

L'operazione documentaria attraverso gli ambienti mediali interattivi: il caso di Chloé Galibert-Lainé*

Elio Ugenti**

Università degli Studi Roma Tre

The contemporary scenario demands an interpretation of reality as inherently hybrid, and of the individual's condition as osmotic and "ecomedia", marked by a constant – and seamless – transition between off- and on-screen realities (that of the digital devices we use, which configure – and are configured as – the environments we inhabit). Contemporary audiovisual production seems to take this into consideration by configuring multiple forms of interaction with interactive digital media. If fictional desktop cinema has demonstrated the possibility of representing these media spaces as environments in which to develop sometimes complex stories, also using the framework of film genres, other forms of experimentation lie outside the regime of fictional storytelling, establishing a fruitful dialogue with contemporary documentary forms. I intend to focus attention precisely on this aspect. What is at stake is both the modes of access to narrative materials and their organization during consumption – as in the case of web documentaries – and the interplay between archival material research and imaginative configuration of the film during production, as in the desktop documentary, where what Francesco Casetti has defined as a complex "ecology of operations" seems to be at the center of attention. In all these forms of contamination between audiovisual production and interactive digital media, a fusion between contemporary documentary cinema, archival materials, and digital technologies emerges and reinforces itself, also manifesting in the visual-organizational fabric of the film, a peculiar perceptual and operational ecology characterizing the relationship between user and interface, which needs to be carefully examined and understood. This article is structured into three parts. In the first part, I will attempt to theoretically define the ecological configuration on which today's media system – within which we act and carry out our daily activities – is based. I will specifically outline the peculiar aspects of the contemporary ecological perspective, which presents significant differences compared to traditional media ecology. In the second part, I will focus on two films by the French scholar and filmmaker Chloé Galibert-Lainé with the aim of investigating certain modes of "staging" contemporary digital media made possible by audiovisual media. In the conclusions, I will attempt to advance some considerations regarding the narrative and aesthetic specificities of the desktop documentary and its potential to intercept and narrate a reality that seamlessly traverses both material and virtual spaces.

Keywords: media environments; desktop documentary; interactive media; Chloé Galibert-Lainé

* Articolo proposto il 12/03/2024. Articolo accettato il 05/06/2024.

** elio.ugenti@uniroma3.it.

Questo articolo è strutturato in tre parti. Nella prima parte cercherò di definire sul piano teorico la configurazione ecologica sulla quale si fonda oggi il sistema mediale entro cui agiamo e svolgiamo le nostre attività quotidiane: e in tal senso mi riferisco tanto alle attività che riguardano l'ambiente urbano quanto a quelle che riguardano l'ambiente domestico. Cercherò, più nello specifico, di tratteggiare gli aspetti peculiari della prospettiva ecologica contemporanea, la quale presenta notevoli e importanti differenze rispetto all'ecologia dei media tradizionale fondata, tra le altre, sulle teorizzazioni di studiosi come Neil Postman, Marshall McLuhan e Lewis Mumford (Granata, 2015; Cometa, 2023).

Nella seconda parte, focalizzerò l'attenzione su due film della studiosa e cineasta francese Chloé Galibert-Laîné con l'intento di indagare alcune modalità di "messa in scena" dei media digitali contemporanei rese possibili dai media audiovisivi, e – più nello specifico – alcune modalità di racconto e analisi audiovisiva delle "operazioni" (termine, questo, che richiamerò più avanti per conferirgli un certo grado di specificità teorica) che soggiacciono al loro utilizzo e alla loro integrazione con gli spazi materiali entro cui ci muoviamo.

Nelle conclusioni cercherò di avanzare alcune considerazioni in merito alle specificità narrative ed estetiche del desktop documentary, e alle sue possibilità di intercettare e raccontare una realtà contemporanea che attraversa senza soluzione di continuità gli spazi materiali e gli spazi virtuali.

Riflettere sulla natura ambientale dei media contemporanei, così come fare riferimento a una prospettiva di tipo "ecologico" per cercare di interpretare le pratiche e le esperienze sollecitate dai dispositivi mediali contemporanei, non rappresenta certo una novità. Credo, però, che sia importante non cadere nell'errore – piuttosto comune – di maneggiare con "leggerezza" alcuni concetti teorici e alcune prospettive metodologiche di impronta ecologica. Credo, insomma, che sia molto importante comprendere con estrema precisione da una parte a quali "ambienti" ci riferiamo nel delineare i suddetti processi di ambientalizzazione (detto altrimenti: cosa intendiamo esattamente quando parliamo di ambienti? E dove ci collochiamo – in quanto soggetti, utenti, spettatori – rispetto agli ambienti stessi?), dall'altra cosa intendiamo esattamente quando ci riferiamo a un paradigma ecologico contemporaneo che – a mio parere – affonda solo parzialmente le proprie radici in alcuni approcci "classici" (e oramai canonizzati) della tradizionale "ecologia dei media" messa a punto tra gli anni sessanta e gli anni settanta.

Dentro e intorno agli schermi. Di cosa parliamo quando parliamo di ambienti mediali?

Studiosi italiani e internazionali (Kember & Zylinska, 2014; Casetti, 2019; Montani, Cecchi & Feyles, 2018) hanno rimarcato a più riprese il ruolo costitutivo degli schermi contemporanei per la definizione di un vero e proprio *mediascape*. Casetti, nello specifico, ha ampiamente analizzato il rapporto tra schermo e spazio alla luce di una "complessa ecologia delle operazioni (...)" che investe simultaneamente degli strumenti tecnologici, dei

comportamenti umani, degli elementi ambientali, degli oggetti, dei discorsi, degli scambi comunicativi, e delle forme di immaginazione” (Casetti, 2019, p. 45). Nell’elenco delle “operazioni” stilato da Casetti non è difficile riconoscere alcune categorie di elementi che contribuiscono al processo di ambientalizzazione che stiamo qui considerando: una o più componenti umane, una o più componenti tecnologiche e numerose componenti relazionali (tanto riferibili ai rapporti spaziali tra gli elementi, quanto ai rapporti sociali tra le varie entità in gioco).

Si tratta di “ambienti mediali” che vengono a costituirsi sia fuori dagli schermi (ma per azione degli schermi stessi all’interno degli spazi domestici e urbani, e li definisco qui, sinteticamente, *ambienti extraschermici*), sia dentro agli schermi stessi, grazie all’azione delle interfacce che garantiscono un’operatività esplorativa e associativa restituendo a questi spazi agibili le caratteristiche di un ambiente abitabile (e li definisco – altrettanto sinteticamente – *ambienti intraschermici*). I due casi di studio su cui mi soffermerò più avanti ci consentiranno di focalizzare rispettivamente l’attenzione sull’una e sull’altra tipologia. Prendere in considerazione gli ambienti extraschermici mi consentirà di soffermare l’attenzione su alcune forme di esperienza che prendono corpo negli spazi urbani e domestici che metterò poi in relazione con le forme dell’esperienza spaziale intraschermica, sulle quali si focalizzerà in maniera dettagliata la parte conclusiva dell’articolo con specifico riferimento ad alcune forme di documentarismo cinematografico contemporaneo.

Nel chiederci di cosa parliamo quando parliamo di ambienti, dobbiamo insomma tenere conto di una “doppia accezione” di cui questo termine si fa carico nell’ambito della teoria dei media contemporanea. Una doppia accezione che è approfonditamente analizzata da Francesco Parisi, il quale parla apertamente di un’ambiguità semantica del concetto stesso di ambiente:

L’ambiente non è solo lo spazio mediato che abitiamo, ma può significare *la capacità dei media a costituirsi come ambienti autonomi* che ci incapsulano *plasmando le nostre pratiche*. (...) Saremmo allora contemporaneamente dentro ad *ambienti mediali* e a *media ambientali*. (...) Il termine *ecomediale* indica, in maniera puramente evocativa, la non separabilità tra le cose e il mondo, tra i media e l’ambiente (Parisi, 2019, pp. 23-24).

La condizione ecomediale appare dunque come una condizione “osmotica”, sulla base della quale sperimentiamo un’esperienza ambientale anche quando ci relazioniamo con la complessa configurazione ipermediale (Bolter & Grusin, 2000) che caratterizza la struttura degli schermi mediati da interfacce entro i quali quotidianamente *ci muoviamo* (smartphone e tablet su tutti).

Per i motivi sin qui discussi, appare chiaro dunque che l’ecologia dei media oggi deve necessariamente contemplare non soltanto un’azione dei media su di noi, ma la nostra stessa azione all’interno di un ecosistema composto da numerosi media che non abitano più in maniera stabile dei supporti ben definiti. Ruggero Eugeni parla, a tal proposito, di un processo di *de-individuazione* dei media che ha posto fine alla concezione novecentesca del sistema mediale stesso. I media oggi interagiscono tra loro, si sovrappongono l’uno all’altro e condividono i medesimi spazi operativi. Scrive Eugeni:

Non è più possibile oggi stabilire cosa è mediale da cosa non lo è, né si può definire quando entriamo in una situazione mediale e quando ne usciamo: siamo piuttosto immersi in sistemi e ambienti di relazioni e di scambi, pronti a usare le differenti risorse che questi ambienti ci mettono a disposizione rispetto agli obiettivi che ci vengono proposti o che ci proponiamo, e ad assumere ruoli e posizioni corrispondenti a quanto implicato dall'uso di tali risorse (Eugeni, 2015, p. 28).

Come è stato sottolineato da Ursula K. Heise già nel 2002, in un articolo suggestivamente intitolato *Un-Natural Ecologies*, “un approccio ecologico allo studio dei media oggi dovrebbe mirare a comprendere come questa *esperienza spaziale* entri in relazione con altre tipologie di ambienti con i quali gli individui si relazionano nel corso delle loro attività quotidiane” (Heise, 2002, p. 166). Non è certo un caso che Heise scriva proprio nel 2002, all'inizio di un quindicennio di enorme rinnovamento teorico che modifica radicalmente e irreversibilmente il modo di pensare ai media. E mi riferisco, evidentemente, all'elaborazione di concetti come “rimediazione” (Bolter & Grusin, 2000), “logica del database” (Manovich, 2001), “convergenza” (Jenkins, 2006) e “rilocazione” (Casetti, 2015), i quali – seppure implicitamente – suggeriscono la necessità di un salto paradigmatico dall'ecologia come metodologia d'analisi dei media a una più complessa e radicale *visione ecosistemica dello spazio mediale contemporaneo*. Non si tratta più, dunque, di analizzare i media *come se* fossero un ecosistema, ma di chiedersi quali pratiche medialità, quali forme narrative, quali relazioni sociali prendano concretamente forma in uno scenario mediale che è costitutivamente ecosistemico e presuppone azioni e movimenti che si compiono dentro i media o attraverso di essi.

Il fatto che i media possano essere considerati come degli spazi d'azione e di relazione che contribuiscono a strutturare la nostra vita sociale e che estendono – letteralmente – gli spazi materiali entro cui si svolge la nostra vita quotidiana fa sì che questi stessi spazi siano diventati negli ultimi anni degli ambienti narrativamente interessanti anche per il cinema, dal momento che al loro interno si intrecciano potenzialmente delle storie che il medium cinematografico può intercettare e raccontare (Ugenti, 2021a). E non mi riferisco soltanto al cinema di finzione, ma anche al cinema documentario che sempre di più sta sperimentando delle strategie estetiche adeguate al fine di dar conto della complessità di questa realtà ibrida, sospesa tra la “materialità” e la “virtualità” degli ambienti che abitiamo (Perniola, 2014; Wen-Shin Chang, 2020).

Il *flâneur* contemporaneo tra spazio urbano e media digitali interattivi

È giunto dunque il momento di introdurre la pratica filmica di Chloé Galibert-Laîné, la quale – oltre a essere una cineasta – è una ricercatrice nell'ambito dei film e media studies. Ferma sostenitrice della *practice-based research* (Grant, Keathley, Mittell, 2019), Chloé Galibert-Laîné utilizza il medium audiovisivo per riflettere sul cinema stesso e, più in generale, sulle forme medialità contemporanee, ricorrendo alternativamente al video essay, al desktop

cinema o ibridando l'estetica dell'uno e dell'altro all'interno di uno stesso film, come vedremo.

Il primo dei due casi di studio che voglio prendere in considerazione è *Flânerie 2.0* (2018). Si tratta a tutti gli effetti di un saggio in forma audiovisiva che riflette sull'evoluzione delle forme d'esperienza dello spazio urbano nel corso del XX secolo e di questa prima parte del XXI. Galibert-Lainé porta dentro il suo film – ricorrendo all'estetica del found footage – alcune sequenze del film *Paris n'existe pas* di Robert Benayoun del 1969. Benayoun racconta nel suo film la storia di un pittore che incarna perfettamente la figura del Flâneur, la cui esplorazione delle strade parigine è contraddistinta da una forma di visione che – richiamando le ben note teorie di Walter Benjamin – la regista definisce per mezzo della sua voice-over come “tattile” (Benjamin, 2010; Pinotti e Somaini, 2012). Una visione distratta, dunque, che si contrappone alla visione contemplativa che il protagonista rivolge, per esempio, alle sue opere pittoriche. Uno sguardo – quello del *flâneur* – che sfiora senza soffermarsi; uno sguardo esplorativo che conduce l'individuo a una perdita nello spazio più che a un controllo dello spazio e a un orientamento nello spazio. In *Flânerie 2.0*, le immagini del film di Benayoun sono affiancate – in un'operazione di montaggio che determina un efficace contrappunto visivo – alle sequenze girate dalla stessa regista che ritraggono uomini e donne nelle strade di una Parigi contemporanea. Uomini e donne il cui movimento all'interno dello spazio urbano è segnato da altre forme di distrazione e da altre forme di tattilità, entrambe sollecitate dalla presenza degli smartphone che assorbono quasi del tutto la visione e la gestualità di questi individui (Fig. 1).



Figura 1 – distrazione e tattilità

La visione dello spazio urbano è spesso una visione *filtrata dai* dispositivi digitali e *condivisa attraverso* i dispositivi digitali. L'esperienza complessiva dello spazio trova così una prima forma di continuità osmotica tra lo spazio reale e lo spazio mediale. Ma l'aspetto più interessante è il fatto che l'esplorazione dello spazio urbano, così come l'orientamento in esso, può avere luogo mediante l'accesso a quelli che ho definito come ambienti intraschermici, nel quadro di un fenomeno che quotidianamente viviamo senza neppure accorgercene e che Luciano Floridi ha definito come una forma di scollamento tra posizione presenza (Floridi, 2022). E il film di Galibert-Lainé intende non tralasciare questo aspetto: i

movimenti della macchina da presa tra le strade di Parigi lasciano il posto ad altri movimenti che prendono forma dentro gli schermi dei *flâneur* contemporanei, per restituire allo spettatore le possibili implicazioni della loro gestualità (De Rosa, 2019) o – potremmo dire – della loro esperienza tattile (Strauven, 2021).

Le interfacce schermiche, d'altronde, trasformano la superficie dei dispositivi digitali in uno spazio agibile (De Rosa, Ugenti, 2021). L'immagine percettiva degli schermi è continuamente trasformata in un'immagine operativa: un'immagine non separata dallo spazio urbano, ma contigua a esso, che ci orienta in esso (come fanno i navigatori satellitari), che supporta le nostre scelte (come la ricerca di un negozio, di un ristorante o di un bar) e che ha dunque delle ricadute concrete sulla nostra azione nello spazio urbano.

Non si tratta più dunque di discutere in merito a una visione dello spazio urbano che si alterna alla visione degli schermi dei media digitali; si tratta piuttosto di rintracciare le operazioni che sono alla base di una complessa performatività del soggetto contemporaneo, che coinvolge tanto l'ambiente reale quanto l'ambiente mediale. L'esplorazione dell'uno e dell'altro richiede la necessaria e imprescindibile integrazione di visione e azione.

Le immagini che compongono l'iconosfera contemporanea sono immagini che non sollecitano soltanto la percezione visiva, ma che possono generare azioni e relazioni che connotano in maniera specifica l'esperienza dell'utente. L'iconosfera è dunque qualcosa che non può essere ridotta alla somma delle immagini accessibili attraverso le interfacce degli schermi digitali, ma che riguarda le qualità *marcatamente operative* di quelle stesse interfacce, e – dunque – le azioni possibili che l'utente può esercitare attraverso di esse. Ed è questo un aspetto che emerge ancor più chiaramente nell'altro film di Chloé Galibert-Lainé – *Watching the Pain of Others* – su cui intendo soffermarmi nel prossimo paragrafo.

Il cinema invade gli schermi digitali contemporanei: *Watching the Pain of Others*

Watching the Pain of Others (2018) è un video essay della durata di trenta minuti circa sistematicamente ibridato con la forma del desktop documentary. Questo film è un esempio di “netnographic cinema”, una categoria del cinema contemporaneo che è stata oggetto d'indagine della ricerca dottorale della stessa Chloé Galibert-Lainé, e che ella riconduce a:

film documentari sperimentali che si basano principalmente o esclusivamente sull'appropriazione di contenuti online (testi, immagini, video o suoni, trovati su varie piattaforme), che il videomaker ri-monta col fine di rappresentare cinematograficamente le forme di relazione sociale all'interno di una precisa comunità online (Galibert-Lainé, 2020, p. 53).

Il lavoro della regista in questo film risulta essere particolarmente sottile. Per attuare un'opera di decostruzione del documentario *The Pain of Others* della regista americana Penny Lane, Galibert-Lainé utilizza gli strumenti retorici del *videographic criticism* (Grizzaffi, 2017) e la forma visiva e operativa del desktop documentary, per giungere – in definitiva –

a quella che potremmo definire come una contro-narrazione situata del film di Penny Lane. Lascio per il momento cadere con leggerezza l'aggettivo "situata" che recupererò e problematizzerò più avanti.

Per comprendere questa operazione, tuttavia, appare necessario fornire qualche dettaglio su *The Pain of Others*, il film di Penny Lane da cui Galibert-Laîné muove. Si tratta di un classico found-footage film che racconta le storie di tre youtubers che sostengono di essere affette dalla Sindrome di Morgellons, una malattia controversa e non riconosciuta dalla medicina ufficiale. Il film di Penny Lane porta avanti la narrazione attraverso un montaggio di sequenze estrapolate dai canali YouTube delle protagoniste in cui si rivolgono direttamente ai loro follower guardando in camera e raccontando il loro rapporto con la malattia, e altri frammenti televisivi in cui medici ed esperti si esprimono a proposito del Morgellons. Il film di Penny Lane, dunque, risulta come una narrazione lineare della vicenda delle protagoniste, prevalentemente basata sul recupero e il montaggio di materiali di repertorio.

L'operazione di Galibert-Laîné appare, da subito, più complessa. La traccia della sua operatività e, dunque, il suo modo di recuperare e utilizzare quei contenuti divengono parte integrante del tessuto visivo e narrativo del film. Nella prima parte del suo desktop documentary Galibert-Laîné racconta il suo rapporto conflittuale con il film di Penny Lane, il particolare tipo di relazione empatica che questo ha saputo generare tra lei e le protagoniste, e la necessità che ha avvertito di scomporre il film su una piattaforma di video editing (fig. 2) per comprendere il modo in cui la storia delle tre donne è costruita all'interno di questo documentario. I continui movimenti che prendono corpo sul desktop del computer di Galibert-Laîné ci consentono di confrontare questo film di Penny Lane con i suoi film precedenti (fig. 3), o di apprendere informazioni relative alla biofilmografia della regista, il tutto accompagnato sul piano sonoro dalle dichiarazioni delle protagoniste di *The Pain of Others*, da altre interviste reperite online o dal commento in *voice over* della stessa Galibert-Laîné.

Fin qui possiamo considerare l'operazione messa in atto da Galibert-Laîné come una semplice "espansione" del film di Penny Lane, che segue una logica che potremmo definire ipertestuale a partire da una serie di punti chiave che la regista francese individua nell'analisi della struttura narrativa di *The Pain of Others*.

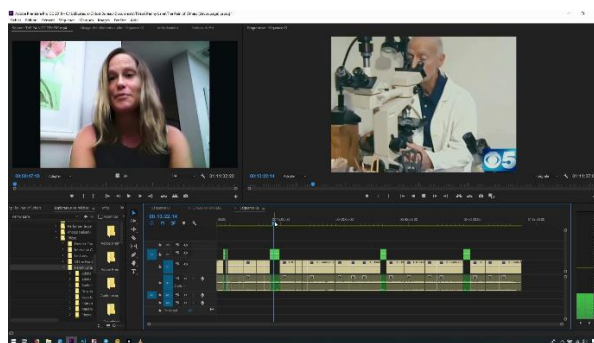


Fig. 2 – la piattaforma di video editing

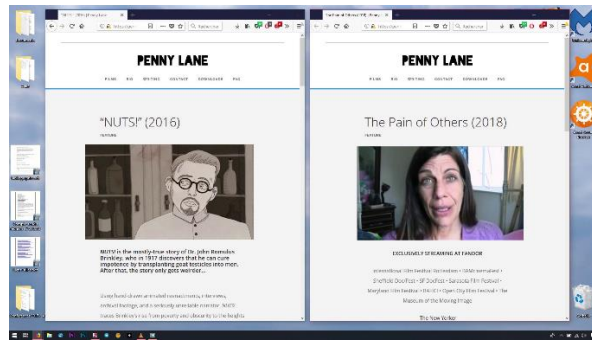


Fig. 3 – il paragone fra *NUTS!* e *The Pain of Others*

La forma del desktop film (che costituisce, come detto, l'assetto *operativo* del documentario di Galibert-Laîné) assume, tuttavia, una rilevanza maggiore – e trova di fatto una sua piena legittimità e funzionalità – all'incirca a due terzi del film, quando la regista decide di “situare” la sua ricerca all'interno degli ambienti entro cui le storie delle tre protagoniste del film di Penny Lane sono originate: i loro canali YouTube e le loro pagine social (fig. 4). La regista, ancora in *voice over*, afferma: “a questo punto della mia ricerca, ho deciso che fosse giunto finalmente il momento di dare uno sguardo ai veri canali YouTube di Carrie, Marcha e Tasha, per riscoprire i loro video *nei loro ambienti naturali*”.

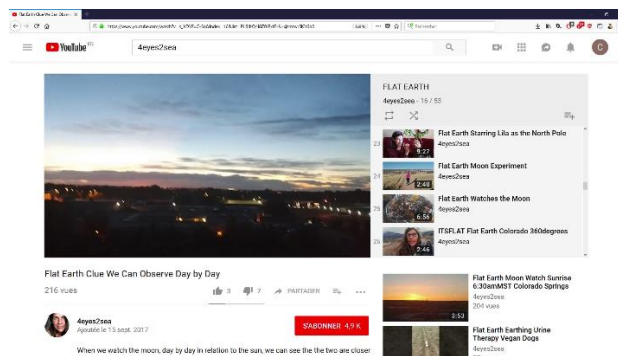


Fig. 4 – il canale YouTube

Ciò che emerge da questo secondo step della ricerca di Galibert-Laîné – tutto basato sulla sua disponibilità a una meticolosa esplorazione diretta degli spazi d'azione (e di interazione) online all'interno dei quali le storie di queste tre donne vengono a configurarsi – è l'intreccio di una rete di discorsi legati a teorie cospirazioniste, terrapiattismo e presenze aliene entro cui anche il discorso sul Morgellons è ricompreso. L'esplorazione a cui la regista si abbandona tiene conto anche della comunità che intorno a questi discorsi viene a strutturarsi, oltre che – per esempio – delle modalità attraverso cui i video prodotti dalle tre vloggers protagoniste vengono ripresi e citati da altri utenti che fungono, in tal senso, da vera e propria cassa di risonanza di questo complesso sistema discorsivo.

L'architettura visivo-narrativa del film, perfettamente funzionale a una ricerca pienamente “netnografica”, si configura dunque come uno spazio entro il quale si determina una relazione ambientale tra i contenuti mediali, chi li mette in circolazione, chi li fruisce (ed eventualmente li re-immette in circolazione) e la specifica struttura degli ambienti (le

interfacce schermiche) che rende possibili questi movimenti e queste forme di relazione antropomediale (Denicolai, 2018; Hven, 2017).

La regista agisce direttamente “sul campo”, con la consapevolezza di chi conosce le dinamiche alla base del funzionamento dell’ambiente in cui si sta muovendo, e di chi sa che il suo racconto può davvero funzionare solo se i materiali di partenza sono esplorati all’interno di quello spazio, senza estrapolarli per guardarli altrove “al microscopio”. Questo aspetto emerge molto chiaramente dalla riflessione che la stessa Galibert-Laine propone in un articolo all’interno del quale riflette anche sul proprio lavoro di documentarista:

Ho deciso che era importante essere il più trasparente possibile riguardo al punto di vista da cui stavo approcciando questi media (il quale è informato dal mio genere, età, background culturale, istruzione...), così come riconoscere il mio ruolo come partecipante nell’ambiente online che stavo documentando. Poiché gran parte del mio film riguarda l’economia dell’attenzione delle piattaforme online e si chiede fino a che punto le YouTubers che parlano di Morgellons siano disposte a spingersi per essere visibili all’interno di tali piattaforme, mi pare importante riconoscere che anche la mia ricerca stava contribuendo a tale economia: i miei clic stavano aggiungendo visualizzazioni, favorendo così la visibilità dei video che stavo studiando (Galibert-Laîné. 2020, p.63).

Come in una sorta di principio di indeterminazione di Heisenberg applicato al cinema, l’operazione documentaria della regista altera inevitabilmente l’ambiente entro cui ella si sta muovendo e sta compiendo la propria ricerca.

L’operazione di Galibert-Laîné in questo film è esemplificativa di una procedura che caratterizza anche il suo successivo *Forensickness* (2020) o il pionieristico *Transformers: The Premake* (2014) di Kevin B. Lee, così come alcune opere del videomaker israeliano Ariel Avissar. Si tratta, in tutti questi casi, di desktop documentaries che consentono al medium cinematografico di invadere i territori di una realtà che si estende all’interno degli schermi dei dispositivi digitali che usiamo quotidianamente (De Rosa, Strauven, 2020), grazie alla capacità di ri-organizzare narrativamente gli ambienti mediali online al fine di portare dentro lo spazio filmico non solo – e non tanto – dei “contenuti” e dei “materiali” che provengono da quegli ambienti, ma le pratiche e le forme di relazione che si strutturano all’interno degli ambienti mediali stessi e delle comunità che li abitano: di studiare, dunque, l’ampia e complessa ecologia delle operazioni di cui anche quei contenuti sono parte.

Il desktop documentary e l’immaginazione della realtà contemporanea

Sulla base di quanto sin qui analizzato a partire dalla pratica filmica di Galibert-Laîné, vorrei ora soffermarmi più ampiamente sugli ambienti intraschermici (e sulle forme di operatività che in essi prendono corpo) quali elementi costitutivi di una supposta realtà che le forme documentaristiche contemporanee si propongono di intercettare e raccontare.

Opere documentaristiche che realizzano il più delle volte una saldatura tra l’ecologia percettiva che caratterizza il nostro agire dentro questi ambienti e le forme di creatività che muovono proprio da quelle specifiche modalità percettive. Forme di creatività che sono,

dunque, sollecitate dalla relazione con quella che David Bolter (2019) definisce “l’architettura procedurale” dei media digitali interattivi, oltre che dalle possibilità associative che derivano dall’incontro con i materiali che dentro questi ambienti circolano.

La contaminazione tra forme documentaristiche audiovisive e media digitali interattivi era stata già evidenziata, tra gli altri, da Dario Cecchi, quale fenomeno rilevante per il documentarismo contemporaneo:

Sembra che il documentario attuale sia il frutto particolarmente avanzato e raffinato della nuova tendenza intermediale e interattiva, tipica della cultura di massa. Non intendo ovviamente sostenere la tesi di un così marcato causalismo e continuismo tra pratiche medialità e cinema di documentario. Si tratta piuttosto di mettere in luce come, di fronte a un contesto mediale dotato di certi caratteri, il documentario pare essere la forma di cinema che più e meglio si candida ad approntare il laboratorio di verifica, perfino di avanguardia, sperimentale di tali pratiche (Cecchi, 2016, p. 10).

In relazione alle possibilità di contaminazione del documentario con l’universo dei media digitali contemporanei, l’attenzione di Cecchi si focalizzava su una serie di opere sperimentali realizzate con dispositivi digitali mobili e sul web-documentary, ovvero su una forma di narrazione documentaristica spazializzata e interattiva che accoglie l’azione esplorativa dell’utente all’interno di interfacce operative che veicolano verso di lui i materiali eterogenei del racconto (immagini fisse, immagini in movimento, rappresentazioni grafiche, mappe, tracce sonore, blocchi testuali etc.) e sollecitano forme di interazione per lo più tattili e vocali (Calogero, 2020). In riferimento al web-documentary, Cecchi scrive:

Questa forma di cinema tende a privilegiare un uso molteplice, potremmo dire polifonico, del montaggio. In esso, infatti, accanto al montaggio diegetico, il quale riguarda a volte porzioni specifiche del lavoro complessivo di messa in immagine, troviamo un montaggio ipertestuale avanzato, che consente all’utente di questi siti internet di muoversi all’interno del sito non solo a scopo informativo, ma anche per fare un’autentica esperienza attraverso le immagini (Cecchi, 2016, p. 12).

Il web-documentary predispone dunque l’operatività dell’utente all’interno di un ambiente interattivo mediato da una serie di interfacce che modulano la sua azione per consentirgli una fruizione multimodale dei contenuti digitali che lo compongono. La specifica configurazione del medium digitale serve dunque a ri-definire l’esperienza dello spettatore-utente, ma va precisato che, il più delle volte, il web-documentary si basa sulla produzione ex-novo di immagini, tracce sonore e testi scritti, i quali vengono immessi all’interno di un sito web progettato per strutturare le forme d’interazione dell’utente finale. I media digitali interattivi sono dunque lo strumento attraverso cui lo spettatore fruisce il documentario, ma non sono l’oggetto d’interesse del documentario stesso. Le interfacce si configurano come uno spazio virtuale che struttura l’azione dell’utente, ma non come un “territorio” (antropologicamente inteso) all’interno del quale forme di relazione sociale emergono a partire dall’interazione con materiali eterogenei che in esso circolano grazie all’azione di numerosi utenti interconnessi.

In tal senso, come abbiamo visto attraverso l’analisi di *Watching the Pain of Others*, il desktop documentary funziona in modo differente. Questa forma cinematografica non

presuppone – infatti – una relazione interattiva tra lo spettatore-utente e l'opera. Il desktop documentary è un film "lineare" a tutti gli effetti, che scorre dall'inizio alla fine sullo schermo di fronte a uno spettatore che si limita a guardarlo. L'interattività, in questo caso, è uno strumento nelle mani del regista e non dello spettatore.

La realtà che viene raccontata, dunque, è una realtà che emerge dall'interazione del regista con gli ambienti mediali che esplora attraverso lo schermo del proprio dispositivo digitale: si muove tra varie piattaforme online, accede ad applicazioni specifiche, avvia e interrompe tracce audio e video (il più delle volte disponibili in rete), stabilisce relazioni con interlocutori diversi in forma scritta (attraverso lo scambio di email o all'interno di chat) o mediante il ricorso a videochiamate, si muove e stabilisce relazioni attraverso l'uso delle proprie pagine personali su diversi social network.

Lo strumento nelle mani del regista, dunque, non è la macchina da presa, ma il proprio dispositivo interattivo (pc, smartphone, tablet) e lo schermo su cui prendono forma le tracce della sua operatività mediale. In tal senso, ha perfettamente ragione Catherine Grant quando sostiene che:

(Il desktop documentary) utilizza le tecnologie di registrazione dello schermo per trattare lo schermo del computer come la lente di una videocamera e come una tela pittorica. Si propone sia di rappresentare che di mettere in discussione i modi in cui esploriamo il mondo attraverso lo schermo del computer (Grant, 2015).

È questo il motivo per cui il più delle volte il processo interpretativo dello spettatore non è direttamente orientato verso gli eventi che strutturano la trama del film, ma si configura piuttosto come un atto di decodifica che si pone – momento dopo momento – in relazione con la performance mediale del regista. La *performatività mediale interattiva* (Ugenti, 2021b) diviene dunque per il regista del desktop documentary la condizione necessaria all'operazione documentaria.

Com'è ovvio, non voglio supporre con questo che vi sia un'ingenua casualità, né una estemporaneità nella relazione che il regista instaura con gli ambienti digitali che esplora. Le operazioni compiute sono organizzate secondo uno script pre-esistente, a partire dal quale il racconto si struttura. Ciò non di meno, l'universo diegetico non si organizza intorno alla restituzione di informazioni, immagini e suoni estrapolati dai loro ambienti di provenienza e immessi dentro il film (come potrebbe avvenire, per esempio, in un video essay o in un classico found footage film come *The Pain of Others*), ma esibisce le tracce degli ambienti e delle interfacce attraverso cui le immagini, i suoni e le informazioni divengono accessibili per il regista e, di conseguenza, visibili e udibili per lo spettatore (come avviene in *Watching the Pain of Others*).

Seguendo le riflessioni di Pietro Montani nel suo libro *Destini tecnologici dell'immaginazione* e il suo riferimento alla Material Engagement Theory di Lambros Malafouris, possiamo rintracciare nella specifica performatività esibita nel desktop documentary una relazione individuo-ambiente fondata su un principio di reciprocità. Scrive Montani:

La materia qual è concepita dalla MET è tutt'altro che inerte. Essa possiede, per contro, proprietà oggettive (o *affordances*) che indirizzano l'azione tecnica, suggeriscono soluzioni innovative, istruiscono gli sviluppi e l'evoluzione delle singole tecnologie, sollecitano la stessa progettualità umana a spingersi più a fondo nella loro interpretazione operativa (Montani, 2022, p. 54).

A partire da questo principio di reciprocità, il desktop documentary fa emergere molto chiaramente non soltanto quelle che Montani definisce come le “proprietà oggettive” dei materiali immediatamente date dalla percezione, ma – soprattutto – le “proprietà virtuali” dalle quali possono emergere inattese possibilità ricombinatorie o, riprendendo ancora le parole di Montani, “nuove regole di organizzazione” (p. 55).

Il progetto immaginativo diviene comprensibile per lo spettatore a partire dall'appropriazione e dall'interrogazione di materiali preesistenti che orientano via via le scelte del regista e trasformano lo spazio filmico in una tavola operativa sulla quale si configura quella che è possibile definire, seguendo ancora la riflessione di Montani, come una forma di “material engagement assemblativo”, la cui logica si basa sulle possibilità di “reperimento e nell'applicazione di regole combinatorie che mostrano di poter riorganizzare l'esistente” (p. 56). Una logica, questa, che mi pare adeguata per descrivere l'essenza dell'operazione creativa su cui si basa il desktop documentary.

Montani sostiene che, nell'operare umano, l'intenzionalità progettuale dell'individuo non preesista al processo creativo ma vada piuttosto interpretata come prodotto del processo stesso. Questa centralità del processo (o, potremmo dire, delle *operazioni*) sposta l'attenzione dal “che cosa” (i materiali che strutturano il racconto della realtà) al “come” (le modalità d'interazione “in diretta” tra l'individuo, i materiali e l'ambiente che accoglie entrambi questi elementi). E tale relazione operativa finisce per coincidere con il film stesso: non è soltanto, per l'appunto, l'operazione che preesiste al film e ne consente la realizzazione. Tale relazione, nel desktop documentary, emerge evidentemente come componente metariflessiva che abita il racconto, laddove era nel caso del web-documentary una componente operativa relativa soltanto alle modalità di fruizione del racconto stesso.

Alla luce di quanto finora preso in considerazione, vorrei concludere riprendendo alcune riflessioni di David Bolter nel suo libro *Plenitudine digitale*. Lo studioso americano riflette sul binomio catarsi/flusso, considerando la prima come l'elemento strutturante l'esperienza di gran parte dei media fino alla fine del XX secolo (la letteratura, così come il teatro e – ovviamente – il cinema), segnati dalla presenza di un arco narrativo che “induce lo spettatore a empatizzare e in ultima analisi a identificarsi con le sorti del o dei protagonisti” (Bolter, 2019). L'estetica del flusso caratterizza invece l'esperienza di gran parte dei media digitali interattivi: le pratiche videoludiche, senza alcun dubbio, ma anche l'uso dei social media, così come la visione di video su YouTube, o il costante passaggio tra varie piattaforme differenti in un'operazione di ricerca di informazioni orientata dai link o dall'iniziativa del singolo utente.

Sulla base dell'analisi qui condotta sul desktop documentary, mi pare allora lecito sostenere che il fine ultimo dell'operazione immaginativa in atto in questa forma cinematografica contemporanea sia quello di costruire una struttura catartica capace di

accogliere al suo interno l'estetica del flusso che struttura la nostra esperienza quotidiana del visuale nei media digitali interattivi, generando un cortocircuito tra i due poli individuati da Bolter al fine di porre il racconto cinematografico al servizio di un'esplorazione e di una comprensione approfondita degli spazi digitali che estendono la nostra realtà.

Nota biografica

Elio Ugenti è Ricercatore all'Università Roma Tre, dove insegna *Forme e pratiche della regia tra cinema e media digitali* e *Didattica del cinema e dell'audiovisivo*. È membro comitato redazionale della rivista scientifica di classe A *Imago. Studi di cinema e media*. Si occupa di studi di cultura visuale, di studi sui media digitali e di media education. Tra le più recenti pubblicazioni: *Culture e pratiche della produzione. Il cinema italiano tra gli anni cinquanta e gli anni settanta* (Marsilio, Venezia, 2023, curato con Malvina Giordana), *Operare con le immagini e con i media in contesti d'apprendimento (Fata Morgana. Quadrimestrale di cinema e visioni, 48, 2022)*, *Between Visibility and Media Performativity. The Role of Interface and Gesturality in Desktop Cinema (Cinéma&Cie. International Film Studies Journal, 36, 2021)*, *Surveillance and Manipulation Versus Networking and Sharing* (K. Purgar, a cura di, *The Palgrave Handbook of Image Studies*, Palgrave MacMillan, London, 2021). È autore dei libri *Immagini nella rete. Ecosistemi mediali e cultura visuale* (Mimesis, 2016) e *Abbas Kiarostami. Le forme dell'immagine* (Bulzoni, 2018).

Bibliografia

- Benjamin, W. (2010). *I passages di Parigi* (voll.1, 2). Torino: Einaudi.
- Bolter, J.D. & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bolter, J.D. (2019). *Digital Plenitude: The Decline of Elite Culture and the Rise of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press; trad. it. (2020) *Plenitudine digitale. Il declino della cultura d'élite e lo scenario contemporaneo dei media*. Roma: minimum fax, edizione Kindle.
- Calogero, L. (2020). *Documentario interattivo. Design e spazio del reale espanso*. Milano: postmedia books.
- Casetti, F. (2015). *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*. Milano: Bompiani.
- Casetti, F. (2019). Primal Screens. In C. Buckley, R. Campe & F. Casetti (eds), *Screen Genealogies: From Optical Device to Environmental Medium* (pp. 27-50). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Cecchi, D. (2016). *Immagini mancanti. L'estetica del documentario nell'epoca dell'intermedialità*. Cosenza: Luigi Pellegrini Editore.
- Cometa, M. (2023). *La svolta ecomediale. La mediazione come forma di vita*. Milano: Meltemi.
- Denicolai, L. (2018). *Mediantropi. Introduzione alla quotidianità dell'uomo tecnologico*. Milano: Franco Angeli.

- De Rosa, M. (a cura di). (2019). #Gesture. *NECSUS. European Journal of Media Studies*, 2. Preso da: https://necsus-ejms.org/portfolio/autumn-2019_gesture/.
- De Rosa, M., e Strauven, W. (2020). Screenic (Re)Orientations: Desktop, Tabletop, Tablet, Booklet', Touchscreen, Etc. In S. Ø. Sæther & S. T. Bull (eds), *Screen Space Reconfigured* (pp. 231-262). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- De Rosa, M., e Ugenti, E. (a cura di). (2021). Media|Processes. Moving Images Across Interface Aesthetics and Gestural Policies. *Imago. Studi di cinema e media*, 23.
- Eugeni, R. (2015). *La Condizione postmediale*. Brescia: La scuola.
- Floridi, L. (2022). *Etica dell'intelligenza artificiale. Sviluppo, opportunità, sfide*. Milano: Raffaello Cortina.
- Galibert-Laîné, C. (2020). Netnographic Cinema as a Cultural Interface, *Illuminance*, 32(2), pp. 53-68. doi:10.58193/ilu.1665.
- Granata, P. (2015). *Ecologia dei media. Protagonisti, scuole, concetti chiave*. Milano: Franco Angeli.
- Grant, C. (2015). On Desktop Documentary (or, Kevin B. Lee Goes Meta!). Preso da: <https://filmstudiesforfree.blogspot.com/2015/04/on-desktop-documentary-or-kevin-b-lee.html>.
- Grant, C., Keathley, C., & Mittell, J. (a cura di). (2019). *The Videographic Essay: Criticism in Sound and Image*. Kino Agora. Montreal: Caboose.
- Grizzaffi, C. (2017). *I film attraverso i film. Dal "testo introvabile" ai video essay*. Milano: Mimesis.
- Heise, U.K. (2002). Unnatural Ecologies: The Metaphor of Environment in Media Theory. *Configurations*, 10(1), pp. 149-168. doi:10.1353/con.2003.0006.
- Hven, S. (2017). Sulla possibilità di una narratologia incarnata e antropomediale, *Fata Morgana. Quadrimestrale di cinema e visioni*, 31, pp. 197-209.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York City, NY: New York University Press.
- Kember, S., & Zylinska, J. (2014). *Life After New Media: Mediation as a Vital Process*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Montani, P., Cecchi, D., & Freyles, M. (a cura di). (2018). *Ambienti mediali*. Milano: Meltemi.
- Montani, P. (2022). *Destini tecnologici dell'immaginazione*. Milano-Udine: Mimesis.
- Parisi, F. (2019). *La tecnologia che siamo*. Torino: Co.dice.
- Perniola, I. (2014). *L'era postdocumentaria*. Milano: Mimesis.
- Pinotti, A., e Somaini, A. (2012). Introduzione. In W. Benjamin, *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, a cura di A. Pinotti e A. Somaini. Torino: Einaudi.
- Strauven, W. (2021). *Touchscreen Archaeology: Tracing Histories of Hands-On Media Practices*. Lüneburg: Meson Press.
- Ugenti, E. (2021a). Exploring Media Space in a Narrative Way. The Ongoing Desktop Narration Between New Digital Media and Contemporary Cinema, *Imago. Studi di cinema e media*, 22, pp. 47-62.

- Ugenti, E. (2021b). Between Visibility and Media Performativity. The Role of Interface and Gesturality in Desktop Cinema. *Cinéma & Cie*, 36/37, pp. 177-192. doi:10.13130/2036-461X/16394.
- Wen-Shin Chang, A. (2020). *Third Digital Documentary: A Theory and Practice of Transmedia Arts Activism, Critical Design and Ethics*. Oxford: Peter Lang.