

Frontiere del visibile.

Ridefinire la realtà attraverso la rappresentazione visuale

a cura di Paolo Barberi, Laura Romano, Giuseppe Scandurra

Questo numero di *Tracce Urbane* è stato concepito nel tentativo di rispondere alle domande generate dalla pervasività del linguaggio audiovisivo nelle nostre vite, interrogandosi su come la produzione visuale, i social media, le piattaforme di contenuti *on demand* e più in generale tutto ciò che oggi ha a che fare con la creazione di una cultura visiva mediata tecnologicamente sta trasformando le modalità con cui gli individui si confrontano con il reale.

Frederic Jameson sosteneva che siamo in una fase del tardo capitalismo in cui lo sguardo ha preso il sopravvento sugli altri sensi, creando un mondo da “possedere visivamente” e in cui la realtà è una “collezione le immagini” (Jameson, 2003). Una frontiera del visibile, appunto, che viene costantemente spostata in avanti da pratiche di elaborazione dell’immagine che contribuiscono a differire un senso del reale “colonizzato” dalla cultura *mainstream*, miscelando più elementi: in un’epoca connotata dal regime della narrazione, la realtà si confronta con una pluralità di linguaggi adottati per raccontarla, ridefinirla e costruirla insieme alle sue molteplici rappresentazioni.

I social media hanno svolto un ruolo determinante nel passaggio a questa “era della narrazione”, non soltanto in riferimento alla produzione e alla diffusione di contenuti audiovisivi, ma nella pratica quotidiana delle interazioni virtuali. Un modo di comunicare immagini che contribuisce alla rielaborazione di un nuovo senso del reale e del performativo, creando un paesaggio visivo all’interno del quale i protagonisti sono gli stessi utenti/spettatori che creano contenuti e allo stesso tempo ne fruiscono, interagendo con i diversi media.

Il punto centrale della diffusione, o se vogliamo della democratizzazione del mezzo visuale come generatore di senso nelle nostre esistenze, non sta tanto nella capacità di accesso che permette un uso massiccio della tecnologia per documentare-testimoniare-archiviare-fermare la vita di tutti i giorni (la propria vita quotidiana), quanto nel fatto che è l’accesso

stesso alla tecnologia che modella e modifica l'attitudine verso il mezzo. Quello che Jameson ci suggeriva è che si sta affermando una nuova consapevolezza visuale.

Le sequenze interminabili di contenuti usa e getta, puro intrattenimento da social network, in cui si fruisce di un contenuto, lo si condivide all'infinito fino al suo esaurimento per consunzione (le cosiddette storie su piattaforme come Instagram o TikTok hanno una durata massima di 24 ore prima di scomparire) sono solo un effetto di superficie: che ci sia in atto una trasformazione ben più profonda lo dimostrano invece operazioni come *Life in a Day* di Kevin Macdonald (2011), film documentario composto integralmente di materiali amatoriali provenienti da tutto il mondo girati nell'arco di 24 ore (precisamente dalle 00:01 alle 23.59 del 24 luglio 2010), definito il "più grande lungometraggio generato dagli utenti".

Il linguaggio visuale dei social media è diventato uno standard, così che la più grossa operazione per raccontare la vita quotidiana attraverso un documentario realizzato con materiali amatoriali viene prodotta direttamente dal principale distributore in rete di contenuti multimediali, ovvero Youtube. In questo senso, potremmo dire che l'esperimento di *Life in a Day* sia stato il punto di congiunzione tra la comunicazione visuale amatoriale che pratichiamo e consumiamo quotidianamente e una nuova e diffusa sensibilità estetica praticata a livello globale.

Anche le piattaforme di contenuti *on demand* hanno contribuito a spostare la linea di frontiera del visibile, poiché non solo hanno stravolto l'industria televisiva e cinematografica con nuove modalità di fruizione, ma hanno potentemente trasformato la pratica stessa del guardare aggiungendo elementi "generatori di realtà", o quantomeno assimilabili ad essa. La diffusione delle piattaforme ha generato una vastissima produzione di serie televisive, che meriterebbero un discorso a parte. La ripetizione è un elemento costante e imprescindibile della produzione estetica contemporanea; ma non è più la serialità "di genere" di Hollywood e nemmeno quella televisiva da "telefilm". Non può esserlo perché è saltato qualsiasi tipo di contratto estetico tra un pubblico ben definito e un mondo produttivo altrettanto codificato. In questo processo, il confine tra fruitori e mondo produttivo è diventato labile tanto che oggi in molti casi è lo stesso pubblico a produrre e generare una buona parte del materiale

audiovisivo che consuma, senza bisogno di intermediari: tale effetto “dal basso” si ripercuote a catena anche sulle produzioni *mainstream* delle piattaforme contemporanee, generando una nuova attitudine alla serialità.

Per i ricercatori accademici, Netflix e i suoi epigoni costituiscono ormai un filone di ricerca e hanno un impatto notevole sulla produzione culturale e sulle modalità con cui gli individui si relazionano con i media (Plothe e Buck, 2020). Banalmente, per fare un esempio, i luoghi attraversati dal racconto cinematografico e dalla serialità non saranno mai più gli stessi (in Italia basti pensare a Scampia e alle diverse stagioni della serie Gomorra; non solo la serialità ha snaturato la percezione di un quartiere, ma l’industria cinematografica ha condizionato l’indotto economico dell’intero territorio).

In questo processo, le immagini non solo sono pervasive in sé ma diventano materia in continua rielaborazione. La celeberrima frase scritta da Walter Benjamin nel 1931 all’interno del suo saggio *Piccola Storia della fotografia*, ovvero «l’analfabeta del XX secolo sarà colui che non sarà in grado di fotografare», messa di fronte a miliardi di esseri umani che oggi scorrono compulsivamente i pollici sulla superficie dei propri device, assume una preveggenza e una lucidità quasi inverosimili.

Ma l’evoluzione della specie digitale registra un ulteriore fondamentale passaggio. Non solo ormai chiunque è in grado di produrre materiale video con i propri *personal device* (come protesi della propria immaginazione) ma è altresì in grado di elaborare i propri contenuti, alterando le immagini a proprio piacimento e contribuendo quindi a “riscrivere” (pubblicando e ripubblicando i contenuti propri e altrui in maniera selettiva), editare (aggregando materiali eterogenei per costruire storie) e postprodurre (applicando filtri alle immagini e utilizzando applicazioni che alterano il materiale originale a seconda del nostro gusto o della nostra percezione del reale) la realtà o quantomeno a rielaborare le immagini come abitudine compulsiva.

Queste capacità di intervento del fruitore di contenuto lo rende quindi tutt’altro che un consumatore passivo ma una sorta di *player*. *Il riferimento al mondo dei videogiochi non è casuale. Tom Bissell, autore di una divertente storia sociale del videogioco, nonché videogiocatore dipendente* (Bissell, [2010]

2012), sottolinea come le persone abituate ai videogame hanno molta più facilità ad aspettarsi una sorta di interattività dal testo (ed anche il testo elettronico scritto subisce questo effetto di alterazione): il *player* si aspetta dal contenuto una risposta attiva in base a una propria scelta.

Tuttavia la proliferazione dei contenuti e le opportunità tecnologiche offerte per manipolarli sembrano aver privato le immagini di un loro senso preciso, per assumere quasi uno statuto autonomo rispetto ai significati che veicolano. Nella comunicazione digitale, per rendere fruibili realtà complesse, in molti casi i contesti e le situazioni vengono semplificati creando una sorta di "realtà narrativa" a partire da fatti e personaggi reali. Sia nel contesto del documentario creativo che della serialità *mainstream*, ad esempio, i contenuti visivi sono sempre più eventi narrativi che partecipano alla produzione della realtà più che raccontarla. Le immagini hanno un' *agency* nel processo di produzione del reale e nelle sue rappresentazioni (Mirzoeff, 2011). Questa considerazione è imprescindibile nell'analisi della produzione audiovisiva contemporanea e degli effetti tangibili che genera nella nostra contemporaneità.

Le frontiere del linguaggio visivo influenzano inevitabilmente i modi e le pratiche del fare ricerca attraverso le immagini. A livello metodologico, un primo effetto è senza dubbio quello di allentare i confini tra linguaggi accreditati e non accreditati nella ricerca scientifica. Di conseguenza, anche le pratiche più sperimentali vengono recepite e utilizzate con una nuova sensibilità dalle comunità scientifiche di riferimento (Coover, 2019). Questa ibridazione dei linguaggi e della fruizione mette in comunicazione aperti ambiti ed estetiche distanti, che si confrontano sempre più con l'industria cinematografica, intercettando come interlocutore privilegiato un pubblico eterogeneo.

Nasce da questa constatazione la scelta di mettere in connessione diverse esperienze legate alla produzione di immagini, da una parte l'ambito della ricerca, dall'altra il mondo dell'audiovisivo in tutte le sue sfumature con lo scopo di far comunicare due mondi solitamente distinti: un dialogo che nell'approfondimento di *case studies*, ricerche e lavori autoriali può aiutarci di riflesso a far luce su quale sia oggi il ruolo peculiare dei linguaggi visuali.

A partire da queste considerazioni, i contributi proposti esplorano dunque il potenziale insito nelle immagini nell'incontro con la riflessione teorica e con la sua rielaborazione visiva.

La messa in dialogo di diversi ambiti di ricerca che hanno come denominatore comune la pratica audiovisiva ha evidenziato le convergenze e le molteplici zone di contatto esistenti tra il lavoro scientifico e la produzione creativa. Al loro interno, quello che ci preme far emergere non sono tanto le diverse declinazioni del racconto del reale in ambito filmico o fotografico, quanto le trasformazioni e la produzione di realtà che si generano attraverso di esso. Mentre infatti la diffusione capillare delle tecnologie e il loro utilizzo sta trasformando l'esperienza umana ponendo al centro quelle che possiamo definire le "pratiche del visibile", in questo processo sta mutando anche la nostra percezione della realtà, dello spazio fisico e di quello relazionale. In questo senso, la realtà oltre a essere oggetto di interventi di riscrittura e di manipolazione, sta diventando piuttosto un campo indefinito, disseminato di frontiere ed esposto a interventi sociali e materiali (Schneider, 2021).

Nella sezione *In Dialogo*, che apre il fascicolo, Laura Romano conversa con Tekla Aslanishvili, artista e ricercatrice, a partire dal suo film *Scenes from Trial and Error* (2020), un lavoro che esplora i diversi tentativi falliti di costruzione di una *smart-city* nella città georgiana di Anaklia, sul Mar Nero, nell'intento di trasformarla in un hub portuale. Nel lavoro, l'artista esplora i processi di pianificazione dello spazio, articolando la dimensione materiale relativa alle infrastrutture con quella immateriale legata ai dati e agli algoritmi che sono alla base della logistica attraverso cui viene gestito il trasporto di materie prime, merci e capitali.

I contributi che compongono la sezione *Dietro le quinte* propongono riflessioni metodologiche concepite a partire da progetti di film documentari realizzati e ricerche svolte sul campo, all'interno delle quali il posizionamento teorico e biografico degli autori e delle autrici riveste un ruolo rilevante. Carlotta Berti, autrice del documentario *Aylesbury Estate* (2020) sul complesso abitativo di *social housing* londinese, ci propone uno "sguardo di ascolto" dei processi umani e politici che attraversano lo spazio urbano facendo riferimento ad "un'etica

dell'estetica". La sua riflessione mostra così le implicazioni etiche che emergono, nel complesso equilibrio tra la necessità di mostrare le contraddizioni dell'esistente e il pericolo della spettacolarizzazione e di un certo voyeurismo insito nel guardare.

Elia Romanelli, autore del documentario *Venezia Altrove* (2021) ripercorre la genesi che ha portato alla realizzazione dello stesso, nella ricerca della città attraverso persone che non l'hanno mai visitata e luoghi che ne riportano il nome ma che con l'originale non hanno nessun elemento di continuità apparente. Il contributo solleva questioni aperte, comuni a diverse città storiche che vivono della propria immagine riprodotta all'infinito fino a trasformarsi in un simulacro e che, come Venezia, sono oggi territori che non precedono più la propria rappresentazione ma che all'inverso ne sono generati (Baudrillard, 2008).

Blake Kendall ci propone un contributo molto personale, che rappresenta una sorta di "evoluzione della specie" di un classico o, se vogliamo, uno "storicizzato" utilizzo del *filmmaking* all'interno delle scienze sociali, che va a costituire un filone a sé stante, quello del video-attivismo in contesto indigeno. Ricostruendo gli ultimi 40 anni di storia della deforestazione del territorio Penan nella regione del Sarawak in Malesia, Kendall ripercorre in parte anche la storia del *videomaking* militante nelle sue declinazioni più o meno partecipate a partire dai *Videos Nas Aldeias* (video nei villaggi), uno dei primi progetti di autorappresentazione cinematografica indigena creato da Vincent Carelli alla fine degli anni '80. Prosegue riportandoci la sua esperienza personale nella realizzazione di un documentario con i Penan e le sue riflessioni sull'adesione alla vita comunitaria locale, in un flusso di coscienza in cui l'esperienza dell'antropologo tende a fondersi con "la forma di vita" Penan. L'esperienza di Kendall ci permette una riflessione su come sia cambiata nel tempo la sensibilità nei confronti della rappresentazione di temi globali, come quello della tutela dell'ambiente e in che direzione stia evolvendo il video-attivismo al suo interno.

Martina Loi e Alice Salimbeni ci restituiscono l'esperienza di tre film collettivi realizzati all'interno del workshop di esplorazione sulle discriminazioni urbane di genere degli *Atelier de la Traversée* (Bruxelles). Si rifanno al testo di Donna Haraway, *A Game of Cat's*

cradle (Haraway, 1994), utilizzando metaforicamente il “gioco del ripigliano” come strumento di intervento creativo sullo spazio urbano, testando una metodologia di indagine partecipativa che ha dato vita ai tre cortometraggi.

La sezione *Focus* ospita quattro contributi che esplorano diverse frontiere del visibile, attraverso una discussione critica sugli spazi di interazione virtuale in relazione allo spazio fisico, riflettendo sugli aspetti etici e politici legati alle immagini e all’auto-rappresentazione.

Scott W. Schwartz si interroga sulle interazioni quotidiane con gli smartphone, individuando come gli schermi portatili ospitino un mondo di geografie virtuali che ci porta a ripensare le nostre interazioni urbane, per aprire una riflessione sullo spazio e su come la nostra permanenza quotidiana sulla rete e la nostra frequentazione di luoghi virtuali (che fanno riferimento a luoghi reali) influenza la nostra percezione dello spazio fisico.

Ludovica Fales analizza l’installazione in realtà virtuale *Carne y Arena* (2018) del regista Alejandro González Iñárritu, pensata per far vivere al potenziale pubblico l’esperienza fisica dell’attraversamento del confine messicano. Fales si interroga sul ruolo del partecipante nell’interazione virtuale attraverso il visore, sull’autonomia di poter operare o meno alcune scelte nell’interazione con l’ambiente digitale al suo interno, in cui il *player* vive situazioni verosimili legate all’esperienza migratoria. Considerando questo spazio di interazione come uno spazio sincretico, che presuppone da parte del pubblico una partecipazione e un coinvolgimento fisico, emotivo e psicologico, l’autrice solleva alcuni nuclei epistemici centrali nella produzione di immagini e degli immaginari correlati: il ruolo dell’empatia nella comprensione e condivisione delle esperienze, la centralità e l’orientamento dello *storytelling*, l’*agency* del pubblico e quella della stessa iconografia proposta. Il contributo di Federica Moretti ed Eda Elif Tibet affronta alcuni di questi nodi, declinandoli nel dibattito antropologico corrente e nel confronto con la produzione filmica a partire dall’esperienza di *Ballad for Syria*, realizzato nel 2017 da Eda Elif Tibet con Maisa Alhafez, protagonista del documentario. All’interno di percorsi di ricerca che avvengono spesso in situazioni fortemente impari, le autrici sostengono la necessità

del riconoscimento e di un'agency delle diverse parti coinvolte nel processo (inevitabile) di collaborazione e co-produzione di contenuti scientifici, approfondendo l'uso di metodologie condivise e dunque trasformative, facendo riferimento alle "multimodalità affettive".

Cristina Balma-Tivola e Giuliana C. Galvagno tornano sulle frontiere della rappresentazione, ancora una volta sul confine tra Stati Uniti e Messico, con esiti completamente diversi rispetto alla proposta virtuale di Iñárritu discussa da Ludovica Fales, particolarmente estetizzante e per le modalità di fruizione ad uso quasi esclusivo di un ristretto pubblico legato all'industria cinematografica e festivaliera: le autrici analizzano la vivacissima produzione di video-clip musicali a tema migratorio prodotti da artisti e artiste principalmente di origine locale. All'interno di questa produzione, il tema dell'auto-narrazione viene approfondito e amplificato creativamente utilizzando storie reali, contenuti auto-prodotti mescolati con reportage dei media, in una forma di arte ibrida che lambisce l'attivismo politico.

L'*Osservatorio* ci offre uno sguardo su tre diverse città (Torino, Napoli, Bologna) mettendo in evidenza come viene modificata la percezione e l'immaginario legato allo spazio urbano attraverso interventi e indagini che, in modo diverso, fanno riferimento alla visibilità di territori urbani che per diverse ragioni sono considerati marginali o problematici.

Michela Voglino si concentra sul quartiere Aurora di Torino, indagando l'influenza dei *rendering* nei processi di rigenerazione urbana, attraverso la decodifica degli standard estetici utilizzati dagli attori immobiliari per sovrascrivere l'immagine del quartiere attraverso le CGI (*Computer-generated Images*). Roberta Pacelli si occupa di Rione Traiano a Napoli, luogo dell'incidente che ha causato la morte di Davide Bifulco, protagonista assente del lavoro di Agostino Ferrente, *Selfie* (2019), analizzando attraverso il documentario e l'esperienza sul campo la rappresentazione mediatica e filmica del quartiere. Daniela Leonardi e Vincenza Pellegrino hanno lavorato insieme all'artista Opher Thomson ad una ricerca che tra gli altri luoghi ha toccato le corti della Bolognina (Bologna); il lavoro mette in connessione le disuguaglianze sociali e la dimensione spaziale

attraverso l'indagine fotografica condotta da Thomson insieme a diverse operatrici e operatori territoriali, generando una nuova lettura dei luoghi e una riformulazione delle categorie utilizzate dagli stessi fruitori e abitanti per definire uno spazio quotidiano.

Le *Recensioni*, a cura di Alessandro Raimondi, propongono due testi relativi alle etnografie e alle antropologie digitali, restituendoci un panorama variegato dell'ampia produzione dei contenuti *on-demand* e del cinema espanso generato dagli sconfinamenti tra arte e antropologia.

Il primo è quello curato da Alex Vailat e Gabriela Zamorano Villarreal, *Ethnographies of 'On Demand' Films, Anthropological Explorations of Commissioned Audiovisual Productions* (2021), che raccoglie interventi su produzioni eterogenee che spaziano dai filmati autoprodotti sui social network fino ai video realizzati su commissione durante i matrimoni. Muovendosi tra il Sud America (Brasile, Bolivia, Perù), l'Europa (Romania) e l'Africa (Zimbabwe) gli interventi evidenziano la dimensione auto-narrativa all'interno della quale vengono creati questo tipo di contenuti, e come gli stessi video prodotti contribuiscano a rafforzare, modellare (o ricreare) alcuni aspetti culturali per soddisfare dei bisogni identitari comuni.

Il secondo testo è di Arnd Schneider, *Expanded Vision. A New Anthropology of the Moving Image* e si situa alla confluenza tra pratiche artistiche e ricerca antropologica. Intercettando nuove pratiche digitali nei formati sperimentali che includono le etnografie sensoriali, il cinema collaborativo, quello di osservazione e tutti quei formati di cinema espanso che cercano di sottrarsi alle definizioni formali, Arnd Schneider rilegge criticamente il concetto di simulacro e di iperreale in Baudrillard sfumando i confini labili che delimitano i campi dell'antropologia visuale, dei media e dei visual-studies.

Il nostro monografico si conclude con il *Portfolio* che propone tre esplorazioni fotografiche: Riccardo Russo presenta un racconto visivo di Oklahoma City attraverso una serie di video e fotogrammi estratti dal documentario *A Declaration of Love* di Marco Speroni (2021), di cui l'autore ha curato la fotografia e che riflette nello sguardo la sua pratica geografica in una descrizione ambientale particolarmente accurata, che passa alternativamente dal contesto al punto di vista del protagonista. Le fotografie cercano

di ricomporre la città di Oklahoma a partire dai racconti e dai luoghi in cui è vissuto Curtis McCarty, protagonista del film, al tempo delle riprese detenuto proprio nella città che presenta il primato della più alta popolazione carceraria degli Stati Uniti. Le immagini sorvolano la città, facendoci percepire un territorio esteso i cui edifici si susseguono alla stessa altezza ad eccezione della Devon Tower, visibile da tutti gli angoli della città e simbolo della presenza dell'industria petrolifera, fino a scendere nel dettaglio delle strade e degli angoli in cui si lascia intuire che sia passato Curtis McCarthy, vivendo senza fissa dimora negli intervalli tra un periodo di reclusione e l'altro.

Simona Bravaglieri presenta un lavoro fotografico a partire dai luoghi della Guerra Fredda, che sono stati in rari casi risignificati e riutilizzati dalle amministrazioni locali o dalla cittadinanza e in parte sono ancora attivi. Nella maggior parte dei casi, sono luoghi percepiti come fossili stranieri lasciati sul terreno che faticano a entrare nella memoria storica del paese. La proposta riflette sulla storia del territorio e a livello simbolico, sulla percezione ambivalente di estraneità e conflitto che questi luoghi generano all'interno della comunità.

Chiude il numero Fabio Badolato, artista che ci presenta alcuni estratti del suo ultimo lavoro visivo realizzato per l'Ecomuseo "Mare Memoria Viva" di Palermo, dal titolo *FARWASTE PALERMO* (2021), in cui l'autore frammenta parti della costa sud della città, una zona compromessa che alterna zone in abbandono, discariche di oggetti, materiali tossici e porzioni di costa che emergono, come il porticciolo marinaresco che rievoca immaginari da film western con il suo nome, La Bandita.

I numerosi contenuti eterogenei ospitati nel numero sollevano altrettante criticità, stimoli e suggestioni che ci auguriamo possano contribuire ad innescare un dibattito su quali siamo i contorni della cultura visiva contemporanea e speriamo ci sia modo di continuare questo proficuo confronto in altre sedi.

Nel ringraziare caldamente le autrici e gli autori che hanno contribuito alla realizzazione di questo numero e la preziosa redazione di *Tracce Urbane* per la disponibilità e per il supporto editoriale, non ci resta che augurarvi buona lettura!

Bibliografia

Anzoise V., Barberi P., Scandurra G. (2017). «City Visualscapes, an Introduction». *City Visualscapes: Visual Practices of Urban Research, Visual Anthropology*, 30 (3): 177-190.

Balsom E., Peleg H., eds., (2016). *Documentary across disciplines*. Berlin: Haus der Kulturen der Welt; Cambridge, MA: The MIT Press.

Benjamin W. (1921). «A Short History of Photography». *Die Literarische Welt*, n. 18-9, 25-9, 2-10.

Bissell T. ([2010] 2012). *Voglia di vincere*. Milano: ISBN Edizioni. Ed. or.: *Extra Lives, Why Videogames Matter*, Random House.

Comolli J. L. (1980). *Machines of the visible*. London: Palgrave Macmillan.

Coover R. (2009). «On Vérité to Virtual: Conversations on the Frontier of Film and Anthropology». *Visual Studies*, 24 (3): 235-249.

Didi-Huberman G. (2010). *Remontage du temps subi. L'oeil de l'histoire 2*: Paris: Minuit.

Falkhenhausen S. (2020). *Beyond the Mirror. Seeing in Art History and Visual Culture Studies*. Bielefeld: Transcript Verlag.

Ginsburg F. D., Abu-Lughod L., Larkin B., eds., (2002). *Media Worlds: Anthropology on New Terrain*, Berkeley: University of California Press.

Jameson F. (2003). *Firme del visibile*. Roma: Donzelli.

Köhn S. (2016). *Mediating Mobility: Visual Anthropology in the Age of Migration*. London/ New York: Wallflower Press.

MacDonald S. (2013). *American Ethnographic Film and Personal Documentary: The Cambridge Turn*. Berkeley: University of California Press.

Mignolo W., Walsh C. (2018). *On Decoloniality*. Durham: Duke University Press.

Mirzoeff N. (2011). *The Right to Look: A Counterhistory of Visuality*. Durham: Duke University Press.

Pink S., Horst H., Postill J., Hjorth L., Lewis T., Tacchi J. (2016). *Digital ethnography: principles and practice*. London: SAGE Publications Ltd.

Pink S. (2005). *The Future of Visual Anthropology*. London: Routledge.

Pink S. (2007). *Doing Visual Ethnography: Images, Media, and Representation in Research*. London: Sage Publications.

Plothe T., Buck A.M., eds., (2020). *Netflix at the Nexus: Content, Practice, and Production in the Age of Streaming Television*. New York: Peter Lang Inc.

Schneider A., Pasqualino C. (2014). *Experimental Film and Anthropology*. Milton Park: Routledge.

Schneider A. (2021). *Expanded Visions. A New Anthropology of the Moving Image*. Milton Park: Routledge.

Sontag S. (1977). *On Photography*. New York: Picador.

Walter F., Albrecht J., eds., (2019). «Epistemic Disobedience. Transcultural and Collaborative Filmmaking as a Decolonial Option». *Anthrovision*, 7(2). DOI: 10.4000/anthrovision.5102.