

Ricerche di S/Confine

Call for papers
Vol. XIII, n. 1 (2025)

Lo *screenshot*. Stilemi e pratiche nelle arti visive e performative

a cura di Elisabetta Modena e Federica Villa

Diffuso forse tanto quanto il *selfie*, ma ancora oggi poco studiato, lo *screenshot* fa parte di una serie di pratiche postfotografiche (Grespi e Villa) che interessano usi documentali, artistici e sociali e che si pone come elemento di confine tra diversi sistemi espressivi.

Lo *screenshot* è una “fotografia” dello schermo – e in quanto tale può essere letta anche come pratica di rimediazione – che permette a chiunque di salvare contenuti che appaiono sui nostri *device* e che, anche in italiano, ha assunto una dimensione verbale (si *screenshotta* ciò che ci interessa appuntare, ricordare o condividere) (Corry; Gaboury). 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 (è possibile anche la registrazione di ciò che avviene sullo schermo, per il quale esistono numerose app) e dunque “cristallizzare un contenuto strappandolo dallo spazio dei flussi” (Zurovac). Registrare e fotografare uno schermo non sono tuttavia attività da ricollegare esclusivamente ai dispositivi digitali: rispetto alle fotografie degli schermi che potevano essere realizzate tramite un apparecchio fotografico diretto di fronte a un tubo catodico o allo schermo cinematografico o estraendo un singolo *frame* da un video, lo *screenshot* praticabile sui PC e soprattutto sui *device* portatili (tablet e smartphone) implica una modalità gestuale specifica, che tra l’altro per certi versi imita quella propria dello scatto fotografico (e che si è diffusa particolarmente attraverso gli smartphone a partire dal 2007 con iPhone).

Se il suo utilizzo quotidiano è legato allo scopo di limitare la perdita delle informazioni che riteniamo preziose quando transitano sui nostri display portatili, la storia delle arti visive e performative è ricca di queste immagini i cui utilizzi sono notevolmente aumentati negli ultimi anni. Tale pratica, dai complessi risvolti simbolici e sociali, è estremamente varia e può afferire infatti, come oggetto di studio, a diversi quadri teorici disciplinari.

Per esempio, per i *film* e *media studies* lo *screenshot* è parente stretto del fermo immagine (*still*), una forma che dagli anni pionieristici dell’analisi del testo (Bellour) e nella prima semiotica (da Barthes a Metz) ha definito l’unità minima di significato

nei processi di scomposizione e interpretazione del testo filmico. Fermare lo scorrimento delle immagini in movimento, riconduce all'origine del fotogramma, così come, grazie al "blocco simbolico", apre innumerevoli vie interpretative.

Inoltre, l'operazione di cattura, che lo *screenshot* implica, 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. In questo senso 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.

Nelle pratiche artistiche assume una funzione documentale per le opere video e per molte di quelle realizzate con i *new media* (si pensi alle opere che consistono in siti web, documentabili solo con pratiche di screenshot), ma può essere anche materiale creativo (si pensi alla diffusione del "desktop documentary" anche nel mondo dell'arte contemporanea e al ruolo dello screenshot nella sua costruzione) o ancora esito di processi (per le performance realizzate online o su social media, per esempio), tanto da identificarsi con l'opera d'arte in sé. Se l'uso dello *screenshot* può essere inteso come epigono del fotomontaggio e di quelle pratiche di collage che hanno incluso materiale trovato in opere d'arte, il suo statuto coincide oggi con molti degli aspetti critici evidenziabili nelle opere della cosiddetta *surveillance art*.

L'uso sociale di questi appunti e citazioni visive – collocabili da un punto di vista teorico nell'alveo delle *poor images* già definite da Hito Steyerl – serve del resto anche a fotografare contenuti che spesso possono diventare oggetto di diffusione e scambio sul web, nell'ambito del gaming e sui social network. Soggetta come tutte le immagini a pratiche di falsificazione e postproduzione, in alcuni casi lo *screenshot* assume, proprio come la fotografia, valore di testimonianza addirittura in ambito investigativo (Weizman), senza contare che può costituire una strategia per documentare la storia del web, che tuttavia – nel cristallizzare lo schermo – neutralizza le possibilità ipertestuali delle interfacce online.

Lo *screenshot* può infine rappresentare una pratica che risponde a uno stimolo collezionistico – simile a quello delle cartoline ricordo – o a un impulso archivistico, e dare forma a *Wunderkammern* e collezioni di *mirabilia digitali*.

Il numero intende promuovere alcuni nuclei tematici di riflessione come:

- Storia e teorie del fermo immagine e dello s.
- Lo s. come forma di *memorandum*
- Scritture del Sé e pratiche di appropriazione dello s.
- S. e desktop documentary

- Usi artistici dello s.
- Ruolo dello s. nella storia della *new media art*
- S. e *surveillance art*
- Lo s. come fonte/documento nelle pratiche artistiche
- S. e diritto d'autore nelle pratiche artistiche
- Lo s. negli *screen studies*
- Lo s. nei *visual studies*
- Teorie del gesto e s.
- Archivi e collezioni di s.

SCADENZE

La scadenza per la consegna dell'abstract (al massimo di 1000 battute + 5 riferimenti bibliografici) è il 30 agosto 2025.

L'abstract, in italiano e in inglese, dovrà essere inviato via mail al seguente indirizzo: redazione@ricerchedisconfine.info

La redazione informerà via mail della ricezione dell'abstract e invierà un parere entro il 15 settembre 2025.

L'articolo finale (20.000/40.000 battute, spazi inclusi) dovrà essere inviato entro il 15 novembre 2025.

NB: L'accettazione dell'abstract non garantisce la pubblicazione dell'articolo, che sarà sottoposto a una procedura di double-blind peer-review.

Bibliografia di riferimento

R. Barthes, *The Third Meaning* (1977), in *Image-Music-Text*, Fontana Press, London 1978, pp. 52-68.

R. Bellour (1979), *L'analisi del film*, Kaplan, Torino 2005.

F. Corry, *Screenshot, save, share, shame: Making sense of new media through screenshots and public shame*. *First Monday*, 26(4), 2021. <https://doi.org/10.5210/fm.v26i4.11649>

J. Gaboury, "Screens shot (Series)," *Foto Museum*, 2019 testo disponibile al link: <https://www.fotomuseum.ch/en/series/screens-shot/>

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

Ch. Metz, "Le cinéma: langue ou langage?", «Communications», n. 4, pp. 52-90; tr. it. *Il cinema: lingua o linguaggio?*, in id. *Semiologia del cinema*, Milano, Garzanti 1972, pp. 63-139.

H. Steyerl, *In defence of the poor image*, e-flux journal #10, novembre 2009.

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

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

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

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

Elisabetta Modena è ricercatrice in Storia dell'arte contemporanea all'Università IULM di Milano. I suoi interessi si collocano ai confini tra arti visive, storia e teoria del display, cultura digitale e videoludica. È stata ricercatrice presso l'Università di Pavia, assegnista post-doc presso il Dipartimento di Filosofia "Piero Martinetti" della Statale, borsista presso CSAC (Centro Studi e Archivio della Comunicazione) dell'Università di Parma e docente a contratto in altre università e accademie di belle arti. Ha curato mostre in Italia e all'estero, residenze artistiche e workshop. Con Marco Scotti, è fondatrice di MoRE. Museum of refused and unrealised art projects (www.moremuseum.org), un museo e archivio digitale dedicato a progetti di arte contemporanea non realizzati. Ha scritto, tra l'altro, *Nelle storie. Arte, cinema e media immersivi* (Carocci, 2022), *Immersioni. La realtà virtuale nelle mani degli artisti* (Johan & Levi, 2023) e *Display. Luoghi Dispositivi Gestiti* (Einaudi, 2024).

Federica Villa è professoressa ordinaria all'Università di Pavia, dove insegna Storia e critica del cinema e Cinema documentario e sperimentale. I suoi interessi di ricerca gravitano intorno al cinema italiano del dopoguerra, con particolare attenzione ai rapporti tra cinema e cultura popolare (*Il narratore essenziale della commedia cinematografica degli anni Cinquanta*, 1999), ai modi della sceneggiatura (*Botteghe di scrittura per il cinema italiano*, 2002) e all'apporto di alcuni letterati al lavoro cinematografico (*Giorgio Bassani cinematografico*, 2010). Dirige il centro di ricerca "Self Media Lab. Scritture, Performance e Tecnologie del Sé", interessato a studiare le forme e i fenomeni autobiografici e autoritrattistici tra fotografia, cinema e nuovi media (*Vite impersonali. Autoritrattistica e medialità*, 2012; *Tracciati autobiografici tra cinema arte e media*, 2015; *L'immagine di sé dal social networking ai big data*, 2019). Ha recentemente curato per Einaudi con Barbara Grespi: *Il postfotografico. Dal selfie alla fotogrammetria digitale* (2024).