Il riuso di immagini d'archivio come pratica del contemporaneo

Autore
Beatrice Senatore

Abstract

Il saggio riflette su una delle tendenze contemporanee del cinema e dell'audiovisivo: il riutilizzo e la remediation di immagini pre-esistenti. Dall'avvento delle nuove tecnologie digitali, gli artisti hanno avuto più opportunità per cimentarsi nel riuso creativo di immagini, fattore che ha influenzato la modalità di produzione delle opere. Tramite l'analisi di tali opere, che esplorano nuove e originali dimensioni dell'archivio, si comprenderanno le implicazioni teoriche del riuso di immagini.

The article aims to explore one of the contemporary trends in cinema and audiovisual media: the re-use of pre-existing images. Since the appearance of new digital technologies, artists had the opportunity to experiment through the creative reappropriation of images: this tendency has influenced the making of audiovisual works. Through a deep analysis of such works, that explore innovative aspects of the archive, the article will address the theoretical implication in the remediation of images.

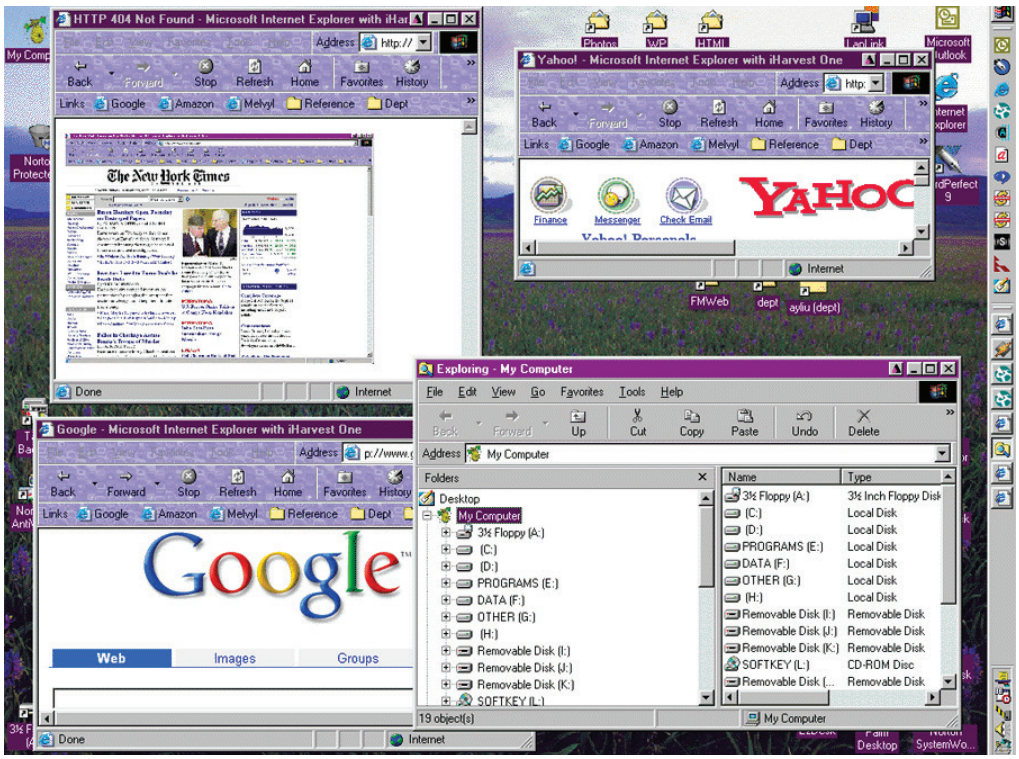
Keywords
Archivi
remediation
ephemeral media
Word Wide Web
rivoluzione digitale

Archives
remediation
ephemeral media
World Wide Web
digital revolution

Archivi digitali e rimediazione

Il termine "archivio" riunisce in sé i diversi costrutti teorici, filosofici, artistici, storici che ne descrivono il funzionamento. Invece, parlando di "archivi" al plurale si può fare riferimento ai luoghi fisici o virtuali nei quali avviene effettivamente la conservazione e la messa a disposizione dei documenti: musei, archivi audiovisivi, ma anche piattaforme *social* in cui vengono archiviati documenti. In questo caso, si parla effettivamente dei luoghi nei quali avviene l'*archival labor*[1]. Nell'ambito audiovisivo, vari artisti hanno lavorato con gli archivi, sia per la conservazione delle loro opere, sia per la realizzazione di lavori che recuperano materiali preesistenti, riflettendo sull'inserimento di tali materiali in contesti differenti.
Inizialmente, col termine "archivio" si faceva riferimento a un'istituzione tangibile e ufficiale fisica in cui venivano conservati documenti del passato, che potevano essere di varie tipologie. Con la rivoluzione digitale, la creazione di archivi virtuali e la moltiplicazione topologica dei documenti archiviati, la definizione di archivio è andata in crisi. Prima di analizzare la crisi di tale concetto, è bene far riferimento a due filosofi che hanno studiato l'archivio: Michel Foucault e Jacques Derrida. Foucault (1926-1984) definisce l'archivio come un sistema che governa i discorsi: esso non è considerato come tutti i documenti conservati da una cultura in quanto testimonianza del proprio passato, e nemmeno come il luogo fisico di conservazione di questi. Foucault scrive: «L'archive, c'est d'abord la loi de ce qui peut être dit, le système qui régit l'apparition des énoncés comme événements singuliers»[2]. L'archivio è un meccanismo che governa ciò che

può esser detto. Foucault aggiunge che non è possibile descrivere il nostro archivio poiché parliamo all'interno delle sue regole, ed è l'archivio stesso a decidere ciò che può essere detto. Dunque, l'archivio viene visto come una struttura di potere: in esso i documenti sono organizzati in un determinato modo, limitando le possibilità di ciò che si può dire a loro riguardo[3].
Derrida (1930-2004) continua questa riflessione partendo dalla parola greca *ἀρχή*, che significa sia principio che comando, prefigurando la dimensione di potere che caratterizza l'archivio. Derrida parla dell'*archeion*, cioè la residenza dei magistrati superiori, i cittadini con potere politico che rappresentavano la legge durante l'antica Grecia, definiti *arcons* (arconti). Nelle dimore degli *arcons*, luoghi privati, erano archiviati i documenti pubblici. Queste figure amministravano gli archivi, scegliendo quali tracce del passato venivano conservate e quali venivano escluse dalla memoria archiviale: negli archivi il passato non viene conservato ma piuttosto creato da chi ha il potere di amministrarli[4].
L'archivio, dunque, può essere definito come una *réserve du savoir collectif*, che adempie alle funzioni di conservazione, selezione e messa a disposizione dei documenti. L'accesso agli archivi è la condizione su cui si basa tutta la rielaborazione fatta tramite i media, resa oggetto di polemica: diversi artisti indipendenti ne rivendicano una democratizzazione. Al contrario, cineasti rinomati godono di un accesso privilegiato agli archivi, come ad esempio Jean-Luc Godard, che nella sua opera *Histoire(s) du cinéma* (1988-1998) utilizza un grande quantità di materiale d'archivio non citando in alcun modo le proprie fonti[5].
Con l'avvento e poi lo sviluppo del digitale, l'archivio diventa troppo ricco e inesauribile: come si può determinare cosa conservare e cosa no? La nascita degli archivi digitali, definibili come ogni tipo di organizzazione di documenti immagazzinata online, e accessibile tramite un motore di ricerca, complica dunque ulteriormente il quadro. A oggi, diversi enti e organizzazioni che conservano documenti, mettono a disposizione un archivio digitale consultabile online: tali *database* prevedono delle figure che li gestiscano e che organizzino il materiale, i cosiddetti *arcons* derridiani. Ovviamente, a differenza delle figure delineate da Derrida, non si tratta dei cittadini più influenti, ma di esperti archivisti, che sono in grado anche di gestire le piattaforme *online*. Altre piattaforme, come Youtube e Vimeo, archiviano video che vengono caricati autonomamente dagli utenti: in questo caso non esiste una figura che gestisca e organizzi i vari contenuti caricati. In senso lato, internet è esso stesso un enorme archivio[6], nel quale si può navigare tramite diversi motori di ricerca[7]. Con il digitale e l'accessibilità dei contenuti, il concetto di archivio si è evoluto. Non sono unicamente gli archivi istituzionali ad avere il compito di conservare i documenti: qualsiasi *database* online può essere un archivio da cui attingere. Per gli artisti che lavorano col recupero di materiali preesistenti, questa democratizzazione porta a una maggiore accessibilità e libertà nel riutilizzo di questi ultimi. Inoltre, tale cambiamento porta a due ulteriori conseguenze: la frequente mancanza degli *arcons* che gestiscono i documenti e una proliferazione di materiali tale da portare l'archivio a essere quasi infinito.
In alcuni archivi non ufficiali, come Youtube, non esiste la figura derridiana dell'*archon*. Su Youtube sono infatti i singoli *user* che gestiscono autonomamente i propri contenuti: possono decidere di caricarli ed eventualmente rimuoverli a loro piacimento[8]. È interessante sottolineare un cambiamento: se nell'antica Grecia i documenti pubblici venivano archiviati in dimore private, con Youtube questo fenomeno si è invertito. La



piattaforma, in quanto luogo digitale e pubblico, archivia momenti privati: *vlog*, *home tours* e diverse tipologie di video che raccontano la quotidianità. Tali contenuti sono ancora più effimeri dei documenti materiali poiché possono essere rimossi in qualsiasi momento dal proprio *creator*. Questi video sono definibili come UGC (*user generated content*): nell'era del Web 2.0, evoluzione del World Wide Web che si fonda sulla partecipazione dell'utente, il consumatore non è passivo ma piuttosto attivo, diventando produttore di contenuti. Lo si può definire appunto come *prosumer*, un ibrido tra *producer* e *consumer* dei contenuti. Il concetto di *Youtube*, nato nel 2005, rivoluziona la nozione di archivio. Esso si configura infatti come il primo archivio di video di breve durata creati dai *prosumer*, definibili anche come *ephemeral media* proprio poiché destinati, nella maggior parte dei casi, a scomparire. Molti di questi video riutilizzano altre immagini, musica, testi[9]. Oggi tale tendenza è ancora più evidente nei nuovi social come Instagram e TikTok (nati rispettivamente nel 2010 e 2016), dominati dal formato verticale poiché fruiti, al contrario di Youtube[10], sui cellulari. Il formato verticale è nato d'altronde dall'esigenza della piattaforma in cui vengono condivisi video brevi, su Instagram definiti come *reels*. Tale formato, soprattutto nel caso di contenuti come *vlogs*, offre un'esperienza di *closeness* per l'utente che fruisce il contenuto: sembra di interfacciarsi direttamente con il *creator* del video[11].

Con Internet e i social media sopracitati, i documenti creati diventano pressocché infiniti: è difficile per chiunque navigare in un archivio così vasto. Allo stesso modo, è molto più semplice "appropriarsi" dei contenuti altrui[12]; il fenomeno della *digital appropriaton* diventa possibile per chiunque ed enormemente diffuso: siamo in un periodo di democratizzazione dei contenuti, in cui praticamente tutto può essere scaricato (spesso senza autorizzazione) e utilizzato a proprio piacimento. I *filmmaker* e i *prosumer* devono necessariamente confrontarsi con i limiti inesauribili dell'archivio digitale, diventato impossibile da gestire e conservare interamente[13]. Con l'inarrestabile evoluzione delle tecnologie e la democratizzazione delle attrezzature, come si può riuscire ad archiviare tutto ciò che viene

prodotto? È sensato cercare di conservare e rendere accessibile ogni cosa che viene realizzata, oppure risulta necessario operare una selezione?
Il discorso relativo al web e ai *social* si evolve di pari passo con l'evoluzione tecnologica degli strumenti di registrazione e di montaggio: spesso è anche possibile registrare e montare un contenuto direttamente nelle piattaforme di condivisione. Inoltre, le applicazioni e i programmi di montaggio, usati per costruire una nuova opera *ri-mediando*[14] e riutilizzando materiali preesistenti, sono diventati più fruibili e semplici da utilizzare. A loro volta, gli strumenti tecnici, come cellulari, computer, tablet, hanno subito una democratizzazione. A oggi i cellulari presentano infinite funzioni, sono computer e macchine da presa tascabili, permettendo a chiunque di sperimentare con maggiore libertà. Tutti possono cimentarsi, anche in maniera inconsapevole, nel riuso creativo delle immagini, misurandosi con diverse dimensioni dell'archivio.
Per parlare di cinema d'archivio e riuso creativo è necessario introdurre il concetto di *remediation* e del suo legame con i nuovi media. Nel panorama mediale attuale, nessun medium può operare in isolamento. Ma cos'è un medium? Secondo i teorici Jay Bolter e Richard Grusin, esso è ciò che *ri-media*, dunque che si appropria di tecniche, forme e modalità di rappresentazione degli altri media e prova a riformularle e confrontarle.
Bolter e Grusin definiscono la *remediation* come «the formal logic by which a new media refashions a prior media form. Along with immediacy and hypermediacy, remediation is one of the three traits of our genealogy of new media». L'*immediacy* e la *hypermediacy* si configurano dunque come le due strategie adottabili dalla rimediazione.
L'*immediacy* viene invece intesa come «a style of visual representation whose goal is to make the viewer forget the presence of the medium [...] and believe that he is in the presence of the objects of representation»[15]. Dunque, il medium si deve rendere "invisibile" agli occhi dello spettatore, cosicché egli pensi di confrontarsi realmente con le porzioni di reale rappresentate. Il desiderio umano dell'*immediacy* è individuabile anche nella fotografia e nella pittura, configurandosi come una caratteristica chiave nella rappresentazione visiva occidentale, soprattutto nella tradizione della pittura a olio. Con l'avvento del computer, l'obiettivo è stato quello di creare una *interfaceless interface*, tramite l'eliminazione del medium e l'illusione che l'utente si confronti direttamente con i contenuti a cui accede. Nel caso dei videogiochi, l'*immediacy* può essere raggiunta tramite l'interattività, nonché mediante il controllo del proprio punto di vista: nei dipinti e nelle fotografie il punto di vista dello spettatore è fisso, invece nel cinema esso subisce un movimento controllato dal regista.
Nel caso attuale del *prosumer*, e quindi dei nuovi contenuti realizzati e condivisi sul web, la tecnica dell'*immediacy* assume una declinazione diversa e molto interessante: «In one sense, the advent of the audience as producer, or the prosumer, is the obvious continuation of the trajectory of the aesthetic of unmediated experience as defined by Bolter and Grusin». Senza il *producer* che realizza contenuti, e che media tra utente e prodotto, viene eliminata un'ulteriore barriera, creando un senso di immediatezza tra *consumer* e contenuto. Questa nuova relazione si basa sulla immediatezza ma anche su un certo senso di intimità, di avvicinamento tra i contenuti e gli utenti[16].
L'*hypermediacy*, al contrario, è definibile come «a style of visual representation whose goal is to remind the viewer of the medium». Tale strategia, opposta all'*immediacy*, ha come scopo di sottolineare allo spettatore la presenza del medium. Il *World Wide Web* rappresenta una tra le massime espressioni

dell'*hypermediacy* rappresentata dagli stratagemmi dei link e delle finestre. All'interno dei browser di ricerca, quando viene aperta un'altra finestra, questa può sostituire la precedente o giustapporsi a essa: in ogni caso, l'attenzione dell'utente si sposta. Bolter e Grusin parlano di un *window style* frammentato e eterogeneo, caratteristico del web, dell'estetica del computer e oggi anche di altri strumenti come il tablet e i cellulari.
In *Remediation*, Bolter e Grusin citano Steven Holtzman, il quale afferma che, pur giocando un ruolo fondamentale all'interno dei nuovi media, la rimediazione verrà abbandonata: egli considera quest'ultima come un processo intermedio che precede l'effettiva definizione di un'estetica propria da parte dei nuovi media[17]. Gli autori sostengono una tesi opposta, affermando che i nuovi media funzioneranno sempre in costante dialettica con gli altri: a loro parere, la rimediazione è una caratteristica imprescindibile di questi ultimi[18]. A oggi, più di venticinque anni dopo la pubblicazione di *Remediation*, si può affermare che i due autori avevano ragione. I media continuano a essere in continua relazione e dialogo tra loro, e quelli attuali, come per esempio i *social*, ri-mediano in continuazione i precedenti come il cinema. Nel panorama mediale attuale, nessun medium opera senza confrontarsi con gli altri, e sono molteplici gli autori o i *prosumer* che sperimentano la rimediazione.
Un esempio interessante di rimediazione, può essere la recente pratica del *vidding*[19], che si rifà alla strategia dell'*hypermediacy*. Il fenomeno del *vidding* si sviluppa grazie alla rete e all'accessibilità dei contenuti scaricabili online e si verifica su diverse piattaforme come Youtube, Instagram e TikTok. Il *vid* è un video musicale creato da fan, in cui vengono rimediati scene o *frame* di prodotti audiovisivi preesistenti, accompagnati dalla musica. È un lavoro amatoriale nuovo, in cui i *prosumer* possono sperimentare anche aggiungendo grafiche e fotografie, rendendo il *vid* più complesso e stratificato e sviluppando una micro-narrazione con ritmi veloci su personaggi o situazioni. Il linguaggio utilizzato subisce l'influenza dei video musicali degli anni Ottanta e Novanta (quelli che andavano in onda sul canale MTV, Music Television) e dell'estetica dei nuovi media: i *social*

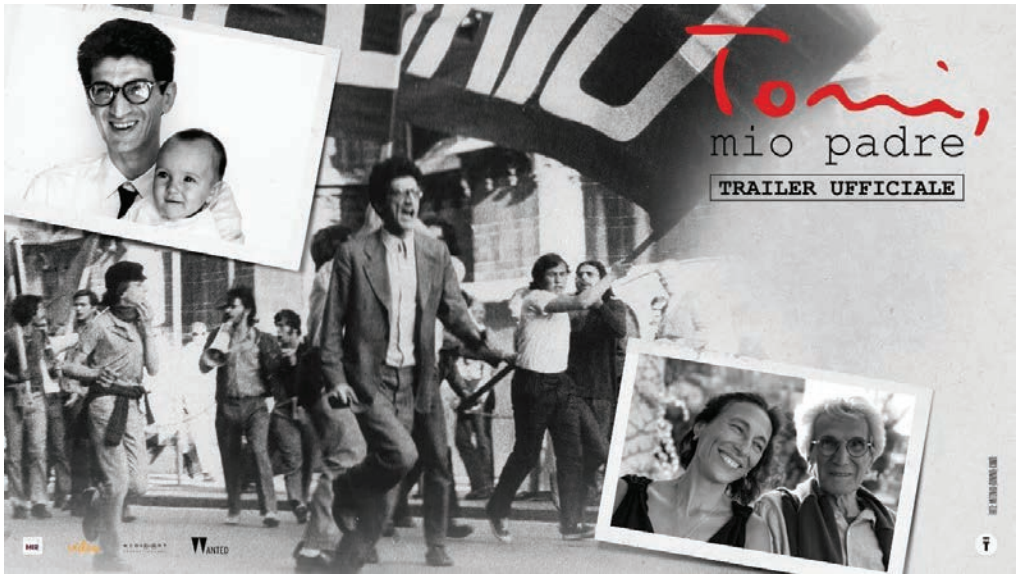
sono caratterizzati da contenuti brevi e che attirano immediatamente l'attenzione. È dunque un tipo di linguaggio che può anche sembrare troppo veloce o troppo *hypermediated* per uno spettatore nuovo a questo tipo di prodotti: bisogna guardare attentamente il montaggio per non perdere un solo frammento della narrazione. Tramite questa rimediazione, gli autori sottolineano anche aspetti che le narrazioni originarie non prevedevano. I *vidders* riescono dunque, in maniera amatoriale e spesso non consapevole, ad attribuire nuovi significati alle immagini[20].
In conclusione, si può affermare che il processo della *remediation* gode tuttora di un ruolo centrale all'interno del panorama mediale e che è uno tra i procedimenti più utilizzati soprattutto grazie ai *social* e alla rete.

I molti archivi utilizzati in *Toni, mio padre*

Un'opera d'archivio può declinarsi in diversi modi. Non può essere definita in base alla quantità o alla qualità di materiali riutilizzati, ma piuttosto per l'operazione svolta: quella del riuso creativo. La categoria del cinema d'archivio, soprattutto grazie all'accessibilità consentita dal digitale e dalle nuove tecnologie, ma anche alle sperimentazioni fatte dai diversi artisti, è diventata molto più ampia, inglobando pratiche diverse e talvolta opposte tra loro. Alcuni film d'archivio si configurano come *ready made*, come nel caso di *Perfect film* (Jacobs, 1986); altri attingono a un unico film come fonte, per esempio *Rose Hobart* (Cornell, 1936), fino ad assumere forme più diverse grazie al digitale in *Mass Ornament* (Bookchin, 2009).
Tra i lavori più recenti, è molto interessante analizzare il documentario *Toni, mio padre* (Anna Negri, 2025), che utilizza diversi materiali d'archivio e pone molteplici interrogativi rispetto alla natura e alla funzione delle immagini rimediate. Il film racconta la storia di Toni Negri dal punto di vista della figlia Anna, quattordicenne quando, nel 1979, il padre venne arrestato con l'accusa di essere il capo del terrorismo italiano, in particolare di aver effettuato, prima dell'uccisione di Aldo Moro, l'ultima telefonata a nome delle Brigate Rosse. L'opera, più che una ricostruzione storica, si configura come un'autoanalisi di Anna Negri, che pone sotto una lente di ingrandimento il proprio tormentato rapporto col padre e i propri conflitti irrisolti, causati dalla personalità controversa di quest'ultimo durante la sua crescita e affermazione come regista. Questo perché Anna Negri è sempre stata associata al padre, a discapito della propria identità: racconta per esempio di quando decise di tornare in Italia per dirigere un film in concomitanza col ritorno in patria del padre, in seguito all'esilio di questi in Francia, facendo andare in secondo piano il suo esordio come regista. Anna Negri è allo stesso tempo protagonista, in qualità di figlia, e regista del film: questa duplicità risulta abbastanza difficile da gestire, motivo per cui non riesce spesso a essere obiettiva. Possiamo parlare di autoanalisi da parte della regista-figlia, piuttosto che di analisi e confronto con Toni, in quanto egli non sembra mettersi in discussione, né ammettere le proprie colpe. «*Toni, mio padre* è un film molto personale, biografico e autobiografico, in cui il presente veneziano, girato da Stefano Savona, si intreccia con interviste, film di famiglia, fotografie e i miei filmati in Super8, girati dai sedici anni in poi»[21], sottolinea Anna Negri, che poi prosegue parlando proprio di come nella sua vita abbia fatto irruzione la Storia e di come ciò abbia complicato le vicende da raccontare: una difficoltà molto grande è stata quella di raccontare una vicenda così stratificata.

Questa, infatti, procede su due dimensioni: storica e familiare. Tale aspetto narrativo è rispecchiato dalla scelta di immagini d'archivio, che costituiscono la gran parte del film. Possiamo distinguere dunque fra tre tipologie di immagini: quelle dell'archivio familiare dei Negri, quelle di archivi familiari pubblici e quelle storiche[22]. Per la parte storica del racconto la regista ha utilizzato materiali di AAMOD – Archivio Audiovisivo del Movimento Operaio e Democratico, Archivio Nazionale Cinema Impresa, Fondazione Baruchello e Teche Rai. L'AAMOD, creato alla fine degli anni Settanta, momento storico in cui è avvenuta la vicenda di Negri, ha come scopo di costruire una memoria collettiva dei movimenti sociali, dei loro protagonisti e della storia politica italiana. L'Archivio Nazionale Cinema Impresa raccoglie e diffonde documenti visivi realizzati nell'ambito dell'impresa come parte integrante della storia del cinema italiano. La Fondazione Baruchello è un archivio personale dell'artista Gianfranco Baruchello, che raccoglie diversi documenti sulla sua storia personale o da lui raccolti. Le Teche Rai raccolgono tutto il materiale andato in onda in Rai dall'inizio delle trasmissioni a oggi. Il caso Negri portò a un'esplosione mediatica, che ha permesso alla regista di utilizzare il materiale Rai per raccontare la dimensione storico-mediatica della vicenda del padre[23].
Per quanto riguarda la dimensione privata, Negri ha attinto a tre archivi: quello della Fondazione Home Movies – Archivio nazionale dei film di famiglia, l'Archivio regionale del film amatoriale e di famiglia Cinescatti – Lab80, l'archivio personale della famiglia Negri.
La Fondazione Home Movies di Bologna è stato il primo archivio a occuparsi degli *home movies*, conservandoli e valorizzandoli in qualità di patrimonio nazionale, storico, sociale e culturale. Questa tipologia di film, prima della riqualifica operata dalla Fondazione, è stata a lungo connotata negativamente: gli *home movies* venivano considerati semplicemente come filmati nostalgici amatoriali. Una volta superata questa concezione, anche grazie all'apporto teorico di alcuni studiosi, si è iniziato a conservare tali opere. Cinescatti è un archivio più piccolo della Fondazione: nato recentemente (2010), raccoglie e digitalizza le pellicole di piccolo formato (come 9,5mm, 8mm, Super8), di norma utilizzate per il cinema amatoriale e di famiglia. L'archivio, la cui collezione va dal 1925 al 1995, prima di espandere il suo operato in tutta la Lombardia si occupava solamente del territorio bergamasco[24]. L'archivio Negri è composto da una serie di fotografie e filmati Super8, girati dalla regista stessa, dai suoi sedici anni in poi. La regista ha inserito documenti conservati dalla sua famiglia, realizzati prima che iniziasse a filmare, anche del periodo dell'arresto del padre. Dunque, le immagini di famiglie italiane dell'epoca sono state inserite nel contesto del racconto personale, fungendo da controparte alle immagini familiari dei Negri. Nella visione del film, però, i materiali dell'archivio Negri e quelli degli altri archivi familiari s'intrecciano: diventa difficile stabilire lo statuto delle immagini, e capire quali siano legate alla vicenda personale e quali a quella storica.
Doversi confrontare con così tanto materiale è sicuramente stata una grande sfida per Anna Negri. Il montaggio è stato realizzato da Ilaria Fraioli, che si è misurata diverse volte col cinema d'archivio lavorando con Alina Marazzi (*Un'ora sola ti vorrei*, 2002; *Vogliamo anche le rose*, 2007). Come nel caso di Marazzi, che realizza *Un'ora sola ti vorrei* per ricostruire la figura della madre, scomparsa prematuramente, il montaggio di Fraioli risulta fondamentale per aiutare Negri a raccontare storie intime e personali, che devono diventare universali per il pubblico. In *Un'ora sola ti vorrei*, questa operazione ha più successo poiché il rapporto tra figlia e madre non aveva conflittualità, anzi

Alina Marazzi ricordava pochissimo della madre: è questo il motivo alla base della realizzazione del film, per sentirsi con lei anche solo per un'ora. Nel caso di *Toni, mio padre*, Anna Negri vuole ricucire un rapporto, portandosi dietro molte conflittualità: il film manca spesso di obiettività e non riesce, come l'opera di Marazzi, a configurarsi come universale. Risulta, dunque, un'invettiva ma anche un omaggio verso Toni Negri e allo stesso tempo una tentata emancipazione da parte della regista-figlia.
Oltre ai filmati di archivio, altri sono stati realizzati appositamente per il film: le interviste al padre e alcune scene in cui la regista parla alla camera. In un caso, Anna Negri crolla davanti alla camera, quasi in lacrime: ammette di non essere sicura di riuscire a portare avanti il film. A chi si rivolge? Agli spettatori oppure a sé stessa? Il momento in cui Anna piange davanti alla telecamera era una reazione genuina? Quanto poteva essere "vera" la reazione di Anna, consapevole di starsi filmando? Anche se fossero *video confessional*, dunque destinati restare privati, risulta curioso che la regista abbia voluto inserirli nel film sapendo che sarebbero arrivati a una *audience* più ampia. In questo discorso, si colloca la problematizzazione della figura di Anna Negri che, da regista e figlia, deve filmare Toni in qualità di padre, di figura politica controversa e di personaggio. È difficile per la regista riuscire a cogliere le varie stratificazioni della figura di Toni Negri, ancor di più nei momenti in cui è emotivamente coinvolta. In effetti, Negri spesso perde il controllo quando parla col padre e cerca di aprire con lui un confronto, risultando poco obiettiva. Questo perché prova risentimento nei confronti del padre, poiché l'ha "abbandonata" andando in esilio in Francia e anche perché a lungo è stata, ed è ancora, legata al suo cognome e alla sua storia, risultando incapace di costruirsi una propria identità e di essere qualcosa in più rispetto alla figlia di Toni Negri.
Il film mantiene un carattere di storia personale e non universale. Molte problematiche rimangono irrisolte: la regista deve cedere la scena al padre, in teoria protagonista del film realizzato, oppure deve entrare nel film per rivendicare la posizione di regista emancipata? Questa contraddizione accompagna tutto il film, che appunto si muove tra storia e conflitti familiari, rapporto padre e figlia, insicurezze di Anna messe in evidenza, e la storia italiana approfondita dall'interno grazie alla testimonianza di Toni e della figlia. Quando Anna domanda al padre «Secondo te, perché sto facendo questo film?», Toni le risponde «Sei mia figlia». La risposta è molto importante e evidenza come per lui Anna è sua figlia prima di essere regista, attivista, femminista. Anna Negri, figlia-regista, realizza il documentario proprio per dimostrare al padre che lei non è unicamente sua figlia, ma una persona a sé stante: racconta il rapporto col padre e cerca di comprendere come e se ne sia possibile una declinazione diversa. Cerca l'approvazione del padre, ma anche l'emancipazione dalla sua ingombrante figura politica. Va infine ricordato, e questo è un elemento che dà un significato interessante al film, che Toni è venuto a mancare nel 2023, quindi due anni prima dell'uscita del documentario. Naturalmente le riprese sono state realizzate prima della sua scomparsa, ma la parte di costruzione degli elementi d'archivio e del montaggio è avvenuta in seguito. Senza dubbio la morte di Toni ha avuto un impatto sulla finalizzazione del film, probabilmente influendo anche su alcune scelte della regista. Forse, se Toni fosse stato ancora in vita, il loro tormentato rapporto sarebbe giunto a un compromesso.
Si può concludere sottolineando come l'opera di Negri ri-medi tantissimi archivi differenti, alimentando diverse riflessioni riguardo il riuso creativo e lo statuto problematico delle immagini in un lavoro d'archivio[25].



Cinema d'archivio come sperimentazione

Il cinema d'archivio e la sperimentazione con le immagini sono fortemente legati anche alla video arte. Diversi video artisti hanno inglobato le pratiche cinematografiche nelle loro installazioni rafforzando il legame tra l'arte contemporanea e il cinema, dialogando con diverse dimensioni dell'archivio. Possiamo ricordare *The Clock* (Marclay, 2011) e *Pretty Much Every Film and Video Work from About 1992 Untilnow'ish* (Gordon, 1999), due installazioni che lavorano con dimensioni interessanti dell'archivio multimediale.

The Clock raggruppa numerosi frammenti filmici e televisivi, tutti raffiguranti orologi, anche di diversi generi. Gli orologi indicano lo scorrere del tempo, e nell'installazione sono sincronizzati con il tempo di visione dello spettatore. È un'opera che riflette sul concetto filosofico del tempo, e che non presenta elissi: il tempo del film scorre esattamente come il tempo della realtà dello spettatore[26].

Pretty Much Every Film and Video Work from About 1992 Untilnow'ish si configura come un enorme archivio multimediale delle opere realizzate da Douglas Gordon a partire dal 1992 fino ad oggi[27]. L'opera va a esplorare il concetto di archivio che si configura come un dispositivo in cui i lavori dell'artista entrano concettualmente, visivamente e sonoramente in connessione tra loro. L'installazione è caratterizzata da una rimediazione continua dei vari materiali audiovisivi che vengono mostrati su diversi monitor, per la maggior parte televisivi. *Pretty Much Every Film and Video Work from About 1992 Untilnow'ish* contiene tutti i lavori video dell'autore, per cui non è mai effettivamente completo: potrà continuare a cambiare e ad essere integrato fin quando Gordon continuerà a lavorare, configurandosi come un archivio personale in costante aggiornamento. Un altro elemento interessante è che in ogni installazione Gordon ripensa il suo lavoro, decidendo su quale monitor mostrare una determinata opera, quali elementi saranno preminenti perché mostrati su monitor più grandi, e quali mostrati su monitor più piccoli, fino ad arrivare allo schermo dei cellulari. L'opera si configura come "democratica", in quanto non esiste un elemento che sia sempre più importante degli altri. L'installazione utilizza la cultura cinematografica come un *ready made* da prendere, frammentare, decontestualizzare e riutilizzare per costruire qualcosa di nuovo e originale. Gordon riflette dunque sull'immagine in qualità di strumento dalle infinite possibilità per mettere in crisi le regole della comunicazione sociale, della

percezione e della costruzione della memoria collettiva. L'opera è, allo stesso tempo, una messa in scena dell'archivio video personale dell'artista[28].
Sempre nell'ambito della video arte, un artista che sperimenta molto con le nuove tecnologie e con diversi aspetti dell'archivio è Jon Rafman. Già col suo lavoro *Shadowbanned* (2018) l'artista ci porta in un viaggio nel corpo della macchina, facendo diversi riferimenti al *dark web* e utilizzando l'estetica delle teorie cospirazioniste che vi emergono numerose. Rafman è sempre stato interessato ad esplorare mondi virtuali, e tramite il recente strumento dell'Intelligenza Artificiale, con cui ha iniziato a sperimentare già nel 2020, è riuscito creare dei mondi virtuali a partire dalla sua immaginazione: grazie all'IA la sua modalità di lavoro è cambiata, e il suo processo creativo si è velocizzato. Dopo il 2020, l'IA è diventata maggiormente sofisticata, e questo ha reso essenziale il ruolo del *prompt writer*, cioè di chi effettivamente scrive i *prompt*: questo significa che un artista che vuole lavorare con l'IA deve avere una conoscenza di base dei suoi "comportamenti" per ottenere il risultato voluto[29]. Questi mondi virtuali attingono a delle *online subculture* e riflettono sull'impatto del *web* sulla psiche umana. Per Rafman la tecnologia rispecchia il modo in cui gli esseri umani fanno esperienza del mondo[30].
Nel caso di *Counterfeit Poast* (2022), il regista analizza una dimensione dell'archivio anomala, attingendo al *deep web* per trovare storie da raccontare, che abbiano come tematica quella del *Mandela effect*, cioè il falso ricordo, dell'isolamento e dell'alienazione dalla società, vissuta da parte di alcuni individui. Il lavoro è molto attuale e innovativo, sia dal punto di vista tematico che dal punto di vista della realizzazione tecnica. Il tema del falso ricordo si collega alla problematica della sovraesposizione delle immagini: oggi siamo bombardati da tantissime e diverse tipologie di immagini e questo aspetto rende difficile risalire alle fonti – e dunque capire dove si è incontrata una determinata immagine – generando falsi ricordi. Rafman si misura appunto con l'archivio digitale, spingendosi ancora più in fondo attraverso il ricorso a storie trovate nel *deep web* e successivamente tradotte in immagini. Rafman gioca e sperimenta con l'audiovisivo e l'archivio e presenta l'opera come installazione immersiva, composta dalle immagini che invadono lo spazio fisico. Questa modalità di esposizione rivela come le tecnologie e il web siano totalmente radicati nella nostra vita, invadendo anche i nostri spazi fisici.
Counterfeit Poast, raccogliendo storie e confessioni pubblicate da diversi utenti su Internet, riflette sull'epoca storica in cui ci troviamo, quella della post-verità: in un mondo in cui l'opinione pubblica vale più della verità stessa, qual è lo scopo di sapere realmente come sono andati i fatti? L'opera è realizzata con una tecnologia di generazione di immagini IA a partire dal testo scritto, ed è animata tramite applicazioni iPhone di *face-tracking*. Il lavoro è accompagnato da una riflessione sull'Intelligenza Artificiale e sulle limitazioni che sono imposte dai suoi creatori[31]. Nel rispetto della sua poetica, Rafman utilizza le ultime tecnologie digitali per il suo lavoro e allo stesso tempo ne analizza l'impatto sulla vita di tutti i giorni.
Counterfeit Poast è diviso in dieci piccole storie, ognuna preceduta da una schermata bianca con il titolo dalla storia, l'utente che l'ha condivisa e quanto tempo prima è stata pubblicata. Ogni storia è costruita in modo simile a livello visivo: il narratore, cioè l'utente che l'ha pubblicata, è animato e racconta gli eventi, mentre sullo sfondo si susseguono diverse immagini ferme, sempre generate dell'IA, che animano la storia. Le animazioni sono doppiate da attori veri, non generate dall'IA, e c'è inoltre un ottimo *sound design*: i suoni che accompagnano le immagini sono molto realistici

e sembra quasi che queste prendano vita. Le immagini hanno un aspetto tridimensionale, tattile, e sono configurate da una estetica *uncanny*, distorta, straniante, ricollegandosi alla tematica dell'opera, quella del falso ricordo.
Tra le storie più interessanti, *Traveling Salesman* postata da u/MmeSherae) parla esplicitamente del falso ricordo: la narratrice descrive un film che avrebbe visto al cinema, *Traveling Salesman* diretto e interpretato da Kevin Costner, di cui però nessuno ha ricordo. Lancia un appello sul web per scoprire se qualcuno ricordi il film, o se qualcuno conservi prove della sua esistenza, come *posters* o *merchandising*, addirittura chiedendo se qualcuno conosca Kevin Costner per parlare direttamente con lui.
Altre due storie interessanti, *My FBI agent* (postata da u/targeted_ramirez77) e *Husband acting crazy* (postata da u/sofia1ramirez), sono in realtà la stessa storia raccontata da due punti di vista diversi, per questo vengono animate in parallelo da Rafman, e presentate nello stesso blocco narrativo[32]. In *My FBI agent*, Carlos è convinto di avere un agente dell'FBI che lo seguirebbe ovunque: a un certo punto gli attribuisce il ruolo di angelo custode, battezzandolo Gabe, in onore dell'arcangelo Gabriele. In *Husband acting crazy*, la moglie di Carlos inizia a notare comportamenti strani da parte del marito, ignara della sua convinzione dell'esistenza dell'agente. A un certo punto, Carlos decide di lasciare alcuni bigliettini in casa e in macchina per il suo agente, convinto che questo lo sia seguendo in ogni momento della sua vita, e rimane contentissimo quando vede di aver ricevuto risposta. Dall'altra storia scopriamo che è in realtà la moglie a scrivere le risposte con il fine di far rifiorire il loro rapporto. Dopo diversi messaggi, Carlos inizia a pensare di essere manipolato da Gabe. Le storie terminano con una minaccia di Carlos a Gabe che lascia sua moglie, la vera destinataria, sconvolta.
L'ultima storia, *Jonathan Brandis* (postata da u/TVExpert), racconta di un uomo ossessionato dall'attore Jonathan Brandis, il quale dopo la notizia del suo suicidio decide di scrivere un falso biglietto d'addio da parte di Brandis e di caricarlo su internet. È convinto di conoscere così bene l'attore, meglio di quanto egli conosca se stesso, da riuscire a far credere a tutti che il biglietto sia vero: afferma che con il passare degli anni il biglietto contraffatto diventerà autentico per l'immaginario collettivo. Quest'ultima storia conclude il lavoro, e si configura come la creazione da parte di un utente di un falso ricordo, poi impiantato nell'immaginario collettivo. Se

l'opera inizia con una donna che ricorda un film mai esistito, si conclude con un uomo che inventa un documento mai stato scritto, presentandolo come vero.
In conclusione, i lavori di Rafman riflettono sulle tematiche del ricordo e del passato, approfondendo soprattutto le nuove possibilità offerte dal digitale e dai nuovi media: l'artista sottolinea come sia la prima volta nella storia in cui abbiamo accesso a così tante informazioni. Viene fatta anche una riflessione sulla contemporaneità: tutto viene registrato, archiviato; questo, però, non porta a ricordare meglio il passato ma piuttosto a dimenticarlo subito, in quanto sono già le macchine a ricordare tutto per noi. Cosa succede nel momento in cui la vita sociale passa dallo spazio fisico a quello virtuale? La riflessione dell'artista si sposta sulla natura effimera degli spazi virtuali: scomparendo, questi non lasciano traccia a differenza di quelli fisici, proprio come i media effimeri[33]. Le tematiche analizzate dall'artista sfociano in diversi interrogativi sul futuro dell'audiovisivo e del lavoro creativo.

Conclusioni

Il panorama cinematografico sta attraversando una fase di grande cambiamento in seguito allo sviluppo di nuove tecnologie, all'enorme accessibilità dei contenuti e all'avvento dell'Intelligenza Artificiale. Da ciò sono scaturiti numerosi dibattiti, tra cui quello sull'utilizzo proprio dell'Intelligenza Artificiale come strumento per realizzare opere d'arte e cinematografiche. È un argomento che ha generato non poche polemiche e teorie complottiste, secondo cui l'IA sostituirà l'operato umano. A riguardo, è interessante la riflessione fatta da Rafman sul valore della AI-*generated art*, che fornisce molteplici spunti sul futuro dell'arte e dell'audiovisivo. La poetica di Rafman è caratterizzata da un atteggiamento aperto e curioso nei confronti delle nuove tecnologie, tra cui l'IA, che include con interesse nella sua pratica creativa. Come già spiegato, egli ha utilizzato l'IA per la creazione delle sue opere, ma con un atteggiamento critico e consapevole: non si limita a un suo mero utilizzo, ma ne studia le modalità comportamentali, scrivendo *prompt* coerenti rispetto al suo lavoro e al tipo di tecnologia generativa che utilizza. L'IA, secondo l'artista, può andare in diverse direzioni: può aiutare l'arte e creare nuove opere interessanti, ma se utilizzata senza consapevolezza e conoscenza crea immagini *uninspiring*, come quelle presenti spesso sui *social*. Paragona l'avvento dell'IA all'avvento della fotografia: infatti, inizialmente, la fotografia veniva considerata come una mera riproduzione meccanica, in contrapposizione alla pittura che non viene *mediata* dalla macchina. A oggi la fotografia è considerata una forma d'arte al pari delle altre, in quanto dietro alla riproduzione meccanica fatta dalla macchina fotografica c'è la visione dell'artista che si esprime nella scelta di cosa fotografare, della composizione, della luce, dei colori.
Per quanto Rafman sia favorevole e utilizzi la AI-*generated* art, sottolinea come sia essenziale comprenderne i limiti: per esempio, alcune IA generative hanno dei filtri di censura imposti dalle proprie compagnie, e questo fa in modo che i contenuti generati siano a loro volta sottoposti a filtri e limitazioni. Queste regole impediscono la creazione di alcuni *output*, poiché spesso l'IA è costretta a generare risposte che siano *politically correct* e socialmente accettabili. Questi filtri sono inseriti perché le compagnie che possiedono le IA temono che gli *user* possano sviluppare contenuti

non corretti o illegali: per quanto una IA senza restrizioni potrebbe essere utilizzata in maniera scorretta, queste regole contraddicono la promessa da sempre fatta per Internet dell'*open data access*[34].

L'avvento del digitale ha portato diverse innovazioni non solo nel campo della produzione delle opere audiovisive[35], ma anche in quello della loro conservazione e valorizzazione: sono nati nuovi strumenti, nuove modalità conservative e di valorizzazione di questo patrimonio (sia analogico che digitale). Tramite la digitalizzazione, l'accesso al patrimonio audiovisivo è molto più esteso. Basti pensare al discorso fatto precedentemente sugli archivi digitali: sia diverse istituzioni culturali (musei, fondazioni, biblioteche) che alcuni archivi audiovisivi forniscono *database online* che permettono la consultazione da remoto. Esistono poi archivi totalmente online come *Internet Archive*[36] e i già citati Youtube e social media, dove vengono archiviati filmati contemporanei. Piattaforme gestite dagli utenti, come Youtube e i vari social network, più che valorizzare i contenuti, rendendoli accessibili online, si limitano alla loro mera esposizione, in quanto, a differenza di istituzioni, non presentano informazioni di contesto e metadati riguardo ai materiali caricati. In realtà, è anche importante sottolineare che tra archivi audiovisivi e «piattaforme di contenuti *user-generated* come Youtube o Vimeo, o di social network come Facebook e Instagram»[37] nasce un dialogo, una collaborazione, in quanto gli archivi utilizzano tali piattaforme, tramite la creazione di canali, per rendere accessibile il loro materiale online.

Si può far riferimento a due grandi difficoltà, alle quali si va incontro col digitale e la rete: la natura effimera dell'audiovisivo digitale, e la selezione del materiale accessibile. Per quanto l'archiviazione digitale di opere audiovisive possa sembrare un procedimento più semplice e immediato, resta indubbio che le pellicole hanno una stima di vita più lunga: se conservate correttamente possono durare oltre i cento anni. Per il digitale, la situazione è molto più complessa, poiché il più grande ostacolo è quello dell'obsolescenza dei supporti, che è molto più rapida. Non basta copiare il file video su *hard disk* diversi: la modalità conservativa deve sempre essere aggiornata, ed è necessario formulare un piano di conservazione che preveda anche gli avanzamenti tecnologici negli anni successivi. Ulteriori problematiche sono quelle del danneggiamento fisico delle pellicole, che nel digitale corrispondono alla perdita di dati e al danneggiamento dei file che li rendono inutilizzabili. Proprio per questo, l'archiviazione sia di materiale digitale che analogico è sottoposta a controlli periodici. Per gli archivi digitali non ufficiali come Youtube si aggiunge un'ulteriore problematica: non esistono figure professionali che lavorano in archivi istituzionali, e i materiali rischiano di essere persi se rimossi dagli utenti, fino a rischiare di scomparire tutti se la piattaforma diventa obsoleta o addirittura viene eliminata.

Un ulteriore quesito da porsi col digitale è cosa rendere accessibile online e in *open access*. Questo interrogativo si complica per la sovrabbondanza di materiale nell'era digitale. Rendere accessibile online il completo patrimonio audiovisivo di un archivio porta con sé problemi anche a livello di *copyright*: infatti, tramite registrazioni schermo o siti di download non legali, chiunque può appropriarsi del materiale e utilizzarlo a proprio piacimento. La politica di archivio aperto viene appunto adottata da *Internet Archive*, che permette *upload-download* libero e aperto a tutti[38]. È una politica che, però, non possono adottare tutti gli archivi.

In conclusione, è necessario continuare a creare e archiviare utilizzando

consapevolmente i nuovi strumenti e le nuove agevolazioni permesse dalla tecnologia. C'è, però, un ulteriore interrogativo da porsi, riguardo gli archivi personali di ciascun essere umano. Che fine faranno le quantità di immagini, video, scritti e file che ognuno di noi archivia regolarmente sul proprio *hard disk*, computer, telefono? Se personalmente quei documenti hanno valore per il singolo individuo, questi archivi personali disordinati potranno avere un valore storico-culturale in futuro?

1 Cfr. R. Prelinger, *Archives of inconvenience*, in A. Lison, M. Mars, T. Medak and R. Prelinger, *Archives*, Meson Press, Luneburg-Minneapolis 2019, pp. 4-5.
2 M. Foucault, *L'archéologie du savoir*, Gallimard, Parigi 1969, p.170.
3 Cfr. Ivi, pp. 166-173.
4 Cfr. J. Baron, *The archive effect. Found Footage and the audiovisual experience of history*, in *The archive effect*, Routledge, London and New York 2014; J. Derrida, *Archive Fever: a Freudian impression*, trad. ing., The University of Chicago Press, Chicago and London 1995, pp. 1-5.
5 Cfr. C. Blumlinger, *Cinéma de seconde main. Esthétique du remploi dans l'art du film et des nouveaux medias*, tr. fr., Klincksieck, Paris 2013 pp. 33-34; 48-47.
6 Secondo la studiosa Jaimie Baron, Internet non è un archivio in quanto manca una figura fisica che lo organizzi, preservi e supervisioni.
7 Come Google, Safari, Firefox.
8 Sempre nel rispetto delle linee guida della piattaforma.
9 Cfr. P. Grainge, *Introduction: Ephemeral media* in *Ephemeral media: Transitory Screen Culture from Television to YouTube*, in P. Grainge (ed.), Palgrave Macmillan per conto del BFI, Londra 2011, pp. 2-3; 7-9; M. Schleser, *Towards Mobile filmmaking 2.0: Amateur Filmmaking as an Alternative Cultural Practice*; A. Keating, *Home Movies in the Age of Web 2.0: The Case of "Star Wars Kid"*, in L. Rascarolli, G. Young e B. Monahan, (ed.), *Amateur filmmaking: The Home Movie, the Archive, the Web*, Bloomsbury, London-New York 2014, pp. 317-319; 301-302.
10 Anche Youtube può essere fruito sul cellulare, ma si preferiscono, per la conformazione della pagina web e il più frequente accesso da computer, sempre i video orizzontali. Per i video più brevi è stata creata la sezione *Youtube Shorts*, video verticali di massimo 180 secondi.
11 K. Singh, P. Paul, *Dancing in the Era of Vertical Screens: Democratizing Performance via Smartphone Filmmaking*, in "Comunicazioni sociali" (2025); A. Cati, S. Li, A. Chiara Sabatino, M. Schleser, Comunicazioni sociali – 2025 – 2. *Capturing mobile lives Self-representation, mobile autobiographies and first-person videos in digital storytelling and smartphone filmmaking*, Vita e pensiero, pp. 231-234.
12 La piattaforma TikTok prevede secondo le sue impostazioni la funzione *remix* di contenuti, che può essere di diverse tipologie: duetto, *stitch*, *remix* immagini e video. Ad esempio, con la funzione duetto, l'utente può pubblicare il suo video accanto al video di un altro creator, creando uno *split screen*. Creazione di video – duetto in "Support Tiktok" https://support.tiktok.com/it/using-tiktok/creating-videos.
13 Cfr. J. Baron *The archive effect. Found Footage and the audiovisual experience of history*, Capitolo 5, *The digital archive effect*, cit.
14 *Remediation: «The formal logic by which a new media refashions a prior media form»*, in J. D. Bolter e R. Grusin, *Remediation: understanding new media*, The MIT Press, Massachusetts 1999, tr. it. Guerini e associati, Milano 2003.
15 Per le definizioni di *remediation*, *immediacy* e *hypermediacy* è stato consultato il glossario presente in *Remediation: understanding new media*, cit., pp. 272-273.
16 R. Davies, *Digital Intimacies: Aesthetic and Affective Strategies in the Production and Use of Online Video*, in *Ephemeral media: Transitory Screen Culture from Television to YouTube*, P. Grainge (ed.), cit., p.223.
17 Cfr. S. Holtzman, *Digital Mosaics:The aesthetics of cyberspace*, Simon & Schuster, New York 1997, pp. 12-15.
18 Cfr. J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: understanding new media*, cit., pp. 24-26; 28-29; 33-34; 44-45; 49; 147-153.

[19] Tale pratica nasce in realtà negli anni Settanta, ma si diffonde molto rapidamente grazie all'avvento di piattaforme digitali come Youtube e i *social*, anche grazie alle diverse possibilità tecnologiche della rete e alla disponibilità di download di musica e video con cui comporre i *vid*.

[20] Cfr. F. Coppa, *Vidding: A History*, University of Michigan Press, Michigan 2022 pp. 23-25.

[21] Dichiarazione di Anna Negri riguardo Toni, mio padre in "Archivio Aperto", https://www.archivioaperto.it/proiezioni/toni-mio-padre/.

[22] L'elenco degli archivi utilizzati da Anna Negri è consultabile sul sito "Archivio Aperto", https://www.archivioaperto.it/proiezioni/toni-mio-padre/.

[23] I siti web degli archivi: sito della Fondazione Archivio Audiovisivo del Movimento Operaio e Democratico AAMOD https://aamod.it, la pagina dedicata all'Archivio Nazionale Cinema Impresa sul sito della Fondazione CSC https://www.fondazionecsc.it/archivio-nazionale-cinema-impresa/, sito web Fondazione Baruchello https://www.fondazionebaruchello.com, Sito Web Rai Teche https://www.teche.rai.it.

[24] Il sito della Fondazione Home Movies – Archivio Nazionale Dei Film Di Famiglia https://www.homemovies.it, la pagina dedicata all'Archivio regionale del film amatoriale e di famiglia https://lab80.it/it/cinescatti.

[25] Cfr. S. Contini, *Appunti su Toni, mio padre* su "Rivista Stanca", https://rivistastanca.com/appunti-su-toni-mio-padre/ e D. Dottorini, *Del gesto Toni, mio padre di Anna Negri* in "Fata Morgana Web" https://www.fatamorganaweb.it/toni-mio-padre-di-anna-negri/.

[26] Cfr. M. Bertozzi, *Recycled cinema. Immagini perdute, visioni ritrovate*, Marsilio, Venezia 2012, pp. 100-101.

[27] Rispetto al momento storico e al museo ospitante, in cui l'opera viene ri-installata: Gordon realizza delle modifiche e delle aggiunte sia alla disposizione che ai materiali video esposti. La più recente esposizione, a cui si farà riferimento, è quella al MAXXI – Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo (maggio 2025-novembre 2025).

[28] Cfr. *Douglas Gordon "Pretty much every film and video work from about 1992 until now'ish…" MAXXI / Roma*, in "Flash Art Italia", https://flash---art.it/2025/06/douglas-gordon-pretty-much-every-film-and-video-work-from-about-1992-until-nowish-maxxi-roma/, *Douglas Gordon Pretty much every film and video work from about 1992 until now'ish…*, in "MAXXI", https://www.maxxi.art/events/douglas-gordon/.

[29] Cfr. *Jon Rafaman's reflection on the value of AI-generated art, EbrahK'dabri as an accompanying text*, in "DIS ART", https://dis.art/jon-rafman-ebrah-kdabri.

[30] Cfr. *Jon RafmanEbrahK'dabri* in "SprüthMagers", https://spruethmagers.com/exhibitions/ebrah/.

[31] Descrizione di *Counterfeit Poast* su DIS.ART piattafroma di streaming, https://dis.art/counterfeit-poast.

[32] Se consideriamo queste due storie separate, in quanto sono effettivamente state raccontate da due utenti diversi, le storie raccontate diventerebbero undici.

[33] Cfr. J. Ritger, *AfterimageJonRafmanCouterfeitPoast*, intervista a JonRafman in "Spazio Maiocchi", https://www.spaziomaiocchi.com/counterfeit-poast/.

[34] Cfr. *Jon Rafaman's reflection on the value of AI-generated art, EbrahK'dabri as an accompanying text*, in "DIS ART", https://dis.art/jon-rafman-ebrah-kdabri.

[35] Rossella Catanese e Chiara Petrucci in *Rimediazione degli archivi di film: Digital Humanities e patrimonio audiovisivo*, in "magazén", Vol. 5, n. 1 (2024), pp. 118, definiscono il termine *audiovisivo* come termine-ombrello cheraccoglie opere realizzate con diversi supporti, e di diverse tipologie (professionale, amatoriale, documentaristica…). Si può fare anche una distinzione per quanto riguarda la destinazione dei prodotti: per sale cinematografiche e *non-theatrical*: in questa seconda categoria sono raccolti prodotti come film educativi, video arte, cinema amatoriale, pubblicità…

[36] *Internet Archive*, è appunto un archivio unicamente digitale, gratuito e accessibile a tutti (sia per *upload* che per *download* e consultazione) di numerosi testi, film, musica, fotografie, registrazioni audio e altri materiali ancora. Sito web https://archive.org.

[37] R. Catanese, C. Petrucci in *Rimediazione degli archivi di film: Digital Humanities e patrimonio audiovisivo*, in "magazén", Vol. 5, n.1 (2024), pp. 118.

[38] Cfr. R. Catanese e C. Petrucci in *Rimediazione degli archivi di film: Digital Humanities e patrimonio audiovisivo*, in "magazén", Vol. 5, n.1 (2024), pp.118.