

INDICE

Introduzione.....	3
Capitolo I	
IL RITRATTO	
1.1 IL RITRATTO	5
1.1.1 La <i>circumductio umbrae</i>	6
1.1.2 Breve storia del ritratto.....	7
1.2 IL RITRATTO NELLA FOTOGRAFIA.....	10
1.2.1 “ <i>Face of our Time</i> ”.....	13
1.2.2 <i>Farm Security Administration</i>	15
1.2.3 Steve McCurry.....	17
1.3 IL RITRATTO E IL VIDEO.....	19
1.3.1 Cos'è il video ritratto?.....	19
1.3.2 Il video ritratto artistico.....	20
1.3.3 Il video ritratto in televisione.....	22
1.3.4 Il video ritratto giornalistico.....	23

Capitolo II

IL VIDEO RITRATTO IN RETE

2.1 I MEDIA DIGITALI.....	26
2.2 I VIDEO BLOG.....	28
2.3 IL VIDEO STREAMING.....	29
2.4 IL VIDEO RITRATTO NEL WEB	31
2.4.1 La rivoluzione di YouTube.....	31
2.4.2 MEMORO.ORG, la “banca della memoria”	32
2.4.3 Altri progetti per la rete.....	34

Capitolo III

DAILY PORTRAITS

3.1 Un portale per il video ritratto.....	35
3.2 Architettura e funzionalità del portale.....	36
3.3 I video ritratti degli studenti dell'università di Pisa.....	41

Conclusioni.....	44
------------------	----

Bibliografia.....	45
-------------------	----

Webgrafia.....	47
----------------	----

Introduzione

Si può fare sociologia senza scrivere ma presentando immagini. Infatti le immagini risultano essere una fonte primaria per descrivere la storia culturale, sociale ed economica di una determinata realtà. Il ritratto-documento tenta di rappresentare i soggetti immersi nel contesto sociale che li circonda e che ne condiziona inevitabilmente il comportamento e la stessa esistenza. Possiamo definire il video ritratto come un'immagine in movimento che alla semplice rappresentazione fisica dell'individuo aggiunge carattere, gestualità e stato d'animo, cosa che l'immagine statica (pittorica o fotografica) non può esprimere se non grazie all'estrema sensibilità dell'autore. Tuttavia l'etichetta "video ritratto" appare molto raramente, non c'è una vera e propria definizione di video ritratto. Tutte le esperienze nate nell'ambito del videogiornalismo o del documentarismo, o sviluppatesi nello specifico per la pubblicazione di video ritratti nel web, non sono state codificate né studiate se non singolarmente. I tratti che accomunano queste produzioni video, gli obiettivi che perseguono, permettono un'analisi finalizzata alla definizione di un nuovo genere.

Per definire meglio il concetto di video ritratto dobbiamo fare un excursus parlando del ritratto pittorico e fotografico che nei secoli hanno occupato un posto molto importante nella storia dell'arte. Con l'invenzione del cinema ed in seguito della televisione, il ritratto, che prima rappresentava solo una porzione di realtà impressa su un supporto materiale, viene adesso presentato all'osservatore dilatato nel tempo e nello spazio. Molti artisti utilizzano il nuovo mezzo del video per ritrarre non solo persone e luoghi, ma anche situazioni sociali e culturali. Il video ritratto acquista un importante valore sociale e antropologico.

Una nuova rivoluzione avviene con l'arrivo di Internet nelle nostre case; i media digitali ampliano all'infinito le potenzialità del mezzo del video che può essere facilmente prodotto, manipolato e diffuso ovunque. La nascita di alcuni portali web dedicati al video, ad esempio YouTube, permette agli utenti di produrre facilmente i loro video e caricarli sul web in pochi *click*. Molte persone utilizzano questa opportunità per esprimere tramite le loro riprese pensieri ed opinioni, realizzando dei video ritratti a volte anche molto brevi. Alcuni riprendono il proprio ambiente, spezzoni del loro vissuto, altri realizzano video di informazione o di controinformazione, altri realizzano una sorta di autoritratto con la loro *webcam*, esprimendo opinioni su determinati

argomenti o semplicemente mettendo in mostra la loro personalità. Sono ritratti della nostra società e delle persone che la compongono. Sono i video ritratti della nostra contemporaneità.

L'utilità del video per fissare le memoria collettiva e conservarla nel tempo è stata notata dai creatori del progetto Memoro, la banca della memoria. Per il sito *Memoro.org* sono stati realizzati dei video ritratti con lo scopo di riprendere i racconti dei ricordi e delle esperienze di una parte della società, la terza età. Anche l'utente può creare un video ritratto e partecipare attivamente alla realizzazione di un grande database video sulla memoria della nazione. Anche altri siti successivamente hanno seguito l'esempio di Memoro, ad esempio i portali d'informazione giornalistica hanno inserito tra i loro contenuti dei video, amatoriali e non, che spesso riprendono realtà anche molto distanti, rivelandosi spesso documenti preziosi da salvaguardare per conservare la memoria dei nostri giorni. Tuttavia questi portali come YouTube sono dei contenitori immensi di informazioni e nonostante il tentativo di organizzare i video in canali tematici, rimangono dispersivi, non permettono all'utente che ha realizzato un video ritratto di inserirlo in un contesto adeguato. Gli altri siti web che citeremo sono invece o troppo settoriali o troppo legati al territorio.

Quindi nasce l'opportunità di raccogliere in un unico spazio i prodotti video che possono essere etichettati come video ritratti, con la creazione del portale dedicato *Daily Portraits*. Un sito web che non solo dia una definizione del video ritratto ma che invogli l'utente a tentare di produrne uno e che organizzi i video ritratti pubblicati in categorie ben definite, sia per territorio, che per argomento, che per le molteplici finalità: ricerca sperimentale e creativa, inchiesta, intervista, ripresa di uno spaccato sociale dell'Italia o di un territorio ancora più circoscritto. Nell'ultimo capitolo vengono quindi descritti gli scopi del progetto e il modus operandi con cui è stato concepito e creato il portale web *Daily Portraits*. Una parte del capitolo si soffermerà su come è stato creato il portale, sulle tecnologie utilizzate per la creazione dell'interfaccia dinamica e della base di dati, sul *design* e sulle scelte grafiche. Nell'ultima parte verrà illustrato il lavoro pratico della realizzazione di alcuni video ritratti sull'università, in particolare sugli studenti dell'ateneo di Pisa.

Questi video ritratti sono stati realizzati per trasformare il lavoro di studio e di ricerca sul video ritratto in un'esperienza pratica e per fungere da esempio all'utente che voglia cimentarsi nella produzione di un video ritratto.

Capitolo I

IL RITRATTO

1.1 IL RITRATTO

Il verbo ritrarre ha il senso di tracciare e disegnare: è il tratto tirato per formare il contorno di qualcosa; da questo senso più generale deriva quello, più preciso, di rappresentare qualcosa.

Il sostantivo “ritratto” ha significati che si sovrappongono: di tracciato geometrico, di forma, figura, immagine e rappresentazione, di immagine somigliante.

Nell'Italia del XV sec. appare una distinzione essenziale tra imitare (dipingere correggendo il reale per perfezionarlo) e ritrarre (fare il ritratto di identità). Fu il dizionario spagnolo, nel 1611, a specializzare il termine legandolo alla rappresentazione della figura umana.

Contemporaneamente in Italia, nel dizionario dell'Accademia fiorentina della Crusca, compare il termine ritratto con il significato di “figura tratta dal naturale”.¹

Quindi il ritratto cerca di imitare nel modo più preciso e naturale l'immagine dell'uomo. Tuttavia non si può considerare il ritratto soltanto una tecnica di riproduzione delle fattezze dell'uomo, infatti entrano in gioco diversi fattori come la bravura e la sensibilità dell'artista, la volontà di abbellire la figura ritratta o di rappresentare la psicologia e i sentimenti del modello.

L'impulso di ritrarre è primordiale ed è presente nell'uomo sin dalla tenera età. Il bambino ritrae le persone care attribuendo un nome ad un'immagine generica. In questo caso il ritratto è di tipo “intenzionale” in quanto il soggetto ritratto è riconoscibile solo attraverso le manifeste intenzioni del giovane artista.

Nella storia dell'arte riscontriamo la volontà di ritrarre le fattezze umane già nella preistoria anche se la maggior parte delle antiche civiltà hanno tramandato unicamente ritratti intenzionali, legati a schemi generici, oppure ritratti “tipologici” che rappresentano un individuo collocandolo in una categoria generica, facilitandone l'identificazione attraverso attributi particolari come il vestiario o gli oggetti.²

¹ Édouard Pommier, *Il ritratto. Storie e teorie dal Rinascimento all'età dei Lumi*, 2003.

² L'enciclopedia libera sulla rete, Wikipedia: <http://it.wikipedia.org/wiki/Ritratto>

1.1.1 La *circumductio umbrae*

Il mito sull'origine della pittura coincide con l'origine del ritratto.

Due passi della *Naturalis historia* di Plinio il Vecchio hanno fissato la dottrina canonica sulle origini della pittura. Plinio rielabora alcune antiche tradizioni, egizie e greche, su questo tema: "tutti riconoscono che [il principio della pittura] è consistito nel tracciare, grazie a linee, il contorno di un'ombra umana".³

La tesi della *circumductio umbrae*, ovvero della circoscrizione dell'ombra, racconta che l'uomo avrebbe notato la sua ombra e ne avrebbe fissato i contorni. Plinio il Vecchio mescola questa nozione con la nascita di un'altra tecnica, quella del modellare in argilla. Il vasaio Butade, di Corinto, ne dovette l'invenzione a sua figlia, innamorata di un giovane; questo doveva partire per mare ed ella, disperata per la partenza dell'amato, circondò con una linea l'ombra del suo volto riportata sul muro dalla luce di una lampada; suo padre vide il disegno e applicò l'argilla sullo schizzo, ne fece un rilievo che mise a indurire al fuoco insieme al resto dei suoi vasi, dopo averlo fatto seccare.

La conclusione del mito è che la pittura inizia con un ritratto di un profilo, tratto da un'immagine dal vivo, l'ombra riportata. Quintiliano riprende il mito affermando che la pittura nasce dall'ombra gettata da un corpo illuminato dal sole.⁴

Anche Leonardo Da Vinci segue gli studi di Plinio il Vecchio, annotando in uno dei suoi taccuini: "La prima pittura fu sol d'una linea, la qual circundava l'ombra de l'omo fatta dal sol né i muri". Leonardo riprenderà questo concetto nel suo "Trattato della Pittura" al capitolo 29, facendo riferimento alla "linea circonferenziale delle membra di che si genera la bellezza umana".⁵

Charles Perrault fornirà la versione più completa del mito dell'invenzione della pittura e del ritratto nel poema "*La Peinture*" (1668). Insistendo sul rituale doloroso della separazione Perrault presenta l'invenzione del ritratto come una risposta all'esigenza memoriale.

Stavolta non è la figlia del vasaio di Corinto, ma una pastorella di Pafos, a cui l'amore fa vedere l'ombra del suo amante proiettata sul muro da una candela e le dà l'ispirazione di fissare l'immagine, guidando la sua mano nel tracciarne il contorno.

“Se almeno mi restasse quel viso affascinante

³ Plinio il Vecchio, "Naturalis Historia", libro XXXV. E-book su <http://www.latin.it/>

⁴ Édouard Pommier, *Il ritratto. Storie e teorie dal Rinascimento all'età dei Lumi*, 2003.

⁵ Leonardo da Vinci, "Trattato della Pittura", pag.36. E-book su <http://www.liberliber.it/>

qualche tratto imperfetto, qualche vaga immagine,
quest'odiosa partenza, diceva in cuor suo,
per quanto crudele, avrebbe meno rigore.
Sulla faccia del muro segnato da quella traccia
ognuno del pastore riconobbe l'aria e la grazia,
e l'effetto meraviglioso di quest'avvenimento
fu di un'arte sì divina il felice cominciamento.”⁶

Il ritratto in queste testimonianze è il segno di un'assenza, espressione di nostalgia.

Viene realizzato per conservare l'immagine in assenza della persona, che questa assenza sia la conseguenza di un allontanamento oppure la morte.

E' la presenza dell'assente. Il ritratto richiama l'assente, lo fa ritornare dall'assenza e lo rammemora nell'assenza. Immortalizza la presenza del modello; rende immortale nella morte.

Ma nel corso della storia il ritratto appare soprattutto come un mezzo di riconoscimento, offre ai personaggi della storia un'immagine somigliante.

Ha quindi un potere sociale ed esemplare, è la persona rappresentata con le sue qualità e i suoi gesti. Rappresenta la sua vita gloriosa, una vita da imitare .

1.1.2 Breve storia del ritratto

Il valore morale del ritratto è uno dei fattori che spiegano l'importanza della tradizione della quale parla Plinio il vecchio: le famiglie romane usavano modellare sul volto dei defunti delle maschere di cera, decoravano con ritratti gli alberi genealogici dipinti negli atrii delle loro case .

Il ricordo degli antenati e dei grandi uomini del passato, trasmesso dai loro ritratti, non riguardava solamente il culto familiare ma concerneva la trasmissione della cultura. L'uso delle effigi degli antenati risale all'inizio della repubblica. Queste seguivano i modelli del ritratto ellenistico (figure che seguono modelli stilistici o naturalistici piuttosto che riprodurre le vere fattezze del defunto) .

Il ritratto romano diverrà minuziosamente realistico in tutti i suoi aspetti all'inizio del I secolo a.C. e resterà tale fino al secondo triumvirato (43-32 a.C.), periodo che coincise con una forte esaltazione delle tradizioni e delle virtù dei patrizi. Si assistette in

⁶ Édouard Pommier ,*Il ritratto. Storie e teorie dal Rinascimento all'età dei Lumi*, 2003.

definitiva a una presa di coscienza del valore sociale e politico dei ritratti.⁷

Un affresco molto famoso che lo dimostra è il ritratto di “Pacuvius Proculus e la moglie”, rinvenuto nella "casa di Pansa" negli scavi archeologici di Pompei.

E' interessante perché l'affresco ritrae una coppia di borghesi pompeiani, che non sono in realtà Pacuvius Proculus e la moglie (la scritta è stata rinvenuta all'esterno della casa e appartiene invece ad un manifesto di propaganda elettorale) ma sono identificabili con il panettiere Terentius Neo e la consorte, come prova un graffito rinvenuto all'interno della casa. Il panettiere viene ritratto con la toga per affermare la cittadinanza romana ma si è ipotizzato che i caratteri somatici dei due personaggi ne tradiscano le origini sannitiche. Questo spiegherebbe il desiderio di ostentazione dello stato sociale raggiunto tramite il ritratto: oltre all'abbigliamento è interessante che vengano raffigurati mentre stringono un rotolo di papiro, una tavoletta cerata e lo stilo, suggerendo che l'uomo si occupasse di attività pubbliche o culturali e che la donna si occupasse dell'amministrazione della casa e degli affari.



Figura 1. “Pacuvius Proculus e la moglie” (tarda età neroniana); da Pompei VII 2, 6 (esedra). Napoli, Museo Nazionale.

⁷ R. B. Bandinelli, *L'arte romana nel centro del potere*, BUR Arte, 1969, pp. 71-105.

Tuttavia la scoperta del ritratto fisiognomico si deve alla civiltà Greca, dopo la metà del IV secolo a.C. Infatti precedentemente il ritratto greco era una semplice effigie, un'icona impersonale e non somigliante al modello, come dimostrano i nomi incisi per riconoscere il personaggio. Quindi la rappresentazione dell'uomo era opera d'arte e seguiva specifici canoni estetici.

Nel periodo ellenistico, grazie alle mutate condizioni sociali e culturali ma soprattutto all'artista Lisippo, il ritratto fisiognomico si diffuse e si arrivò a rappresentare l'individuo con somiglianti fattezze fisiche e caratteriali.

Durante l'Alto Medioevo si ha l'abbandono dell'arte del ritratto. La mentalità permeata dalla religiosità cristiana porta a preferire la rappresentazione simbolica e astratta alla rappresentazione del singolo.



Figura 2. Théodore Géricault, “Alienata con monomania dell'invidia” (1822-23).

Lione Musée des Beaux-Arts.

Bisogna aspettare il Basso Medioevo per vedere tornare i fondamenti razionali e umanistici che permettono un nuovo interesse per la raffigurazione dell'individuo. Uomini illustri o ricchi banchieri erano soliti farsi ritrarre nell'atto di donare l'opera d'arte o inginocchiati di fronte la figura sacra; questo era un modo di espiare il peccato di usura. Nel Rinascimento abbiamo una svolta significativa per l'arte del ritrarre, infatti nasce un nuovo interesse per il mondo naturale e l'uomo. Nella seconda metà del Quattrocento rinacque il ritratto privato, che recuperò modelli antichi. Ad esempio divennero molto popolari i ritratti su medaglia fin dall'inizio del XV secolo.

La scuola fiamminga produsse in pittura le effigi di potenti, che distaccandosi completamente dalle composizioni religiose occupavano l'intero spazio pittorico. Il ritratto rinascimentale comprendeva sempre un elemento simbolico e idealizzato, non era una semplice riproduzione delle fattezze.

Spesso erano inseriti nel quadro oggetti che rappresentavano la ricchezza o il prestigio del soggetto, come gioielli, broccati, per le donne acconciature elaborate e un colorito chiaro e delicato. Era tipico raffigurare oggetti e animali simbolici, derivati dalla simbologia della pittura sacra, come il cagnolino (fedeltà), il libro (erudizione), la melograna (fertilità). L'idealizzazione umanistica dei soggetti non serviva ad abbellire il ritratto in quanto anche i difetti fisici venivano dipinti e acquistavano la propria dignità all'interno di una raffigurazione perfetta formalmente.

Dal Rinascimento in poi il ritratto è diventato una fonte preziosa per tramandare i gusti e gli stili presenti nelle varie epoche, permettendo agli storici di ricostruire l'evoluzione della società, fino all'invenzione della fotografia.

1.2 IL RITRATTO NELLA FOTOGRAFIA

La fotografia è l'immagine di un oggetto fissata, mediante proiezione ottica, su di un supporto (analogico o digitale) sensibile alla luce. Il ritratto fu una delle prime applicazioni della fotografia e allo stesso modo in cui il ritratto in pittura era considerato un genere inferiore anche il rapporto tra la fotografia e l'arte fu da subito complesso.

Per parlare di fotografia d'arte bisogna aspettare almeno fino alla metà dell'Ottocento. Gli inizi della fotografia d'arte sono infatti influenzati dalla vicinanza scomoda con la pittura, ugualmente impegnata nel riprodurre le immagini che la realtà

ci dona. Infatti per i primi fotografi fu naturale fare riferimento a modelli pittorici, imitando le composizioni classiche o allegoriche dei pittori accademici e abbellendo le fotografie rendendole più simili ai dipinti. Questi tentativi non permisero alla fotografia di raggiungere un'autonomia estetica che potesse elevarla ad Arte.

Fortunatamente, tra la fine dell'800 e l'inizio del '900, le tendenze "artistiche" prese a prestito dalla pittura vengono affiancate da una nuova concezione della fotografia. Nasce l'esperienza della fotografia documentaria e realista.

Nella cronaca il disegno restava il mezzo preferito per comunicare un fatto, esaltandolo e rendendolo veicolo di un duplice messaggio: quello informativo e quello di propaganda.

Dopo la prima guerra mondiale, accanto alle esperienze dada e surrealiste, si afferma ed assume vaste proporzioni la tendenza della "Nuova oggettività", i cui principi possono trovarsi già in Paul Strand e sono precisati da Albert Renger-Patzsch.⁸

Il fotografo tedesco dal 1921 al 1925 fu a capo del Dipartimento fotografico degli Archivi Folkwang, ad Hagen. Aderì alla Nuova oggettività⁹, di cui la sua opera "*Die Welte ist schön*" (Il mondo è bello, 1928) può essere considerata una sorta di manifesto: in contrasto con l'estetica pittorialista, si mostrò affascinato dagli oggetti della vita quotidiana, dai macchinari e dal paesaggio urbano e industriale, cui dedicò immagini di estremo realismo, ottenuto con l'ausilio di un'illuminazione molto forte, quasi ossessiva, che mette in risalto ogni dettaglio.

Per Renger-Patzsch il fotografo ha la necessità di usare esclusivamente i mezzi propri della tecnica fotografica senza cercare altrove soluzioni. Il fotografo tedesco rende così alla fotografia la sua peculiare funzione di testimone di verità quotidiane, allargando i loro significati ad una dimensione esistenziale più vasta.

Il rapporto verità-emblematicità era invece già stato stabilito dall'opera di Sander (cap.1.2.1) nei suoi ritratti di lavoratori e borghesi.

Siamo negli anni trenta e la fotografia "live" o giornalistica, pur non avendo intenti artistici diretti, avrà una grande influenza sui mezzi e sull'esperienza a

⁸ Heinrich Schwarz, *Arte e fotografia*, Boringhieri, 1992.

⁹ La Nuova oggettività (*Neue Sachlichkeit*) è stata un movimento artistico nato in Germania alla fine della prima guerra mondiale. Fu come reazione all'espressionismo che alcuni artisti cercarono la rappresentazione della realtà senza trucco, usando l'arte come specchio teso alla società malata e corrotta del tragico dopoguerra tedesco. [Wikipedia, http://it.wikipedia.org/wiki/Nuova_oggettività]

disposizione delle generazioni seguenti. Un posto particolare spetta a Cartier-Bresson¹⁰ al quale si deve l'individuazione del "attimo decisivo": "Il riconoscimento simultaneo, nella frazione di un secondo di una parte del significato di un fatto, ed al medesimo tempo, di un'organizzazione rigorosa delle forme percepite visualmente, che esprimono questo fatto".¹¹

Un'eco di vaste proporzioni e conseguenze rilevanti sul piano delle possibili scelte ideologiche e politico-sociali ebbe il poderoso lavoro svolto dalla *Farm Security Administration* (cap. 1.2.2), soprattutto nell'illustrare le condizioni di vita dell'America contadina durante la grande depressione degli anni trenta.

Facevano parte del gruppo Ben Shan, Dorothea Lange, Walker Evans, Cordon Parks, Arthur Rothstein, Jack Delano. Il giornalismo fotografico più che assumere in sé connotazioni artistiche compie costantemente un'opera di cessione all'arte fotografica di elementi di forza e potenza espressiva, a contatto come si trova costantemente con realtà ed avvenimenti sempre più drammatici e conflittuali.

La fotografia nel reportage, dalla guerra di Spagna in poi, cambierà il modo di percepire la notizia. Essendo un fenomeno di massa provocherà reazioni di massa, il popolo si troverà all'interno del fatto (almeno visivamente) e sarà impossibile l'esclusione.

Viene istituito un nuovo rapporto con la realtà e il *foto reporter* è il testimone di questa realtà che senza la sua presenza non sarebbe mai stata narrata e trasmessa al di fuori dei luoghi dei protagonisti. Un posto a parte merita la fotografia d'ambiente e sociale che non riporta immagini con caratteristiche di cronaca giornalistica ma annota con attenzione ed esattezza uno spaccato di una data realtà.

La testimonianza di una fotografia è durevole nel tempo, resta immutata e ritorna proponendo insistentemente il suo messaggio. Oltre ad avere una sua bellezza, a suscitare emozioni e a coinvolgere, continua a narrare una storia.

Nel caso del ritratto fotografico il volto racchiude e condensa in sé la storia, l'attualità, un momento che si dilata nel tempo e diventa testimonianza storica.

¹⁰ Henri Cartier-Bresson (1908 – 2004) è stato un fotografo francese, da molti considerato il padre del fotogiornalismo.

¹¹ Henri Cartier-Bresson, *Lo sguardo del secolo*, Contrasto, 2009.

1.2.1 *“Face of our Time”*

Una delle prime esperienze importanti di fotogiornalismo in Europa è quella di August Sander¹², fotografo tedesco che dagli inizi del '900 ha realizzato dei ritratti fotografici di grande importanza storica e antropologica. Figlio di un carpentiere che lavorava nell'industria mineraria, scoprì la sua passione per la fotografia proprio durante il periodo in cui lavorò nelle miniere, ritraendo i minatori e le variegate tipologie di uomini che passavano da quell'ambiente, oltre ai familiari e alle persone a lui vicine. Dopo il servizio militare svolto come assistente di un fotografo, Sander viaggiò attraverso la Germania.

Nei primi anni venti Sander si unì al "Gruppo degli Artisti Progressivi" di Colonia e cominciò a ideare un “catalogo della società contemporanea” attraverso una serie di ritratti. Il primo libro di Sander dal titolo *“Face of our Time”* è stato pubblicato nel 1929. Contiene una selezione di 60 ritratti tratti dalla serie *“People of the Twentieth Century”* (Ritratti del Ventesimo Secolo).

Durante le grandi guerre Sander ritrasse la realtà dell'Europa di quegli anni e questo lo condannò a subire le sorti degli “intellettuali scomodi”.

Il libro di Sander *“Face of our Time”* fu sequestrato nel 1936 e le lastre furono distrutte. Quando scoppiò la seconda guerra mondiale Sander decise di trasferirsi in campagna e lasciare Colonia e il suo gruppo. Gran parte dei suoi negativi si salvarono grazie a questa scelta.

Il lavoro di Sander comprende paesaggi, foto di architettura e street photography, ma sono i ritratti scattati nel corso della sua vita che l'hanno reso famoso. Ad esempio l'opera *“Uomini del Ventesimo Secolo”*, che mostra la società tedesca durante la Repubblica di Weimar: contadini, commercianti, classi e professioni, artisti, veterani.

A proposito di quest'opera Sander scrisse:

“Ho incominciato i primi lavori della mia opera "Uomini del XX secolo" nel 1911, a Colonia, mia città d'adozione. Ma è nel mio paesetto del Westerwald che sono nati i personaggi della cartella. Queste persone delle quali io conoscevo le abitudini fin dall'infanzia mi sembravano, anche per il loro legame con la

¹² Enciclopedia della letteratura Garzanti, August Sander (1876-1964).

natura, designati apposta per incarnare la mia idea di archetipo. La prima pietra era così posta, e il tipo originale servì da referente per tutti quelli che ho trovato in seguito per illustrare nella loro molteplicità le qualità dell'universale umano".¹³



Figura 3. August Sander , “Young Girl in Circus Wagon”
from *The People of the Twentieth Century*, 1926.

¹³ August Sander, a cura di Gunther Sander, *Uomini del 20° secolo. Ritratti: 1892-1952*. Motta, 1991.

1.2.2 Farm Security Administration

Con questo nome si ricorda e ci si riferisce ad una delle più importanti esperienze di reportage fotografico della prima metà del novecento, che permise ad alcuni tra i fotografi più importanti del XX secolo di documentare la crisi del 1929 negli Stati Uniti.

Nel 1935 il presidente degli Stati Uniti d'America Franklin D. Roosevelt promosse la grande riforma del New Deal e allo scopo di documentare la situazione del settore agricolo nacque la Rural Resettlement Administration (agenzia per il riassetto agricolo).

Nel 1937 l'agenzia entrò a far parte integrante del Department of Agriculture con il nome di Farm Security Administration. Rexford G. Tugwell, sottosegretario all'Agricoltura chiamò a dirigerla il suo ex-allievo Roy E. Stryker, un sociologo dell'Università di Columbia, incaricandolo di organizzare un ampio reportage fotografico, che non documentasse soltanto le attività dell'ente, ma che fornisse un'immagine esauriente della vita rurale americana.

Infatti gli stati agricoli del centro e del centro sud erano stati colpiti dalla siccità, oltre che dalla piaga della recessione economica.

Anche la meccanizzazione dell'agricoltura e il mutare delle esigenze produttive legate allo sforzo bellico contribuirono all'impoverimento di migliaia di contadini, costretti a lasciare le loro terre, dal Texas all'Oklahoma, dal Kansas al Dakota, trasformatesi in dust-bowls, tazze di polvere.

La FSA rimase attiva fino al 1934 e si avvalse nel corso degli anni dell'opera di circa 30 fotografi che realizzarono più di 270.000 negativi, attualmente conservati presso la Library of Congress di Washington.¹⁴

Arthur Rothstein fu il primo fotografo ad essere assunto per occuparsi dell'organizzazione, seguito nello stesso anno da Dorothea Lange, Walker Evans e Paul Carter. Successivamente essi vennero affiancati da altri fotografi di valore come Ben Shahn, Carl Mydans, Marion P. Wolcott (dal 1938), Jack Delano, Edwin Rosskam, John Vachon (dal 1940), John Collier, Gordon Parks (dal 1941), Marjorie Collins, Peter Horne, Russel Lee, Todd Webb, Theodore Jung e molti altri.

¹⁴ The Library of Congress, American Memory: <http://memory.loc.gov/>.

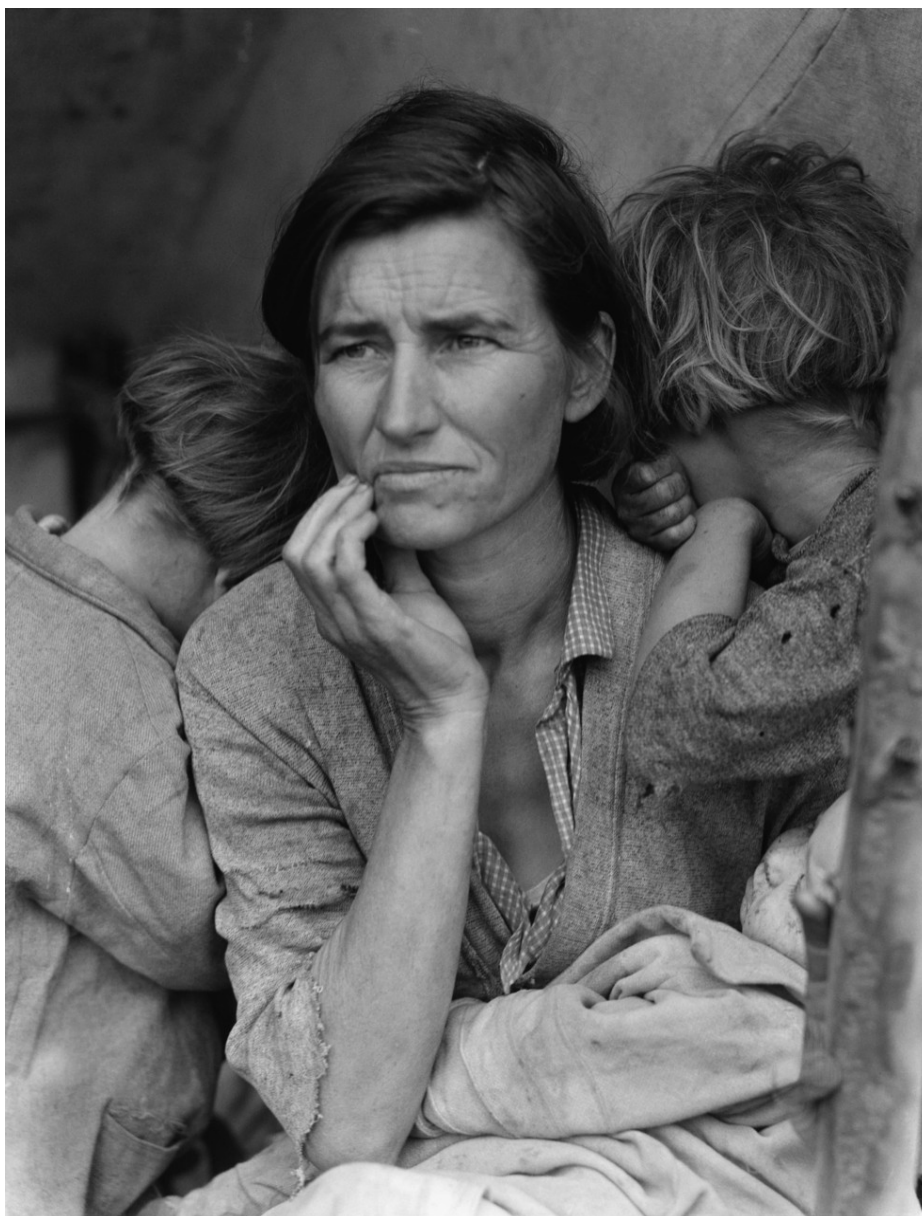


Figura 4. Dorothea Lange, "Migrant mother", 1936.

Le immagini conservate nel fondo depositato presso la Libreria del Congresso rivelano unità negli intenti da parte dei singoli autori, che nonostante le loro forti personalità lavorarono per gli i medesimi obiettivi. Stryker riuscì a definire e controllare sia la portata sia gli scopi generali della documentazione, chiarendo ai fotografi l'importanza della loro missione e stimolandone la fantasia ma lasciandoli al tempo stesso liberi di effettuare le loro scelte sia nei soggetti che nelle tecniche e nello stile,

Stryker a proposito del progetto dirà:

"La fotografia documentaria è un modo di accostarsi alle cose, non è una tecnica; è un'affermazione, non una negazione ... Lo stile documentario non implica una negazione degli elementi plastici che sono e restano il criterio

essenziale di ogni lavoro. Si, limita a dare a questi elementi un quadro, una direzione. Così la composizione viene messa in evidenza, valorizzata; e la finezza del tratto, la nettezza dell'immagine, l'uso dei filtri, il sentimento, tutte queste componenti che rientrano in quella vaga nozione che è la 'qualità', sono poste al servizio di un preciso scopo: parlare nel modo più eloquente possibile dei soggetti prescelti, usando il linguaggio delle immagini. ... Se queste fotografie possono essere ritenute artistiche tanto meglio; il loro scopo tuttavia non è quello di fare dell'arte".¹⁵

1.2.3 Steve McCurry

Uno dei ritratti fotografici più famosi del '900 è quello scattato da MacCurry ad una ragazza afgana nel 1984, fotografia che deve la sua notorietà al National Geographic Magazine, che la pubblicò come copertina del giugno del 1985.

Steve MacCurry, fotoreporter statunitense, grazie al ritratto de “La ragazza afgana”, divenne famoso in tutto il mondo. MacCurry è stato premiato già due volte con il World Press Photo Awards, il premio Nobel della fotografia.

La ragazza fotografata da McCurry, diventata icona del conflitto afgano, è Sharbat Gula, una rifugiata di un campo profughi di Peshawar in Pakistan. McCurry vi si era diretto per un servizio sulla situazione dei profughi afgani in seguito all'invasione. La ragazzina, appartenente alla tribù afgana dei Pashtun, che all'epoca doveva avere circa 12 anni, era stata incontrata dal reporter in una scuola improvvisata nel campo.

MacCurry ha scattato fotografie in molte terre difficili e straziate da conflitti, come la Jugoslavia, il Beirut, le Filippine, il Tibet. Ogni suo ritratto suscita emozioni, dolori e paure, perché intorno ai soggetti ritratti è visibile il loro ambiente naturale, gli oggetti del loro quotidiano, e quindi appaiono reali e vivi agli occhi dell'osservatore, che viene proiettato in una realtà a lui sconosciuta ed estranea, ma allo stesso tempo entra in relazione con essa e soprattutto con le persone ritratte.

MacCurry nei suoi ritratti accoglie la bellezza e la dignità dell'altro, come ha scritto, nel presentare la galleria fotografica dedicata ai suoi foto-ritratti, nel suo sito:

¹⁵ M.Berlincioni ,1997: <http://www.catpress.com/fotorepo/>

“Most of my pictures are grounded in people, I look for the unguarded moment, the essential soul peeking out, experience etched on a person's face. I try to convey what it is like to be that person, a person caught in a broader landscape that I guess you'd call the human condition”.¹⁶



Figura 5. Steve McCurry, "Afghan Girl", 1982.

La forza del fotogiornalismo sta nel raccontare delle storie e delle emozioni con pochi strumenti, con un linguaggio ridotto al minimo, con una singola immagine.

Uno scatto di un istante veicola un'informazione immediata e potente, il fotoreporter deve possedere la capacità di miscelare tecnica e arte, di cogliere la forza espressiva di un'immagine, di un volto.

¹⁶ Il sito web personale di Steve MacCurry: <http://www.stevemccurry.com/>

1.3 IL RITRATTO E IL VIDEO

Dall'immagine fotografica che inquadra e cattura una porzione di realtà e la fissa su un supporto si passa alla fine dell'Ottocento all'immagine cinematografica, che permette di riprodurre il movimento. Le fotografie di una porzione di realtà, riprese e poi proiettate in rapida successione consentono al nostro occhio (grazie al fenomeno della persistenza retinica) una ricostruzione dell'immagine nel suo sviluppo temporale: *cinematografia* in greco significa “scrittura del movimento”.¹⁷

Il video fa parte della famiglia dei media della simultaneità. E' un ibrido nato dall'incontro inevitabile tra radio, televisione e cinema.

Nella tradizione culturale occidentale all'idea di immagine si fa coincidere il rapporto fra il visibile e la sua riproduzione.

La realtà passa attraverso un processo tecnico o semiotico che le conferisce forma propria: è la realtà mediata dallo sguardo della macchina (fotografica, cinepresa, telecamera, elaboratore elettronico).¹⁸

Il video nasce nel contesto delle battaglie studentesche del '68, che non solo negli Stati Uniti ma in gran parte del mondo portarono milioni di giovani a discutere e lottare contro l'autoritarismo, l'alienazione, il potere.

Per distinguere questo mezzo comunicativo dalla televisione il video venne chiamato *videotape*. Il video era il miglior mezzo per fare controinformazione e ben presto fu coniato uno slogan significativo: *VT is not TV*.

Il videotape non è la televisione.

Leggerezza e manualità in contrapposizione ai mezzi pesanti della televisione, informazione trasparente in contrapposizione alle censure dei media.

1.3.1 Cos'è il video ritratto?

Non esiste una vera e propria definizione di video ritratto, questo termine è un *neologismo* che comincia ad essere utilizzato sempre più spesso in relazione a lavori di videogiornalismo, ad interviste, a video realizzati appositamente per il web, quindi a tutti quei lavori che hanno come *medium* il video e che presentano un'estetica che li accomuna, anche se non permette ancora di etichettarli all'interno di un genere più

¹⁷ Sandra Lischi, *Il linguaggio del video*. Carocci, 2005.

¹⁸ Cosetta G. Saba, *Cinema Video Internet*, BLUEB, 2006.

circoscritto.

In questo lavoro ho cercato di delineare una definizione del genere partendo dall'analisi di ciò che è stato prodotto fino ad ora.

Il video ritratto è un'opera che, tramite il mezzo del video, comunica con lo spettatore non solo tramite il corpo del modello ma anche tramite l'ambiente che lo circonda.

Può essere strettamente legato alla realtà, richiamando la tecnica documentaristica oppure può avere intenti artistici e creativi. Il suo compito è di diffondere delle informazioni, di comunicare e preservare tale informazione.

Come il ritratto pittorico o fotografico anche il video ritratto rappresenta una delle maggiori aspirazioni dell'essere umano: la volontà di possedere la propria immagine, di riaffermare la propria esistenza ed assicurare la propria permanenza in questo mondo. Risultano importanti i vari registri linguistici: il linguaggio verbale e gestuale, i colori, i suoni, perché permettono all'osservatore di recepire non solo l'informazione veicolata dal messaggio digitale, ma anche di formulare un'impressione più approfondita sulla realtà ripresa dalla videocamera. Con l'avvento dei media digitali e la rivoluzione che hanno apportato all'industria culturale e in generale alla nostra società, il video ritratto diviene un prodotto concepito per la rete e per la diffusione capillare tramite *video blog* o grandi portali.

1.3.2 Il video ritratto artistico

Da subito il video presenta oltre alla componente realistica di registrazione diretta anche una componente sperimentale, estetica, legata alla natura malleabile dell'immagine elettronica, che si ricollega al cinema sperimentale.

Nel caso delle tecnologie di riproduzione del visibile le avanguardie hanno introdotto, da una postazione sociale e culturale minoritaria, dei percorsi teorici e degli indirizzi operativi alternativi a quelli dominanti nelle pratiche artistiche.

Avanguardia intesa come pratica di ricerca e sperimentazione in grado di riprodurre discontinuità, di interagire criticamente con l'assunto ideologico sotteso alle tecniche mediatiche e artistiche prevalenti. Lo spazio di visualizzazione dell'opera non è più il quadro, la cornice, ma lo schermo, il monitor, il display del computer.

La nascita della videoarte è collocabile nella metà degli anni sessanta, quando il video diventa una tecnologia televisiva leggera e alla portata di tutti.

E' un linguaggio artistico basato sulla creazione e riproduzione di immagini in movimento mediante strumentazioni video. Il termine è stato coniato da Nam June Paik, uno tra i pionieri della videoarte insieme ai Vasulka.¹⁹

La videoarte si articola in molteplici forme espressive, azioni registrate e mostrate al pubblico tramite il video, performance, strutture multimediali come installazioni e videoambienti.

Il video diventa materiale creativo, l'immagine elettronica viene studiata, analizzata, scomposta, mutata da artisti come Nam June Paik, che sperimentano come il video sia malleabile (con esperimenti con magneti capaci di distorcere il segnale elettrico e quindi le immagini dell'apparecchio televisivo) e comunicativo (utilizzo della TV come provocazione, satira, caricatura).

Il video dalla metà degli anni sessanta venne usato da autori indipendenti, artisti, documentaristi, docenti, sindacati e associazioni. Tra i maggiori pionieri ed esponenti della videoarte ricordiamo inoltre Bill Viola, Vito Acconci, Mario Canali, il gruppo Studio Azzurro.²⁰ Il volto in video, insistentemente nella forma del ritratto e dell'autoritratto dell'artista-autore, pone in evidenza i temi dell'identità e al contempo della soggettività oggettivata dal dispositivo elettronico, dal circuito chiuso tra telecamera e monitor di controllo.

Lo sguardo rivolto verso la telecamera, l'interpellazione²¹, è al centro della riflessione metadiscorsiva di Gino DeDominicis in "Videotape", anche quest'opera del 1974.²²

Si tratta di un intervento metalinguistico sul medium espressivo, sul dispositivo di comunicazione che si fa opera. La telecamera fissa è puntata sulla performer che vi è seduta di fronte, che a sua volta orienta lo sguardo verso la telecamera distogliendolo a volte di lato, guardando oltre.

Dallo spazio del set, fuori campo (dietro la telecamera), proviene la voce di DeDominicis stesso che entra in dialogo con la performer, la quale dice: "*I would they put all the tape of Gino DeDominicis*".

Non accade nulla e la performer ancora chiede: "*But is it the DeDominicis's tape?*".

La voce fuori campo risponde: "*Yes, this is it*"; ma la performer dichiara: "*Well, I only see people looking at me. I wonder what they are looking at*".

Questa frase presuppone che la performer veda gli spettatori che la stanno guardando.

¹⁹ Cosetta G. Saba, *Cinema Video Internet*. CLUEB, Bologna, 2006.

²⁰ Vittorio Fagone, *L'immagine video*. Feltrinelli, 1990.

²¹ L'interpellazione, nel linguaggio cinematografico, è un tipo di "sguardo" in cui l'Autore si svela rivolgendosi direttamente allo Spettatore ed esortandolo a partecipare al processo comunicativo.

²² Cosetta G. Saba, *Arte in videotape*, Editore Silvana, Cinisello Balsamo, 2007.

La performer poi si alza e lascia lo schermo vuoto. Sullo schermo ha visto noi spettatori e non comprendendo di essere lei stessa il soggetto cardine del videotape esce dall'opera.

Il lavoro concettuale di De Dominicis è una riflessione sul mezzo di comunicazione o più precisamente sul videotape. La performer chiede dov'è il videotape di DeDominicis, esiste fisicamente ed è quello che vediamo o siamo noi spettatori, visti e interpellati dall'attrice?

La pratica pittorica del ritratto, mediata dallo sguardo delle macchine (dalla telecamera al monitor) e dalla riflessione speculare, è il tema del videotape del 1974 “*Portrait de Laura Papi*” di Jean Otth.

Otth ritrae con una linea l'immagine di Laura sullo specchio, nel quale è riflesso il volto della ragazza, ma lui la guarda attraverso un monitor che tiene davanti a sé. L'immagine speculare di Laura Papi è interferita dai monitor, quello puntato contro lo specchio, sul quale è puntata a sua volta la telecamera attraverso il quale guarda l'artista; quest'ultimo ne media lo sguardo che si traduce nel gesto pittorico sulla superficie dello specchio.

1.3.3 Il video ritratto in televisione

Il linguaggio del video non è stato esplorato solo in antitesi alla TV, ma anche al suo interno. Nella prima metà degli anni '60 il regista italiano Roberto Rossellini decide di non fare più cinema per dedicarsi ad un progetto didattico e scientifico realizzato per sfruttare le potenzialità del mezzo televisivo.

Rossellini ritrasse la vita di grandi personaggi che hanno segnato la storia della scienza e della cultura. Il primo progetto didattico fu “L'età del ferro”, serie televisiva in sei puntate mandato in onda dalla RAI nel 1964.

Dopo questa prima esperienza Rossellini faticò a trovare finanziatori fino al 1966, anno in cui venne chiamato dalla televisione francese a dirigere “*La prise de pouvoir par Louis XIV*”, film che riscosse un ampio successo di pubblico e di critica.²³

Seguirono il documentario televisivo in 12 episodi “La lotta dell'uomo per la sua sopravvivenza” (1967) e i ritratti biografici di Socrate (1970) e Pascal (1971).

In molti paesi, sia negli Stati Uniti che in Europa dagli anni sessanta in poi,

²³ ActivCinema, rivista attiva di archeologia cinematografica:
http://www.activitaly.it/immaginicinema/rossellini/roberto_rossellini.htm

diverse emittenti radiotelevisive hanno ospitato programmi sperimentali, anche di videoarte.

In Italia bisognerà aspettare gli anni '80, quando la RAI istituisce un settore dedicato alla “Ricerca e sperimentazione programmi” aperto al contributo di registi cinematografici, scrittori, artisti e drammaturghi.

Questo settore si dedica alla ricerca di una nuova “narratività” legata alle risorse dell'immagine elettronica. Tuttavia queste esperienze raramente si protraggono nel tempo, la “television art” non dura per mancanza di investimenti e anche per un inserimento poco accorto di queste produzioni all'interno dei palinsesti televisivi.

Nei canali satellitari e nelle televisioni tematiche potrebbe riemergere una diffusione della videoarte; il canale RaiSat ha trasmesso molte opere di artisti e video giornalisti prima di essere chiuso.

1.3.4 Il video ritratto giornalistico

Il video giornalista è un giornalista televisivo che è in grado di realizzare un'inchiesta o un documentario lavorando senza una troupe e come *freelance*, senza dover sottostare alle decisioni dell'editore.

I video giornalisti (o reporter) autoproducono le loro inchieste senza l'intermediazione di una società, registrando con la loro videocamera, pagando le spese e montando il reportage in autonomia.

L'abbattimento dei costi e la loro libertà di azione permette la realizzazione di un lavoro che ha un diretto rapporto con le fonti (non tiene conto solo delle fonti istituzionali) e permette di riprendere gli aspetti meno evidenti o meno conosciuti di un problema, sottoponendoli all'attenzione dei media e degli spettatori.

Questo è importante, in quanto negli ultimi anni si è assistito alla tendenza ad enfatizzare i fatti di cronaca che suscitano nello spettatore maggiore impressione e stupore, nei telegiornali si sintetizza l'informazione riducendola all'osso, il ritmo è frenetico. Spesso l'informazione coincide con la breve *news*, eventualmente corredata da opinioni e brevi commenti; la spettacolarizzazione della realtà sta avvicinando il giornalismo al *talk show*.

Al contrario, l'inchiesta è invece lo strumento in grado di indagare su questioni che vengono penalizzate proprio da questo nuovo modo di fare cronaca.

L'inchiesta televisiva è efficace perché realizzata sul campo, permette di conoscere la realtà nel quale siamo immersi, smascherando eventi la cui gravità è minimizzata proprio dal fatto che per il giornalismo istituzionale non fanno notizia.

Permette quindi la ricostruzione di situazioni politiche e sociali a volte contraddittorie, immerse in contesti torbidi, che vanno tuttavia inquadrare con maggiore attenzione in modo che il cittadino possa comprenderle.

Il video giornalismo televisivo nasce come progetto nel 1991 con la creazione della stazione televisiva NY1 (New York One), negli Stati Uniti.²⁴

Una stazione dedicata ai grandi quartieri di New York e alle notizie locali, dove i reporter seguono da vicino la vita della metropoli 24 ore su 24.

Il *format* di NY1 ebbe grande successo e nel 1995 l'imprenditore Marco Di Gregorio decise di portarlo in Italia; al progetto prese parte, finanziandolo, l'imprenditore Alessandro Benetton.

Nacque Zona Reporter, il primo canale italiano che trasmette i lavori di video giornalisti italiani, ovvero *localnews* di Milano.

Tuttavia l'introduzione del video giornalismo in Italia la dobbiamo alla giornalista Milena Gabanelli, che verso la fine degli anni '80 decise di abbandonare la troupe per lavorare come *freelance* e inviata di guerra, dimostrando coraggio e tenacia nel suo lavoro.²⁵

Dagli anni '90 ha collaborato con Giovanni Minoli per le trasmissioni, improntate sul video giornalismo, "Speciali Mixer" e "Professione Reporter", fino ad arrivare oggi alla trasmissione "Report", evoluzione dei precedenti *format* sperimentali.²⁶

Il metodo organizzativo di "Report" non ha nessun modello di riferimento nei Network nazionali, è una produzione che utilizza i mezzi interni nella progettazione del programma e nella edizione e in parte utilizza quelli esterni, nella realizzazione delle inchieste. Questo permette una razionalizzazione del lavoro che rende il programma economicamente competitivo, la produzione interna è ridotta al minimo, la redazione è composta infatti da tre persone che fanno da tramite fra i video giornalisti e l'Azienda.

I video giornalisti che realizzano le inchieste sono *freelance* e autoproducono i loro

²⁴ Flaviano Masella, giornalista di RaiNews24 per Treccani.it, 2005.

²⁵ Milena Jole Gabanelli (nata nel 1954) è la giornalista che ha introdotto in Italia il metodo del videogiornalismo, lavorando come *freelance* e collaborando con la Rai dal 1982, e teorizzando il metodo per insegnarlo nelle scuole di giornalismo.

²⁶ Milena Gabanelli è autrice e conduttrice della trasmissione Report, in onda su Rai3 dal 1997. L'edizione del programma è a cura di Marco Cortilli. Al programma collaborano molti video giornalisti professionisti e *freelance*, che realizzano personalmente le inchieste (di tipo investigativo).

lavori per venderla infine alla RAI.

Hanno una grande libertà nel loro lavoro, possono realizzare un'inchiesta senza avere dei limiti di tempo o economici, con coraggio possono denunciare fatti anche molto gravi, lanciare un campanello di allarme, documentandosi in maniera approfondita e riferendosi non solo alle fonti istituzionali.

Infatti l'inchiesta deve andare oltre alle fonti ordinarie, deve essere una ricerca che permetta di scoprire verità nascoste.

L'autore deve avere le conoscenze adeguate per poter realizzare un lavoro che sia di qualità, deve stabilire quali fonti risultano più affidabili, in quanto la fonte non è mai limpida ed è comunque mediata, ambigua, può essere interpretata in molti modi.

Purtroppo l'inchiesta giornalistica a sfondo sociale è stata accantonata nel palinsesto della televisione pubblica (la televisione privata ha sempre dato poco spazio al video giornalismo), nonostante fosse un genere apprezzato e largamente seguito dagli anni sessanta in poi. Con i documentari cinematografici a sfondo sociale dei giovani registi neorealisti e in seguito con l'inchiesta televisiva è stata documentata e raccontata la storia dell'Italia e il mutamento della società civile.

L'affermarsi delle trasmissioni meno impegnative, come appunto i *talk show*, e il declino dell'intervista al cittadino, negano la possibilità di conoscere la storia, soprattutto la più recente ed anche la più vicina della quale però non si può fare esperienza diretta.

Infatti un aspetto importante del videogiornalismo che riguarda anche il video ritratto, è il nuovo linguaggio che questa forma di giornalismo comporta.

E' un linguaggio più diretto, che mostra una grande quantità di situazioni e contesti sociali, che inquadra le persone con una nuova modalità di intervista.

L'intervistato non guarda lateralmente il giornalista che pone le domande, ma guarda direttamente verso la video camera. L'effetto che si ottiene è rilevante, si tratta di una modalità di operare utilissima per avvicinare lo spettatore al personaggio intervistato. E' anche diverso il modo di porre le domande, si lascia più spazio alle risposte, alle opinioni. L'intervista è meno statica, il soggetto non deve essere ripreso necessariamente in un luogo prescelto, lo si può seguire nelle sue attività, nel suo ambiente o in quello legato al problema discusso, inquadrando così più situazioni interessanti che con la realizzazione della classica intervista resterebbero sconosciute allo spettatore.

Capitolo II

IL VIDEO RITRATTO IN RETE

2.1 I MEDIA DIGITALI

L'avvento della tecnologia digitale tramuta l'immagine, fissa o in movimento, in una rappresentazione digitale e quindi numerica.

Il linguaggio digitale comprende in sé il testo scritto, l'immagine, il suono, i numeri.

Abbiamo *database* che raccolgono un'infinita quantità di dati e ci permettono di accedere ad essi con una facilità mai sperimentata prima.

Il trattamento digitale di immagini e suoni ci permette di riprodurli all'infinito senza il problema dell'usura del tempo, ci permette di copiarli senza perdere la qualità dell'originale, ma soprattutto ci permette l'interoperabilità fra categorie che prima erano nettamente distinte, come appunto lo scritto, le immagini e i suoni. Questi vantaggi si presentano a livello di produzione, di conservazione, di riproduzione e di distribuzione.

La rappresentazione numerica, oltre a significare una vera rivoluzione, ha anche avuto una profonda influenza sulle società che la utilizzano costantemente e che l'hanno resa parte della quotidianità dell'individuo.

Influisce infatti sull'attribuzione di senso che diamo alle immagini e ai suoni, apportando nuovi usi e linguaggi e convenzioni estetiche che ormai da circa una decina d'anni sono ben radicati.

Un'immagine digitale può essere modificata e trattata in modo semplice e veloce tramite programmi che interpretando i nostri comandi agiscono su di essa applicando un algoritmo. I media sono quindi programmabili. Sono anche modulari perché si compongono di parti distinte che possono essere modificate o cancellate senza intaccare le altre. La produzione è facilitata perché molte operazioni di creazione o manipolazione possono essere automatizzate.²⁷

I contenuti dei media digitali possono essere trasferiti ed incollati da un'applicazione ad un'altra o da un formato ad un altro.

I dati vengono catalogati (indicizzati) grazie ad archivi elettronici (*database*), semplici da gestire e da aggiornare e nei quali è facile e veloce svolgere una ricerca, anche incrociando i dati con altri di diversa provenienza.

²⁷ Enrico Menduni, *I media digitali. Tecnologie, linguaggi, usi sociali*. Laterza, Bari, 2009.

La conservazione dei dati digitali è sempre più agevole perché le memorie diventano sempre più capienti, ma soprattutto non sono paragonabili ai vecchi archivi cartacei, enormi e dispendiosi.

Si sta già discutendo e lavorando sul problema della “preservazione digitale”, ovvero della conservazione delle informazioni digitali nel tempo.

Bisogna garantire il continuo accesso alle informazioni e alle eredità culturali che, data la loro natura digitale, potrebbero nel tempo andare perdute a causa dei cambiamenti continui delle tecnologie di conservazione e riproduzione.

Per garantire la preservazione digitale non basta un solo programma ma sono necessarie una serie di azioni e di processi in continua evoluzione. Si considera tale se è a lungo termine e permette il recupero totale delle informazioni per tutto il periodo in cui l'informazione è conservata.

Questo in quanto i media digitali sono mutabili ed in continua trasformazione.

Ma ciò che ha maggiormente influenzato l'industria culturale e la società dell'informazione è la possibilità di diffusione delle informazioni digitali in tempo reale attraverso le rete di internet.

Possiamo affermare che i media digitali hanno modificato radicalmente il concetto stesso di giornalismo. Grazie ad internet possiamo accedere alle notizie e alle fonti delle agenzie di stampa grazie ai molteplici siti web che si occupano di informazione.

Possiamo leggere le notizie relative a qualsiasi zona del mondo, vedere le fotografie di reporter professionisti o dilettanti, vedere video girati sul posto in tempo reale.

Questi siti informativi possono appartenere ai singoli (come nel caso di *blog* di stampo giornalistico) oppure ad organizzazioni.

I *blog* sono siti personali, di appassionati o operatori del settore. Presentano osservazioni, commenti, link interni ed esterni, contenuti multimediali (nel caso dei *videoblog*). Sono solitamente aperti alla collaborazione degli utenti che possono commentare o addirittura partecipare attivamente inserendo loro stessi alcuni contenuti.

Molte testate giornalistiche ospitano nei loro siti *blog* di giornalisti e collaboratori. Questo mostra come sia cambiato l'approccio delle grandi testate nei confronti dell'informazione tramite il web, che ovviamente non può essere una semplice copia o il riassunto della stampa cartacea, ma deve creare contenuti *ex novo* nel linguaggio adatto al medium specifico.

I *blog* di attualità funzionano come fonte di informazione alternativa o

complementare e permettono l'aggregazione di comunità di utenti sulla base di una comunanza di idee o interessi. Tali cambiamenti hanno modificato i meccanismi di lavoro del giornalista.

Notizie in tempo reale, aggiornamenti continui, contenuti multimediali, interattività, sono patrimonio comune di giornalisti e lettori. Questo “*new journalism*” contamina inevitabilmente i processi produttivi delle vecchie redazioni e impone nuove regole, tra cui anche la contaminazione dei linguaggi, perché comprendono anche l'uso ipertestuale del linguaggio stesso tramite immagini, suoni e video.

La convergenza tra i media è un dato di fatto, quindi il giornalista deve saper gestire tutte le forme e i meccanismi di questa convergenza.

I giornalisti on-line devono sapersi muovere contemporaneamente su due sistemi editoriali, gestendo sia le fonti tradizionali del giornalismo (agenzie e fonti dirette) sia le fonti specifiche della rete (motori di ricerca, giornali on line, *blog*, siti ufficiali di governi e istituzioni).

Bisogna considerare inoltre che la rete permette di gestire un sito da qualsiasi punto del globo e ciò permette un abbassamento dei costi di mantenimento di una redazione. Inoltre l'evolversi delle tecnologie della gestione dei siti web permette a chiunque di utilizzare un portale per immettere contenuti informativi e gestirlo.

Essendo proprio questo l'argomento del presente lavoro possiamo analizzare in particolare il fenomeno abbastanza recente e in continua crescita della diffusione dei video blog.

2.2 I VIDEO BLOG

I video blog sono una forma specifica di blog dove il medium principale è il video. I contenuti di un video blog combinano quindi i video, che possono essere incorporati nel codice e quindi immediatamente visibili oppure ospitati da un altro sito web (ad esempio YouTube), con testi, links ipertestuali, immagini e metadati.

Molti *content management systems*, anche *open source*, permettono ai *bloggers* di inserire i loro video con la stessa facilità con cui sono soliti inserire contenuti testuali o immagini.

Inoltre la convergenza con la produzione di cellulari dotati di videocamere permette di pubblicare i video anche immediatamente dopo che sono stati girati.

I video blog sono cresciuti in popolarità dal 2005, poiché la trasmissione del

video tramite protocollo IP è compatibile solo con connessioni veloci.

Quando le tecnologie di *streaming* non erano ancora disponibili i siti web permettevamo soltanto di scaricare i files video o audio per riprodurli sul proprio computer. Ovviamente bisognava aspettare che il file venisse scaricato completamente prima di poterlo riprodurre quindi si mettevano a disposizione video di bassa qualità o durata, oppure era necessario che l'utente attendesse per parecchio tempo.

Grazie allo *streaming* oggi i contenuti vengono visualizzati man mano che vengono scaricati e di norma non vengono salvati sul disco del nostro computer. Sono fruibili in tempo reale e la qualità dei video negli anni sta notevolmente migliorando.

2.3 IL VIDEO STREAMING

Soffermiamoci sulla tecnologia che permette la trasmissione del video in rete.

Le principali classificazioni delle trasmissioni video sono:

- Video On Demand (VOD): una raccolta di file video è memorizzata in un server; ogni utente può scegliere e vedere il video desiderato selezionandolo da un menu pubblicato su pagine web.

Non è necessario che venga scaricato sul PC per essere riprodotto, infatti i dati vengono decompressi e riprodotti in pochi secondi.

- Web-TV a palinsesto (broadcasting): consente di trasmettere una sequenza di contenuti video, definiti da un palinsesto, che possono comprendere file memorizzati su server e riprese in diretta (video live).

Gli utenti che si collegano a questo tipo di web-tv vedono le immagini trasmesse in quel momento: è come una trasmissione televisiva classica, l'utente può vedere solo quanto il gestore decide di trasmettere, senza interagire con la sequenza dei contenuti; i video possono essere registrati se non vi sono vincoli di "right management".

- IPTV: è sinonimo di Web-TV, ma spesso questo termine viene usato per trasmissioni in Internet con protocolli proprietari che si possono ricevere con "set-top-box" collegati al televisore, mentre la Web-TV è di solito associata alla ricezione con PC.
- Videoconferenza: permette a più utenti di vedersi e parlarsi reciprocamente.

Nel caso specifico dello streaming esistono due categorie:

- Streaming on demand.
- Streaming live.

La seconda tipologia, ovvero lo streaming live, è simile alla tradizionale trasmissione radio o video in broadcast.

In questo caso le immagini vengono trasmesse in diretta con un ritardo di pochi secondi. Il segnale video viene compresso in un segnale digitale e trasmesso in rete tramite un server speciale che permette a molti utenti di visualizzare gli stessi contenuti contemporaneamente.

La prima tipologia coincide con il VOD, i contenuti audio/video vengono compressi e memorizzati su un server come file, per poi essere inviati all'utente quando questo li richiede al server.

E' una trasmissione *1 a 1*: un server invia una specifica trasmissione video all'utente che l'ha richiesta. Un eventuale secondo utente che voglia visualizzare lo stesso video avrà un'altra trasmissione a lui dedicata, con lo stesso contenuto ma del tutto indipendente dalla prima.

E' anche una trasmissione *1 a molti*: uno stesso server deve servire più utenti allo stesso tempo.

Questo implica che per ogni utente che si collega si deve creare un canale virtuale server-utente per la specifica trasmissione e quindi la banda richiesta in uscita dal server è pari alla somma di tutte le bande dei clienti attivi.

Il flusso di dati e quindi la velocità di internet non dipende solo dalla portata (la cosiddetta "banda") della linea finale, ma anche dalla gestione dell'intera rete. Spesso la lentezza di internet non è causata dal collegamento finale dell'utente ma da intasamenti nei nodi di rete o nel server che deve erogare il servizio richiesto.

Più frequentemente dipende dal provider che non compra abbastanza connettività verso la rete Internet mondiale per soddisfare le esigenze di tutti gli utenti, che quindi devono spartire quella disponibile.

Il problema principale è legato ai costi molto elevati per la necessità di molta banda e potenza del server.

Il video on-demand ha una gamma molto ampia di applicazioni, che vanno dalla pubblicità in rete, all'e-Learning , all'intrattenimento.

La soluzione professionale per uno streaming che si rivolga ad un vasto pubblico richiede un server specifico per lo streaming. Uno Streaming server è molto potente, solitamente ha un software specializzato per inviare i video richiesti. I più sofisticati

gestiscono canali adattivi a banda variabile, ovvero inviano immagini più piccole ed a risoluzioni inferiori se il collegamento internet è lento.

Un'altra soluzione è quella del Download progressivo. Il file è inserito in un server web e viene scaricato sul PC. Ma per la visualizzazione non è necessario che sia stato completamente scaricato in quanto il video si può già visualizzare durante il download. I formati principali per la compressione sono RealVideo di RealNetworks (.rm), Windows Media Video di Microsoft (.asf), QuickTime di Apple (.mov) e Flash Video prodotto inizialmente da Macromedia (.flv); queste grosse compagnie sono anche fornitrici del software per il video streaming.

2.4 IL VIDEO RITRATTO NEL WEB

2.4.1 La rivoluzione di YouTube

Il sito più popolare di video sharing è YouTube, fondato nel febbraio 2005 da Chad Hirley, Steve Chen e Jawed Karim.

La tecnologia utilizzata da YouTube per riprodurre video è quella di Adobe Flash.

L'importanza sociale del fenomeno YouTube è connessa alla facilità di utilizzo del portale per caricare e condividere i filmati video con gli altri utenti.

Lo slogan della compagnia, "Broadcast Yourself" incita gli utenti a mostrare la loro creatività condividendo i propri video.

E' possibile pubblicare un proprio filmato, un'intervista, un documentario, senza doversi preoccupare di pagare un server e di creare da sé il proprio sito web.

Su YouTube non è necessario avere delle abilità o conoscenze in campo digitale e informatico, tutto è automatizzato e bastano pochi click per condividere il proprio materiale audiovisivo in tutto il mondo.

Soprattutto grazie a "QuickCapture", l'innovativo sistema creato da YouTube nel 2006, non sono necessarie lunghe procedure di montaggio né particolari accorgimenti. Si può registrare il proprio filmato con QuickCapture tramite l'interfaccia intuitiva e semplice, bastano una webcam e un microfono.

Così anche l'utente meno esperto ha la possibilità di *uploadare*, ovvero caricare sul server dal portale video, i suoi filmati.

Questo sistema ha permesso di allargare ulteriormente l'utenza già enorme del sito

trasformandolo da strumento per la condivisione di filmati a vero e proprio riferimento per la loro produzione.

“YouTube è una opportunità: sia per milioni di individui che per alcuni soggetti commerciali, industriali e politici, consente a molti membri della sua Comunità di uscire dall’anonimato e ad altri di migliorare la propria visibilità (accordo YouTube-case discografiche per pubblicare video music).

Consente ad alcuni di raccogliere donazioni e ad altri di mostrare eventi, belli o scialbi o mostruosi, che non sarebbero mai stati resi noti. È un’enorme caleidoscopio in cui si rappresenta il primo immenso docudrama collettivo degli umani ed è anche il tentativo di costruire la prima memoria audiovisiva planetaria. È il laboratorio degli stili di vita del futuro, il maggior sistema di talent scouting mai inventato”.²⁸

La rivoluzione di internet, di YouTube e di tutte le piattaforme per la pubblicazione del materiale audiovisivo è proprio questa, la possibilità di condividere le risorse di tutti in modo immediato e capillare. All’interno dell’immenso portale troviamo video ritratti della quotidianità, personalità comuni, personaggi che con i loro video riescono a farsi “vedere” per la loro spiccata personalità o per il loro talento. Troviamo anche video ritratti di stampo documentaristico e giornalistico, che mostrano eventi a noi molto lontani e che ci introducono in realtà poco conosciute e lontane dal nostro immaginario. Il principale difetto di YouTube, alla luce dello studio sul video ritratto, è il carattere generalista del portale; si è cercato di organizzare i video per canali, ma questi sono creati dagli utenti stessi e non sono necessariamente legati a tematiche specifiche.

2.4.2 MEMORO.ORG, la “banca della memoria”.

La “banca della memoria” è un portale web nato per raccogliere le testimonianze e le memorie di una parte precisa della società: le persone nate prima del 1940, quindi la terza età. E' un progetto *no profit* nato a Torino nell’Agosto 2007, il primo sito web è stato lanciato nel 2008 e dal settembre 2009 il progetto è gestito in Italia dalla Associazione Banca della Memoria ONLUS.

Il “medium” scelto per registrare le storie e i ricordi è il video, proprio perché

²⁸ Intervista al giornalista Glauco Benigni, autore di *YouTube – La Storia* (Salani), di Ernesto Assante., giornalista di Repubblica.it. Luglio 2008, http://www.repubblica.it/2007/12/sezioni/scienza_e_tecnologia/

per tramandare il ricordo alle nuove generazioni è importante una narrazione “pura” che comprenda l'immagine, la voce, l'espressione del narratore.²⁹ La memoria viene fermata nel tempo e nello spazio e diventa “storia” personale e collettiva. I primi video caricati sul portale riprendevano le storie e gli aneddoti dei parenti e dei conoscenti degli ideatori del progetto, ma ben presto i ragazzi hanno deciso di realizzare nuove interviste nelle altre regioni di Italia dando al progetto un'importanza nazionale e ottenendo un buon riscontro dagli utenti e dai *mass media*.

L'obiettivo del portale è quello di dare l'opportunità agli anziani di tramandare le loro esperienze di vita e i loro ricordi più preziosi alle nuove generazioni proprio attraverso Internet, il linguaggio più diretto e fruibile per i giovani.

I video vengono suddivisi in categorie e percorsi tematici, ad esempio i video ritratti di personaggi famosi, quelli legati alla seconda guerra mondiale o quelli di carattere personale come quelli sull'amore e il corteggiamento, ed hanno una durata massima di 10 minuti.

Questi video-ritratti sono solitamente auto-prodotti (dalla redazione) ma anche agli utenti è data la possibilità di contribuire alla raccolta registrando dei video ed inviandoli alla redazione che si occupa della messa in forma (eventuale montaggio e aggiunta sottotitoli) e della pubblicazione sul sito (inserendoli nella categoria appropriata).

L'idea dei giovani piemontesi è stata accolta favorevolmente da amministrazioni ed enti pubblici che hanno visto l'opportunità di collaborare con il sito con interviste mirate alla costruzione di percorsi di fruizione legati al territorio; ad esempio la Provincia di Roma ha lanciato un'iniziativa in collaborazione con la banca della memoria, coinvolgendo gli studenti delle scuole medie superiori della provincia con un seminario di formazione con lo scopo di fornire le conoscenze base per svolgere le video interviste.

Negli ultimi anni al sito italiano si sono affiancati nuovi portali dedicati ad altre nazioni che hanno aderito al progetto, come gli U.S.A, il Giappone, il Venezuela, la Spagna, rivelando quanto questo progetto sia innovativo per la rete.

La banca della memoria è quindi diventato un database internazionale di video ritratti di uomini e donne, un'esperienza che non ha avuto precedenti su internet per la quantità di video raccolti e per lo scopo sociale e culturale che si prefigge.

²⁹ Il portale è on-line all'indirizzo: <http://www.memoro.org/>

2.4.3 Altri progetti per la rete

Tra i primi progetti realizzati ad amalgamare il videogiornalismo, l'intervista ed il ritratto, spiccano “Interviews 50c” e “Interviste in città”, entrambi ideati e prodotti a partire dal 2000. Il primo progetto consiste in una serie di interviste realizzate in giro per gli Stati Uniti, prodotte da Ray Farkas e realizzate dal reporter Alex Chadwick per la rivista on-line Musarium.com.³⁰ I video ritratti dei cittadini statunitensi si focalizzano su storie familiari, narrazioni intime ed introspettive (come nel video ritratto “Along the seashore”), ma anche su tematiche sociali e civili (come nel video dedicato alle elezioni presidenziali del 2000). Nel sito l'utente viene più volte invitato a condividere i suoi pensieri e a raccontare la sua storia tramite una pagina dove è possibile inserire commenti testuali. Ovviamente la tecnologia utilizzata nel sito è ormai obsoleta, il progetto risale al 2000 e la pagina non è stata più aggiornata dopo il 2004, di conseguenza i video sono di bassa qualità e non è più possibile inserire dei commenti ed interagire con gli autori o con altri utenti. Comunque fu un progetto innovativo per la rete, quando ancora la banda larga era un lusso concesso a pochi ed i progetti con inclusa la tecnologia di video streaming erano molto rari.

Contemporaneamente in Italia nasce il format “Interviste in città”, ideato e realizzato dalla Prof.ssa Elvira Todaro all'interno del Laboratorio “Emage” dell'Agenzia Grazia Neri (Milano). Questa serie di video ritratti sono stati realizzati inizialmente a Milano, a partire dal 2001; il soggetto ritratto in ciascun video è un “personaggio”: non un personaggio pubblico o importante, ma una persona conosciuta ad esempio per il ruolo sociale che occupa, famosa fra la gente anche se in una realtà locale e circoscritta. Il progetto è stato concepito per la rete ed in particolare per la sezione del Corriere della Sera *on-line* dedicata a Milano. Successivamente il progetto ha raccolto molti consensi e si è arricchito raccogliendo più di duecento interviste, coinvolgendo altri videogiornalisti, non solo in tutto il territorio italiano ma anche all'estero. Nel 2006 il progetto è stato selezionato per la categoria “Circuito Off” della Mostra Internazionale de La Biennale di Venezia. Ho voluto includere questo progetto nel portale, creando un percorso dedicato, sia perché ritengo che sia uno degli esempi più tipici del video ritratto sia perché è stato un progetto innovativo, uno dei primi format nati per la rete italiana quando ancora il video streaming era poco diffuso.

³⁰ Rivista on-line dedicata al giornalismo on-line e alla multimedialità: <http://www.musarium.com>

Capitolo III

DAILY PORTRAITS

3.1 Un portale per il video ritratto

Da alcuni anni il video ha imposto la sua presenza nella rete in svariati contesti e con diverse modalità. Sono molti coloro che si cimentano a realizzare video per poi pubblicarli su YouTube o su altri portali dedicati allo streaming.

Lo scopo di Daily Portraits è di invogliare il navigante a produrre un video ritratto mettendolo a conoscenza del significato di questo termine e guidandolo nella condivisione dello stesso con i membri della *community* tramite la pubblicazione in rete. In questo capitolo verrà illustrato come si è proceduto nella progettazione del sito web Daily Portraits e il suo funzionamento.

Internet, il *world wide web* in particolare, si è evoluto negli ultimi anni verso un'interattività sito-utente sempre maggiore. Il termine Web 2.0 è stato coniato per indicare le nuove tendenze, in crescita esponenziale, di *social network* e *community*. Fino agli anni novanta il web era utilizzato principalmente o solo esclusivamente per i motori di ricerca e per visualizzare siti statici, contenitori di informazioni e servizi. Con la nascita dei *blog*, dei *forum* e dei *social network* il web è sempre più simile ai software applicativi che si installano sul proprio personal computer; non siamo semplici osservatori e lettori ma agiamo all'interno dei siti, estrapoliamo le informazioni, addirittura le manipoliamo o le inseriamo noi stessi in siti di cui non siamo i creatori e gestori. La nascita e la proliferazione delle reti sociali (*social network*) ha facilitato la comunicazione e lo scambio di informazioni, la nuova parola d'ordine è “partecipazione”.³¹

Un portale come Daily Portraits si inserisce nelle nuove tendenze che fanno parte del Web 2.0 soprattutto con l'intento di permettere una co-produzione di conoscenza e la cooperazione sociale tra gli utenti.

Il mondo digitale è ampio e ricco di informazioni, esistono già molti portali per tutte le necessità ed esigenze, dotati di *chat*, *forum*, *instant messaging*, ma è un universo frammentato e dispersivo e per quanto riguarda il video piuttosto generalista.

³¹ Ad esempio la partecipazione nella gestione della conoscenza: lo strumento del wiki, un sito che permette ad ogni utente di inserire nuove informazioni oppure modificare e aggiornare quelle esistenti.

Daily Portraits nasce per condividere sulla rete lo studio svolto per questa tesi di laurea sul video ritratto e per dare inizio ad un progetto che potrebbe svilupparsi sul web in collaborazione con i naviganti. Uno strumento che non resti un anonimo contenitore di informazione ma che invogli gli utenti a produrre loro stessi dei video ritratti e a condividerli.

Daily Portraits deve essere uno spazio in primo luogo collaborativo, che fornisca servizi di comunicazione con il fine principale di scambio di informazioni, idee e progetti. L'utente inizialmente può informarsi sulla definizione di video ritratto e sugli esempi di video ritratti che sono stati realizzati e se interessato al progetto può approfondire l'argomento leggendo la guida pratica su come realizzare un video per la rete, per poi contribuire con il suo lavoro.

3.2 Architettura e funzionalità del portale

Nel progettare il portale ho seguito il metodo di progettazione di Bruno Munari,³² artista e designer, definito “metodo attivo scientifico”.

Per realizzare un progetto di design non si deve tener conto soltanto dell'aspetto estetico, ma anche di quello comunicativo e funzionale. E' un metodo che si basa sulle azioni, sul “fare”, sullo sperimentare; progettare definendo un problema, scomporlo ed analizzarlo nelle sue parti, procedendo verso una soluzione pratica ma anche creativa: in questo caso il problema da affrontare era la progettazione di un portale per video ritratti, quindi per lo *streaming* video.

Partendo dalla definizione del problema ho raccolto i dati a mia disposizione, ho analizzato le risorse informative attuali o potenziali già presenti nella rete, in particolare i siti web dedicati alla trasmissione e gestione dei video su Internet. In particolare ho analizzato la struttura e il funzionamento di siti come Memoro.org, Musarium e YouReporter, ho valutato i pregi e i difetti di questi, ne ho studiato i contenuti e la grafica.

Dopo aver analizzato i dati raccolti ho individuato un target di riferimento. Il target di Daily Portraits sicuramente è variegato: videomakers di professione o dilettanti, giornalisti, video-bloggers, persone interessate alla cronaca e all'inchiesta, curiosi. Non c'è un'età di riferimento, i progetti possono coinvolgere diverse fasce d'età, dai ragazzi

³² Bruno Munari (1907-1998) è stato un artista e designer italiano, uno dei massimi protagonisti dell'arte e del design del XX secolo. Oltre ad un'intensa attività artistica come pittore (anche all'interno del movimento futurista) lavorò anche come giornalista, designer industriale e illustratore.

delle scuole superiori agli adulti. I video ritratti possono interessare per il loro contenuto e per il messaggio che comunicano, possono avere un valore informativo e sociale rilevante, per questo l'utenza di un sito di video streaming può essere difficile da definire. Tuttavia Daily Portraits si rivolge soprattutto a coloro che sono interessati in particolare modo all'aspetto tecnico e creativo, a coloro che si interessano di videogiornalismo e vorrebbero approfondire le loro conoscenze a riguardo (la sezione “manuale” nasce appunto come strumento didattico o di approfondimento) realizzando a loro volta un video ritratto.

Una volta definito il target e gli obiettivi del progetto ho dato spazio alla creatività, partendo dall'idea iniziale ho ragionevolmente vagliato diverse soluzioni pratiche, sempre tenendo conto dei dati raccolti durante il lavoro di analisi.

Decidendo quali tecnologie mettere a disposizione del progetto ho sviluppato nuove idee partendo dai materiali a disposizione, creando dei modelli che mostrassero alcune possibilità tecniche e grafiche utili alla soluzione finale. Le idee hanno preso forma in un prototipo e dopo le necessarie verifiche ho realizzato il progetto in tutte le sue parti.

Daily Portraits è un portale, quindi un sito web dinamico, per questo ho utilizzato come linguaggi di scripting l'X-HTML e il CSS per la struttura e la parte grafica, per rendere le pagine dinamiche il linguaggio di scripting PHP.³³

Ho seguito gli standard indicati per garantire l'accessibilità e l'usabilità e ho ottimizzato il sito per la lettura da parte dei browser maggiormente diffusi tra gli utenti.

Contemporaneamente alla creazione delle prime pagine in PHP ho creato un *database* in MySQL.³⁴

Una base di dati (database) permette la separazione dei contenuti dalla presentazione grafica, li rende indipendenti e manipolabili. La programmazione è “lato server”, le pagine dinamiche in PHP richiamano dal database le informazioni richieste dall'utente.

Analizziamo l'interfaccia web del portale Daily Portraits: il portale è suddiviso in tre macro-aree. La prima consiste nella sezione pubblica, accessibile a tutti i visitatori del sito, in cui si possono leggere lo studio svolto e le informazioni sul video ritratto, consultare la guida su come realizzare il proprio video, vedere i video ritratti presenti nella *video gallery*.

³³ Hypertext Preprocessor, ed è un linguaggio completo di scripting che può girare su qualsiasi server Web, su qualsiasi sistema operativo e consente di interagire praticamente con ogni tipo di database. E' versatile e adatto all'utilizzo per la rete.

³⁴ MySQL, giunto alla versione 5, è un Database Management System (DBMS), un software per la creazione e la gestione di database relazionali, che funziona da server per gestire le connessioni ai vari archivi.

La seconda area è dedicata agli utenti che si sono registrati tramite l'apposito modulo e che hanno effettuato l'accesso al portale. Dopo l'accesso, infatti, potranno pubblicare il proprio video ritratto, commentare e votare i video ritratti già presenti sul sito.

La terza area è riservata all'amministratore del sito che approverà i video inseriti e gestirà i dati degli utenti e le informazioni da loro inserite.



Figura 5. Screenshot della Home Page del portale Daily Portraits.

Il *design* del sito consiste in un *layout* a tre colonne, liquido, con il logo in alto a sinistra che rimanda alla pagina principale (la *homepage*, secondo gli standard dell'usabilità), la navigazione tramite un menù posizionato sull'*header* (collegamento alle sezioni principali) e tramite le colonne laterali che con una utile ridondanza presentano le aree principali del sito anticipandone i contenuti (secondo il metodo della piramide invertita).³⁵

Ai video ritratti presenti sul sito si può accedere in diversi modi:

- tramite il menù principale che rimanda all'elenco dei percorsi tematici presenti sul sito.

³⁵ Jakob Nielsen, vero guru della web usability, consiglia l'ordine della "piramide rovesciata" nella costruzione di siti e pagine web, ovvero cominciare dalla conclusione per scendere via via verso maggiori dettagli.

- tramite la ricerca sul sito per parole chiave.
- tramite alcune parole chiave messe in evidenza dall'amministratore nel *box* laterale.
- tramite i percorsi suggeriti dall'amministratore nel *box* laterale.

La creazione del logo ha richiesto alcuni doverosi passaggi: il primo passo è stato realizzare molti disegni e schizzi, per poi scegliere il logo che ho ritenuto più adatto al *design* del portale ma soprattutto con la metafora comunicativa più chiara.³⁶ Infatti il logo deve comunicare immediatamente all'utente le finalità del portale e in quale contesto informativo si colloca; tenendo conto di questo, dopo alcuni passaggi e vagliando diverse soluzioni, ho realizzato un'icona che rappresenta un televisore disegnato a mano, quasi uno schizzo su carta: richiama così l'idea del video e della produzione amatoriale.

Volevo che il disegno sembrasse realizzato per una striscia satirica. Il fumetto satirico infatti è un elemento ben conosciuto e molto apprezzato dai lettori dei quotidiani e delle riviste di informazione.

Il fumetto è anche il collegamento tra l'informazione stampata, scritta nero su bianco, e l'informazione in immagine, il passaggio dalla lettura alla “videolettura”.³⁷



Figura 7. Cartoon satirico di Alberto Fremura.³⁸

La metafora del fumetto è presente in molti elementi grafici del portale, ad esempio le immagini che ho creato per affiancare le categorie dei video ritratti sono fumettistiche come se fossero disegnate a matita; la colonna destra del *layout* contiene dei *box* a

³⁶ La metafora sul web è quella particolare modalità comunicativa che agevola il navigante nella percezione dell'argomento principale del sito.

³⁷ Pietro Favari, “Le nuvole parlanti: un secolo di fumetti tra arte e mass media”, Edizioni Dedalo, 1996.

³⁸ Alberto Fremura è un pittore e fumettista livornese di fama internazionale. Ha collaborato con le maggiori testate giornalistiche, fra cui “Il giornale” e “La nazione”.

forma di *balloon*³⁹ dove all'interno troviamo contenuti utili e *link* interni, come il riferimento alla pagina sul progetto, i video più visti, gli ultimi commenti inseriti.

Il font utilizzato per il logo e per il nome del portale richiama la tipografia tradizionale cartacea. All'interno del televisore ho inserito le iniziali di Daily Portraits, nome del portale. La scelta del nome del portale vuole sottolineare i due temi che insieme sono il fulcro di tutto il lavoro: *portraits* introduce inequivocabilmente il soggetto, *daily* si riferisce alla quotidianità, alle esperienze degli utenti che si possono ritrovare nei video. Ho deciso di utilizzare la lingua inglese non solo perché un portale dedicato ai video ritratti e ai *videomakers* può presto coinvolgere utenti non italiani, ma anche per la natura stessa del *medium* internet che ha un carattere globale. Quindi in previsione di un futuro sviluppo in lingua inglese era necessario trovare un nome che potesse essere utilizzato in diverse lingue.

Le sezioni fondamentali del portale sono ovviamente la pagina con le categorie sui video ritratti e la guida alla realizzazione di un video ritratto.

Ho creato una pagina con l'elenco delle categorie video presenti sul portale, in quanto è importante che i video ritratti siano contestualizzati e categorizzati.

Il *videomaker* pubblicando il suo video ritratto inserisce delle parole chiave e il *webmaster* del portale decide in quale categoria del portale collocarlo, permettendo al navigante di visualizzare i video di suo interesse navigando tra le categorie presenti.

Le categorie sono state definite partendo dal presupposto che un portale per video ritratti può contenere video con argomenti molto vari e a volte difficili da tracciare.

Per questo si riferiscono ad argomenti di interesse molteplici, da quelli più generici (formazione, lavoro) fino ad arrivare alle tematiche più circoscritte.

Parallelamente alla pagina delle categorie è presente la pagina dei “percorsi speciali”. Questi percorsi non vengono creati dagli utenti ma dal webmaster del sito o dall'eventuale redazione, che decide di raggruppare alcuni video ritratti che risultano legati per argomento, per stile o per finalità. Nella pagina dei percorsi quindi è possibile visualizzare dei gruppi di video ritratti, leggendo prima una breve introduzione alle tematiche affrontate per poi accedere ai singoli video ritratti.

Nel lavoro svolto ho creato due percorsi: uno raggruppa i video ritratti realizzati da me sugli studenti di Pisa e l'altro dei video ritratti a cura della Prof.ssa Elvira Todaro che creano il format “Interviste in città”, raccogliendo quattro video ritratti facenti parte di

³⁹ Il segno grafico, a forma di nuvoletta, utilizzato convenzionalmente nei fumetti per contenere il testo pronunciato o pensato dai personaggi.

questo vasto progetto (cap. 2.4.3 p.35).

Il manuale consiste in sei sezioni che distinguono i passaggi cruciali nella realizzazione di un video e nella successiva distribuzione on-line. Quindi è una guida che offre all'utente delle informazioni pratiche su come realizzare un video per il web, su quali programmi utilizzare per l'*editing* e per la conversione nel formato più adatto, e infine su come inserirlo su Daily Portraits.



Figura 8. Screenshot dell'infografica della guida.

Alle pagine della guida si accede tramite un'infografica che rappresenta le varie fasi della realizzazione di un video ritratto per il web, incastonate in una spirale che termina con il logo di Daily Portraits, quindi con la sezione dedicata alla pubblicazione di un video nel portale. La guida è corredata da immagini esplicative e da collegamenti ad articoli esterni al portale o a video utili all'approfondimento.

3.3 I video ritratti degli studenti dell'università di Pisa.

Il passo successivo alla realizzazione del portale è stato quello di trasformare lo studio teorico e la ricerca sul video ritratto in un'esperienza pratica ed esplicativa. Ho quindi realizzato alcuni video ritratti per popolare una categoria del portale, quella

dedicata alla formazione ed in particolare alla sotto-categoria “Università”.

Ho focalizzato l'attenzione su una porzione della società civile che, almeno in parte, ritengo di conoscere meglio; appartenendo infatti anch'io alla categoria “studenti universitari” ho voluto riprendere le esperienze e le opinioni riguardo al mondo universitario dei mie colleghi che frequentano diversi corsi di laurea dell'Università di Pisa. L'argomento trattato mi toccava da vicino, quindi realizzare questi video ritratti mi è stato utile anche per farmi un'idea su come lo studente vive l'esperienza universitaria a Pisa.

Lo scopo dei video ritratti realizzati è proprio quello di ascoltare nuove esperienze di vita: il navigante visiona questi video ritratti amatoriali e ascolta i pensieri e le opinioni degli studenti. Se è interessato, perché vicino al mondo universitario o perché semplicemente curioso, può discutere e commentare, iniziando uno scambio di opinioni con altri utenti che può rivelarsi stimolante e costruttivo.

L'utente potrebbe anche non condividere le opinioni espresse da una delle persone ritratte e quindi potrebbe essere stimolato a controbattere a sua volta con un video ritratto sullo stesso tema.

I video ritratti che ho realizzato appartengono anche al percorso legato al territorio e nello specifico alla città, proprio per chiarire come un video possa ritrarre uno spaccato specifico della nostra società e possa acquisire valore informativo e comunicativo per una parte della nostra comunità.

Ho ripreso gli studenti nel loro ambiente, nelle piazze di Pisa che frequentano ogni giorno, nelle case in affitto, nelle biblioteche dove sono soliti studiare. Ho chiesto loro di parlare liberamente delle loro esperienze di vita, delle loro opinioni sul loro corso di laurea e sull'organizzazione dell'ateneo pisano, delle loro impressioni sulla città che li ospita e che li accoglie durante gli anni in cui la loro formazione li prepara al mondo lavorativo, sui loro interessi e sulle loro ambizioni per il futuro.

Come strumento per la ripresa ho utilizzato una videocamera digitale non professionale, dedicata alle riprese amatoriali ma ad alta definizione, compatta e maneggevole. Ho fatto questa scelta per diverse ragioni: per operare senza aiuti esterni, quindi senza qualcuno che assistesse con un microfono o con le riprese; per invogliare l'utente, interessato a realizzare a sua volta un video ritratto, a creare un prodotto che non sia necessariamente professionale, in quanto il video in rete non sempre è di alta qualità; anche una video camera compatta o addirittura il cellulare o una *webcam* possono essere mezzi utili allo scopo e anzi, proprio per la poca invasività, possono

risultare i mezzi più adatti.

Dopo aver realizzato più video ritratti ho analizzato il materiale raccolto e ho montato i video scegliendo quelli a mio parere più interessanti e tecnicamente migliori (ad esempio con un audio più pulito).

Ogni video ritrae uno studente ripreso con la modalità dell'intervista e dell'inchiesta: inizialmente ho posto delle domande per poi iniziare una vera e propria conversazione amichevole sulla sua storia universitaria e sulle sue passioni.

Ho deciso di creare un *format* e titolarlo “Studenti a Pisa”, uniformando i video per contenuti e forma tramite l'editing:⁴⁰ i video ritratti presentano tutti una sigla iniziale e una stile che li accomuna.

La breve sigla è stata ideata utilizzando materiale fotografico auto-prodotto, le immagini mostrano una scrivania ingombra di libri ed oggetti che richiamano immediatamente l'ambiente in cui lo studente prepara gli esami.

Le musiche utilizzate sono tutte protette dalla licenza Creative Commons, scelte per rispecchiare sia la personalità del soggetto ritratto che per dare un ritmo ai video che richiami uno stile di vita giovanile e allegro. Per il *format* ho previsto che i video durassero dai quattro ai sette minuti, compresa la sigla e i titoli di coda.

Riprendendo con la telecamera i miei colleghi, lavorando sui *file* ottenuti, tagliando e montando i pezzi delle interviste, ho cercato di estrapolare grazie all'occhio della telecamera alcune sfaccettature della personalità del soggetto. Il metodo dell'intervista e dell'inchiesta permette di realizzare un quadro abbastanza veritiero della storia raccontata, per quanto filtrato dall'inevitabile parzialità del *videomaker*. Ovviamente per un videomaker alle prime armi si presentano molte difficoltà, sia tecniche che pratiche.

Mettere a proprio agio i soggetti da ritrarre non è un'operazione semplice e veloce, spesso si impiega più tempo cercando di rassicurare l'intervistato che realizzando le riprese utili al lavoro finale. Quando individuavo un soggetto interessante e gli chiedevo di farsi ritrarre per un progetto di laurea ottenevo dagli studenti una prima reazione negativa, motivata quasi sempre dall'imbarazzo suscitato dalla telecamera.

Ritengo che questo sia stato il primo ed ingombrante ostacolo che ho dovuto superare nella mia prima esperienza di videogiornalismo. Esperienza tuttavia avvincente e soddisfacente, durante il montaggio anche divertente.

⁴⁰ Per il montaggio dei video ho utilizzato il software Adobe Premiere Pro CS3. Per la conversione dal formato AVI al formato Flash Video ho utilizzato il software DVDVideoSoft.

Conclusioni

La prima fase, dedicata allo studio dei dati raccolti riguardanti la storia del ritratto, il *medium* del video ed il metodo del videogiornalismo, mi ha permesso di giungere all'individuazione di un nuovo stile e di un nuovo genere di video per la rete, ritengo di aver raggiunto l'obiettivo, quello di aver illustrato in questa relazione le continue trasformazioni del *medium* ed in particolare in relazione al *web*.

L'ideazione e la realizzazione dei video ritratti degli studenti ha dato ulteriore senso alla ricerca svolta e alla realizzazione del portale.

Tale ricerca e la stessa progettazione del portale hanno voluto contribuire a dare una definizione di video ritratto: uno stile che accomuna diversi lavori, la volontà di riprendere e trasmettere la realtà da prospettive sempre nuove, di allargare gli orizzonti visivi tramite la rete intercapillare di internet. E' un'evoluzione che parte dal videogiornalismo televisivo per approdare nel web, amalgamando il *citizen journalism*, i video amatoriali di Youtube ed le narrazioni dei video ricordi di Memoro.org; stiamo assistendo alla formazione del linguaggio video del futuro.

La progettazione del portale ha seguito le fasi di sviluppo usuali per la realizzazione dei siti *web*, dopo un attento lavoro di analisi e la successiva creazione delle bozze ho effettuato molti *test on-line* per verificare la funzionalità e l'accessibilità del sistema. L'elemento nuovo apportato dal portale Daily Portraits consiste proprio nell'affiancare al *video streaming* (elemento molto in voga in internet oggi) un contenuto divulgativo e di approfondimento che permette ai videogiornalisti o aspiranti tali di studiare il nuovo genere in formazione, il video ritratto appunto.

Nelle pagine web di Daily Portraits viene teorizzato il metodo e nel manuale viene insegnato; invece in genere le informazioni sul videogiornalismo e sulle tecniche video sono limitate a sparse pagine web e ad articoli di approfondimento inseriti in contesti generici e dispersivi (ad esempio in grandi portali con molteplici tematiche).

Il progetto andrebbe ulteriormente sviluppato, magari con la formazione di una redazione *on-line*, oltre che con l'aiuto degli utenti. Si potrebbe ampliare la guida arricchendola di nuovi contenuti e riferimenti, ed in particolare l'argomento del videogiornalismo, con articoli curati dalla redazione ed eventuali interventi degli utenti.

Bibliografia

Édouard Pommier, 2003. *Il ritratto. Storie e teorie dal Rinascimento all'età dei Lumi*.
Einaudi collana Saggi, Torino.

Jean-Luc Nancy, 2002. *Il ritratto e il suo sguardo*
Cortina Raffaello, collana Minima, Milano.

Ferrari Stefano, 2002. *La psicologia del ritratto nell'arte e nella letteratura*.
Laterza, Bari.

A cura di Daniela Palazzoli, 1987. *Ignoto a me stesso. Ritratti di scrittori da Edgar
Allan Poe a Jorge Luis Borges*.

Bompiani, collana "La fotografia vista da", Milano.

Aldo Gilardi, 2000. *Storia sociale della fotografia*.
Bruno Mondadori.

Italo Zannier, 1982. *Storia e tecnica della fotografia*.
Laterza, Bari.

August Sander, 1979. *I volti della società*.
Gabriele Mazzotta Editore, Milano.

Neri Fadigati, 2005. *Il mestiere di vedere. Introduzione al fotogiornalismo*.
Edizioni Plus, Pisa University Press, Pisa.

Cosetta G. Saba, 2006. *Cinema Video Internet. Tecnologie e avanguardia in Italia dal
Futurismo alla Net.art*.
CLUEB, Bologna.

Cosetta G. Saba, 2007. *Arte in videotape*.
Silvana, Cinisello Balsamo.

Enrico Menduni, 2009. *I media digitali. Tecnologie, linguaggi, usi sociali*.
Laterza, collana Manuali, Bari.

Staglianò Riccardo, 2002. *Giornalismo 2.0. Fare informazione al tempo di Internet*. Carocci collana Quality paperbacks, Roma.

Furio Colombo, 1995. *Ultime notizie sul giornalismo*. Laterza, Roma-Bari.

Furio Colombo, 2007. *Post giornalismo. Notizie sulla fine delle notizie*. Editori Riuniti, Roma.

Bruno Munari, 1996. *Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale*. Laterza, Roma-Bari.

Jakob Nielsen, Hoa Loranger, 2010. *Web Usability 2.0 - L'usabilità che conta*. Apogeo collana Pocket.

Magnum photos. I grandi fotografi, testimonianze e visioni del nostro tempo. Hachette fascicoli, 2005.

Webgrafia

Il sito della Biblioteca del Congresso di Washington:

<http://www.loc.gov/index.html>

“The Library of Congress” è l'istituzione culturale più antica degli Stati Uniti che ha la missione di conservare per le generazioni future il maggior numero possibile di opere dell'intelletto e della creatività umana.

La biblioteca ha pubblicato on-line parte dei propri fondi digitalizzando fotografie, archivi audio e video.

Musarium:

<http://www.musarium.com/>

E' un sito americano che raccoglie al suo interno diversi progetti suddivisi in siti minori, che documentano (con fotografie o video) le “grandi storie” della realtà dei cittadini degli Stati Uniti, tra cui il progetto “Interviews 50c”.

(Ultimo aggiornamento nel 2004)

Il sito del programma televisivo Report:

<http://www.report.rai.it/>

Sul sito di Report, oltre al sommario dei servizi realizzati divisi per puntate, si possono trovare anche gli aggiornamenti delle inchieste, scaricare i video e comunicare con la redazione per informazioni e suggerimenti.

YOU REPORTER

<http://www.youreporter.it/>

YouReporter è la prima piattaforma italiana di videogiornalismo partecipativo, permette agli utenti di pubblicare video su notizie, fatti di cronaca o video-denunce.

Web Multimediale:

<http://www.webmultimediale.org/>

E' il portale della Svizzera italiana per l'accessibilità dei video alle persone con disabilità. E' un progetto di ricerca no-profit su tecnologie e comunicazione audiovisive, con finalità didattiche ed educative.