Immagine n. 26

Note di storia del cinema

ASSOCIAZIONE ITALIANA
PER LE RICERCHE
DI STORIA DEL CINEMA

Paolo Emilio Persiani

ASSOCIAZIONE ITALIANA
PER LE RICERCHE
DI STORIA DEL CINEMA

Paolo Emilio Persiani

"Immagine - Note di storia del cinema"
n. 26, 2022 (semestrale)
ISSN 1128-7101

Direttori: Michele Canosa, Luca Mazzei

Direttore responsabile: Luca Mazzei

Comitato di direzione: Silvio Alovisio, Monica Dall'Asta, Alessandro Faccioli, Luca Mazzei, Simone Venturini

Comitato scientifico: Ruth Ben-Ghiat (New York University), Giorgio Bertellini (University of Michigan), Mireille Berton (Université de Lausanne), Ivo Blom (Vrije Universiteit Amsterdam), María Magdalena Brotons Capó (Universitat de le Illes Balears), Paolo Caneppele (Österreichisches Filmmuseum), Giulia Carluccio (Università di Torino), Maurizio Cinquegrani (University of Kent), Paola Cristalli (Cineteca di Bologna), Luciano Curreri (Université de Liège), Elena Dagrada (Università di Milano), Raffaele De Berti (Università di Milano), Giovanna Fossati (Universiteit van Amsterdam), Céline Gailleurd (Université Paris 8), Jean Gili (Paris I Panthéon-Sorbonne), Laurent Guido (Charles-de-Gaulle Lille III), Stephen Gundle (University of Warwick), Vinzenz Hediger (Goethe-Universität Frankfurt am Main), Cristina Jandelli (Università di Firenze), Giovanni Lista (C.N.R.S. - Centre National de la Recherche Scientifique), Massimo Locatelli (Università Cattolica del Sacro Cuore), Elena Mosconi (Università di Pavia), Elena Nepoti (BFI - British Film Institute), Paolo Noto (Università di Bologna), Viva Paci (Université du Québec à Montréal), Donata Pesenti Campagnoni, Federico Pierotti (Università di Firenze), Maria Assunta Pimpinelli (Centro Sperimentale di Cinematografia - Cineteca Nazionale), Ángel Quintana (Universitat de Girona), Pierre Sorlin (Université Sorbonne Nouvelle - Paris III), Federico Vitella (Università di Messina)

Coordinatori della redazione: Sila Berruti, Simone Dotto, Fabio Pezzetti Tonion, Elisa Uffreduzzi

Redazione italiana: Gina Annunziata, Matteo Berardini, Sara Casoli, Clizia Centorrino, Diego Cavallotti, Stella Dagna, Giovanni Grasso, Marco Grifo, Michael Guarneri, Denis Lotti, Anna Masecchia, Dalila Missero, Marcello Seregni, Bruno Surace

Redazione estera: Manon Billaut, Elisa Cuter, Daniel Pitarch Fernández

Tutti i contributi pubblicati nel presente volume, a eccezione dell'Introduzione, sono stati sottoposti a valutazione con procedura *double-blind peer review*

Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Venezia, n. 23 del 12 settembre 2012

In copertina: Fotogramma da *Ritratto di famiglia, in terrazzo a Napoli* – Fondo Salvatore Cilento, pellicola n°11, 16mm, 1940 – Fondazione Home Movies - Archivio Nazionale del Film di Famiglia ETS.

Poste Italiane S.p.a. – Spedizione in abbonamento postale
D.L. 353/ (con. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, CN/BO

ASSOCIAZIONE ITALIANA
PER LE RICERCHE
DI STORIA DEL CINEMA
Sede: via della Porticella, 13
00067 Morlupo (Roma)
www.airsc.org

HomeMovies
ARCHIVIO NAZIONALE DEL FILM DI FAMIGLIA

Casa Editrice Persiani
BOLOGNA
piazza San Martino 9/C
40126 Bologna

Tel. (+39) 051/9913920
Fax (+39) 051/19901229
info@persianieditore.com
www.persianieditore.com

Immagine n. 26

Paolo Emilio Persiani

Sommario

Dossier

a cura di Alice Cati, Andrea Mariani, Paolo Simoni

IL FORMATO RIDOTTO IN ITALIA
TRA ESTETICHE DEL QUOTIDIANO E SENSIBILITÀ MATERIALI

Introduzione
di Alice Cati, Andrea Mariani, Paolo Simoni
p. 9

Paolo Caneppele
Siccità amatoriale ovvero Nei film di famiglia piove raramente.
Per un approccio cultural-climatologico alle riprese cineamatoriali
p. 25

Giulia Carbonero, Giulio Pedretti, Micaela Veronesi
Vedere e sapere.
Esperienze di didattica con il formato ridotto,
dalla scuola all'archivio e viceversa
p. 49

Diego Cavallotti
Bestiari tecnici: i dead-end del passo ridotto
e del video analogico negli anni Settanta in Italia
p. 69

Gianluca della Maggiore
Il 16mm: "l'avvenire" o l'"affare più disgraziato" del cinema cattolico?
La Chiesa e la circolazione del formato ridotto nell'Italia del dopoguerra
p. 89

Lucia Di Girolamo
Geografie della serenità ritrovata.
La ricomposizione dell'immagine del paesaggio campano
attraverso i film amatoriali di viaggi e vacanze del Secondo dopoguerra
p. 109

Luisella Farinotti
Formato famiglia.
Angelo Donelli, il Marchiondi e il cinema nella sfida educativa
p. 135

Elena Gipponi
Cineamatori su Marte: l'immaginario della corsa allo spazio
negli 'home movies' italiani del Secondo dopoguerra
p. 161

Chiara Petrucci
Giuseppe Lenzi, cineamatore (1955-1980)
p. 187

ASTERISCHI

David Bruni
Prove di regia: "Rose scarlatte" dalla scena allo schermo
p. 211

Sinossi e biografie
p. 227

I revisori
p. 245

IL FORMATO RIDOTTO IN ITALIA TRA ESTETICHE DEL QUOTIDIANO E SENSIBILITÀ MATERIALI

a cura di Alice Cati, Andrea Mariani, Paolo Simoni

Bestiari tecnici: i dead-end del passo ridotto e del video analogico negli anni Settanta in Italia

DIEGO CAVALLOTTI

Introduzione: evoluzioni e mutazioni tecno-mediali

Spesso siamo portati a pensare che, in campo mediale, i mutamenti tecnologici avvengano secondo linee di transizione ben marcate, quasi un demiurgo fosse riuscito a stabilirne le traiettorie in maniera ordinata: secondo questa prospettiva, la pratica mediale si sviluppa agilmente, affrontando problematiche che vengono risolte dalle evoluzioni della tecnica. Potremmo così spiegare, per esempio, l'utilizzo delle lenti anamorfiche e l'avvento del CinemaScope negli anni Cinquanta, che consente l'estensione in orizzontale dell'immagine cinematografica, rivoluzionando la sua *aspect ratio*, oppure il tanto discusso passaggio al digitale nella seconda metà degli anni Novanta, che consente di ridurre notevolmente i costi di produzione.

Un simile tema è riscontrabile anche nell'ambito delle tecnologie amatoriali e *consumer*, che innervano le infrastrutture diffuse delle esperienze mediali quotidiane. Abbiamo così l'avvento delle musicassette, che conosce una vera e propria esplosione a partire dal 1979, anno in cui viene messo in commercio il *walkman*, oppure la comparsa degli oggetti per la videoregistrazione, che, a partire dagli anni Settanta e Ottanta, si diffondono nelle case dei Paesi a economia avanzata: grazie alla loro facilità di utilizzo, questi sostituiscono i proiettori a passo ridotto, utilizzati per la fruizione degli *home movie*, dei film amatoriali e delle edizioni in 9,5mm, 16mm, 8mm o Super8 di opere cinematografiche. Più in generale, potremmo affermare che, secondo la *vulgata*, dalla fine degli anni Sessanta alla metà degli anni Novanta[1] si assiste, nel campo audiovisivo amatoriale/*consumer*, a un lento ma inesorabile scivolamento dalle tecnologie filmiche a quelle del video

analogico. Ciò incide non solo sull'obsolescenza degli oggetti tecnici, ma anche sulle pratiche, sugli ambiti cognitivi relativi a tali pratiche e sulle istituzioni mediali coinvolte: in altri termini ci muoviamo da un orizzonte di dispositivo tipico del cinema amatoriale a quello video[2], secondo dinamiche di transizione e sostituzione.

Ma cosa succede se affrontiamo un simile discorso dal punto di vista media-archeologico? Innanzitutto, se decidiamo di concentrarci su un decennio fondamentale per quanto concerne la transizione/coesistenza tra tecnologie audiovisive amatoriali/*consumer*, ossia gli anni Settanta, e circoscriviamo la loro area di diffusione a un Paese occidentale come l'Italia, possiamo notare che la commercializzazione del video analogico non provoca un'immediata sostituzione della pellicola. Certamente si aprono nuovi spazi di dibattito[3] e il video si configura, a livello discorsivo, come una tecnologia emergente, ma la rottura epistemologica che esso implica non dà adito a un semplice e ineluttabile passaggio dal film al nastro magnetico.

Se, insomma, l'archeologia dei media, come ricorda Elsaesser, "exemplifies an approach that emphasizes discontinuities and ruptures within the development of media and media technology"[4], nel momento in cui ci si concentra sulla comparsa di una nuova tecnologia, saremo portati a evidenziare gli elementi destrutturanti che essa comporta[5]. In questa prospettiva, è possibile affermare che la comparsa del video analogico impone non una cesura netta, ma una riconfigurazione del panorama mediale amatoriale in base alla quale i 'vecchi' oggetti legati alla pellicola vengono messi a confronto con le novità tecniche. Inoltre, si assiste alla proliferazione di mutazioni materiali che cercano di integrare i caratteri delle cineprese/dei proiettori e quelli delle videocamere/dei televisori. Si tratta, perlopiù, di *dead-end*[6], di oggetti che non ottengono alcun successo perché non sono in grado di rispondere in maniera adeguata a ciò che il mercato richiede in quel preciso frangente storico: piccoli mostri all'interno di un bestiario tecnologico più ampio, relativo alla coesistenza di film a passo ridotto e video analogico, la cui genealogia è simile a quella dei "fallimenti digitali" indagati nel volume curato da Paolo Magaudda e Gabriele Balbi nel campo delle STS[7].

Nel saggio, così, ci si concentrerà su tali *dead-end*, che si configurano come il sintomo della comparsa di un nuovo medium, il video, all'interno di un panorama già strutturato, come quello del film a passo ridotto. Nel primo paragrafo ci occuperemo delle implicazioni metodologiche di un simile approccio, mettendo in evidenza le possibili modalità d'analisi dell'oggetto tecnico secondo una prospettiva media-archeologica. In seguito, nel secondo capitolo descriveremo due *dead-end* tecnici nati dalla sovrapposizione dei network del passo ridotto e del video analogico, il Colorvision e l'EVR, con un focus specifico sulla loro diffusione in Italia all'inizio degli anni Settanta. Infine, nel terzo e ultimo capitolo, ci concentreremo su un oggetto, il Polavision, il film substandard 'istantaneo', messo in commercio nella seconda metà degli anni Settanta.

L'archeologia dei media e la critica dell'oggetto tecnico: questioni di metodo

Come viene affermato da Ben Roberts all'interno del volume *New Media Archaeologies*, curato da lui e da Mark Goodall, l'archeologia dei media si presenta come un orizzonte teorico-metodologico che racchiude

> a range of different approaches and attitudes to technology, from those that seem to embrace a certain kind of technological determinism to others that use archaeological perspectives to critique the idea of progress and produce nonlinear accounts of technical history[8].

Al suo interno sono presenti, così, riflessioni che riguardano il tema della produzione mediale non solo (e non tanto) dal punto di vista simbolico, ma anche (e soprattutto) dal punto di vista materiale.
L'archeologia dei media, in altri termini, trova uno dei suoi principali fuochi nell'indagine della tecnologia dei media e delle pratiche culturali che a essa si legano, tematizzando anche le loro dimensioni discorsive. Materialità, cultura e discorso sulla tecnologia diventano le coordinate di un campo epistemologico capace di interrogare e decostruire "traditional narratives about technical development or teleological accounts of progress, emphasizing instead discontinuities or the

cyclical nature of change"[9]. In tale prospettiva, l'archeologia dei media è innanzitutto una tipologia di filosofia della tecnica in cui prende forma una teoria critica della tecnologia, soprattutto grazie alle influenze teoriche di Walter Benjamin, Wolfgang Ernst e Bernard Stiegler[10].
Parafrasando Roberts, si potrebbe affermare che, all'interno della sfera media-archeologica, l'analisi di un oggetto tecno-mediale avviene secondo un processo di straniamento: l'oggetto, infatti, viene espunto dalle narrazioni storiche in cui è comunemente inserito, decostruendole e avvivandone altre – in maniera analoga a quanto accade per il concetto di "rovina" in Walter Benjamin[11]. In particolare, attraverso un simile processo, si rivedono le narrazioni storiche lineari, sulla base di una "hermeneutic reading of the 'new' against the grain of the past, rather than a telling of the history of technologies from past to present"[12]. L'oggetto tecnico diviene, insomma, il punto di riconfigurazione di un concatenamento tecnico che, secondo prospettive più tradizionali, si svilupperebbe linearmente, da un punto di minore sofisticazione a un punto di maggiore complessità e raffinatezza dell'infrastruttura[13].
La decostruzione delle narrazioni consolidate, tuttavia, trova un ulteriore elemento propulsivo nelle elaborazioni archeografiche di Wolfgang Ernst. Secondo il teorico tedesco, l'archeologia dei media deve rifuggire dalle descrizioni fornite dagli storici della tecnologia: esse, infatti, rimandano al peccato originale della discorsivizzazione di ciò che è eminentemente tecnico. Un oggetto mediale si costituisce in funzione di una base operazionale, ovvero in funzione dei microprocessi che avvengono nella sua struttura materiale profonda: per quanto riguarda il film, si tratta dei processi chimici che regolano l'impressione dell'emulsione su una pellicola, per quanto riguarda il video, si tratta dei processi di scansione elicoidale, ecc. Da questo punto di vista, descrivere un oggetto tecnico significa innanzitutto osservare tali dinamiche chimico-ingegneristiche, annotando secondo il linguaggio matematico le diverse tecniche di inscrizione dell'informazione sul supporto. Secondo Ernst, dunque, "the goal of media archaeology is to dig into collections of early recording machines in a non-historical way (anti-hermeneutically)"[14]: l'oggetto tecnico va descritto nella sua

dimensione profonda, attraverso linguaggi tecnico-scientifici che esulano dall'interpretazione storica e che niente hanno a che fare con le sue narrazioni linearizzanti.
I media tecnici mettono dunque in atto un'inscrizione dell'informazione ontologicamente diversa rispetto a quella comunemente attribuita al soggetto e definita come 'naturale': in tal senso, la prospettiva di Ernst, che si premura di definirsi "radicale", apre la strada a un confronto con le teorie di Stiegler – in particolare, con il tema della 'grammatizzazione'[15]. Attraverso un simile concetto, si intende quel processo in base al quale le facoltà e le strutture di comportamento umane si esternalizzano, discretizzandosi e standardizzandosi. In epoca moderna e contemporanea, la grammatizzazione si realizza grazie agli "industrial temporal objects"[16], i quali configurano un tipo di esperienza caratterizzata dalle ritenzioni terziarie, ossia quei 'prelievi' dall'esperienza fondati sulla tecnica: a questo livello, la memoria, per esempio, più che essere un'attività spontanea del soggetto, è innanzitutto frutto di una tecnica. Se, dunque, Ernst mira a espungere qualsiasi residuo umano/soggettivo nella descrizione della tecnica, Stiegler ci ricorda che essa integra e sostituisce elementi decisivi delle facoltà umane: se il timore del teorico tedesco è quello di attribuire agli oggetti caratteri che appartengono ai soggetti – prima di tutto, la necessità di dare vita a inscrizioni lineari delle informazioni –, il filosofo francese rimarca che è difficile separare nettamente l'orizzonte tecnico/oggettivo da quello soggettivo perché essi sono intrinsecamente correlati[17].
Una simile disamina ci fornisce le coordinate fondamentali per l'individuazione dell'oggetto tecnico in ambito media-archeologico. Innanzitutto, tale oggetto deve essere considerato al di fuori delle tradizionali narrazioni storiche, che lo investono di proprietà teleologiche: esso non anticipa né è la diretta conseguenza di una precisa linea di sviluppo; più semplicemente, indica un punto di cristallizzazione delle reti tecniche, in cui convergono strutture materiali, pratiche culturali e network discorsivi. La necessità di spogliare l'oggetto tecnico delle sue attribuzioni teleologiche, tuttavia, non è la sola linea di tendenza dell'approccio media-archeologico. A essa si associa l'urgenza ernstiana di considerar-

lo nelle sue dinamiche operazionali, descrivendo in maniera attenta e consapevole i microprocessi attraverso cui, nel caso dei media audiovisivi, per esempio, si genera l'immagine. A differenza, tuttavia, delle elaborazioni ernstiane, l'obiettivo non è quello di individuare eminentemente i caratteri oggettivi della tecnologia, ma, sulla scorta di Stiegler, comprendere come gli oggetti tecno-mediali partecipino alle dinamiche di terziarizzazione, ossia come tali oggetti integrino o sostituiscano le facoltà e le strutture operative dei soggetti coinvolti.
In sintesi, dunque, utilizzando come punti di riferimento le elaborazioni di Roberts e i loro debiti nei confronti delle teoria di Benjamin, Ernst e Stiegler, possiamo delineare i tratti di una modalità descrittiva degli oggetti tecnici che si basi sui seguenti punti: in primo luogo, si dovrà valutare come essi si collochino all'interno di una specifica rete mediale e come configurino una decostruzione delle tradizionali linee narrative riguardo alla storia della tecnologia – in particolare per quanto concerne la stratificazione di basi materiali, pratiche culturali e discorsi; in secondo luogo, si osserveranno le dinamiche operazionali di tali oggetti; infine, si considererà la relazione fra tali dinamiche operazionali e l'orizzonte soggettivo in cui si muovono gli utenti.
I *dead-end* della tecnologia rappresentano così uno *specimen* assai interessante: poiché costituiscono un fallimento del progresso, tali oggetti rendono difficoltoso, se non impossibile, la loro collocazione all'interno di linee di continuità storica. Come implicano Magaudda e Balbi, infatti, se si adotta questa prospettiva epistemologica, si deve lasciare spazio all'idea che il panorama tecnologico sia costituito da fenomeni legati a "tentativi spesso sbagliati, che a momenti [esso] possa addirittura arretrare, che alcune tecnologie scompaiano e anche che alcune pratiche d'uso si estinguano"[18]. Insomma,

> le innovazioni non funzionano mai secondo un modello lineare (dall'invenzione in laboratorio alla tecnologia di successo), ma costituiscono il risultato di un costante lavoro di allineamento, o meglio di articolazione, tra elementi eterogenei, che includono aspetti tecnici, bisogni sociali, aspettative culturali, vincoli economici, contingenze locali. Questo lavoro di allineamento e articolazione contempla fallimenti ed errori come parti costitutive dei processi d'innovazione[19].

Più specificamente, a livello operazionale, si può affermare che tali processi fanno spesso riferimento alla sovrapposizione di due o più reti tecniche e a processi ibridi di inscrizione dell'informazione: i *dead-end*, dunque, possono presentare dinamiche di funzionamento combinate oppure basarsi su strutture peculiari come quelle del film istantaneo (a cui sarà dedicato l'ultimo capitolo del saggio). Infine, i *dead-end* ibridano non solo i processi operazionali, ma anche le relazioni macchina-utente, provocando dei corto-circuiti utili a comprendere specifici caratteri dei cicli tecnologici nei cui interstizi si sviluppano.

Tra film a passo ridotto e video analogico: teratologie tecniche

A livello discorsivo, in Italia, una delle prime immagini della tecnologia video compare nella copertina della *Selezione di tecnica radio-tv*, *house organ* della GBC, azienda lombarda specializzata nell'importazione di oggetti tecno-mediali, nel luglio del 1970: una donna orientale tiene in mano una videocassetta da ¾ di pollice. A partire da tale data si assiste a un peso crescente assegnato al video nelle riviste specializzate. Vengono effettuati tentativi di pubblicare riviste esclusivamente dedicate a tale medium, come "Videocassette", la cui circolazione, tuttavia, cessa nell'arco di breve tempo; oppure, come accade in riviste dedicate alla fotografia e al cinema amatoriale, aumentano gli articoli che si occupano della sfera mediale emergente. In questo periodo, all'interno della rivista "Fotografare", per esempio, vengono pubblicati i primi resoconti sulla diffusione del video[20], che convivono con approfondimenti sulle ultime apparecchiature legate al passo ridotto, come la cinepresa Super8 Ektasound, messa in commercio nel 1973, che consente la presa sincrona del sonoro su una pellicola Super8[21].
Nel medesimo tempo, compaiono sulle pagine delle riviste specializzate articoli in cui non si descrivono le ultime camere o i più recenti videoregistratori, ma ci si concentra su oggetti tecnici assai particolari, in cui è possibile ritrovare caratteri tipici sia del film a passo ridotto sia del video. Il primo è il Colorvision Audiovisual System[22], un brevetto Paillard-Nordmende: si tratta di un oggetto tecnico che nasce dall'incontro di una delle più importanti industrie del comparto ci-

nematografico, la Paillard, e di una legata al nascente comparto del video *consumer*, ossia Nordmende. È possibile osservare l'interazione fra queste due aziende facendo riferimento ai compiti[23] che l'oggetto tecnico dovrebbe svolgere: il Colorvision, infatti, deve consentire all'utente di vedere i propri film in Super8 su un televisore a colori.
Il Colorvision rappresenta un punto di riconfigurazione della transizione da film a passo ridotto a video *consumer* perché costituisce un ibrido assai originale: si basa, infatti, sulla compenetrazione di un microsistema di proiezione per film a 8mm e Super8 e di un sistema di trasmissione televisiva. Più precisamente, a livello operazionale, si fa riferimento a un sistema di *playback* composto da un micro-proiettore ideato dai tecnici Paillard, da un analizzatore puntiforme mobile, "che agisce come sorgente luminosa per la pellicola e la analizza come accade normalmente per le pellicole 35 e 16mm trasmesse in televisione"[24], e da specchi riflettenti e semiriflettenti che dividono l'immagine proiettata in tre componenti, indirizzate verso un fotomoltiplicatore a tre tubi dotati di filtri rosso, verde e blu. Il fascio di luci viene poi convogliato verso un tubo catodico a tre cannoni elettronici, che effettuano la scansione dell'immagine. Il sistema di trascinamento funziona ufficialmente a 18 fotogrammi al secondo, anche se è più probabile che lavori a 16 e 2/3 fotogrammi al secondo per garantire la sincronizzazione fra l'immagine filmica e quella video – quest'ultima, secondo lo standard PAL, è infatti a 25 fotogrammi al secondo, suddivisi in due semiquadri (o campi), per un totale di 50 impulsi al secondo.
Ciò ha come principale obiettivo quello di facilitare l'esperienza di visione degli 8mm e dei Super8, consentendo di poterne fruire anche a chi non avesse competenze riguardanti la proiezione di film a passo ridotto. Ovviamente, questi elementi si accompagnano alla automatizzazione dei processi di caricamento e di svolgimento della proiezione; in altri termini si trasforma un'azione svolta da un operatore in un processo meccanico elaborato da una *black-box*, ossia da un oggetto tecnico 'chiuso', ingombrante e costoso: il Colorvision, infatti pesa più di un lettore U-matic e viene introdotto sul mercato a un prezzo di 500.000 lire, che, all'epoca, coincide con il triplo dello stipendio mensile di un operaio. Insomma, l'oggetto tecnico diventa più facile

da utilizzare, ma, allo stesso tempo, più complicato a livello operazionale e meno economico[25].
Vi sono, poi, altri problemi legati al *device*: certamente, grazie al Colorvision, lo *user* può vedere sul televisore i propri *home movies* e le edizioni in Super8 o 8mm dei film che ha collezionato; a causa del rallentamento della cadenza dei fotogrammi (16 e 2/3 fotogrammi al secondo invece di 18 fotogrammi al secondo), ci troviamo tuttavia di fronte a una forte manipolazione dei meccanismi di trascinamento e di funzionamento dei proiettori. Inoltre, nel passaggio dalla micro-infrastruttura filmica a quella video si producono immagini a bassa saturazione e a bassa definizione, a cui consegue un'esperienza di visione meno soddisfacente rispetto a quella legata alla proiezione in una sala oscurata[26].
Da un lato, dunque, il Colorvision implica una profonda revisione del rapporto fra *hardware* e pratiche culturali legate al cinema amatoriale e, più in generale, al passo ridotto, imponendo un'automatizzazione di queste ultime a fronte di una semplificazione del numero e della tipologia di competenze richieste per fruire di un film Super8; dall'altro, a livello discorsivo, tale sistema, pur configurandosi come un dispositivo all'avanguardia[27], rimanda a un investimento teleologico che si rivela ben presto scorretto: il Colorvision non è il futuro; rappresenta semmai un tentativo di innestare 'il nuovo nel vecchio'[28], dando al contempo vita a un ibrido che non riesce a mantenere gli standard qualitativi del vecchio sistema. Si tratta di un fallimento tecnico che non trova la propria ragion d'essere nemmeno in motivazioni di natura economica perché, come abbiamo visto, il dispositivo è assai costoso e ingombrante.
Se il Colorvision rappresenta un tentativo di innestare il 'nuovo nel vecchio', il sistema EVR, acronimo di Electronic Video Recording, commercializzato a sua volta all'inizio degli anni Settanta e prodotto dalla Ciba, innerva il tentativo speculare di innestare 'il vecchio nel nuovo'. Anche in questo caso, ciò afferisce a una riconfigurazione del *continuum* della transizione attraverso la creazione di un ibrido tecnico; al contrario del Colorvision, tuttavia, l'EVR non utilizza le cartucce di pellicola 8mm o Super8 e consta di uno standard specifico: si tratta,

infatti, di "una particolare pellicola del formato di 8,75mm che ha un'emulsione con una bassissima percentuale di sali d'argento ed un supporto in poliestere che è fra i più sottili fino a oggi realizzati"[29].
A livello operazionale, sebbene lo scopo dell'EVR sia lo stesso del Colorvision, ossia trasmettere immagini di una pellicola su un televisore a colori, va osservato che esso non costituisce tanto una combinazione fra le tecnologie del film amatoriale e quelle video quanto una loro sintesi. Oltre al supporto in poliestere, infatti, la pellicola presenta alcune novità per quanto concerne la resa del colore. Non si tratta di collegare un micro-sistema di proiezione a un tubo catodico a tre cannoni, ma di registrare sul film stesso le selezioni dei colori principali: l'intensità del colore verrà letta da valvole fotomoltiplicatrici che invieranno poi il segnale al tubo catodico[30].
Grazie a queste innovazioni, il sistema EVR consente di elaborare immagini più nitide rispetto a quelle del Colorvision, al punto che, sotto il profilo tecnico, non sembra avere rivali: se

> il Colorvision adotta la normale pellicola 8mm o Super8 che è stata studiata per essere proiettata con i sistemi convenzionali […] la pellicola EVR invece è stata progettata proprio per questo uso. […] Inoltre, è stato messo a punto un sistema per impressionarla che permette di ottenere immagini nitidissime che vengono facilmente lette dal trasmettitore. È in pratica proprio la 'Registrazione Televisiva Elettrica', da cui il sistema prende il nome, che permette di ottenere risultati eccellenti[31].

Una simile sintesi fra tecnologie, che porta a creare un'infrastruttura interamente elettronica per la riproduzione di fotogrammi – e, in ciò, a cercare il 'vecchio nel nuovo' –, presenta tuttavia alcune limitazioni. La più rilevante è che l'ulteriore automatizzazione dei processi di caricamento della bobina e di trasmissione delle immagini trasforma l'oggetto tecnico in una *black box* ancora più chiusa rispetto al Colorvision, con notevoli conseguenze per ciò che concerne l'impossibilità di adattare le bobine 8mm e Super8 all'EVR. In altri termini, quest'ultimo permette l'utilizzo soltanto di pellicole in poliestere che provengono dalla medesima azienda costruttrice o dai laboratori licenziatari, imponendo prevalentemente la fruizione di cartucce d'edizione.
Con l'EVR si perde così quel concatenamento di oggetti tecnici che

prende avvio dalla cinepresa e giunge fino allo strumento per la proiezione/trasmissione delle immagini, portando a un'esclusione della dimensione amatoriale dall'orizzonte domestico. A livello di relazione uomo-macchina, si presuppone un altro piano di pratiche culturali, in cui diviene preponderante il collezionismo di materiali di edizione: si coinvolgono così altre facoltà e pulsioni soggettive, che poco hanno a che fare con la necessità di riprendere ciò che accade nel nostro mondo quotidiano o di dare sfogo alla creatività artigianale dell'individuo, come accade nella ripresa amatoriale.
In termini generali, si potrebbe affermare che l'EVR costituisca un'innovazione ben più radicale rispetto al Colorvision: come dimostrano i discorsi relativi al *device*, in particolare quelli riportati dalla rivista "Fotografare", il primo rimanda a una tecnologia ben più evoluta rispetto al secondo, soprattutto per ciò che concerne la qualità nella resa dell'immagine. Mira a costituire, insomma, un punto di snodo nell'evoluzione della comunicazione mediale e dei sussidi audiovisivi, lanciando al contempo un guanto di sfida al cinema: quest'ultimo, "inteso in senso tradizionale, perderà la sua battaglia nei confronti della televisione […] fra alcuni anni nessuno si dovrà preoccupare se lasciar fumare o no nelle sale cinematografiche visto che di sale cinematografiche ne esisteranno ben poche"[32].
Anche nel caso dell'EVR accade, tuttavia, ciò che abbiamo riscontrato per il Colorvision: le aspettative appaiono assai sproporzionate rispetto all'effettivo impatto del dispositivo sul panorama mediale. Si predice un futuro che non si realizzerà – almeno, non a breve, come previsto invece dall'articolo presente su "Fotografare". Al contrario, l'innovazione si traduce in un *dead-end* sia a causa dei costi eccessivi[33] sia a causa delle difficoltà di mettere in comunicazione la rete tecnica del film a passo ridotto e quella del nuovo oggetto tecnico: per vedere le proprie pellicole in Super8, infatti, è necessario farne eseguire delle copie nello standard EVR in un laboratorio specializzato. Elaborare una *back-list* delle proprie collezioni appare dunque un'attività assai dispendiosa. In tale prospettiva, è possibile notare come la difficoltà d'integrazione nelle reti tecniche esistenti segni un ostacolo alla diffusione di un oggetto e favorisca la sua trasformazione in un vicolo

cieco della tecnologia, in un ibrido mostruoso incapace di diffondersi.

Prove d'istantaneità: il caso del Polavision

Durante la seconda metà degli anni Settanta, la ricerca di un compromesso più avanzato fra le reti tecniche del passo ridotto e quelle del video analogico viene accelerata dalla crisi che attraversa il comparto della pellicola substandard. Come viene rilevato da Giulio Forti, l'interesse per formati come il Super8 è in costante declino, al punto che un mercato tradizionalmente fiorente come quello giapponese subisce, nel 1975, un crollo di circa il 17% delle vendite[34]. Ciò è dovuto al fatto che, nel corso del tempo, le cineprese Super8, commercializzate nel 1965 con lo scopo di rendere più agile la pratica cineamatoriale, sono diventate sempre più complesse, con un conseguente aumento del prezzo di vendita. Se si tiene conto di un simile problema si capisce perché il pubblico sembra essersi "disamorato ad un hobby troppo costoso e troppo complicato"[35]: la sofisticazione implica la soddisfazione solo dei *serious amateurs*, laddove, per gli *everyday user*[36], conta molto di più il dato economico. Oltre a ciò, va rilevato che l'orizzonte tecnico del video analogico, che si sta espandendo, intende rispondere proprio alle esigenze di chi desidera una semplificazione della pratica audiovisiva: gli *everyday user* possono trovare nel video uno strumento di registrazione ingombrante ma automatizzato, che consente di rivedere immediatamente ciò che si è girato e, nel caso in cui il contenuto o la qualità delle immagini non aderisca alle intenzioni dell'operatore, di sovrascrivere il nastro.

Per molte aziende, tali caratteri diventano ben presto un punto di riferimento in base a cui ri-orientare la produzione. Una di queste è sicuramente Polaroid, che, nel 1977, mette in commercio il Polavision. Si tratta di una pellicola assai simile al Super8 a cui viene applicato un sistema di colorazione a sviluppo immediato. Di nuovo ci troviamo di fronte a un oggetto che mette in crisi il *continuum* della transizione da film a passo ridotto a video *consumer* attraverso la costituzione di un ibrido tecnico che, nel giro di pochi anni, si rivela un *dead-end*. Più precisamente, il Polavision si configura, da un lato, come il tentativo di dare nuova linfa a un comparto in crisi – quello del film a passo

ridotto –, dall'altro, come un esperimento relativo alla possibilità di inserire specifici caratteri del video analogico – prima fra tutte, quella di rivedere immediatamente il girato – nell'orizzonte del cinema substandard.
Tale convergenza appare tuttavia subordinata a una dinamica operazionale assai farraginosa: in altri termini, possiamo trovare qui il nucleo di una forte contraddizione fra la spinta alla semplificazione e una certa macchinosità dell'apparecchiatura. Innanzitutto, il dispositivo prevede una cinecamera compatta e una pellicola pancromatica in bianco e nero, "coperta da un mosaico schermante per la sintesi additiva dei colori"[37]. In fase di impressione l'immagine latente è in bianco e nero; successivamente, quando si riavvolge la bobina, un reagente alcalino rilasciato in gocce ne consente lo sviluppo. Tale reagente agisce sull'emulsione "e rende solubili i cristalli non esposti, formando, dopo circa novanta secondi dall'impressione del film, l'immagine positiva"[38]. Ciò che si guadagna in immediatezza dello sviluppo, tuttavia, lo si perde in qualità: il Polavision, infatti, può utilizzare solo pellicole a 40 ASA[39], ossia pellicole poco sensibili, su cui si formano immagini spesso sgranate.
Per quanto concerne, inoltre, il rapporto uomo-macchina, che si traduce principalmente nella relazione fra oggetto tecnico, facoltà umane e pratiche coinvolte, il Polavision occupa lo spazio di intersezione fra film a passo ridotto e video analogico, senza configurare, tuttavia, un movimento di transizione da un orizzonte mediale a un altro. Si tratta a tutti gli effetti di un ibrido che, a causa dei molti difetti che lo caratterizzano, rimanda unicamente alla propria inefficienza e scarsa adattabilità al contesto di consumo in cui viene commercializzato. Più precisamente, dal punto di vista ergonomico, il Polavision si pone in continuità con le macchine Super8, con cartucce leggere da circa tre minuti da inserire in una cinepresa che può essere tenuta agilmente in mano al fine di garantire la corretta assialità fra occhio e mirino della camera[40]. Tuttavia, a causa della scarsa sensibilità della pellicola, le riprese possono essere effettuate solo in condizioni di piena luce: le occasioni in cui sfruttare l'oggetto tecnico appaiono così assai limitate. Inoltre, la possibilità di rivedere immediatamente quanto è

stato impressionato su pellicola lega il Polavision alle apparecchiature video, come peraltro dimostra il visore, prodotto dalla Eumig e messo in commercio insieme alla cinepresa, che si configura come un monitor retroilluminato – funziona, insomma, secondo un principio fisico diverso rispetto ai proiettori Pathé Baby, 16mm, 8mm o Super8 e possiede tratti più simili a quelli di un televisore[41]. Cambia completamente, dunque, la pratica della visione, che non avviene più nel buio di una stanza oscurata e che può verificarsi anche in un soggiorno illuminato dalla luce diurna: le condizioni della fruizione cinematografica amatoriale si modificano, allineandosi a quelle delle videocassette. Tenendo conto di simili innovazioni, potremmo affermare che il Polavision si presenta come un tentativo da parte dell'industria cinematografica di recuperare il ritardo rispetto al medium emergente, anche se, sotto molti aspetti, tale operazione viene effettuata in maniera assai peculiare. Nelle riflessioni riportate in "Fotografare", infatti, il Polavision viene descritto come un ibrido che, pur afferendo da un lato al cinema amatoriale e dall'altro alla televisione, non è "né cinema né televisione"[42]: le modalità di fruizione lo allontanano dall'ambito del film substandard, mentre l'assenza di qualsiasi componente elettronica lo separa da quello video-televisivo. In altri termini, il Polavision è più che una sintesi fra cinema e video: si tratta di osservare come, a partire dalla necessità di aggiornare una 'vecchia' tecnologia con specifici caratteri della 'nuova', un ibrido tecnico si offra al consumatore come un oggetto originale, in grado di richiamare un terzo orizzonte mediale, ossia quello della fotografia istantanea – orizzonte, peraltro, governato dalla stessa azienda che produce il Polavision, ossia Polaroid.
Simili innovazioni, tuttavia, non possono, a livello discorsivo, esonerare i redattori di "Fotografare" dal rilevare i numerosi punti deboli di una tecnologia che è stata introdotta "a tappe forzate e con un certo anticipo sui programmi"[43] per cercare di tamponare la crisi che attanaglia l'industria del passo ridotto. Tali punti deboli divengono assai evidenti nel momento in cui ci si sofferma sulla qualità dell'immagine: il Polavision, infatti, rimanda a immagini molto granulose, che non possono reggere il confronto con quelle in Super8. Esse possiedono una "ridottissima latitudine di posa"[44], che rende impossibile

effettuare riprese laddove vi sia poca luce o il contrasto fra zone in luce e zone in ombra sia evidente. Inoltre, la resa dei colori, molto "televisiva" secondo i redattori di "Fotografare" perché sfrutta i principi della sintesi additiva, appare diversa rispetto a quella del film a passo ridotto e, sebbene non sia necessariamente spiacevole, appare insolita, imponendo al fruitore di adattare il proprio sguardo.
A partire dalla descrizione fornita da questa rivista specializzata, dunque, il Polavision si configura come un ibrido tecnico originale, che non appartiene in maniera univoca a nessuno dei due poli mediali su cui si fonda la narrazione della transizione: certamente possiede alcuni tratti del medium declinante – il cinema nel suo orizzonte substandard – e alcuni elementi del medium emergente – il video –, ma, al contempo, se ne distanzia afferendo anche a un terzo medium, alla fotografia, in particolare alla fotografia istantanea. Si tratta di un dispositivo fondato sulla stratificazione di più media, che, tuttavia, non riesce a essere efficace all'interno del suo dominio di utilizzo, come emerge dall'analisi delle sue proprietà tecniche e dei discorsi a esse relativi. Il Polavision, dunque, può essere paragonato a una mutazione genetica che si basa sull'addensamento di caratteri di media diversi in un momento critico del panorama mediale. Tale mutazione, come quella relativa al Colorvision e all'EVR, comporta la commercializzazione non di un oggetto tecnico funzionale, ma di un oggetto teratomorfo e poco appetibile per il consumatore. Un ulteriore *dead-end* nella storia dei media.

Conclusioni: l'archeologia dei media e i dead-end della storia della tecnica

All'interno del saggio abbiamo analizzato attraverso una lente media-archeologica tre dispositivi, il Colorvision, l'EVR e il Polavision, commercializzati in Italia durante gli anni Settanta, ossia durante una fase che, per quanto concerne l'orizzonte amatoriale e *consumer*, viene comunemente definita come un periodo di transizione da film a passo ridotto a video analogico. Attraverso la descrizione dei loro caratteri, abbiamo sottolineato come, all'interno di una simile narrazione, emergano alcuni vicoli ciechi (o *dead-end*) che implicano una sua ri-

considerazione. Si tratta di punti di cristallizzazione in cui si condensano caratteri del 'vecchio' e del 'nuovo' orizzonte mediale, dando vita a effetti di 'vecchio nel nuovo' e di 'nuovo nel vecchio'.
In questa prospettiva, possiamo notare che, da un lato, il video analogico non compare improvvisamente nell'agone mediale, ma, al contrario, emerge all'interno di un contesto materiale denso e in trasformazione, dall'altro, che qualsiasi ipotesi teleologica nella storia dei media si deve confrontare con la materialità di supporti, la quale, spesso, contraddice l'idea di una transizione senza ostacoli verso il medium emergente. In questo modo, è possibile evidenziare "dynamic moments of intense activity in media design and construction that have been largely ignored"[45].
Cosa si intende, tuttavia, con una simile affermazione? Probabilmente il suo significato profondo risiede nella necessità di elaborare, a partire da una riconsiderazione media-archeologica delle tecnologie amatoriali, una narrazione storica più complessa, in cui trovino il loro posto anche i passi falsi dello sviluppo tecnico, concepito non più come una linea evolutiva, ma come una genealogia incerta e frastagliata, che si modifica talvolta in senso retroattivo in funzione degli oggetti tecnici presi in considerazione. Tali oggetti possono adattarsi o meno agli ambienti tecnici che dovrebbero ospitarli, entrando in proficuo dialogo con altri oggetti oppure dimostrandosi inefficaci – poco economici, poco agili, di qualità non sufficiente, ecc.
Si tratta di 'mutazioni genetiche' che appaiono nei momenti di cambiamento: alcune di loro trovano un posto stabile negli ambienti tecnici che ci circondano, altre non sono altro che *dead-end.* Come ci ricorda Thomas Elsaesser[46], essi rappresentano quelle discontinuità che ci spingono a rivedere costantemente le nostre premesse storiografiche "by taking seriously the possibility of the astonishing otherness of the past". Specularmente, una simile alterità si lega a dei futuri possibili che non si sono sviluppati, che sono stati abortiti e dimenticati. Il senso di straniamento che ci coglie nel momento in cui osserviamo e descriviamo prodotti come il Colorvision, l'EVR e il Polavision – e che ci porta a considerarli alla stregua degli animali fantastici descritti da Jorge-Luis Borges nel suo bestiario[47] – è legato proprio a questo

processo, che mette in crisi la linearità del concetto di transizione sottoponendo alla nostra attenzione elementi materiali che rimandano innanzitutto a se stessi e al proprio fallimento.
L'approccio media-archeologico, rielaborato grazie alle riflessioni di Roberts e alla sua teoria critica della tecnologia, si traduce, da un lato, nell'applicazione di una griglia che afferisce ai modi in cui simili oggetti mettono in crisi il *continuum* storico, si strutturano a livello profondo – cioè, operazionale – e danno vita a specifici rapporti uomo-macchina, con altrettanto precise conseguenze a livello di pratiche culturali, e, dall'altro, nella tematizzazione di un filtro che colloca la descrizione della tecnologia all'interno di un preciso alveo discorsivo – per quanto ci riguarda, le riviste specializzate degli anni Settanta in Italia. Grazie a questo approccio, è possibile concentrarsi più sulla descrizione idiosincratica e materiale del *dead-end* che sull'elaborazione di una narrazione storica in cui 'tutto si tiene'. All'impulso linearizzante si sostituisce così una nozione di storia intesa come nucleo di potenziali ricostruzioni, in cui materiali eccentrici come gli oggetti tecnici che abbiamo analizzato trovano un posto privilegiato.

[1] Tale periodizzazione è stata elaborata in D. Cavallotti, *Cultura video. Le riviste specializzate in Italia (1970-1995)*, Milano, Meltemi, 2018, pp. 63-70.

[2] Riguardo alla tematizzazione del medium e del dispositivo video, si vedano le fondamentali opere di Yvonne Spielmann, Michael Z. Newman e Ina Blom. Cfr. Y. Spielmann, *Video: The Reflexive Medium*, Cambridge (MA), MIT Press, 2010; M.Z. Newman, *Video Revolutions: On the History of a Medium*, New York, Columbia University Press, 2014, I. Blom, *The Autobiography of Video: The Life and Times of a Memory Technology*, New York, Sternberg Press, 2016.

[3] A tal proposito, desideriamo citare rubriche come *Videografare*, curata da Gianfranco Mantegna sulla rivista specializzata "Fotografare", che, dal 1978, si occupa in maniera specifica di videoregistrazione.

[4] B. Roberts, *Media Archaeology and Critical Theory of Technology*, in M. Goodall, B. Roberts (eds), *New Media Archaeologies*, Cambridge, Cambridge University Press, 2020, p. 158. In particolare, qui Roberts rimanda a ciò che Elsaesser elabora in *The New Film History as Media Archaeology*, "CiNéMAS: Revue d'études cinématographiques", Vol. 14, n. 2-3, 2004, pp. 75-117.

[5] Riguardo al concetto di rotture epistemologiche, si vedano T. Elsaesser, *Afterword: Digital Cinema and the Apparatus: Archaeologies, Epistemologies, Ontologies*, in B. Bennett, M. Furstenau, A. Mackenzie (eds), *Cinema and Technology: Cultures, Theories, Practices*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2008, p. 232; J. Parikka, *What Is Media Archaeology*, Cambridge, Polity Press, 2012, pp. 21-23; W. Strauven, *Media Archaeology: Where Film Studies, Media Art and New Media (Can) Meet*, in J. Noordegraaf *et al.* (eds), *Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013, pp. 72-73.

[6] Sulla questione dei *dead-end* in campo media-archeologico, si vedano T. Elsaesser, *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2016, pp. 331-350; B. Roberts, *Media Archaeology and Critical Theory of Technology*, cit., pp. 155-174.

[7] Cfr. P. Magaudda, G. Balbi (a cura di), *Fallimenti digitali. Per un'archeologia dei 'nuovi' media*, Milano, Unicopli, 2018.

[8] B. Roberts, *Media Archaeology and Critical Theory of Technology*, cit., p. 155.

[9] Ivi, p. 156.

[10] Cfr. *ibid*.

[11] A tal proposito, si veda W. Benjamin, *Tesi di filosofia della storia* (1940), Milano-Udine, Mimesis, 2012.

[12] G. Lovink, *My First Recession: Critical Internet Culture in Transition*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2012, p. 8.

[13] Secondo Roberts, tale dinamica rappresenta il maggiore contributo di Walter Benjamin e, in particolare, della sua filosofia della storia, alla causa media-archeologica. Cfr. B. Roberts, *Media Archaeology and Critical Theory of Technology*, cit., pp. 156-161.

[14] Cfr. W. Ernst, *Sonic Time Machines: Explicit Sound, Sirenic Voices, and Implicit Sonicity*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2016, p. 114.

[15] Sul concetto di 'grammatizzazione' si vedano: S. Auroux, *La Révolution technologique de la grammatisation*, Liège, Mardaga, 1993; B. Stiegler, *Ce qui fait que la vie vaut la peine d'être vecue. De la pharmacologie*, Paris, Flammarion, 2010.

[16] Cfr. B. Roberts, *Media Archaeology and Critical Theory of Technology*, cit., pp. 165-166.

[17] Cfr. ivi, pp. 170.

[18] P. Magaudda, G. Balbi, *Per una teoria del fallimento nei media digitali*, in Id. (a cura di), *Fallimenti digitali*, cit., p. 8.

[19] Ivi, p. 9.

[20] Si pensi, per esempio, a Anon., *Videocassette: i tempi stringono*, "Fotografare", a. IV, n. 9, settembre 1970, pp. 72-73; Anon., *È arrivato il cinema immediato*, "Fotografare", a. I (VI), n. 4, settembre 1972, pp. 52-54; Anon., *Akai VTS-110. Il primo in Italia*, "Fotografare", a. I (VI), n. 4, settembre 1972, pp. 55-57.

[21] Cfr. G. Forti, *Ektasound Superstar*, "Fotografare", a. III (VIII), n. 3, marzo 1974, pp. 48-49.

[22] Cfr. G. Manti, *EVR e Colorvision ovvero la morte del cinema*, "Fotografare", a. IV, n. 2, febbraio 1970, pp. 52-55.

[23] Nel momento in cui la nostra riflessione si muove lungo gli assi della descrizione degli oggetti tecnici, dei loro compiti e, più in generale, del loro programma, essa si avvicina alle elaborazioni dell'Actor-Network Theory. A tal proposito, si veda M. Akrich, *La de-scrizione degli oggetti tecnici* (1987), in A. Mattozzi (a cura di), *Il senso degli oggetti tecnici*, Roma, Meltemi, 2006, pp. 53-80; B. Latour, *Semiotica dei collettivi: un lessico*, in Id., *Politiche del design. Semiotica degli artefatti e forme della socialità*, Milano-Udine, Mimesis, 2022, pp. 317-322.

[24] G. Manti, *EVR e Colorvision ovvero la morte del cinema*, cit., p. 53.

[25] Cfr. ivi, pp. 53-54.

[26] Cfr. ivi, p. 54.

[27] Cfr. ivi, p. 52.

[28] Il tema del 'nuovo nel vecchio' costituisce uno dei temi ricorrenti dell'archeologia

dei media. Si veda S. Zielinski, *Deep Time of the Media: Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*, Cambridge (MA), MIT Press, 2006, pp. 1-11.

[29] Cfr. G. Manti, *EVR e Colorvision ovvero la morte del cinema*, cit., p. 54.

[30] Cfr. *ibid.*

[31] Ivi, pp. 54-55.

[32] Ivi, p. 55.

[33] Cfr. ivi, pp. 53, 55.

[34] Cfr. G. Forti, *Silenzio, si piange*, "Fotografare", a. VI (XI), n. 7, luglio 1977, p. 49.

[35] Ivi, p. 51.

[36] Riguardo alla distinzione fra *serious amateur* ed *everyday user*, si veda D. Buckingham, M. Pini, R. Willett, *'Take back to the tube!': The Discursive Construction of Amateur Film and Video-Making*, in Iid. (eds), *Video Cultures: Media Technology and Everyday Creativity*, Houndmills-New York, Palgrave McMillan, 2009, pp. 51-70.

[37] D. Cavallotti, *Cultura video*, cit., p. 144.

[38] *Ibid.*

[39] Cfr. M. Micci, *Questo è il Polavision*, "Fotografare", a. VII (XII), n. 2, febbraio 1978, p. 34.

[40] Cfr. G. Forti, M. Buonanni, *Il cinema passo 1980*, "Fotografare", a. VII (XII), n. 12, dicembre 1978, p. 58.

[41] Cfr. ivi, p. 57.

[42] Questa formula è, in realtà, una citazione del suo inventore, Edward Land. Cfr. *ibid*.

[43] Cfr. *ibid*.

[44] Cfr. ivi, p. 59.

[45] Cfr. S. Zielinski, *Deep Time of the Media: Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*, cit., quarta di copertina.

[46] T. Elsaesser, *Early Film History and Multi-Media. An Archaeology of Possible Futures?*, in W. Hui Kyong Chun, T. Keenan (eds), *New Media, Old Media*, New York, Routledge, 2005, p. 20.

[47] Cfr. J.-L. Borges, *Il libro degli esseri immaginari* (1969), Milano, Adelphi, 2006.

BOLOGNA