

Alma Mater Studiorum – Università di Bologna

DOTTORATO DI RICERCA in

Cinema, Musica, Teatro

Ciclo XXVI

**Settore Concorsuale di afferenza:** 10/C1 - Teatro, musica, cinema, televisione e media audiovisivi

**Settore Scientifico disciplinare:** L-ART/06 - Cinema, fotografia e televisione

**Vidding Grrls  
Pratiche di remix audiovisivo  
nella cultura digitale contemporanea**

**Presentata da:** Dott.ssa LUCIA TRALLI

**Coordinatore Dottorato**

Prof. GUGLIELMO PESCATORE

**Relatore**

Prof.ssa MONICA DALL'ASTA

**Esame finale anno 2014**



# INDICE

<b>INTRODUZIONE</b>	<b>1</b>
<b>1 PENSARE ATTRAVERSO IL MONTAGGIO: IL REMIX COME PRATICA</b>	<b>7</b>
<b>1.1 “THE REMIX, WHICH IS NOT ONE”</b>	<b>7</b>
1.1.1. REMIX VS. REMIX CULTURE	9
1.1.2. REMIX AUDIOVISIVO	15
Recut, Fake e Fan trailer	18
Supercut	20
Re-dub: Audio-Spliced Mash Up Song/ Lip Sync	21
PRV (Political Remix Video):	22
Machinima	24
AMV (Anime Music Video)	26
Fanvideo	27
1.1.3. LE SEI FASI DEL RIUSO/ <i>REMIX</i>	29
Ricerca/Ritrovamento	30
Selezione	33
Decontestualizzazione	37
Risemantizzazione	41
Assemblaggio	46
Fruizione	54
<b>1.2 “UN OGGETTO SENZA NOME”. TENTATIVI DI MESSA IN FORMA DELLA PRATICA DEL RIUSO</b>	<b>57</b>
<b>1.3 PROSPETTIVE TEORICHE</b>	<b>73</b>
1.3.1 ORIGINALITÀ E RICONOSCIMENTO	76
<b>2 “CREATION DOES NOT HAPPEN IN A VACUUM” - IL CONTESTO MEDIALE CONTEMPORANEO</b>	<b>87</b>
<b>2.1 IL RUOLO DEL <i>REMIX</i> NEL PANORAMA MEDIALE</b>	<b>94</b>
2.1.1 MODELLI DI PARTECIPAZIONE: <i>PROSUMER</i> E <i>PLAYBOR</i>	98
<b>2.2 COMUNITÀ IN RETE: MODELLI DI INTERAZIONE</b>	<b>108</b>
2.2.1 FANDOM IS MY FANDOM	112
<b>2.3 <i>GENDERING THE REMIX</i>. LA PRATICA DEL MONTAGGIO IN UNA PROSPETTIVA DI GENERE</b>	<b>118</b>
2.3.1 UNA SALA MONTAGGIO TUTTA PER SÉ	119
2.3.2 <i>RECLAIMING THE GAZE</i> . IL PIACERE MEDIALE	125
2.3.3 <i>REPRESENTATION MATTERS</i> . TALKING BACK TO THE MEDIA	127
<i>Buffy vs. Edward</i> (Jonathan McIntosh, 2005)	133

<b>3 FAN VIDDING</b>	<b>139</b>
<b>3.1 ATTRAVERSO LO SCHERMO: VIDDING E FAN VIDEO</b>	<b>139</b>
La storia	140
L'aspetto comunitario	141
Tematiche di genere e composizione della comunità	142
La costruzione del fanvideo	143
Un'estetica affettiva	144
3.1.1 CAMPIONE DI STUDIO E METODOLOGIA	144
<b>3.2 "HISTORY OF OUR FUTURE": STORIA DEL VIDDING</b>	<b>149</b>
3.2.1 DALLE ORIGINI AGLI ANNI NOVANTA	149
Kandy Fong, Star Trek e la nascita delle slideshows	150
L'era del VCR	153
3.2.2 VIDDING 2.0	157
La comunità in rete	157
Diffusione e distribuzione online dei fanvideo. Vidding e Copyright	164
In focus: <i>Pressure</i> (California Crew, 1990 ca.). Evoluzione tecnologica e fan video	172
<b>3.3 ANATOMIA DEL FANVID</b>	<b>183</b>
3.3.1 TIPOLOGIE DI FANVIDEO	183
"Vidding as storytelling ... or not" In focus: fanvideo e narrazione	196
3.3.2 <i>VIDDING PROCESS</i> : DALL'IDEA AL FANVIDEO	200
Idea/Song choice	201
Storyboard	203
Struttura	206
Clipping	209
Montaggio	210
Beta	213
<b>3.4 "VIDDING IS MY FANDOM": COMPOSIZIONE E SPAZI DELLA COMUNITÀ DELLE VIDDERS</b>	<b>215</b>
3.4.1 VIDDERS E VIDWATCHERS	215
3.4.2 SPAZI VIRTUALI	220
3.4.3 SPAZI REALI – VIVIDCON	227
Dati	229
Panel	230
Vidshow	232
In focus: <i>Scooby Road</i> (Luminosity)	239
<b>3.5 LE VIDDER</b>	<b>240</b>
3.5.1 CHARMAX	241
3.5.2 OBSESSIVE24	244

<b>3.6 <i>WOMEN'S WORK: IL VIDDING COME PRATICA DI GENERE</i></b>	<b>247</b>
<i>Origin Stories</i> (Giandujakiss, 2008). Critica della fonte	249
<i>I Put you There</i> (Laura Shapiro, Lithiumdoll, 2006). <i>Still Alive</i> (counteragent, 2008). Fangirl Feminism	253
<i>On the Prowl</i> (Sisabet, sweetestdrain, 2010). Reclaiming the Gaze	257
<b>GLOSSARIO</b>	<b>265</b>
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<b>267</b>
<b>SITOGRAFIA: VIDDING</b>	<b>287</b>
<b>SITOGRAFIA: REMIX AUDIOVISIVO</b>	<b>340</b>
<b>FILMOGRAFIA: FILM</b>	<b>346</b>
<b>FILMOGRAFIA: REMIX</b>	<b>348</b>
<b>FILMOGRAFIA: SERIE TELEVISIVE</b>	<b>350</b>
<b>FANVIDEOGRAFIA</b>	<b>351</b>
<b>RINGRAZIAMENTI</b>	<b>375</b>



## INTRODUZIONE

*There is no thing as a single-issue struggle because we do not live single-issue lives*<sup>1</sup>.

Con queste parole la poetessa Audre Lorde descrive la propria pratica di attivista femminista: non possiamo vivere pensando a una singola questione ma occorre operare su più fronti perché ogni problema, ogni tema presenta un'infinità di aspetti da trattare contemporaneamente. La mancanza di questa pluralità penalizza l'efficacia del proprio agire e indebolisce la comprensione di un fenomeno.

Lorde è considerata una delle pensatrici che più ha influito nell'affermazione del concetto di intersezionalità all'interno della pratica e della ricerca femminista. L'intersezionalità, o approccio intersezionale, è quell'insieme di metodologie e modelli di ricerca che, dalla fine degli anni Novanta, ha imposto sulla ricerca femminista e i *gender studies* la cosiddetta matrice "race-class-gender".

Conceptualizing the intersectional approach as a border-crossing concept suggests an interdisciplinary rigor that helps challenge traditional ways of framing research inquiries, questions, and methods<sup>2</sup>.

Grande parte del nostro lavoro è stata mossa e ispirata dalla letteratura e dagli studi femministi e di genere, non solo nei contenuti ma soprattutto nel metodo, in particolare nell'ipotesi intersezionale di rintracciare all'interno di un fenomeno complesso gli elementi distinti ma interconnessi che ne informano l'esistenza, l'evoluzione e l'efficacia nel contesto contemporaneo. Pur non avendo messo in atto un approccio intersezionale in senso stretto, la ricerca alla base di questo lavoro ha cercato di trasferire e utilizzare questa modalità d'indagine su un soggetto che, al primo sguardo, si presentava come estraneo, ovvero il *remix*. Questo lavoro tenta, infatti, di fornire un approccio innovativo alla pratica del *remix*, intesa al contempo come declinazione contemporanea di una pratica di lungo corso all'interno della storia della produzione audiovisiva, ovvero il riuso di immagini, e come forma caratteristica della contemporaneità mediale, atto di appropriazione *grassroots* dei contenuti *mainstream* da parte degli utenti. L'idea alla base della ricerca è stata quella di

---

<sup>1</sup> Audre Lorde, *Sister outsider: essays and speeches*, Berkeley, Crossing Press, 2007, p. 138.

<sup>2</sup> Michele Tracy Berger, *The intersectional approach: transforming the academy through race, class, and gender*, Chapel Hill, University of North Carolina Press, 2009, p. 7.

esplorare un fenomeno che, seppur estremamente diffuso, multiforme e pervasivo nell'attuale contesto mediale, ha avuto sinora poca attenzione a livello accademico.

Nella volontà di sistematizzare un campo frammentato e disorganico, questo lavoro ha mantenuto in ogni sua parte un approccio fortemente multidisciplinare, fornito da un'ampia bibliografia afferente al campo degli studi sui nuovi media, dei *remix studies*, dei *fan studies*, dei *gender studies* e, al contempo, degli studi dedicati al cinema sperimentale e d'avanguardia.

La tesi si articola in due sezioni, una prima parte teorica e storico-critica - divisa in due capitoli - e una seconda parte dedicata alla disamina di uno specifico caso di studio, il fenomeno del *fan vidding*, cui è dedicato il terzo capitolo.

La prima parte è suddivisa in due macro-aree di intervento, da una parte il *remix* inteso come pratica, atto di appropriazione, gesto di riciclo, decontestualizzazione e risemantizzazione delle immagini medialità che ha attraversato la storia dei media audiovisivi. Dall'altra, la *remix culture*, ovvero il contesto culturale e sociale che informa l'ambiente mediale entro il quale la pratica del *remix* ha conosciuto nell'ultimo decennio la diffusione capillare che lo caratterizza.

Il primo capitolo *Pensare attraverso il montaggio: il remix come pratica*, dunque, consiste in un percorso teorico e metodologico che collega le esperienze di riuso in campo cinematografico alle esperienze contemporanee di *remix* audiovisivo. L'intento è quello di individuare criticità e specificità dei vari approcci proposti nel corso del tempo dai principali studiosi del campo e tracciare un percorso trasversale in grado di indicare le ricorrenze della pratica del riuso lungo la storia dell'audiovisivo. Il capitolo si articola in tre paragrafi. Nel primo, si definiscono i concetti di *remix* e *remix culture*, si evidenziano le specificità del *remix audiovisivo* nel panorama mediale contemporaneo e si individuano le sei fasi logiche e pragmatiche dell'atto di *remix*. In particolare, si forniscono esempi di riuso provenienti trasversalmente dall'intero percorso storico della pratica, dal riuso di immagini cinematografico – nelle sue declinazioni legate al film d'archivio da una parte e al film sperimentale dall'altra – e dalle pratiche di post-produzione e appropriazione al *remix* audiovisivo propriamente detto. Questa varietà ha l'intento di dimostrare come, nonostante le differenze dal punto di vista tecnologico e del contesto di produzione e ricezione tra un'opera creata utilizzando pellicole Super8 all'interno del cinema sperimentale e video-oggetti creati utilizzando software di montaggio digitale non lineare diffusi attraverso il web, vi sia tra essi una continuità dal punto di vista pragmatico delle fasi che conducono alla creazione di un'opera derivativa. Inoltre, è nostra intenzione



mostrare come gli strumenti analitici utilizzati per investigare i primi possono essere validi nel trattare e comprendere, oggi, i prodotti medialti contemporanei.

Nel secondo paragrafo, invece, si procede alla disamina delle varie proposte tassonomiche e terminologiche tracciate da studiosi del *remix* come Vito Campanelli, Lev Manovich e Eduardo Navas, messe in relazione con le proposte formulate da Nicole Brenez, Christa Blümlinger e William C. Wees per quanto riguarda il riuso all'interno del cinema di *found footage*.

Infine, il terzo paragrafo è dedicato all'inquadramento delle teorizzazioni di tipo estetico ed epistemologico riguardanti il riuso di immagini. La riflessione proposta prende avvio dall'evoluzione delle analisi del fenomeno del riuso che, progressivamente, si aprono a nuovi campi della cultura visuale: dapprima concentrate esclusivamente sulle questioni inerenti alla pratica cinematografica e al video, ci troviamo oggi di fronte a riflessioni che identificano nel *remix* un sistema di messa in forma del mondo e di lettura dell'esistente. Tra gli snodi concettuali particolarmente rilevanti all'interno della bibliografia trattata, viene approfondito il concetto di originalità e il problema del *ricoscimento* delle immagini inserite nei *remix* da parte del potenziale spettatore.

Il secondo capitolo, invece, intitolato "*Creation does not happen in a vacuum*" - *Il contesto mediale contemporaneo*, è dedicato all'approfondimento teorico della *remix culture*, ovvero del mutato contesto culturale, sociale, mediale e tecnologico all'interno del quale nascono e si sviluppano al giorno d'oggi le produzioni di *remix* audiovisivi. In un'ottica multidisciplinare, il capitolo è organizzato intorno a tre snodi cruciali individuati nella letteratura e nel dibattito contemporanei.

Il primo paragrafo si concentra sul ruolo del *remix* all'interno delle riflessioni teoriche sul sistema mediale contemporaneo. In particolare, una prima parte è dedicata all'approfondimento della persistenza all'interno delle teorizzazioni riguardanti il riuso nel contesto dei nuovi media del modello decerteusiano del *bracconaggio testuale* e delle successive evoluzioni ipotizzate da studiosi come Henry Jenkins e Lev Manovich volte a spiegare il ruolo del *remixer*, *amatore* e *poacher*, all'interno del panorama contemporaneo. In seguito, la riflessione si concentra sulle teorizzazioni riguardanti la cultura partecipativa, investigando alcuni concetti chiave come *produser* e *produsage* (Bruns) e *playbor* (Scholz e altri), per descrivere le problematicità dei fenomeni di produzione all'interno di contesti partecipati tipico di molti progetti inerenti al *remix*.

Il secondo paragrafo è dedicato alle forme di interazione online. La prima parte esamina, partendo dal lavoro di Nancy Baym, gli elementi che caratterizzano la creazione e

il mantenimento di comunità online basate su pratiche condivise e mette in rilievo le implicazioni dell'intersezione tra *internet studies* e *gender studies* nelle analisi che trattano delle comunità femminili in rete. La seconda parte, invece, riassume le principali linee di ricerca all'interno dei *fan studies*, individuando al loro interno un percorso che ha visto evolvere la figura del fan e le pratiche di fandom dai margini del contesto mediale – in cui il fan era un soggetto lettore resistente in conflitto con i contenuti imposti dai prodotti *mainstream* – al ruolo centrale di modello fruitivo partecipativo tipico del consumo mediale contemporaneo.

La terza parte del capitolo è dedicata al riuso di immagini secondo una prospettiva di genere, in preparazione della disamina approfondita del caso di studio nel terzo capitolo. In questo paragrafo, abbiamo preso in esame il *remix* audiovisivo partendo dalla definizione di *tecnologie di genere* proposta da Teresa De Lauretis (1987) e ripresa da Demaria e Violi (2009). La riflessione procede con la disamina storica della presenza costante di donne tra coloro che nei decenni hanno praticato il riuso di immagini, sia all'interno del cinema sperimentale sia nella produzione di lavori derivativi legati al fandom. Con l'intento di esplorare le potenzialità di una lettura di genere della pratica del *remix* nel contesto contemporaneo, abbiamo indagato la relazione tra alcuni momenti teorici fondamentali nel campo dei *feminist* e *gender studies* e il funzionamento del *remix* audiovisivo. Stabilito un parallelo tra la concezione di cinema delle donne come arte minore (teorizzata da Alison Butler) e la pratica del *remix* come pratica di un gruppo minoritario che usa il linguaggio della maggioranza, abbiamo analizzato le connessioni tra gli studi sulla riappropriazione del piacere mediale in chiave di genere e il *remix*. In questo senso, l'atto di *remix* è visto come un'operazione che attivamente risemantizza le immagini creando produzioni più rispondenti alle esigenze delle donne che consumano prodotti mediali. Infine, attraverso un'analisi di alcuni *remix* che trattano il tema della rappresentazione intersezionale all'interno dei prodotti mediali, abbiamo esplorato la rilevanza degli studi e delle analisi sulla rappresentazione di genere nella comprensione di alcuni presupposti del *remix* audiovisivo.

Il termine *Grrls* scelto per il nostro titolo nasce negli anni Novanta per indicare il movimento *Riot Grrls*, un gruppo di band femminili della scena musicale punk. Band musicali, produttrici di fanzine, produttrici di *craft* di vario genere, gruppi impegnati nell'insegnamento della *media literacy* o dell'*open software*, movimenti artistici, gruppi legati alla filosofia e all'etica del do-it-yourself (D.I.Y.), sono in molte le donne e le ragazze che hanno utilizzato e utilizzano “grrls” per identificarsi come portatrici, attraverso

la loro pratica artistica e politica, di un femminismo “spontaneo”, *grassroots*, giocoso ma al contempo militante. Una pratica femminista basata sulla costruzione di comunità e sull'attivismo, spesso legato alla produzione mediale “dal basso”. *Grrls* ci è sembrato, quindi, particolarmente calzante per indicare la comunità di donne che esploriamo nel terzo capitolo. Questo capitolo è dedicato interamente al caso di studio preso in esame e fornisce una dettagliata panoramica sulla pratica del *Fan Vidding* e sulla comunità prevalentemente femminile che realizza questo tipo di *remix* audiovisivi.

Il capitolo è frutto di un lavoro minuzioso di osservazione, raccolta dati e analisi svolto nel corso dei tre anni di ricerca, non solo sulle produzioni di *fanvid* ma anche sui discorsi dei membri della comunità, raccolti a partire da blog personali e collettivi sulla piattaforma *LiveJournal*. La trattazione si apre con la descrizione introduttiva del campione di studio.

A seguire, il secondo paragrafo è dedicato alla storia della pratica dai primi tentativi di *slideshow* di diapositive fatti a metà degli anni Settanta ai *songvid* realizzati in VHS fino agli inizi degli anni Novanta, dai primi tentativi di montaggio digitale alle produzioni contemporanee, che sfruttano i software di montaggio digitale non lineare ormai diffusi su larga scala.

Nel terzo paragrafo, *Anatomia del fanvideo*, invece, vengono esplorati alcuni aspetti legati alla produzione dei singoli video-oggetti, quali le diverse fasi della costruzione di un fanvideo e la discussione riguardante le diverse tipologie di fanvideo all'interno della comunità.

Il quarto paragrafo è dedicato alla composizione della comunità ed è suddiviso in analisi delle interazioni tra *vidder* e *vidwatcher*, analisi degli spazi comunitari online e disamina di uno dei più importanti spazi “reali” della comunità, la convention annuale *Vividcon*. In seguito, una breve sezione contiene i profili approfonditi di due *vidder* rappresentative della comunità, *charmmax* e *obsessive24*.

Infine, nell'ultimo paragrafo, abbiamo focalizzato l'attenzione sul *vidding* come pratica di genere. Attraverso l'analisi di casi peculiari che riguardano la critica femminista e intersezionale della fonte *remixata*, il fandom come pratica di genere e, infine, le pratiche di rivendicazione dello sguardo e del piacere femminile rispetto al consumo e alla sovversione dei prodotti mediali, abbiamo concluso il percorso indagando le modalità con cui il *vidding* si dimostra uno strumento particolarmente efficace per sviluppare tattiche di rielaborazione e riscrittura dell'immaginario mediale attraverso il riuso.



# 1 PENSARE ATTRAVERSO IL MONTAGGIO: IL REMIX COME PRATICA

## 1.1 “The Remix, which is not one<sup>3</sup>”

Vorrei montare tutto da frammenti di ciò che è stato notato da altri, ma a un altro proposito, quello necessario a me! Come nel cinema: non si deve obbligatoriamente *interpretare* qualsiasi pezzo di persona. Il vostro lavoro è far incontrare i pezzi<sup>4</sup>.

Therefore I argue that Remix is not an actual movement, but a binder—a cultural glue. [...] Remix is more like a virus that has mutated into different forms according to the needs of particular cultures<sup>5</sup>.

La parola *remix* è diventata, negli ultimi anni, un termine comunemente in uso nel parlato quotidiano. Nato in ambito musicale con lo sviluppo del campionamento nella musica *dub* in Giamaica tra la fine degli anni Sessanta e l’inizio dei Settanta<sup>6</sup>, il concetto di *remix* è stato progressivamente ampliato fino a comprendere atti di selezione, campionamento e ri-assemblaggio di elementi eterogenei provenienti dal contesto mediale e applicato indistintamente alla totalità delle pratiche culturali e produttive quotidiane. Una sorta di termine *passe-partout* utilizzato per sottolineare, di volta in volta, il “nuovo”, il “composito”, il “giovanile”, l’essere “all’avanguardia” di oggetti che poco hanno a che fare tra loro: *remix* è ormai un concetto ombrello volto a indicare la nostra contemporaneità fatta di rimescolamenti e riedizioni, assemblaggi e missaggi, creatività dal basso e un generico intervento da parte di utenti e consumatori che compartecipano alla creazione di oggetti un tempo fruiti in maniera esclusivamente passiva.

Remix, itself, has no form, but is quick to take on any shape and medium.  
It needs cultural value to be at play; in this sense Remix is parasitical.  
Remix is meta—always unoriginal.  
At the same time, when implemented effectively, it can become a tool of autonomy<sup>7</sup>.

---

<sup>3</sup> Il titolo di questo paragrafo è un omaggio al titolo inglese del celebre testo di Luce Irigaray *The Sex which is not one* (originariamente *Ce Sexe qui n’en est pas un*, 1977), tradotto in italiano in *Questo sesso che non è un sesso*, Milano, Feltrinelli, 1978.

<sup>4</sup> Sergej Mihajlovič Ćjzenštejn, “Incontri con i libri [348]”, *Memorie. La mia arte nella vita*, Venezia, Marsilio, 2006, p. 242.

<sup>5</sup> Eduardo Navas, *Remix Theory: the Aesthetics of Sampling*, Wien-New York, Springer, 2012, p. 4.

<sup>6</sup> cfr. Eduardo Navas, “Chapter Two: Remixing Music” in *Ivi*, pp. 33–62.

<sup>7</sup> *Ivi*, p. 4.

Il *remix* in sé non ha forma, come sostiene uno dei principali studiosi del fenomeno, Eduardo Navas. E quindi in che termini parliamo noi di *remix*? Quali sono le caratteristiche del fenomeno che prendiamo in considerazione in questo lavoro? Di quale *remix* parliamo in queste pagine? Che cos'è il *remix*?

È ormai evidente che la nostra è la cultura del *remix*. Oggi, molte delle arene culturali e di tendenza – la musica, la moda, il design, l'arte, le applicazioni web, i media generati dagli utenti, il cibo – sono *remix*, fusioni, collage e *mashup*. Se il postmoderno è la cifra degli anni Ottanta, il *remix* è quella degli anni Novanta, dei Duemila, e probabilmente anche del prossimo decennio<sup>8</sup>.

Se si opera una prima, elementare, indagine all'interno del motore di ricerca *Google* utilizzando come chiave di ricerca “remix” si possono trovare, nel momento in cui scriviamo, 254.000.000 risultati<sup>9</sup>: nelle prime due pagine – quindi nei risultati che il motore reputa maggiormente pertinenti – rinveniamo link vicini all'idea più comune di *remix*, come l'immane pagina dell'enciclopedia libera *Wikipedia*, una pagina dedicata ai *fan remix* di canzoni del gruppo musicale Nine Inch Nails, il sito di Lawrence Lessig dedicato al suo celebre *Remix. Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*<sup>10</sup> e al sito della web video serie *Everything is a Remix*, realizzata da Kerby Ferguson tra il 2011 e il 2013<sup>11</sup>. Ma troviamo anche la pagina di un *concept-store* romano, una rivista generalista online neozelandese, un progetto educativo e sociale volto a favorire l'ingresso nelle industrie creative di giovani provenienti da comunità disagiate degli Stati Uniti, un sito dedicato a designer di moda, un sito di vendita online di riproduzioni di scarpe vintage, due community dedicate alla musica dei videogiochi, e svariate pagine dedicate ad applicazioni e *remix* informatici di software specifici<sup>12</sup>. Lungi dall'aver pretese di esaustività, questi riferimenti possono già farci cogliere l'infinita varietà di applicazioni del termine *remix* e la necessità di fornire fin da subito alcuni chiarimenti su *quale tipo* di *remix* verrà approfondito in questo lavoro e quali definizioni di *remix* riteniamo maggiormente rispondenti alle nostre necessità.

---

<sup>8</sup> Lev Manovich, *Software culture*, Milano, Ed. Olivares, 2010, p. 195.

<sup>9</sup> I dati riportati sono stati verificati in data 1 marzo 2014.

<sup>10</sup> Lawrence Lessig, *Remix. Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, New York, Penguin Press, 2008. In questo lavoro utilizzeremo principalmente la versione italiana del libro: *Remix: il futuro del copyright (e delle nuove generazioni)*, Milano, ETAS, 2009.

<sup>11</sup> “Remix”, *Wikipedia*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Remix>; *Remix*, <http://remix.lessig.org/>; *Everything is a Remix. The Site about the Four-Part Video Series*, <http://everythingisaremix.info/>.

<sup>12</sup> *Re Mix. Concept Store*, <http://www.re-mix.it/>; *Remix*, <http://www.remix.co.nz/>; *The Remix Project*, <http://ocremix.org/>; *Designer's Remix*, <http://www.designersremix.com/>; *Re-Mix Vintage Shoes*, <http://www.remixvintageshoes.com/>; *Remix.Kwed.Org. The Definitive Guide to C64 Remakes*, <http://remix.kwed.org/>; *Overclocked Remix*, <http://ocremix.org/>; *Fedora*, <https://fedoraproject.org/wiki/Remix>.

Se ritorniamo nuovamente sulla pagina di *Wikipedia*, noteremo che alla voce *remix* viene principalmente associato l'uso del termine in ambito musicale:

Il remix (spesso abbreviato in rmx) è una versione alternativa di una canzone originale alternata o seguita da altre canzoni a loro volta modificate. Può contenere lo stesso testo, o variarlo in alcune parti, o estrapolarne una singola parte. Generalmente la differenza maggiore risiede nell'arrangiamento<sup>13</sup>.

Anche la pagina in lingua inglese, più approfondita di quella italiana, fa riferimento principalmente all'idea di *remix* musicale, riservando brevi trafiletti alle possibilità del *remix* in ambito letterario, artistico e mediale in senso più generale. Se si considerano, inoltre, le voci di *Wikipedia* che comprendono la parola “remix” nel titolo (al momento poco meno di sessanta) troveremo nuovamente la varietà espressa dai risultati di *Google*: album e gruppi musicali – nella maggior parte dei casi –, alcuni libri e alcuni videogiochi<sup>14</sup>.

Potremmo quindi dare una prima definizione, il più generale possibile, di *remix*: una pratica che consiste nel prelevare uno o più elementi dal loro contesto originario, decontestualizzarli, ri-semantizzarli e ri-assemblarli in un oggetto nuovo, detto opera derivativa o trasformativa.

### 1.1.1. Remix vs. Remix Culture

Ritornando per un attimo a *Wikipedia*, nella versione in lingua inglese vi è un'altra voce di nostro interesse, quella dedicata al concetto di “Remix Culture”:

Remix culture is a society that allows and encourages derivative works by combining or editing existing materials to produce a new product. A remix culture would be, by default, permissive efforts to improve upon, change, integrate, or otherwise remix the work of copyright holders<sup>15</sup>.

Al di là della discutibile equiparazione tra cultura e società operata dal redattore della voce, è evidente la derivazione di questa definizione dalle teorie lessighiane relative agli aspetti legali ed economici del *remix*. La visione di Lessig, – noto avvocato ispiratore e promotore delle Licenze Creative Commons<sup>16</sup> – espressa principalmente in *Cultura*

---

<sup>13</sup> “Remix”, *Wikipedia*, <http://it.wikipedia.org/wiki/Remix>.

<sup>14</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Special:PrefixIndex/Remix>.

<sup>15</sup> “Remix Culture”, *Wikipedia*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Remix\\_culture](http://en.wikipedia.org/wiki/Remix_culture).

<sup>16</sup> Le licenze *Creative Commons* – nate dal lavoro dell'omonima organizzazione no-profit fondata nel 2001 da Lawrence Lessig – forniscono, al momento, sei diverse articolazioni dei diritti d'autore basate sul modello “alcuni diritti riservati”. Le sei licenze combinano i tre principi alla base del Creative Commons, ovvero la possibilità dell'autore di scegliere in che termini autorizzare l'utilizzo della propria opera da parte di terzi: se l'opera seconda possa avere scopi commerciali, se sancire l'obbligo della diffusione con la stessa licenza

*Libera* (2005) e *Remix: il futuro del copyright* (2009)<sup>17</sup>, è fondata sull'esistenza di un conflitto culturale ed economico in corso tra una cultura del passato di tipo RO (*read-only*) e una cultura del presente – e del futuro – di tipo RW (*read-write*)<sup>18</sup>, informata dalla logica del *remix*. Questa seconda cultura, che Lessig considera aperta, innovativa, progressista e creativa, è in pericolo, dal punto di vista legale, a causa della mancata comprensione del suo funzionamento e dei suoi benefici da parte dei legislatori. Lessig propone nei suoi testi, oltre a numerosi esempi volti a sfatare il mito della cultura del *remix* come parassitaria, in termini economici, rispetto alla cultura del passato, la creazione e lo sviluppo di nuovi strumenti legali in grado di non criminalizzare le attività quotidiane delle nuove generazioni cresciute all'interno di questo nuovo modello culturale<sup>19</sup>. L'ipotesi proposta da *Wikipedia* di una “società del *remix*” che sostiene e promuove l'esistenza di opere derivative create a partire da opere protette da copyright sembra, quindi, originata dalle sue posizioni teoriche. Indubbiamente la grande porzione occupata dalle cosiddette “lotte del copyright” all'interno del dibattito riguardo alla *remix culture* ha catalizzato a tal punto l'attenzione del pubblico – forse perché si tratta del lato più tangibile e concreto di un fenomeno che apparentemente sfugge a qualunque schematizzazione e teorizzazione – da giustificare questo inquadramento del concetto intorno agli aspetti legali del *remix*. Tuttavia, anche se non possiamo considerare le definizioni *wikipediane* come un compendio del “sentire comune” intorno al fenomeno, è interessante notare come il termine venga semplificato al punto da ignorare una serie di temi che, nella discussione accademica e scientifica, così come nel dibattito pubblico, vengono frequentemente associati al termine. Questioni come la *cultura partecipativa*, i *social network*, la natura e la struttura della *mediasfera* contemporanea, le produzioni dal basso degli utenti e il loro ruolo nell'economia e nell'ecologia dei media, e ancora, le operazioni artistiche riguardanti riuso e appropriazione realizzate nell'intero spettro della produzione culturale, il *remix* come strumento retorico e stilistico, il *remix* come strumento identitario sottoculturale, per esempio, sono completamente ignorate in questa visione ristretta del *remix* come pratica primariamente musicale da una parte e come questione meramente legale dall'altra.

---

dell'originale e, infine, se possa trattarsi di opera derivativa oppure se impedire la modifica dell'originale. cfr. <http://www.creativecommons.it/>.

<sup>17</sup> Lawrence Lessig, *Cultura libera: un equilibrio fra anarchia e controllo, contro l'estremismo della proprietà intellettuale*, Milano, Apogeo, 2005; L. Lessig, *Remix*, cit.

<sup>18</sup> Lawrence Lessig, sezione “Culture” in *Remix*, cit., pp. 3–82.

<sup>19</sup> cfr. Lawrence Lessig, “Prefazione”, *Ivi*, pp. XV–XXIII.



Tuttavia, la separazione wikipediana ha il merito di rilevare una prima, fondamentale, distinzione, quella tra l'esistenza di una *pratica* detta *remix* e quella di una *cultura* che ha preso forma attraverso questa pratica, detta *remix culture*.

Il *remix*, prima di tutto, è una *pratica* – e non un genere – della produzione culturale: esso è sotteso a una miriade di possibili produzioni che vanno dal campo letterario a quello mediale, dalle arti plastiche all'informatica.

Per dirla con de Certeau – uno dei maggiori ispiratori di molti studiosi che citeremo nel corso del nostro lavoro – il *remix* è “tecnica di riciclo<sup>20</sup>”, una di quelle fabbricazioni disseminate “negli spazi definiti e occupati dai sistemi della ‘produzione’ [...] che non si segnala con prodotti propri, ma attraverso i *modi di usare* quelli imposti da un ordine economico dominante<sup>21</sup>”.

Il *remix* è reso possibile da un insieme di conoscenze e competenze tecnologiche, pratiche discorsive, modelli di utilizzo di oggetti e tecnologie, che portano alla “costruzione di frasi proprie con un vocabolario e una sintassi *ricevuti*<sup>22</sup>”.

Uno dei fattori più rilevanti nel rendere la pratica del *remix* diffusa e virale tra un numero elevatissimo di soggetti è proprio la possibilità di utilizzare un vocabolario e una sintassi condivisi, nel nostro caso le immagini e il linguaggio provenienti dai media. Parafrasando Francesca Coppa<sup>23</sup>, “se si parla la lingua di *Star Trek* tutti ci capiscono”: il *remix* permette a chi lo pratica di utilizzare porzioni di cultura popolare largamente condivise per esprimere un'opinione, commentare un fatto, analizzare un prodotto mediale o anche soltanto scherzare. La condivisione degli oggetti riutilizzati sarà tanto più efficace quanto più indirizzata a un pubblico in grado di riconoscere l'originale o il contesto in cui l'originale è stato prodotto.

Il *remix* si basa su una serie di operazioni “supported by the practice of cut/copy and paste<sup>24</sup>”, e sul campionamento, “the key element that makes the act of remixing possible<sup>25</sup>”. Lo si può definire “the art and craft of endless hybridization<sup>26</sup>”, grazie alla facilità con cui la digitalizzazione ha reso immediatamente fruibile e modificabile

---

<sup>20</sup> Michel de Certeau, *L'invenzione del quotidiano*, Roma, Edizioni Lavoro, 2001, p. 22.

<sup>21</sup> *Ivi*, p. 7.

<sup>22</sup> *Ivi*, p. 8.

<sup>23</sup> Francesca Coppa, “Genealogy of Vidding”, 24/7 - a DIY Video Summit, 9 febbraio 2008, <https://www.youtube.com/watch?v=aYdIIH7jZxg>.

<sup>24</sup> Eduardo Navas, “Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture”, Stefan Sonvilla-Weiss (a cura di), *Mashup Cultures*, New York-Wien, Springer, 2010, p. 159.

<sup>25</sup> E. Navas, *Remix theory*, cit., p. 12.

<sup>26</sup> Michele Knobel, Colin Lankshear, “Remix: The Art and Craft of Endless Hybridization”, *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, n. 52.1, 2008, p. 33.

qualunque porzione di prodotto mediale il *remixer* sia interessato a manipolare all'interno di quello che, con Manovich, possiamo chiamare il *metamedium*, ovvero il computer. Tale facilità di manipolazione, e successivamente di diffusione, dei prodotti mediali è alla base della pervasività del *remix* e della sua polimorfa presenza in ogni diramazione della *mediasfera*. Nella presentazione di un importante convegno sul tema, "Remix Cinema Workshop", tenutosi nel 2011 presso la University of Oxford, si può leggere la seguente definizione di *remix*:

The concept of "remix" refers to a broad set of social and cultural practices consisting of the fragmentation, re-ordering, and re-contextualisation of both pre-existing and new content – whether text, sound or image.

Far from being an emergent phenomenon, appropriation and re-purposing strategies are inherent to creativity itself and the very process of culture production. However, networked devices and resources characteristic of current media landscape are facilitating the emergence of new forms of creative expression which are based on mash up practices<sup>27</sup>.

Alcuni studiosi ritengono di dover specificare, accanto al termine *remix* la parola "digitale", poiché attribuiscono al *remix* caratteristiche universali riscontrabili fin dall'antichità e non riconducibili alla sola contemporaneità. Così sostiene, ad esempio, Abigail Derecho (ora De Kosnik) nella sua tesi dottorale intitolata appunto "Illegitimate Media: Race, Gender and Censorship in Digital Remix Culture", ascrivendo alla pratica del *remix*, ad esempio, le appropriazioni testuali presenti nella cultura orale dell'antica Grecia e dell'Impero Romano, e richiamando i concetti deleuziani di *differenza e ripetizione*<sup>28</sup>:

[...] is the reader to infer that Remix Culture manifests only through digital technology, or is Digital Remix Culture to be thought of in opposition or contrast to non-digital and pre-digital Remix Cultures? I do see a continuity between Deleuze's objects – modernism and postmodernism's key ideas and artifacts – and Digital Remix Culture, and given that, remix might be thought of as a very old and persistent philosophical, cultural, and artistic tradition, one that in fact dates back to times much earlier than the modern era, to the earliest human societies, textual appropriation being a core creative method in oral cultures and in (for example) ancient Babylonia, Greece, and Rome, in which producing variations of myths was a common cultural practice<sup>29</sup>.

Come ricorda Manovich, l'evoluzione del *remix* musicale prende avvio dall'"introduzione sul mercato dei registratori multitraccia, che permettevano la

---

<sup>27</sup> "What is Remix?", *Remix Cinema*, <http://remixcinema.org/what-is-remix/>.

<sup>28</sup> "Deleuze's intertwining of the concepts of repetition and difference therefore provides an excellent starting point for defining 'remix,' for it is the echo-of-the-Same, the aspect of copying, coupled with the 'twist,' the 'fresh take,' the 'new light,' added or imposed or inserted or laid-over by the remix version that seems to be the most salient shared quality of all the texts that can be said to belong to the remix genre". Abigail T. Derecho, *Illegitimate Media: Race, Gender and Censorship in Digital Remix Culture*, Proquest, Umi Dissertation Publishing, 2011, p. 11.

<sup>29</sup> *Ibidem*.

manipolazione separata di ciascuna pista di un pezzo musicale<sup>30</sup>”. Questi registratori, sviluppati negli anni Quaranta ma diffusi a partire dalla fine degli anni Cinquanta e i primi Sessanta nel campo della produzione musicale, operavano con nastro magnetico analogico<sup>31</sup>. Nel terzo capitolo, quando tratteremo dell’evoluzione della pratica del *vidding* come pratica di *remix* audiovisivo, illustreremo come questa prenda avvio a metà degli anni Settanta dalla costruzione di *slideshow* di diapositive sincronizzate con la musica riprodotta mediante audiocassette o altri dispositivi. Eduardo Navas propone una progressione storica dello sviluppo del *remix* – sui cui meriti e limiti torneremo in seguito – individuando primariamente tre fasi cronologiche della riproduzione meccanica: secondo lo studioso il *remix* si collocherebbe a cavallo della seconda e terza fase, ovvero tra la diffusione durante gli anni Venti di pratiche come il *fotocollage* e il *fotomontaggio* e lo sviluppo del campionamento nei nuovi media durante gli anni Ottanta.

È indubbiamente necessario rilevare le ricorrenze storiche della pratica, poiché come sottolinea Lessig:

dobbiamo anche renderci conto che non c’è nulla di essenzialmente nuovo nel remix. Oppure, in altri termini, la componente interessante del remix non è nulla di nuovo. Di nuovo c’è la tecnica e la facilità con cui il prodotto di tale tecnica può essere condiviso. Questa facilità invita una comunità più ampia a partecipare; rende più allettante l’idea di partecipare. L’atto creativo che viene intrapreso, però, non è significativamente diverso da quello che descrisse Sousa [compositore americano che nei primi anni del Novecento chiese una legge più severa in termini di contraffazione] quando richiamò alla memoria i “giovani intenti a cantare le canzoni del momento o quelle di altri tempi”. La ragione è che, come ho già sostenuto, il remix basato sui “media” è esattamente la stessa cosa che abbiamo sempre fatto con le parole<sup>32</sup>.

Molti autori utilizzano a scopi retorici analogie tra vecchi e nuovi media, o sottolineano la mancata novità del *remix*, allo scopo tranquillizzante di accomunare una pratica percepita come nuova e dirompente dello *status quo* con atti artistici ormai assimilati, o con pratiche quotidiane, come la scrittura. Sostenere che il *remix* esistesse già con la cultura orale omerica ha, quindi, uno scopo normalizzante e legittimante della pratica.

D’altra parte, anche alla base del nostro lavoro vi è l’individuazione di ricorrenze, analogie e permanenze del riuso di immagini attraverso la storia degli audiovisivi. Tuttavia, riteniamo inappropriato utilizzare astoricamente il termine per identificare fenomeni e pratiche risalenti a periodi anteriori alla diffusione del concetto, fenomeni e

---

<sup>30</sup> L. Manovich, *Software culture*, cit., p. 198.

<sup>31</sup> David Morton, *Sound recording: the life story of a technology*, Baltimore, Md., Johns Hopkins University Press, 2006, pp. 148–149.

<sup>32</sup> L. Lessig, *Remix*, cit., p. 55.

pratiche ascrivibili, a nostro avviso, all'idea di *riuso e riciclo* (più che di *appropriazione*, come sostengono sia Manovich che Navas), ma non definibili in maniera appropriata *remix*.

Occorre, quindi, ribadire che il *remix* non è di per sé digitale, sebbene sia la digitalizzazione a renderlo un fenomeno di massa<sup>33</sup>. Mentre è indubbiamente legata al digitale la cultura che circonda e informa il gesto del *remix* contemporaneo, da qui la scelta del titolo del nostro lavoro.

Eduardo Navas, in “Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture”, definisce la *remix culture* “a global activity consisting of the creative and efficient exchange of information made possible by digital technologies<sup>34</sup>”. E, nell'introduzione al suo *Remix Theory*, rimarca:

I focus on Remix as opposed to remix culture, which means that I consider the reasoning that makes the conception of remix culture possible. Remix culture, as a movement, is mainly preoccupied with the free exchange of ideas and their manifestation as specific products. Much has already been published about Remix under the umbrella of remix culture in terms of material development: how it is produced, reproduced, and disseminated<sup>35</sup>.

Manovich, nel brano di *Software Culture* citato in apertura di questo paragrafo, sostiene che la nostra sia l'“epoca del remix”, e prosegue a sua volta col sottolineare la linea di demarcazione tra una “cultura del remix” e “le specifiche operazioni di *remix* basate sui software” che informa la sua trattazione del fenomeno: a differenza della prospettiva musicologica di Navas, Manovich adotta una prospettiva tecnologica e

---

<sup>33</sup> Lev Manovich, nel suo studio *Il linguaggio dei nuovi media*, insiste nello sfatare quello che chiama “il mito del digitale”: “Se tante caratteristiche dei nuovi media non sono nuove, cosa possiamo dire della rappresentazione digitale? Possiamo affermare con certezza che è l'unico concetto tecnologico in grado di definire radicalmente i media? La risposta non è così immediata, perché funge da ombrello per tre concetti autonomi: la conversione da analogico a digitale (digitalizzazione), un codice rappresentativo comune e la rappresentazione numerica. Quando affermiamo che una determinata qualità dei nuovi media deriva dal suo status digitale, dobbiamo precisare a quale dei tre concetti ci riferiamo”. Nel caso del *remix* le potenzialità date dal digitale sono molteplici e derivano da tutti e tre i concetti. Da una parte, una delle grandi innovazioni è la possibilità di combinare “media diversi [...] in un unico file digitale” grazie “all'utilizzo di un codice rappresentativo comune”. Questo permette di combinare più porzioni provenienti da media diversi in un unico *remix*, dando vita a combinazioni un tempo possibili solo con una primaria transcodifica di un media in un altro (ad esempio, per inserire delle fotografie in un film occorre prima filmarle con una cinepresa o telecamera per inserirle in una composizione, etc.). La rappresentazione numerica permette di “copiare i media senza che ne risenta minimamente la qualità” e di avere quindi a disposizione rapidamente un numero infinito di copie dell'elemento che si vuole utilizzare (Manovich stesso, tuttavia, rileva altrove nel libro come questa mancata perdita di qualità sia anch'essa un mito da sfatare, poiché la compressione di formati è altrettanto lesiva della qualità delle immagini tanto quanto e più di una copia analogica in termini d'informazioni perdute). (Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2005, pp. 75–76).

<sup>34</sup> Eduardo Navas, “Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture” in E. Navas, “Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture”, cit., p. 159.

<sup>35</sup> E. Navas, *Remix theory*, cit., p. 3.

informatica e si propone di analizzare al contempo il *remix* e la porzione di *remix culture* interessata dalla pratica a livello informatico.

Lungi dal poter stabilire un confine di demarcazione stabile tra *remix* e *remix culture*, tenteremo in queste pagine di rendere conto di entrambi gli elementi: se da una parte ci troviamo di fronte a una pratica che ha le sue leggi e le sue regole di funzionamento, dall'altra non possiamo ignorare il contesto che, contemporaneamente, informa la messa in opera del *remix* e giustifica la sua diffusione, espansione e potenza recettiva. Il presente capitolo è quindi primariamente dedicato al *remix* come pratica, mentre il successivo affronterà maggiormente questioni riguardanti la *remix culture*.

### 1.1.2. Remix Audiovisivo

Una rapida carrellata sulla produzione teorica riguardante il *remix* può rapidamente mostrare una singolare mancanza: l'audiovisivo e, in particolare, il montaggio. Molta della letteratura esistente in materia di *remix*, come è già stato sottolineato, è stata dedicata agli aspetti legati alle questioni legali, principalmente nel contesto statunitense<sup>36</sup>, alcuni ne hanno trattato all'interno di studi legati ai *social media* e al loro funzionamento<sup>37</sup> e grande spazio ha occupato la discussione inerente al cambiamento apportato da quello che genericamente possiamo definire *user generated content* all'interno dell'assetto economico dell'industria culturale contemporanea<sup>38</sup>. All'interno di questi studi, il *remix* è solitamente

---

<sup>36</sup> Tra cui i già citati L. Lessig, *Cultura libera*, cit.; L. Lessig, *Remix*, cit.; Patricia Aufderheide, Peter Jaszi, *Reclaiming Fair Use: How to Put Balance Back in Copyright*, Chicago, University of Chicago Press, 2011; Siva Vaidhyanathan, *Copyrights and Copywrongs: The Rise of Intellectual Property and how it Threatens Creativity*, New York, New York University Press, 2001; “Documentary Filmmakers’ Statement of Best Practices in Fair Use”, 2005, [http://centerforsocialmedia.org/sites/default/files/fair\\_use\\_final.pdf](http://centerforsocialmedia.org/sites/default/files/fair_use_final.pdf); e “Recut, Reframe, Recycle: Quoting Copyrighted Material in User-Generated Video”, gennaio 2008, [http://centerforsocialmedia.org/sites/default/files/CSM\\_Recut\\_Reframe\\_Recycle\\_report.pdf](http://centerforsocialmedia.org/sites/default/files/CSM_Recut_Reframe_Recycle_report.pdf).

<sup>37</sup> Tra cui vanno citati Jean Burgess, “Vernacular Creativity and New Media”, Doctoral Dissertation, Queensland University of Technology, 2007; Jean Burgess, Joshua Green, *YouTube Online Video and Participatory Culture*, Digital media and society series, Cambridge, Polity, 2009; Geert Lovink, Sabine Niederer (a cura di), *Video Vortex Reader Responses to YouTube*, INC reader 4, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2008; Geert Lovink, Rachel Somers Miles (a cura di), *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond YouTube*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2011.

<sup>38</sup> Tra gli altri, oltre al già citato Lessig, Yochai Benkler, *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*, New Haven-London, Yale University Press, 2007; Charles Leadbeater, Paul Miller, *The Pro-Am Revolution: How Enthusiasts Are Changing Our Economy and Society*, London, Demos, 2004; Andrew Keen, *The Cult of the Amateur. How Blogs, MySpace, YouTube, and the Rest of Today’s User-Generated Media Are Destroying Our Economy, Our Culture, and Our Values*, London; New York, Breal, 2008; L. Manovich, *Software culture*, cit.; Trebor Scholz, *Digital Labor: The Internet as Playground and Factory*, New York, Routledge, 2013.

descritto come una pratica *generica* e non meglio definita, oppure, in alternativa, ne vengono proposti esempi circostanziati in cui tuttavia manca quasi sempre l'elemento audiovisivo. Se, infatti, esploriamo la letteratura dedicata a specifiche tipologie di *remix*, ci troveremo di fronte a un numero abbastanza cospicuo di studi votati alla sua origine e al suo sviluppo in ambito musicale<sup>39</sup> e, nell'ambito dei *fan studies*, alle forme letterarie. Di fatto, molte indagini in questo campo di ricerca sono state indirizzate verso forme di produzione creativa riconducibili al *remix*, e pur essendo presenti alcuni lavori dedicati a *fake trailer* e *fan films*<sup>40</sup> cui va aggiunta la scarsa bibliografia dedicata al *fan vidding* che illustreremo nel terzo capitolo, la maggior parte si concentrano sul fandom collezionistico e sulle forme letterarie di rielaborazione di contenuti come la *fanfiction*<sup>41</sup>. È possibile, inoltre, rintracciare alcuni saggi dedicati a fenomeni di *remix* audiovisivo all'interno di studi più generali dedicati alla piattaforma di *video-sharing* YouTube, ma anche in questo caso si tratta di casi sporadici<sup>42</sup>. Uno dei pochi studi a concentrarsi quasi esclusivamente su forme di *remix* audiovisivo è "La manipolazione filmica come consumo creativo. Soggetti, pratiche, testi" di Paolo Peverini<sup>43</sup>. L'orizzonte di indagine del saggio risulta, tuttavia, forzatamente limitato e il tentativo di creare una prima tassonomia operativa delle forme di consumo creativo sul web porta l'autore a cercare di comprendere sotto un'unica etichetta fenomeni piuttosto disparati, come le *photogallery* e i *fan remake*.

---

<sup>39</sup> Tra cui possiamo nuovamente citare Eduardo Navas, *Remix theory: the aesthetics of sampling*, Wien; New York, Springer, 2012 insieme a Paul D. aka DJ Spooky That Subliminal Kid Miller, *Rhythm Science*, Cambridge, Mediawork/MIT Press, 2004 e Kembrew McLeod, Peter DiCola, *Creative license: the law and culture of digital sampling*, Durham [NC], Duke University Press, 2011.

<sup>40</sup> Tra gli altri si possono citare alcuni saggi contenuti in J. Burgess, J. Green, *op.cit.*; Kathleen Amy Williams, "Fake and Fan Film Trailers as Incarnations of Audience Anticipation and Desire", *Transformative Works and Cultures*, 9, 2012, <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/360/284>; e il capitolo dedicato ai fan film in Will Brooker, *Using the Force: Creativity, Community and Star Wars Fans*, London, Continuum, 2002, pp. 173–198.

<sup>41</sup> Tra cui Paul Booth, *Digital Fandom*, London; New York, Peter Lang Publishing, 2010; Kristina Busse, Karen Hellekson (a cura di), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, 2006; Jonathan Gray, *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*, New York, NYU Press, 2010; C. Sandvoss, C.L. Harrington, *Fandom: Identities and communities in a mediated world*, NYU Press, 2007.

<sup>42</sup> Ad esempio, Lev Manovich, "The Practice of (Everyday) Media Life" e Marsha Kinder, "The Conceptual Power of On-Line video. 5 Easy pieces", in Geert Lovink, Sabine Niederer (a cura di), *Video Vortex Reader Responses to YouTube*, INC reader 4, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2008, pp. 33–44 e pp. 53–62.; Gabriel Menotti, "Objets propagés: The Internet Video as an Audiovisual Format" e Andrew Clay, "Blocking, Tracking, and Monetizing: YouTube Copyright Control and the Downfall Parodies", in Geert Lovink, Rachel Somers Miles (a cura di), *Video Vortex reader II: moving images beyond YouTube*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2011, pp. 70–80 e pp. 219–249.

<sup>43</sup> Paolo Peverini, "La manipolazione filmica come consumo creativo. Soggetti, pratiche, testi", in Emiliana De Blasio, Paolo Peverini (a cura di), *Open cinema: scenari di visione cinematografica negli anni '10*, Roma, Fondazione Ente dello spettacolo, 2010, pp. 17–71.

Se osserviamo, invece, i tentativi di ricostruzione storica della genealogia del *remix*, la maggior parte degli studiosi compie un significativo balzo temporale e logico. Navas, ad esempio, passa dalle origini della riproduzione meccanica e dei fotomontaggi al campionamento dei nuovi media, ovvero dagli anni Venti agli anni Ottanta, senza considerare in alcuna misura l'evoluzione del linguaggio cinematografico come fase centrale della storia di una pratica fondata primariamente sul montaggio. In generale la derivazione musicale – che è storicamente e teoricamente assolutamente fondata – è largamente accettata dalla maggior parte degli studiosi, come dimostra Vito Campanelli che nella prima parte del suo *Remix it yourself* ricostruisce quella che definisce “una genealogia del remix” attingendo principalmente alle teorie di Navas e sposando, quindi, completamente la prospettiva musicologica.

Lev Manovich, ne *Il linguaggio dei nuovi media* utilizza il montaggio cinematografico per spiegare il funzionamento delle operazioni dei software informatici e, più in generale, del sistema dei nuovi media (per esempio nel capitolo “Composizione” all'interno della sezione “Operazioni<sup>44</sup>”). Nel capitolo finale dichiara di avere utilizzato

la storia e la teoria del cinema per individuare la logica che guida lo sviluppo tecnico e stilistico dei nuovi media, sottolineando anche il ruolo determinante che ha avuto il linguaggio cinematografico nelle interfacce dei nuovi media – sia l'interfaccia tradizionale [...], sia le ‘interfacce culturali’, cioè le interfacce tra l'utente e le informazioni<sup>45</sup>.

Tuttavia, nel suo studio successivo, il già citato *Software Culture*, i cui capitoli finali sono dedicati al *remix*, la presenza del linguaggio cinematografico è quasi nulla. Nel secondo libro, infatti, giunge all'era del *remix* ricostruendo lo sviluppo del software culturale dagli studi del gruppo di ricerca di Alan Kay sulla macchina mediale (anni Settanta e Ottanta) ai software contemporanei per *motion graphics*, design e effetti visuali. Pur dedicando ampio spazio all'approfondimento dei *software* per il montaggio digitale (soprattutto nel caso dei *visual effects*) e pur rilevando nel montaggio non lineare una delle maggiori componenti nell'evoluzione del *remix* così come lo conosciamo oggi, Manovich apparentemente non ritiene che le origini delle tecniche di montaggio in ambito cinematografico risultino in qualche modo utili nel descrivere quella che definisce “l'era contemporanea del remix”.

Tuttavia, se osserviamo la produzione di *remix* diffusi attraverso i portali di *video-sharing* come YouTube o Vimeo, o se indaghiamo più da vicino alcune comunità di *remixer*, possiamo facilmente notare come vi siano numerose tipologie di *remix* che possiamo definire eminentemente *audiovisive*, ovvero *remix* in cui è l'utilizzo di suoni e

---

<sup>44</sup> L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., pp. 176–205.

<sup>45</sup> *Ivi*, p. 355.

immagini contemporaneamente, e il loro assemblaggio attraverso il montaggio, a garantire il senso dell'operazione.

Tra questi possiamo citare: *recut*, *fake* e *fan trailer*, *supercut*, *re-dub*, PRV, *machinima*, AMV e fanvideo.

### **Recut, Fake e Fan trailer**

Secondo Kathleen Amy Williams *fake* e *fan trailer* apparterrebbero entrambi alla macro categoria dei *Recut Trailer*, ovvero dei finti trailer realizzati da amatori rimontando spezzoni di uno o più film seguendo le logiche discorsive, stilistiche e retoriche dei trailer originali (cartelli del visto di censura iniziali, logo della casa di produzione, *voice over*, dissolvenze a nero o a bianco, scelta musicale legata al genere del film, presentazione dei personaggi e degli eventi, presenza di cartelli esplicativi, etc.).

Fake trailers create a film that will never exist and often include footage shot specifically for the trailer. Fan trailers are made for actual movies, use original footage less often, and evoke fan traditions of vidding. Such traditions often involve uncovering a slash story line, giving a trailer a new soundtrack, or [...] creating trailers for a film before the official trailer has been disseminated to demonstrate the fans' anticipation for the film<sup>46</sup>.

Spesso i *fake trailer* sono utilizzati come forma di *anti-fandom*, ovvero come forma denigratoria di un oggetto mediale e dei suoi fan<sup>47</sup>.

I *recut trailer* sono una tipologia di *remix* audiovisivo particolarmente frequentata da *remixer* e spettatori: sulla piattaforma YouTube si contano a oggi 83.100 risultati alla voce “recut trailer” e 1.340.000 risultati alla voce “fake trailer”, mentre un sito dedicato esclusivamente al genere come *The Trailer Mash - movie trailers, re-cut* colleziona 813 trailer<sup>48</sup>. Alcune delle forme più frequenti di fan trailer operano un ribaltamento di genere del film originale: ne esistono, per esempio, molteplici versioni horror che trasformano film per l'infanzia, film comici o romantici in racconti del terrore. Tra i più celebri vi sono senza dubbio *Scary Mary* (Chris Rule, 2007), che trasforma in horror il film Disney *Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1964) e *The Sound of Music Recut Trailer – Horror* (chuck13171, 2011) che invece converte in horror il musical *The Sound of Music* (Robert Wise, 1965)<sup>49</sup>. Iniziatore del genere è considerato *The Shining Recut*, realizzato nel 2005

---

<sup>46</sup> K.A. Williams, *op.cit.*

<sup>47</sup> Sull'argomento, oltre alla sezione del saggio di Kathleen Ann Williams sopracitato dedicata ai fake trailer di *The Social Network* (David Fincher, 2010), rimandiamo a Lucia Tralli, “REMIXING TWILIGHT Produzioni creative grassroots vs. media-franchise”, Federico Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Milano, Mimesis, Cinergie, 2012, pp. 271–280.

<sup>48</sup> <http://www.thetrailermash.com/>.

<sup>49</sup> Chris Rule, *THE ORIGINAL Scary “Mary Poppins” Recut Trailer*, 2006,



da Robert Ryang<sup>50</sup>, che, attraverso un sapiente uso della colonna sonora (“Solsbury Hill” di Peter Gabriel) e la *voice over*, ricrea il tipico trailer da commedia romantica e racconto di formazione utilizzando le immagini e i personaggi del film di Stanley Kubrick del 1980.

Williams fa riferimento alla tradizione *slash*<sup>51</sup> del *vidding* come punto d’origine di un altro sottogenere particolarmente diffuso tra i *recut trailer*, ovvero i cosiddetti *Brokeback trailer*. Ispirati al noto film del 2005 *Brokeback Mountain* (Ang Lee), che racconta la storia d’amore omosessuale tra due cowboy, questi *trailer* – attraverso l’utilizzo della colonna sonora e dei cartelli esplicativi del trailer originale uniti alle immagini del film che vogliono sovvertire – riconfigurano la relazione tra due protagonisti maschili in chiave omoerotica. Gli esempi sono infiniti: si va da *Brokeback to the Future* (Chocolate Cake City, 2006) uno dei primi a essere realizzato, a *Brokeback Twilight* (*brokebacktwilight*, 2011), da *Star Wars: the Empire Brokeback* (Stephen L. Carr, 2006) a *Harry Potter and the Brokeback Goblet* (Seth Pascale, 2006)<sup>52</sup>. Tuttavia, la vicinanza col genere *slash* è soltanto superficiale: laddove la tradizione dello *slash* punta a far emergere sotto-testi omoerotici nascosti o a creare narrazioni desiderate dalle audience ma non presenti nei testi originali, con chiari intenti trasformativi, questi trailer sono spesso realizzati in chiave parodica e ironica, con il solo scopo di divertire lo spettatore. Come sottolinea Elisa Kreisinger:

As queer remixes find more mainstream audiences, this dynamic often alters their reception and interpretation, making them increasingly vulnerable to misuse or misreadings, uninformed by the discursive community from which they originally arose. For example, the profusion of recut trailers for the popular film *Brokeback Mountain* (2005) quickly brought a variety of freshly queered pop culture couples to our inboxes. Because of this remix meme, wider audiences became familiar with the rearticulation of identity and the reframing of sexuality through subtextual readings. [...] Many of the parodic videos were posted and shared in male- dominated spaces such as YouTube where queerness is a perceived threat to masculinity, male privilege, and heteronormativity. As a result, many of the virally popular *Brokeback* remix trailers [...] encouraged us to laugh at

---

[http://www.youtube.com/watch?v=2T5\\_0AGdFic&feature=youtube\\_gdata\\_player; chuck13171, The Sound of Music Recut Trailer - Horror, 2010,](http://www.youtube.com/watch?v=2T5_0AGdFic&feature=youtube_gdata_player; chuck13171, The Sound of Music Recut Trailer - Horror, 2010)

[http://www.youtube.com/watch?v=FzG8ZQAkKrE&feature=youtube\\_gdata\\_player.](http://www.youtube.com/watch?v=FzG8ZQAkKrE&feature=youtube_gdata_player)

<sup>50</sup> Robert Ryang, *The Shining Recut*, 2005,

[http://www.youtube.com/watch?v=KmkVWuP\\_sO0&feature=youtube\\_gdata\\_player.](http://www.youtube.com/watch?v=KmkVWuP_sO0&feature=youtube_gdata_player)

<sup>51</sup> Per la definizione di *slash*, cfr. Glossario.

<sup>52</sup> Chocolate Cake City, *Brokeback to the Future*, 2006,

[http://www.youtube.com/watch?v=8uwuLxrv8jY&feature=youtube\\_gdata\\_player; brokebacktwilight, BROKEBACK TWILIGHT TRAILER, 2011,](http://www.youtube.com/watch?v=8uwuLxrv8jY&feature=youtube_gdata_player; brokebacktwilight, BROKEBACK TWILIGHT TRAILER, 2011)

[http://www.youtube.com/watch?v=3kC2nJiKvJE&feature=youtube\\_gdata\\_player; Star Wars: The Empire Brokeback, 2006,](http://www.youtube.com/watch?v=3kC2nJiKvJE&feature=youtube_gdata_player; Star Wars: The Empire Brokeback, 2006) [\[http://www.youtube.com/watch?v=e9D0veHTxh0&feature=youtube\\\_gdata\\\_player.\]\(http://www.youtube.com/watch?v=e9D0veHTxh0&feature=youtube\_gdata\_player\)](http://www.youtube.com/watch?v=omB18oRsBYg&feature=youtube_gdata_player; Seth Pascale, Harry Potter and the Brokeback Goblet, 2006,</a></p></div><div data-bbox=)

the oddball pairings of men, pushing gayness further into the realm of Other while simultaneously reinforcing heteronormativity—not exactly a queer-positive message<sup>53</sup>.

## Supercut

Con il termine Supercut si indicano i video che, con un montaggio serrato e utilizzando solitamente solo *hard cut*, uniscono un insieme di clip riguardanti un singolo elemento – una frase, un cliché, un’azione, un personaggio, un oggetto – prelevate da un singolo film o serie televisiva o da più di una fonte mediale. Uno degli autori del sito *Supercut.org*, Andy Baio, li definisce esempi dell’attenzione ossessivo-compulsiva dei fan nei confronti degli oggetti che amano<sup>54</sup>. Il sito raccoglie 512 esempi di supercut, ma la diffusione del genere è probabilmente più evidente se si considera che sulla piattaforma YouTube alla voce “supercut” si contano al momento 5.700.000 risultati. Per essere realmente efficaci, ovvero per generare nello spettatore la sensazione della ripetizione e della reiterazione del gesto di cui vogliono sottolineare la pervasività nel linguaggio mediale, questi lavori utilizzano frequentemente un numero molto elevato di fonti. Tra quelli con maggiori visualizzazioni troviamo numerosi *supercut* dedicati alla ripetizioni di frasi topiche e cliché all’interno di film hollywoodiani e serie televisive, tra cui: *Ultimate “NOOOOOOOOO” Compilation* (2010, 176 fonti), *“You Just Don’t Get It, Do You?” - A Montage of Cinema’s Worst Writing Cliche* (2011, 102 fonti), *Women In Labor Supercut* (2011), *Not in Kansas Anymore* (2010, 58 fonti)<sup>55</sup>. Altre possibili applicazioni sono le collezioni di scene dedicate a un unico personaggio o attore (*“Harrison Ford Angrily Points At Stuff” Supercut*, 2013<sup>56</sup>) oppure i video che investigano il percorso di un autore raccogliendo gli elementi salienti e riconoscibili del suo stile (*Malick // Fire & Water*, 2013; *WHAT IS CINEMA?: Alfonso Cuarón and the Cinematic Precipice*, 2013<sup>57</sup>).

---

<sup>53</sup> Elisa Kreisinger, “Queer Video Remix and LGBTQ Online Communities”, *Transformative Works and Cultures*, n. 9, 2012, <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/395/264>.

<sup>54</sup> cfr. “What’s a supercut?”, *Supercut.org*, <http://supercut.org/about/> e Andy Baio, “Fanboy Supercuts, Obsessive Video Montages”, *Waxy*, 11 aprile 2008,

[http://waxy.org/2008/04/fanboy\\_supercuts\\_obsessive\\_video\\_montages/](http://waxy.org/2008/04/fanboy_supercuts_obsessive_video_montages/)

<sup>55</sup> iiAFX, *Ultimate “NOOOOOOOOO” Compilation by AFX*, 2010,

[http://www.youtube.com/watch?v=Eal4fep7pK4&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=Eal4fep7pK4&feature=youtube_gdata_player); FilmDrunk Frotcast, “*You Just Don’t Get It, Do You?*” - *A Montage of Cinema’s Worst Writing Cliche*, 2011,

[http://www.youtube.com/watch?v=4KoKWf6pLs8&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=4KoKWf6pLs8&feature=youtube_gdata_player); Screen Junkies, *Women In Labor Supercut*, 2011,

[http://www.youtube.com/watch?v=K6Mh\\_ZMx3A4&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=K6Mh_ZMx3A4&feature=youtube_gdata_player); Rich Juzwiak, *Not in Kansas Anymore*, 2010, [http://www.youtube.com/watch?v=QE\\_OLPEN5vU&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=QE_OLPEN5vU&feature=youtube_gdata_player)

<sup>56</sup> Team Coco, “*Harrison Ford Angrily Points At Stuff*” *Supercut*, 2013,

[http://www.youtube.com/watch?v=K4Rqx9TvtlM&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=K4Rqx9TvtlM&feature=youtube_gdata_player)

<sup>57</sup> kogonada, *Malick // Fire & Water*, 2013, <http://vimeo.com/64063304>; Jorge Gonzalez Diaz, *WHAT IS CINEMA?: Alfonso Cuarón and the Cinematic Precipice*, 2013, <http://vimeo.com/77015765>.

### **Re-dub: Audio-Spliced Mash Up Song/ Lip Sync**

I video detti *re-dub* sono costruiti a partire dalla rimozione dell'audio originale dei materiali *remixati* e dalla sua successiva sostituzione con un'altra colonna sonora, solitamente a fini parodici o satirici. In questa sede occorre nominare almeno due sottocategorie di video, realizzate frequentemente con l'appropriazione di filmati di discorsi pubblici di uomini politici<sup>58</sup>. Utilizzando una vasta quantità di materiali, i discorsi filmati sono suddivisivi in piccolissimi segmenti (in lunghezze che variano dalla pronuncia di una singola sillaba a quello di una parola) e usati in seguito per ricomporre un discorso completamente differente oppure il testo di una canzone attraverso un montaggio minuzioso. L'audio, per ovvie ragioni, risulta parcellizzato e di difficile ascolto e l'abilità del *remixer* risiede nell'uniformare efficacemente il risultato in modo da facilitare la comprensione di chi vede. Nella variante musicale, detta *Audio-Spliced Mash Up Song*, il risultato finale viene spesso regolato e omologato tramite l'utilizzo del software Auto-Tune, che permette di correggere errori di intonazione della voce. La tipologia detta *Lyp Sync*, invece, sincronizza il movimento delle labbra del soggetto filmato con il testo della canzone, senza utilizzare però l'audio originale dei filmati *remixati*. Vi sono molti celebri esempi di questa tipologia, tra cui vari *remix* che vedono come protagonista l'ex presidente degli U.S.A. George W. Bush: in *Bush for Peace* (2003) Sarah Christman e Jen Simmons trasformano il discorso con cui Bush annunciò l'invasione dell'Iraq nel marzo 2003 in un messaggio pacifista, mentre in *Sunday Bloody Sunday* un anonimo *remixer* ricostruisce, utilizzando immagini tratte da un altro discorso pubblico di Bush, la canzone degli U2<sup>59</sup>. Recentemente il canale YouTube *baracksdubs* ha raggiunto grande notorietà proponendo *re-dub* con canzoni pop dei discorsi pubblici dell'attuale Presidente degli Stati Uniti, Barack Obama, realizzati utilizzando i video messi a disposizione in pubblico dominio sul sito della Casa Bianca. *Barack Obama Singing Call Me Maybe by Carly Rae Jepsen* (2012) ha raggiunto oltre 41.365.000 visualizzazioni, mentre *Barack Obama Singing Sexy*

---

<sup>58</sup> I video *re-dub* sono una vasta macro-categoria cui appartengono anche tutti i casi di ri-doppiaggio amatoriale di film, serie televisive e spot pubblicitari. Anche i video virali della serie *Downfall/Hitler Reacts* possono essere annoverati tra i casi di *re-dub*: nella scena dell'annuncio da parte dei generali nazisti al Führer dell'imminente sconfitta bellica nel film *Downfall* (Oliver Hirschbiegel, 2004) vengono aggiunti dei sottotitoli che modificano l'oggetto della reazione spropositata di Hitler, solitamente convertendolo in ragioni banali e triviali (cfr. "Downfall/Hitler Reacts", *Know your meme*, <http://knowyourmeme.com/memes/downfall-hitler-reacts>). Nel nostro caso, tuttavia, considereremo soltanto i video realizzati a partire dall'appropriazione e *remix* sia della colonna sonora che delle immagini dei materiali originali.

<sup>59</sup> Sarah Christman, Jen Simmons, *Bush for Peace - by Sarah Christman & Jen Simmons* (2003), 2011, [http://www.youtube.com/watch?v=ct4KJJFUYq8&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=ct4KJJFUYq8&feature=youtube_gdata_player); *sunday bloody sunday rx2008*, 2006, [http://www.youtube.com/watch?v=PXnO\\_FxmHes&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=PXnO_FxmHes&feature=youtube_gdata_player).

and *I Know It by LMFAO* ne ha totalizzate quasi 21.600.000<sup>60</sup>. Alcuni precursori analogici di queste tipologie, realizzati in VHS, sono citati da Jonathan McIntosh in “A history of subversive *remix* video before YouTube<sup>61</sup>”. In *The Reagans Speak Out on Drugs Sunday Bloody Sunday* (Cliff Roth, 1988) “the footage, taken from a 1988 antidrug address by both Ronald and Nancy Reagan, has been reedited to suggest the inauguration of a prodrug campaign in the United States” mentre *Read My Lips* (A Thousand Points of Night, 1992) utilizza la frase “read my lips” pronunciata da George H.W. Bush durante la campagna elettorale del 1988 per costruire un intero video musicale<sup>62</sup>.

### **PRV (Political Remix Video):**

Il termine PRV è stato coniato da Jonathan McIntosh che, insieme ad altre due *remixer* e media attiviste, Elisa Kreisinger e Anita Sarkeesian, gestisce il sito *Political Remix Video – hacking pop culture – transforming mass media*. McIntosh così identifica questo tipo di *remix*:

a genre of transformative DIY media production whereby creators critique power structures, deconstruct social myths and challenge dominate media messages through re-cutting and re-framing fragments of mainstream media and the popular culture<sup>63</sup>.

McIntosh richiama, per definire il genere PRV, il concetto di *détournement* e la tradizione situazionista legata al sovvertimento dei contenuti proposti dai media attraverso la riappropriazione e la creazione di nuovi messaggi e narrazioni. Sostiene, infatti, che i *remix*, pur differenti nella forma e nel contesto, condividono alcuni aspetti con la pratica del *détournement*:

First, PRVs present political messages. The word “political” in this context refers to works that are critical of not only political institutions and government policy, but also social and cultural issues like gender, race, sexuality and environment.

Second, PRVs are guerrilla works as they use the appropriation of corporate intellectual property without the permission of the copyright holder. In addition, these remixes are

---

<sup>60</sup> baracksdubs, *Barack Obama Singing Call Me Maybe by Carly Rae Jepsen*, 2012, [http://www.youtube.com/watch?v=hX1YVzdnEc&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=hX1YVzdnEc&feature=youtube_gdata_player); *Barack Obama Singing Sexy and I Know It by LMFAO*, 2012, [http://www.youtube.com/watch?v=OWgO9-AIROI&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=OWgO9-AIROI&feature=youtube_gdata_player).

<sup>61</sup> Jonathan McIntosh, “A History of Subversive Remix Video Before YouTube: Thirty Political Video Mashups Made Between World War II and 2005”, *Transformative Works and Cultures*, n. 9, 2012, <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/371/299>.

<sup>62</sup> Cliff Roth, *The Reagans Speak Out on Drugs - by Cliff Roth (1988)*, 1988, [http://www.youtube.com/watch?v=La5jrfobfTM&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=La5jrfobfTM&feature=youtube_gdata_player); *A Thousand Points of Night, Read My Lips - by A Thousand Points of Night (1992)*, 1992, [http://www.youtube.com/watch?v=gvmrLuw4l0g&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=gvmrLuw4l0g&feature=youtube_gdata_player).

<sup>63</sup> Jonathan McIntosh, “About Political Remix Video”, *Political Remix Video*, s.d., <http://www.politicalremixvideo.com/what-is-political-remix/>.

often highly critical of the source media, making the work particularly vulnerable to DMCA takedown notices.

Third, PRV works utilize and embrace dominant media forms as the structure of their alternative messages. These include short news segments, TV ads, speech excerpts, movie trailers and music videos. Unlike most contemporary “video art”, remixers are not critiquing sound bite-driven forms of mainstream media through the construction of a non-narrative. Instead, PRVs attempt to form an argument and convey a message in a familiar structure, using the framework as a vehicle to deliver subversive political messages. This makes PRVs accessible to the general public, not just the art world or academics. This accessibility of both form and message is one of the core aspects to the works in this remix genre<sup>64</sup>.

Quindi, i PRV presentano un messaggio politico, sono lavori militanti e virali che sfidano le attuali leggi sul copyright e utilizzano le forme dei media dominanti come strutture per i loro messaggi alternativi. McIntosh insiste altrove sulla necessità di utilizzare il termine *DIY media* ovvero *do-it-yourself* piuttosto che il diffuso *UGC – User Generated Content*:

because the latter is an industry term. I create videos, films, art, mash-ups or remixes to give creative voice to my ideas. I don’t make “content” to fill the distribution vehicles and profit engines of massive corporations. Content seems a lifeless term, an inhuman and mechanical description of people’s digital expression. That said, I still provide my remixes over (corporate) distribution networks, like YouTube, as they provide paths for large numbers of people to see, respond to, emulate and build on my work<sup>65</sup>.

I video che McIntosh ascrive al genere PRV variano molto: si passa da alcuni degli esempi precedentemente citati di *Lip Sync* e *Audio-Spliced Mash Up Song* riguardanti discorsi politici ad altri esempi riguardanti la sovversione dei messaggi di campagne pubblicitarie, da *remix* riguardanti questioni di genere realizzati a partire da programmi televisivi e reality show, ad alcuni *fanvideo* e a molto altro ancora. Il filo conduttore degli esempi di PRV rimane l’intento politico di chi li ha realizzati e il tipo di messaggio in essi proposto. In questo caso, possiamo dire che è una sorta di termine-ombrello entro il quale inserire anche *remix* appartenenti ad altre tipologie che, tuttavia, condividono l’intenzionalità politica ipotizzata da McIntosh. È evidente che a differenza delle altre tipologie, legate a specifiche tecniche di montaggio o alla tipologia di materiali *remixati*, questa definizione presenta delle problematiche inerenti all’interpretazione del *remix* da parte di chi lo osserva. Sulle questioni relative alla categorizzazione dei video-oggetti derivanti da pratiche di riuso, rimandiamo al paragrafo 1.2.

Tra i *remix* appartenenti alla categoria possiamo inserire alcuni dei lavori realizzati da McIntosh e Kreisinger, tra cui alcuni *remix* che giocano con il linguaggio pubblicitario

---

<sup>64</sup> *Ibidem*.

<sup>65</sup> Jonathan McIntosh, “Building a Critical Culture with Political Remix Video”, *Rebelliouspixels*, 6 giugno 2008, <http://www.rebelliouspixels.com/2008/building-a-critical-culture-with-political-remix-video#more-202> (pubblicato anche in *Ars Electronica 2008. A New Cultural Economy*, Linz, HATJE CANTZ, 2008).

come *Wayne Enterprises :: Everything Everywhere Everyday* (McIntosh, 2012), *ADmented Reality: Google Glasses Remixed with Ads* (McIntosh, 2012) e *The Real Power of Human Energy* (McIntosh, 2008)<sup>66</sup>; altri che utilizzano programmi televisivi, radiofonici e reality show tra cui *So You Think You Can Be President?* (McIntosh, 2008), *Right Wing Radio Duck* (McIntosh, 2010), *Too Many Dicks on The Daily Show* (McIntosh, 2011), *The Queer Housewives of New York City (Real Housewives Remix)* e *Feminist, Peacemaker (Real Housewives of Beverly Hills)* (Kreisinger, 2009)<sup>67</sup>; infine, alcuni realizzati a partire da film e serie televisive tra cui l'ormai celebre *Buffy vs. Edward* (McIntosh, 2009)<sup>68</sup>, *QueerMen: Don Loves Roger* (Kreisinger, 2012), *Mad Men: Set Me Free* (Marc Faletti, Elisa Kreisinger, 2012)<sup>69</sup>.

## Machinima

I *machinima* (termine che deriva dall'unione di *machine* e *cinema*) sono video *remix* realizzati a partire da filmati prodotti in tempo reale dai motori grafici 3D dei videogiochi. “Machinima utilizes the inbuilt capacity within some games’ programs—single player and

---

<sup>66</sup> Jonathan McIntosh, “Wayne Enterprises Television Commercial Remix”, *RebelliousPixels*, 22 aprile 2012, <http://www.rebelliouspixels.com/2012/wayne-enterprises-television-commercial-remix/>; “ADmented Reality: Google Glasses Remixed with Ads”, *RebelliousPixels*, 7 aprile 2012, <http://www.rebelliouspixels.com/2012/admented-reality-google-glasses-remixed-with-google-ads/>; “The Real Power of Human Energy”, *RebelliousPixels*, 20 agosto 2008, <http://www.rebelliouspixels.com/2008/recent-political-remix-videos/>.

<sup>67</sup> Jonathan McIntosh, “So You Think You Can Be President?”, *RebelliousPixels*, 21 ottobre 2008, [http://www.rebelliouspixels.com/2008/so\\_you\\_think\\_remix/](http://www.rebelliouspixels.com/2008/so_you_think_remix/); “Donald Duck Meets Glenn Beck in Right Wing Radio Duck”, *RebelliousPixels*, 2 ottobre 2010, <http://www.rebelliouspixels.com/2010/right-wing-radio-duck-donald-discovers-glenn-beck/>; “Too Many Dicks on The Daily Show”, *RebelliousPixels*, 9 settembre 2011, <http://www.rebelliouspixels.com/2011/too-many-dicks-on-the-daily-show/>; Elisa Kreisinger, “Queer Housewives of New York City (Real Housewives Remix)”, *Political Remix Video*, 22 giugno 2009, <http://www.politicalremixvideo.com/2009/06/22/the-queering-of-bethenny-frankel/>; Elisa Kreisinger, “Feminist, Peacemaker (Real Housewives of Beverly Hills)”, *Pop Culture Pirate*, s.d., <http://www.popculturepirate.com/video/peacemaker-real-housewives-of-beverly-hills-super-cut/>.

<sup>68</sup> Di cui parleremo approfonditamente in *infra* 2.3.3.

<sup>69</sup> Jonathan McIntosh, “Buffy vs Edward: Twilight Remixed”, *RebelliousPixels*, 20 giugno 2009, <http://www.rebelliouspixels.com/2009/buffy-vs-edward-twilight-remixed/>; “FAQs on Buffy vs Edward”, *RebelliousPixels*, 6 luglio 2009, <http://www.rebelliouspixels.com/2009/faq-on-buffy-vs-edward/>; “What Would Buffy Do? Notes on Dusting Edward Cullen”, *RebelliousPixels*, 19 giugno 2009, <http://www.rebelliouspixels.com/2009/what-would-buffy-do-notes-on-dusting-edward-cullen/>; Elisa Kreisinger, “Queer Men: Don Loves Roger”, *Pop Culture Pirate*, 9 settembre 2012, <http://elisakreisinger.wordpress.com/video/queer-men-don-loves-roger/>; “Mad Men: Set Me Free”, *Pop Culture Pirate*, 12 maggio 2012, <http://elisakreisinger.wordpress.com/video/mad-men-set-me-free/>; Anita Sarkeesian, ““Set Me Free” starring the Women of Mad Men”, *Political Remix Video*, 9 aprile 2012, <http://www.politicalremixvideo.com/2012/04/09/set-me-free-starring-the-women-of-mad-men/>.

massively multiplayer online role-playing games, or MMORPGs, alike—which allows you to record game play action for sharing with others or for privately reliving game glory<sup>70</sup>“.

Alle origini della pratica i creatori di *machinima* – detti *machinimist* – erano legati alle singole community di fan di specifici videogiochi, tra cui in particolare gli “sparatutto” in prima persona *Quake* e *Doom*. Progressivamente, man mano che la presenza di *machinima* si diffondeva anche in luoghi non specializzati e che le potenzialità di ripresa e registrazione all’interno dei videogiochi cresceva, si è assistito alla nascita di comunità più estese, legate dalla passione per la pratica nel suo complesso e frequentate anche da spettatori appassionati del genere ma non necessariamente giocatori. I *machinima* devono essere inseriti, a differenza di tutte le altre tipologie qui citate, tra le pratiche di *modding*<sup>71</sup>. Secondo Mirko Tobias Schäfer, questa tipologia è da intendersi come *softmodding*, ovvero “[the ]modification of an electronic consumer device through a software application, often through exploiting security gaps in the design of the operating system or the executed software<sup>72</sup>“. L’attività di *modding* sul motore grafico del videogioco è preliminare a qualsiasi intervento successivo in termini di montaggio del “girato” da parte del *machinimist*.

Alla ricerca su YouTube la chiave “machinima” registra al momento circa 13.400.000 risultati, tra i videogiochi più “frequentati” troviamo i titoli della serie fantascientifico-militare *Halo*, le serie di simulazione *The Sims* e *Minecraft* e il celebre *massive multiplayer role-playing game* (MMORPG) *World of Warcraft*.

Secondo Mizuko Ito vi sono delle strette relazioni e progressive convergenze, sia a livello di comunità di riferimento che da un punto di vista estetico e tecnologico, tra *machinima*, AMV e fanvideo:

Among the different genres of DIY video circulating on the internet today, machinima shares the closest family resemblance to AMVs and vids, which are remixes of Japanese animation and US television respectively. These are all forms of video making that rely on appropriating commercial culture, reframing and remixing found materials, usually to a soundtrack of the video-makers’ choosing, like popular music or dialog. AMVs, vidding, and machinima all tend to be fannish; while we have certainly seen many fan videos that are critical and political in nature, most are made in a celebratory mode, trafficking in geek-elite insider knowledge and re-interpretation of popular media<sup>73</sup>.

---

<sup>70</sup> Susan Luckman, Robin Potanin, “Machinima: Why think ‘games’ when thinking ‘film’?”, Michele Knobel, Colin Lankshear (a cura di), *DIY media: creating, sharing and learning with new technologies*, New York, Peter Lang, 2010, p. 136.

<sup>71</sup> cfr. Glossario.

<sup>72</sup> Mirko Tobias Schäfer, *Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2011, p. 236.

<sup>73</sup> Mizuko Ito, “Machinima in a Fanvid Ecology”, *Journal of Visual Culture*, n. 10.1, aprile 2011, p. 52.

## AMV (Anime Music Video)

Gli AMV sono *remix* realizzati a partire da immagini provenienti da film e serie televisive animate giapponesi, dette *anime*, che vengono riassemblate e montate sincronizzandole con una colonna sonora solitamente costituita da canzoni pop, rock o folk.

Anime [...] come in a range of genres (e.g., comedy, drama, adventure), storylines (e.g., saving villages from demons, saving the world from mecha-robot domination), themes (e.g., coming to terms with one's own character flaws, loyalty, environmentalism, the human cost of wars, dealing with bullies), and orientations (e.g., *shonen* anime targeting boys, *shoujo* anime targeting girls). Creating an AMV involves taking small clips from anime productions and splicing them together in new sequences synched to a chosen song<sup>74</sup>.

La pratica dell'AMV ha, come nel caso del *fan vidding*, una lunga storia che risale ai tempi della diffusione di massa delle tecnologie per la registrazione e il montaggio in VCR: la nascita dell'AMV va fatta risalire alla diffusione del consumo di *anime* negli Stati Uniti e alla possibilità di realizzare montaggi a livello amatoriale utilizzando due videoregistratori combinati. Nella sua descrizione dell'evoluzione della comunità occidentale di *remixer* AMV (rigorosamente separata e molto differente da quella orientale) tra gli anni Ottanta e i primi Duemila, Ian Roberts sottolinea vari fattori che ne hanno favorito lo sviluppo: la crescente domanda di *anime* nei paesi occidentali e lo sviluppo di comunità di fan, con la creazione di *anime* club e convention dedicate a questi prodotti; l'emergere di nuove tecnologie sempre più economiche e intuitive da utilizzare sia per scambiare – e successivamente scaricare – film e serie animate sia per il montaggio prima analogico e poi digitale; e infine, la crescita e l'affermazione di una *expertise* e un'estetica proprie del genere AMV<sup>75</sup>. A differenza della composizione quasi esclusivamente femminile della comunità del *vidding*, l'AMV è sempre stata caratterizzata da una predominanza maschile – e lo stesso vale per la comunità dei *machinimist*. Tuttavia, si sta assistendo negli ultimi anni a una progressiva ibridazione tra le due comunità: alcuni componenti della comunità degli AMV sono diventati nel tempo autori anche di quelli che chiamano *live-action vid*, ovvero video tratti da film e serie televisive non animate ed è sempre più frequente trovare spazi dedicati anche alle altre forme di *remix* all'interno delle convention dedicate precedentemente all'una o all'altra forma in maniera esclusiva.

---

<sup>74</sup> Michele Knobel, Colin Lankshear, Matthew Lewis, "AMV remix: Do-it-yourself anime music videos", Michele Knobel, Colin Lankshear (a cura di), *DIY media: creating, sharing and learning with new technologies*, New York, Peter Lang, 2010, p. 210.

<sup>75</sup> Ian Roberts, "Genesis of the Digital Anime Music Video Scene, 1990–2001", Francesca Coppa, Julie Levin Russo (a cura di), "*Fan/Remix Video*" special issue, *Transformative Works and Cultures*, n.9, 2012, <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/365/293>.



## Fanvideo

I fanvideo sono *remix* audiovisivi realizzati attraverso il montaggio di immagini tratte da film e serie televisive, che vengono riassemblate e rimontate in accompagnamento a un brano musicale, solitamente una canzone le cui parole fungono da lente interpretative per leggere le immagini.

Anche questa pratica ha origini che precedono di almeno un ventennio l'avvento del digitale, tuttavia le modifiche apportate a livello tecnologico, stilistico e pratico dal web e dai software per il montaggio digitale non lineare hanno inciso profondamente sull'assetto della comunità e ne hanno aperto i confini a migliaia di nuovi appassionati. All'approfondimento di questa specifica comunità dedicheremo il terzo capitolo di questo lavoro.

L'elenco proposto non può che essere meramente indicativo di quello che il panorama del *remix* audiovisivo offre in questo momento e, data la rapidità con cui nuovi generi e tipologie si formano sotto i nostri occhi, non ha alcuna pretesa di fungere da tassonomia delle forme esistenti. Tuttavia, può dare la misura della quantità di *remix* presenti nel contesto mediale contemporaneo e della necessità di sviluppare strumenti in grado di leggere queste forme nelle loro peculiarità di oggetti *audiovisivi*.

Gli studiosi che si sono interrogati sulla natura del *remix*, ad esempio, hanno tentato di individuare le principali caratteristiche compositive che stanno alla base degli oggetti presi in analisi e, partendo da posizioni molto diverse, di indagare a partire da esse il funzionamento del *remix*<sup>76</sup>. Francesca Coppa definisce il fanvideo – ma possiamo applicare questa definizione in maniera più estesa a tutti i *remix audiovisivi* – “a visual argument”, un *ragionamento visuale*, in cui il *remixer* usa la musica per analizzare un insieme di materiali visuali preesistenti<sup>77</sup>. Virginia Kuhn lo definisce, invece, *digital argument, ragionamento digitale*: “[a] digital utterance expressed across the registers of the verbal, the aural, and the visual. The affordances of the digital create a broader range of

---

<sup>76</sup> Così fa ad esempio il recente saggio di Rob Cover, “Reading the Remix: Methods for Researching and Analysing the Interactive Textuality of Remix”, in cui si propone una metodologia di analisi della composizione del *remix* in quattro fasi che comprendono: il riconoscimento della fonte narrativa visuale, la comprensione della narrazione costruita dal *remixer*, il riconoscimento di ulteriori manipolazioni visive create dal *remixer* e, infine, il rapporto che la narrazione *seconda* intrattiene con la narrazione originale e il senso dei nuovi significati prodotti. (Rob Cover, “Reading the Remix: Methods for Researching and Analysing the Interactive Textuality of Remix”, *M/C Journal*, n. 16.4, dicembre 2013. <http://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/view/686>).

<sup>77</sup> Francesca Coppa, “Women, Star Trek, and the Early Development of Fannish Vidding”, *Transformative Works and Cultures*, n.1, 2008, <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/44/64>.

available semiotic resources through which one may speak<sup>78</sup>. Kuhn propone di analizzare il *remix* con gli strumenti della retorica – allontanandosi dagli studi visuali e cinematografici che a suo dire avrebbero troppo lungamente trascurato l'aspetto sonoro del *remix*:

Therefore, rather than framing a totalizing or definitive theory of remix, I propose a method for examining it as a digital argument, suggesting a fuller sense of the word *argument* than is commonly used. Rather than seeing argument as merely polemical in nature (e.g. two people arguing), I use the term to indicate a claim for which evidence is provided, that also retains a dialogic or conversational nature. This usage bears some resemblance to conceptions of academic writing, which is often seen as an argument that contributes to a larger conversation, but it also draws from a broader notion of pathos, logos, and ethos than that which has been reified in the age of print literacy<sup>79</sup>.

Kuhn paragona il *remix* all'atto del parlare, o, in alternativa, alla forma del saggio:

it cites, synthesizes, and juxtaposes its sources. Argument also contains connotations of the dialogic quality of communication that is not anchored to either speech or writing, and so digital argument can extend its features to writing with sound and image in addition to words. It is the embodiment of a speech act.

Indubbiamente, la proposta di Kuhn ha il merito, oltre che di focalizzarsi esclusivamente sul *remix audiovisivo*, di sollevare la mancanza principale nel trattare questo tipo di oggetti, ossia la mancata analisi del sonoro, cui cerca di porre rimedio con risultati purtroppo parziali<sup>80</sup>. Tuttavia, pur elencando numerosi studi che si occupano di riuso in termini audiovisivi, omette qualsiasi riferimento a un tipo di studi che seppur marginali sono oggi abbastanza diffusi, ovvero quelli sul film/video saggio, che fanno dell'unione di suoni, immagini e parole un caposaldo dell'analisi di produzioni audiovisive peculiari<sup>81</sup>. A

---

<sup>78</sup> V. Kuhn, *op.cit.*

<sup>79</sup> V. Kuhn, *op.cit.*

<sup>80</sup> Nel saggio da noi citato "The Rhetoric of Remix", infatti, Kuhn analizza tre esempi molto diversi di *remix* audiovisivo: *Closer* fanvideo realizzato da Killa e T.Jonesy nel 2004, il *remix* politico *Now!* realizzato da Santiago Alvarez nel 1965 e *Queer Carrie*, serie di *remix* politici realizzati da Elisa Kreisinger nel 2009. Kuhn insiste sulle relazioni tra immagini e suoni, cruciali per comprendere il significato e il posizionamento di questi *remix* nel contesto di produzione. Tuttavia, nonostante le premesse, non risulta chiara la presunta supremazia della retorica rispetto ad altri tipi di analisi effettuati sugli stessi oggetti. In particolare, per quanto riguarda *Closer*, Kuhn dimostra la mancata comprensione del fanvideo da parte di un commentatore all'interno di una testata giornalistica, caso citato nel saggio di Francesca Coppa, "Women, Star Trek, and the Early Development of Fannish Vidding" (*Transformative Works and Cultures*, n.1, 2008, <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/44/64>). Il giornalista considera il video – pensato dalle sue autrici come un atto di critica verso una specifica tipologia violenta di produzione *fandom slash* – come un video umoristico, e lo paragona a un videoclip di MTV. Tuttavia, in quel caso a generare l'interpretazione sbagliata fu più che altro la mancata conoscenza del contesto, più che la mancata considerazione della colonna sonora del video.

<sup>81</sup> Tra questi occorre segnalare il lavoro di Laura Rascaroli (Laura Rascaroli, "The Essay Film: Problems, Definitions, Textual Commitments", *Framework: The Journal of Cinema and Media*, n. 49.2, fall 2008, pp. 24–47.; Laura Rascaroli, *The Personal Camera: Subjective Cinema and the Essay Film*, London, Wallflower Press, 2009) e Suzanne Liandrat-Guigues, Murielle Gagnebin, *L'essai et le cinéma*, Seyssel, Editions Champ Vallon, 2004.

nostro avviso, i modelli proposti dagli studiosi di video-saggi potrebbe essere inserito nella carrellata di modelli utili all'analisi del *remix*.

Riteniamo pertanto che l'analisi di oggetti che si basano sulla combinazione di suoni e immagini in movimento attraverso l'assemblaggio e il montaggio di elementi estrapolati da prodotti mediali non possa che giovare dell'apporto e degli strumenti forniti dagli studi cinematografici e audiovisivi. A nostro avviso, anzi, è essenziale collegare l'evoluzione storica del *remix* e le radici di quella che oggi è considerata quasi una modalità di produzione culturale paradigmatica alle pratiche di riuso presenti in varie forme lungo tutta la storia del cinema (siano esse la versione più sperimentale, materica, del *found footage* o quella più documentaria dei film di compilazione e d'archivio). Inoltre, gli strumenti forniti dalle analisi condotte da studiosi del *found footage* come Nicole Brenez (sul montaggio intertestuale e le varie tipologie di riuso di immagini) o William C. Wees (su quello che definisce *Epic Collage*, l'uso critico e politico delle immagini nel *found footage*) oppure da Nicolas Bourriaud sull'arte della *post-production*, non possono che favorire la comprensione di oggetti culturali come i *remix* audiovisivi e fornire un paradigma teorico essenziale per la loro analisi formale, ad esempio rispetto alle operazioni di montaggio e alle costruzioni semantiche e sintattiche in essi proposte. Senza mai dimenticare le specificità storiche e di contesto delle varie operazioni di riuso che convocheremo lungo la nostra analisi, riteniamo che sia necessario affrontare questo tipo di *remix* dotandosi del maggior numero di strumenti a nostra disposizione per implementare una comprensione a tutto tondo di questi video-oggetti.

### 1.1.3. Le sei fasi del riuso/*remix*

*Ce n'est pas la colle qui fait le collage*<sup>82</sup>

Occorre a questo punto soffermarsi su quello che Navas definisce il "ragionamento" che rende possibile il *remix*, ovvero analizzare la pratica del *remix* a partire dagli atti che la compongono: atti logici, argomentativi, retorici e tecnici. Lungi dal ritenere la pratica effettivamente scomponibile in stadi separati, è tuttavia utile esplorare le

---

<sup>82</sup> Celebre frase del pittore e grafico Max Ernst, tratta da "Au-déla de la peinture", *Cahiers d'Art*, n.6, 1937.

fasi che portano alla creazione di un *remix audiovisivo*, fasi che in alcuni casi possiamo anche associare a un'azione pratica, come il taglio o l'assemblaggio delle parti.

“What is a WIP?” si chiede, infatti, la *vidder* kuwodora durante il panel di discussione “WIP It Good” da lei moderato durante la convention *Vividcon*<sup>83</sup> del 2012, riferendosi all'acronimo che indica un “Work In Progress”. “Pre-vidding, outline/storyboarding, gruntwork, timeline, distribution<sup>84</sup>”. Con queste poche parole (su cui ritorneremo a breve) la *vidder* anoel ricostruisce la divisione in fasi proposta durante il panel per descrivere il lavoro di una *vidder*, una divisione “pratica” dell'atto di *remix* da cui ha origine un *fanvid* che rientra appieno nella maggior parte dei momenti da noi individuati.

Le sei fasi in cui scomporre l'atto del *remix* sono le seguenti:



### **Ricerca/Ritrovamento**

La prima fase, solitamente sottovalutata nel trattare le operazioni di riuso, consiste nel reperimento dei materiali che verranno utilizzati per realizzare l'opera derivativa.

Il momento di raccolta dei materiali è, sia a livello logico sia a livello tecnico, il primo passo per realizzare un'operazione basata sul loro riuso e manipolazione: l'autore dell'opera seconda entra in contatto con i materiali, li visiona, li ascolta – spesso lungamente e in maniera approfondita – e sceglie quali inserire nell'oggetto audiovisivo

<sup>83</sup> Sulla convention rimandiamo al paragrafo 3.4.3.

<sup>84</sup> anoel, “Vividcon 2012 Panel Notes Part 1”, *anoel Dreamwidth Personal Blog*, 13 agosto 2012, <http://anoel.dreamwidth.org/132339.html>.

derivativo che vuole creare. L'ho definita fase di Ricerca/Ritrovamento perché, in effetti, se guardiamo a opere che si basano sul riuso di materiali audiovisivi ci troviamo di fronte sia a casi in cui materiali di partenza sono stati ricercati, visionati e accuratamente scelti dall'autore, sia a casi di opere realizzate con materiali "trovati" e reperiti casualmente, dai quali l'autore trae ispirazione per realizzare un'opera nuova. In alcune occasioni, possiamo anche rinvenire contemporaneamente entrambi gli stati, qualora ci si trovi di fronte a opere create con materiali ibridi.

The kind of research I do depends on what the starting point is. One way to approach my subject is to read something [...] to go to museums to find film material relating to this subject, to have an idea of how to use this material, and to make something out of it. My second approach was/is to just be alert when I'm in labs or walking in the street. I collect films. [...] I pass by and take a look, and if I find something, I take it with me. I also use a third approach. I begin with an idea about what I would like to work on. I try to restrict my field of research to archives where I've had some experience, and where the archivist are willing to cooperate with me. [...] I tell them what kinds of things I'm looking for and they find what they can<sup>85</sup>

Nel caso del *riuso* cinematografico, l'idea del materiale trovato casualmente è per molti la definizione più appropriata di *found footage*: film realizzati attraverso pezzi di pellicola recuperati dai tavoli di montaggio o tra gli scarti della produzione, vecchie bobine familiari rinvenute in una scatola, film o programmi televisivi cui si assiste casualmente e che suscitano qualcosa nello spettatore che diventa, in seguito, attivo utilizzatore di quel materiale. Si tratta di lavori come *Report* di Bruce Conner (1976), di alcuni film di Abigail Child come *Covert Action* (1984) o *Mayhem* (1987) – quest'ultimo realizzato con audio registrato casualmente dalla televisione – o la maggior parte dei lavori di Cécile Fontaine, come *La pêche miraculeuse* (1995) – realizzato con bobine recuperate da amici della cineasta a un mercato delle pulci. Se ci spostiamo tra i lavori di riuso a mezzo video, tra i primi casi di *remix* audiovisivo realizzati in videotape possiamo citare le operazioni del gruppo londinese The Duvet Brothers, appartenenti al movimento *Scratch*: alcuni loro video come *Fuh Fuh* e *Blue Monday*, entrambi del 1984, utilizzavano immagini registrate casualmente su videotape dal flusso televisivo, poi montate utilizzando una colonna sonora rock e New Wave – *Voice of Authority* il primo e *Blue Monday* del gruppo inglese *New Order* il secondo<sup>86</sup>.

---

<sup>85</sup> Scott MacDonald, "A conversation with Gustav Deutsch", Wilbirg Brainin-Donnenberg, Michael Loebenstein (a cura di), *Gustav Deutsch*, Vienna, Synema, 2009, pp. 64-71, citato in Marente Bloemheugel, Giovanna Fossati, Jaap Guldemond (a cura di), *Found Footage. Cinema Exposed*, Amsterdam, Amsterdam University Press-EYE Film Institute Netherlands, 2012, p. 80.

<sup>86</sup> Sul fenomeno dello *Scratch Video* si vedano in particolare A.L. Rees, *A history of experimental film and video: from the canonical avant-garde to contemporary British practice*, London, Palgrave Macmillan-British Film Institute, 2008, pp. 96-98 e George Barber, "Scratch and After - Edit Suite Technology and the

Il lavoro sui materiali può essere invece di tutt'altra natura e scaturire da una lunga ricerca d'archivio: questo è il caso della maggior parte dei cosiddetti *film d'archives*, i film realizzati da materiali provenienti da archivi e collezioni storiche. Sono questi i casi in cui l'autore dell'opera seconda si è dovuto confrontare con grosse quantità di materiale, cui si è avvicinato accidentalmente o con un progetto per l'operazione di riuso. Appartengono a questa tipologia di approccio lavori molto diversi che spaziano da una serie documentaria come *Why we fight* di Frank Capra (1943-1944) ai lavori di Péter Forgács sugli archivi ungheresi<sup>87</sup>. Nel caso dei *remix* provenienti da attività di *fandom* – come i fanvideo o gli AMV – il *remix* scaturisce dalla visione di ore di materiali, spesso reiterata e ripetuta, elemento alla base dell'attività di *fandom*. Il *remixer*, in questo caso, decide di elaborare un commento, un'analisi o una critica rispetto all'oggetto della sua affezione, esigenza che deriva, in primo luogo, dall'essere rimasto a contatto per lungo tempo con queste immagini.

[A]nyone who has ever edited video clips would likely attest to the fact that one must have passion for the footage; editing demands extensive playing and replaying of clips. Whether this passion issues from a fannish impulse or is one born of righteous indignation (or both) matters little<sup>88</sup>.

La ricerca/ritrovamento del sonoro – qualora non sia utilizzato quello diegetico del materiale remixato – può richiedere particolare attenzione e riflessione. Nel caso del fanvideo o dell'AMV, ad esempio, i *remixer* possono iniziare la loro composizione sia dal ritrovamento di una canzone che ritengono adatta e su cui costruiscono poi l'impianto visivo sia, all'opposto, partire da un'idea e da materiali visivi e cercare in seguito la colonna sonora che meglio si adatta. Per tornare alle fasi del *vidding* citate sopra, ci troviamo nella fase di *pre-vidding*, la fase preliminare che comprende “searching for and obsessively listening to songs<sup>89</sup>”. Ritorneremo su questo punto nella descrizione di quello che le *vidder* chiamano *vidding process* al paragrafo 3.3.2.

---

Determination of Style in Video Art”, Philip Hayward (a cura di) , *Culture, technology & creativity in the Late Twentieth Century*, London, John Libbey, 1990, pp. 111–125.

<sup>87</sup> La serie, intitolata *Private Hungary*, creata a partire da film amatoriali ungheresi filmati tra gli anni Trenta e gli anni Sessanta del secolo scorso, comprende al momento quattordici film: *The Bartos Family* (1988), *Dusi & Jenő* (1988), *Either – Or* (1989), *The Diary of Mr. N.* (1990), *D-Film* (1992), *Photographed by László Dudás* (1992), *Bourgeois Dictionary* (1992), *The Notes of a Lady* (1994), *The Land of Nothing* (1996), *A Bibo Reader* (1996), *Free Fall* (1996), *Class Lot* (1997), *Kádár's Kiss* (1997), *The Bishop's Garden* (2002).

<sup>88</sup> Virginia Kuhn, “The rhetoric of remix”, *Transformative Works and Cultures*, n. 9, 2012, <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/358/279>.

<sup>89</sup> bironic, “VVC report part 2 -- Panels”, *bironic Livejournal Personal Blog*, 14 agosto 2012, <http://bironic.livejournal.com/291704.html>.

A livello tecnico, questa fase comporta il reperimento dei materiali in formato digitale e, di conseguenza, l'eventuale digitalizzazione di materiali analogici (che avviene molto più raramente nei casi di *remix* "amatoriale"). I metodi con cui il *remixer* entra in possesso dei materiali sono molteplici: possono essere registrati su supporto digitale dalla diretta di un programma televisivo, ad esempio, o essere recuperati sotto forma di file attraverso il download *peer-to-peer*, o essere estrapolati – *rippati* – da un supporto come il DVD o da un sito online. Successivamente, i materiali – spesso di formati differenti – devono essere conformati attraverso procedure di compressione e conversione. Le competenze tecniche attivate per svolgere questa fase, che ovviamente variano da persona a persona e possono in molti casi essere svolte in maniera automatica da molti *software* commerciali, riguardano la conoscenza dei formati sia analogici (data la provenienza di molte fonti dal mezzo televisivo, particolare rilevanza hanno le conoscenze riguardanti i formati televisivi NTSC e PAL e quelle riguardanti la conversione e l'adattamento da un formato all'altro) che digitali (formati dei file *container* e *codec* delle immagini), *aspect ratio*, frequenza di fotogrammi, interlacciamento e colore delle immagini, compressione audio e video<sup>90</sup>.

La *remixer* Elisa Kreisinger, ad esempio, così riassume sul suo sito web le prime fasi della creazione di un *remix* nella guida "The basics of video remixing!" :

1. Gather source materials. You can do this by taping commercials off TV, pulling clips from online video sharing sites like YouTube or downloading from file sharing sites like Bit Torrent. [...].
2. Convert file formats Some of your source materials might be different formats or in a format that doesn't communicate with your editing software. Programs like MPEG Streamclip allow clips to be converted to and from any format. Check what format your software (Final Cut Pro, iMovie, etc) needs and then start converting your source files to that format<sup>91</sup>.

## Selezione

La fase di selezione comporta la scelta, all'interno dei materiali raccolti, delle porzioni che verranno effettivamente inserite all'interno dell'opera derivativa.

Lev Manovich identifica nella logica selettiva una delle operazioni alla base del linguaggio dei nuovi media: scegliere da un menù di oggetti e opzioni predefiniti è l'atto fondante di

---

<sup>90</sup> *File container*: formato di file che può contenere differenti tipi di dati compressi, tra i più comuni che supportano sia audio che video si hanno AVI, MKV, MOV, MP4 e OGG. Il *codec* è un programma o dispositivo in grado di codificare un flusso – in questo caso audio o video – e renderlo memorizzabile all'interno di un file. Per *aspect ratio* si intende il rapporto tra l'altezza e la larghezza di un'immagine. Infine, per interlacciamento si intende un tipo di scansione delle immagini video suddivise in linee pari e dispari.

<sup>91</sup> Elisa Kreisinger, "The basics of video remixing!", *Pop Culture Pirate*, s.d., <http://elisakreisinger.files.wordpress.com/2011/05/resources-remixing-basics.pdf>.

qualunque attività realizzata all'interno di un software o in ambienti digitali come i siti web. Pur riconoscendo la costante presenza dell'atto di selezione tra materiali preesistenti nel corso della storia dell'arte e, all'atto pratico, nelle pratiche artistiche novecentesche (ad esempio nel fotomontaggio), Manovich indica la logica selettiva dei nuovi media come intrinsecamente differente. La standardizzazione a mezzo software della selezione, infatti, comporterebbe la normalizzazione e l'appiattimento dell'atto selettivo: protocollo operativo che regola il funzionamento del *metamedium* computerizzato, codificata nel software, la logica selettiva diventa quindi una “forma di controllo” che punta a sembrarci “naturale”<sup>92</sup>.

Nella logica del riuso, come rimarca lo stesso Manovich, l'atto di selezione è sempre esistito, e sebbene la facilità e immediatezza del gesto di prelievo fornita dai mezzi digitali sia una delle ragioni alla base della diffusione capillare del *remix*, non per questo, a nostro avviso, il funzionamento del gesto dovrebbe differire in maniera sostanziale dai suoi predecessori.

Lisa Gitelman, nell'introduzione ad *Always Already New*, scrive a proposito degli studi condotti sui media: “If there is a prevailing mode in general circulation today, I think it is a tendency to naturalize or essentialize media – in short, to cede to them a history that is more powerfully theirs than ours”. E ancora: “Media are frequently identified as or with technologies, and one of the burdens of modernity seems to be the tendency to essentialize or grant agency to technology”<sup>93</sup>.

Gitelman giustifica questa tendenza con la difficoltà insita nel trattare questioni di *agency* mediale, più complessa da individuare, da categorizzare e da spiegare. Tuttavia tale complessità non può far dimenticare la presenza del “fattore umano” nella storia dei media: chi inventa, costruisce, gestisce, distribuisce e, soprattutto, utilizza i media, facendoli entrare nella propria quotidianità sotto varie forme. Il lavoro di Manovich – punto di riferimento imprescindibile per chiunque indaghi fenomeni appartenenti al regime dei nuovi media – e il suo metodo di “materialismo digitale” spesso cadono nell'errore di “essenzializzare” le tecnologie contemporanee: nel tentativo di frenare gli eccessivi entusiasmi riguardanti la forza progressista delle pratiche “dal basso” degli utenti finiscono per negarle o sminuirle eccessivamente. Nel caso del riuso, sebbene siano molteplici e vari i cambiamenti causati dallo spostamento dal campo artistico e cinematografico al riuso

---

<sup>92</sup> L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., p. 169.

<sup>93</sup> Lisa Gitelman, *Always Already New Media, History, and the Data of Culture*, Cambridge, London, MIT Press, 2006, p. 2.



*grassroots* quotidiano del *remix*, è a nostro avviso opportuno indagare la pratica dal punto di vista dell'*agency* di chi la mette in atto. Da questa osservazione è possibile riscontrare significative analogie tra forme di riuso appartenenti a momenti molto distanti nella storia dei media.

Entrando nello specifico della selezione, nel collage questa era il gesto, in particolare nei decenni delle prime avanguardie, con cui si sceglieva una porzione di realtà da inserire all'interno della composizione:

I am tempted to see in collage the exploitation of the chance meeting of two distant realities on an unfamiliar plane... A ready made reality [...] finding itself in the presence of another and hardly less absurd reality [...] in a place where both of them must feel displaced<sup>94</sup>.

I cineasti che hanno praticato il riuso spesso discutono della logica che informa le selezioni dei materiali e come questa selezione determini il corso dei loro film:

the film idea originates in looking at all these different footage, classifying and selecting them while finding correspondences in kinds, qualities and appearances<sup>95</sup>.

I looked carefully at the home movies I had collected, without any structure in mind. Then I decided to categorize the films into "actions", meaning the activities of the filmmakers as they made the films; and "reactions", meaning the reactions of the people in front of the camera. Then I devised a more detailed form of organization that I followed very carefully<sup>96</sup>.

Queste le parole con cui vengono descritti gli atti preliminari di ricerca e selezione nella pratica di due cineasti come Cécile Fontaine e Gustav Deutsch – molto differenti in quanto a materiali utilizzati e tecniche di intervento sulle immagini prelevate. Significativamente, l'atto di selezione viene da entrambi accompagnato a una fase concomitante di catalogazione e classificazione dei materiali, propedeutica anch'essa alla realizzazione del lavoro.

Ricorda Marie De Brugerolle:

Prélever une image dans les médias et la répéter en série, c'est bien sûr utiliser une technique de grande diffusion et la mettre au niveau du "grand art", mais c'est surtout évacuer la question de l'unicité dans l'objet pour interroger les processus de constitution d'une mémoire collective<sup>97</sup>.

---

<sup>94</sup> Max Ernst, *Beyond Painting: And Other Writings*, Wittenborn, Schultz, 1948, p. 13.

<sup>95</sup> Cécile Fontaine, "Cécile Fontaine Statement", Cecilia Hausheer, Christoph Settele (a cura di), *Found Footage Film*, VIPER/zyklop verlag, 1992, pp. xx-xx.

<sup>96</sup> Gustav Deutsch in Scott MacDonald, "A conversation with Gustav Deutsch", Wilbirg Brainin-Donnenberg, Michael Loebenstein (a cura di), *Gustav Deutsch*, Vienna, Synema, 2009, pp.64-71, citato in M. Bloemheugel, G. Fossati, J. Guldemond, *op.cit.*, p. 81.

<sup>97</sup> Marie De Brugerolle, "Sampling samplers... Pratique de l'échantillonnage", Yann Beauvais, Jean-Michel Bouhours (a cura di), *Monter/Sampler: L'échantillonnage généralisé*, Paris, Editions du Centre Pompidou, 2000, p. 124.

Entriamo, con il gesto di selezione, nel campo dell'*appropriazione*: selezionare un'immagine tra tutte le altre immagini che si hanno a disposizione significa non soltanto selezionare un elemento che riteniamo significativo per comporre l'opera derivativa, ma si traduce soprattutto in "the act of taking something and making or claiming it as one's own, or using it as if it were one's own"<sup>98</sup>. Il gesto di appropriazione contenuto nell'atto selettivo ha innumerevoli ripercussioni per quanto riguarda le pratiche di riuso, ripercussioni a livello linguistico, semantico e sintattico (creo qualcosa usando il linguaggio, le parole e le forme di altri), a livello estetico, a livello pratico (come fare per "prendere" questi elementi? quali strategie utilizzare?) e, infine, a livello legale. È utile ricordare, infatti, che le pratiche di appropriazione nella storia dell'arte, così come in quella del riuso negli audiovisivi analogici e, al giorno d'oggi, in quella del *remix*, hanno sempre implicato ripercussioni inerenti questioni di diritto d'autore e proprietà delle opere.

Come ricorda Marcus Boon:

Appropriation often involves taking something which arguably belongs to someone else. There is the sense of seizing, of making a claim on something that is claimed by someone else, of stealing. The adjective "appropriate" refers to that which one has a right to claim as one's own, that which is "properly" one's own. The term is thus intimately related to the concepts of property, ownership, and rights<sup>99</sup>.

Ann Lee ben sottolinea, nel suo "Appropriation. A Very Short Introduction", che l'atto di appropriazione è, prima di tutto, un gesto di *potere*: chi si appropria di qualcosa lo fa ritenendo di avere il diritto di compiere questo "furto". Lee fa riferimento, nello specifico, alle pratiche di appropriazione *culturale* citando due celebri definizioni di Susan Scafidi e Deborah Root:

To identify cultural appropriation in the most general terms, we might cite Susan Scafidi's definition: the "taking—from a culture that is not one's own—of intellectual property, cultural expressions or artifacts, history and ways of knowledge." Deborah Root adds a further distinction: cultural appropriation is distinguished by the commodification of cultural practices or objects, a process that demands the relocation and recoding of cultural practices as objects of economic exchange<sup>100</sup>.

In questo caso si fa riferimento a pratiche di appropriazione di tipo coloniale, ovvero ad azioni realizzate da soggetti appartenenti a una cultura dominante che si appropriano di elementi appartenenti a una cultura marginalizzata, o che reputano inferiore, e le sfruttano a scopi prettamente commerciali. Tuttavia, il *potere* esercitato dalle pratiche di

---

<sup>98</sup> Marcus Boon, *In Praise of Copying*, Cambridge, Harvard University Press, 2010, p. 207.

<sup>99</sup> *Ibidem*.

<sup>100</sup> Susan Scafidi, *Who Owns Culture? Appropriation and Authenticity in American Law*, New Brunswick, Rutgers University Press, 2005 e Deborah Root, *Cannibal Culture: Art, Appropriation, and the Commodification of Difference*, Boulder, Westview Press, 1996 citate in Ann Lee, *Appropriation. A Very Short introduction*, Oxford, Oxford University Press, 2008, p. 18.

appropriazione può anche essere, all'opposto, un atto di legittimazione, autodeterminazione ed *empowerment* per soggetti marginalizzati. In quest'ottica sono da intendersi molte scelte selettive all'interno delle produzioni di *remix*, in particolare di quel *remix* come pratica di genere di cui parleremo in seguito: la *remixer* attraverso il *remix* si appropria delle immagini appartenenti alla cultura che la circonda e le modifica, le manipola, le trasforma in qualcosa di più rispondente ai propri bisogni. La possibilità di tale operazione risiede, primariamente, in un atto di appropriazione delle porzioni mediali. Si selezionano immagini che ci "toccano", sia positivamente che negativamente e le si fanno "nostre": una volta ottenuto il *potere* su quelle immagini, possiamo realmente trasformarle a nostro piacimento.

With remix, we can reedit tired narratives into more subversive ones or pay homage to the awesome narratives that do exist. [...]

Remix and feminism go hand in hand. For young women and girls, it's a way to take back our identities from corporate commodification and the use of appropriation in the remix process allows for images of woman and femininity to be rearticulated and redefined by the author. As a result, women become authors, resignifying the practices, discourses, and institutions on which oppression is based in real time<sup>101</sup>.

My generation of filmmakers, people born after World War II – we are TV kids. [...] Now what I think a lot of us are doing: we're using emotional images, images that mean something to us, powerful resonant images – not taking just anything, but being attentive to what images say and mean and how they can be read, actually approaching the flow of image-meaning, representation – and then rolling those structures that might share more formalist ideas<sup>102</sup>.

L'appropriazione di immagini e suoni nelle parole di due donne che praticano il riuso in contesti – e con materiali – molto differenti, come Elisa Kreisinger, *remixer* contemporanea, e Abigail Child, cineasta sperimentale, e le similitudini e analogie tra le loro differenti sensibilità sono un ulteriore segno di quanto maggiore sia la convergenza tra istanze differenti all'interno della pratica di riuso di quanto sia comunemente accettato.

## Decontestualizzazione

Le due leggi fondamentali del *détournement* sono la perdita d'importanza (che giunge fino alla dispersione del suo significato primo) di ogni elemento autonomo *detourné* e, allo stesso tempo, l'organizzazione di un altro insieme significante, che conferisce a ogni elemento la sua nuova portata<sup>103</sup>.

---

<sup>101</sup> Elisa Kreisinger, "What is a remix, exactly?", *Pop Culture Pirate*, 23 novembre 2011, <http://elisakreisinger.wordpress.com/2011/09/23/what-is-a-remix-exactly/>

<sup>102</sup> Intervista ad Abigail Child inserita in William C. Wees, *Recycled Images the Art and Politics of Found Footage Films*, New York City, Anthology Film Archives, 1993, p. 71.

<sup>103</sup> Guy Debord, "Il *détournement* come negazione e come preludio", Enrico Ghezzi, Roberto Turigliatto (a cura di), *Guy Debord: (contro) il cinema*, Milano; Venezia, Il Castoro; La Biennale di Venezia, 2001, p. 50.

Una volta selezionato l'elemento che ci interessa, l'atto di prelievo genera le due fasi successive: la decontestualizzazione della porzione mediale scelta e la sua conseguente risemantizzazione.

L'idea limite è che qualunque segno, qualunque vocabolo, è suscettibile di essere convertito in qualcosa d'altro, addirittura nel suo contrario<sup>104</sup>.

Così scrivono Guy Debord e Gil Wolman in "Istruzioni per l'uso del *détournement*": qualunque elemento può essere convertito nel suo contrario, una volta estirpato dal suo contesto originario e inserito in una nuova opera.

Il plagio è necessario. Il progresso lo implica. Esso stringe da presso la frase di un autore, si serve delle sue espressioni, cancella un'idea falsa, la sostituisce con l'idea giusta<sup>105</sup>.

Il *détournement* situazionista è costantemente chiamato in causa da tutti gli autori che praticano riuso di immagini come riferimento teorico imprescindibile per la propria pratica audiovisiva.

Rather than trying to create something out of nothing, we work with the great cinematic resources already at hand and generate new meanings out of their reorganization. [...] The images are there to be brought up to date. The Situationists called it *détournement* – a detouring of the overproduced images of the Spectacle, into a critique of itself. [...] Impoverished filmmakers like myself can take advantage of the apparatus [...] and do the important work of offering new perspectives<sup>106</sup>.

These remix works [political remix videos] have their roots in the tradition *détournement* where artists twist and subvert mass media, re-purposing it to present alternative messages and narratives. Although PRVs vary widely in form, topic and message, they share a few common aspects<sup>107</sup>.

Indubbiamente i lavori di riuso, e quelli di *remix* nello specifico, non contengono necessariamente la carica rivoluzionaria dirompente di cui Debord investiva l'atto del *détournement*. Tuttavia, vi è un evidente elemento di "resistenza culturale" a un sistema mediale, sociale e politico percepito come altro da sé o comunque distante dai propri desideri – in cui vanno inserite, ad esempio, le lotte riguardanti il copyright e la libera circolazione delle idee. Questo elemento giustifica e può mettere nella giusta prospettiva il riferimento frequente al *détournement* situazionista da parte dei *remixer*. Decontestualizzare i segmenti medialità che interessano per costruire l'opera seconda può

---

<sup>104</sup>Guy Debord, Gil Wolman, "Istruzioni per l'uso del *détournement*", Enrico Ghezzi, Roberto Turigliatto (a cura di), *Guy Debord: (contro) il cinema*, Milano; Venezia, Il Castoro; La Biennale di Venezia, 2001, p. 44 e 49.

<sup>105</sup> Guy Debord, *La società dello spettacolo e Commentari sulla società dello spettacolo*, Milano, Baldini Castoldi Dalai, 2008, p. 174.

<sup>106</sup> Christopher Carley, "Talk about a combustible mix: interview with Craig Baldwin", *Cinéaste*, Vol. XXXIV, n.1, winter 2008, pp.21-22 citato in M. Bloemheuvell, G. Fossati, J. Guldemond, *op.cit.*, p. 22.

<sup>107</sup> J. McIntosh, "About Political Remix Video", cit.

essere quindi iscritto nell'ottica debordiana di utilizzare "l'eredità letteraria e artistica dell'umanità" come "propaganda partigiana"<sup>108</sup>.

All'atto pratico la fase di decontestualizzazione si può far coincidere con la fase del "taglio", il prelievo fisico della "porzione mediale" dal suo contesto.

The most important step when dealing with found footage is to remove sequences, images and sounds from their original context. Only this process allows to place them in a new context, to reveal hidden meanings and to let them appear in a new perspective<sup>109</sup>.

Il taglio assume, ovviamente, caratteristiche molto diverse in rapporto al tipo di riuso messo in atto dall'autore: si va dall'atto fisico di tagliare il supporto pellicola al taglio "virtuale" operato dal software di montaggio digitale, che viene solitamente identificato col termine campionamento, in inglese *sampling*. Quello che si ottiene è una cellula, un modulo, che andrà a combinarsi con altri per costruire il *remix* finale.

Lev Manovich sostiene che la *modularità*, ovvero la proprietà dei nuovi media di essere "insiemi organici di campioni discontinui (pixel, [...] caratteri, script)<sup>110</sup>", sia uno dei principi ispiratori – insieme a rappresentazione numerica, automazione, variabilità e transcodifica – del loro funzionamento. I nuovi media – e i loro prodotti – sarebbero, quindi, composti da oggetti costituiti da parti già potenzialmente separabili e potenzialmente ricomponibili in altre composizioni. Il "taglio" per estrarre tali parti dal loro contesto, nell'atto del *remix*, sarebbe quindi "già previsto". In *Software Culture*, Manovich sostiene che si debba immaginare una "nuova ecologia culturale" in grado di comprendere oggetti che "a prescindere dal medium e dal materiale" siano composti "di 'mattoncini' tipo Lego".

Ciascun mattoncino è corredato dalle necessarie informazioni per essere copiato e incorporato (manualmente o automaticamente) in un nuovo oggetto. Un mattoncino "sa" come congiungersi a un altro e, se necessario, può anche modificarsi per farlo. Inoltre, lascia traccia della sua storia culturale, ossia la sequenza di prestiti che lo ha condotto alla sua forma attuale<sup>111</sup>.

Al contempo modificabili e con una traccia della proprio storia inscritta su di sé, questi "mattoncini" richiamano il "doppio fondo" debordiano degli elementi *détournés*:

Vi è una forza specifica nel *détournement*, che attiene evidentemente all'arricchimento della maggior parte dei termini attraverso la coesistenza in essi del loro significato antico e immediato: il loro doppio fondo<sup>112</sup>.

---

<sup>108</sup> G. Debord, G. Wolman, *op.cit.*, p. 44.

<sup>109</sup> Stephan Sachs, "Stephan Sachs Statement", C. Hausheer, C. Settele, *op.cit.*, p. 125.

<sup>110</sup> L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., p. 50.

<sup>111</sup> L. Manovich, *Software culture*, cit., p. 210.

<sup>112</sup> G. Debord, "Il *détournement* come negazione e come preludio", cit., p. 50.

Pur sostenendo che la capacità modulare sia alla base di un nuovo tipo di cultura, Manovich in questo caso sottolinea che “l’assemblaggio beneficia enormemente” della modularità ma non è nato con essa: la cultura digitale ha permesso una sua facilitazione, ma non l’ha creato. Questa affermazione sembrerebbe mitigare la sua posizione assolutizzante, per dirla nuovamente con Gitelman, dei media dal punto di vista delle pratiche d’uso. In realtà, nel paragrafo “L’invenzione del quotidiano (mediale): le tattiche come strategie<sup>113</sup>”, Manovich rileva in queste caratteristiche più che altro uno spazio di manovra per l’industria per trasformare le pratiche in strategie, per sussumere quelle che sono le libere associazioni di moduli e *sample* della pratica quotidiana dell’utente-bricoleur in strategie aziendali.

Di più larghe prospettive sembra essere Eduardo Navas, che in “Sample Defined” attribuisce al termine “sample” più una connotazione storica che una vera e propria differenza concettuale rispetto ad altri termini preesistenti. Navas, infatti, ritiene sì il campionamento (*sampling*) alla base dell’atto del *remix*, tuttavia sostiene che si tratti semplicemente di un termine “aggiornato” che rispecchia la necessità culturale di dare un nome differente alla pratica di selezionare elementi provenienti non dalla realtà – come nel caso della “registrazione” – ma da un archivio di rappresentazioni della realtà:

my goal is to point out that recording and sampling are terms used at specific times in history in part due to cultural motivations. Sampling as an act is basically what takes place in any form of mechanical recording—whether one copies, by taking a photograph, or cuts, by taking a part of an object or subject [...] The concept of sampling developed in a social context that demanded for a term that encapsulated the act of taking not from the world but an archive of representations of the world. In this sense, sampling can only be conceived culturally as a meta-activity, preparing the way for Remix in the time of new media. Early recording, in essence, is a form of sampling from the world [...] According to the basic definition of capturing material (which can then be re-sampled, re-recorded, dubbed and re-dubbed), sampling and recording are synonymous following their formal signification<sup>114</sup>.

Navas rimarca, successivamente, le differenze tecnologiche tra le prime registrazioni e il campionamento, identificando nel computer “the ultimate sampling machine”:

[E]arly technology enabled people to sample from the world and eventually from sampled material. In current times the latter becomes a default state with the computer: to sample means to copy/cut & paste. Most importantly, this action is the same for image, sound and text. In this sense, the computer is a sampling machine: from a wide cultural point of view, the ultimate remixing tool<sup>115</sup>.

---

<sup>113</sup> L. Manovich, *Software culture*, cit., pp. 223–229.

<sup>114</sup> E. Navas, *Remix theory*, cit., pp. 12–13.

<sup>115</sup> *Ivi*, p. 15.

Nel caso specifico del *remix audiovisivo* sotto forma di fanvideo, ritornando nuovamente alle fasi del “WIP”, *work in progress*, la fase di decontestualizzazione è identificabile nella procedura di *clipping*, inserita scherzosamente in quello che la *vidder* kuwodora chiama “grunt work”, ovvero i “lavori pesanti” del *vidding*. La procedura di *clipping*, ovvero l’estrazione di tutte le clip che la *vidder* ritiene utili alla composizione del fanvideo che sta preparando, la loro indicizzazione e la loro preparazione e uniformazione sono tra le attività ritenute generalmente più lunghe e noiose di tutte quelle necessarie alla costruzione di un fanvideo<sup>116</sup>. Le istruzioni per realizzare al meglio questa fase sono definite “clipping methodologies”, e, oltre a suggerimenti sul software da utilizzare per rendere l’operazione il più semplice possibile<sup>117</sup>, riguardano soprattutto i metodi per indicizzare le clip per gli usi futuri:

- clip database: write down every thing you will need with timestamps, description, character, scene, movement, spend less time searching for it
- clipping semantics: wouldn't be able to find anything with random names, needed better names, with episode name, character name and action works for me<sup>118</sup>.

## Risemantizzazione

Va da sé che non solo è possibile correggere un'opera o integrare diversi frammenti di opere sorpassate in un'opera nuova, ma anche mutare il senso di quei frammenti, e camuffare in tutti i modi che si giudicheranno opportuni quel che gli imbecilli si ostinano a chiamare citazioni<sup>119</sup>.

La question fondamentale de l'échantillon n'est plus tant celle de l'appropriation d'une imagerie appartenant à la sphère des medias, mais quoi faire avec ce potentiel<sup>120</sup>.

La risemantizzazione consiste nell’attribuire a un oggetto/elemento/termine un nuovo significato in aggiunta o in sostituzione del precedente. L’oggetto “collocato al di fuori del proprio contesto d’uso e nella specificità della situazione acquisisce proprietà

<sup>116</sup> “I do not like the clipping. I avoid it.” (daybreak777, commento a bop-radar, “Vidding chat: Planning vids”, *bop-radar Livejournal Personal Blog*, 27 settembre 2008, <http://bop-radar.livejournal.com/167450.html>); “I still wish I had ripping and clipping minions, though. I swear, that part of the vidding experience will take the fire out of all but the most exciting projects” (Laura Shapiro, commento a sisabet, “Vid Outline”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 7 aprile 2005, <http://sisabet.livejournal.com/263398.html>).

<sup>117</sup> cfr. ad esempio “Method 1: Creating Clips for Source Footage”, AbsoluteDestiny, ErMac, «A&E’s Technical Guides to All Things Audio and Video (v3)», *AnimeMusicVideos.org*, s.d., <http://www.animemusicvideos.org/guides/avtech31/video-meth1.html>.

<sup>118</sup> anoel, *op.cit.*

<sup>119</sup> Guy Debord, Gil Wolman, “Istruzioni per l’uso del détournement”, Enrico Ghezzi, Roberto Turigliatto (a cura di), *Guy Debord: (contro) il cinema*, Milano; Venezia, Il Castoro–La Biennale di Venezia, 2001, p. 45.

<sup>120</sup> M. De Brugerolle, *op.cit.*, p. 124.

funzionali e percettive diverse<sup>121</sup>” in funzione di quella che Patrizia Violi, ad esempio, chiama “risemantizzazione contestuale<sup>122</sup>”. Michela Deni, analizzando la semiotica degli oggetti, richiama per questa funzione il concetto di *bricolage* di Lévi-Strauss:

[quando] un oggetto viene utilizzato per uno scopo diverso dal proprio in un contesto differente, viene in qualche modo “bricolato” a partire dai tratti percettivi (morfologici) o funzionali. “Bricolare” un oggetto in questi termini significa sorpassare il programma d’azione *di base* dell’oggetto per realizzare un programma d’azione *d’uso* [...] eleggendolo a nuovo *programma di base*. Oppure un’altra possibilità è quella di modificare completamente il programma di base a partire dalle potenzialità inscritte nelle qualità morfologiche dell’oggetto [...] che comunque delimitano le [...] possibilità del bricolage<sup>123</sup>.

Abbiamo già accennato in precedenza alla profonda connessione tra le teorie decerteausiane, legate a doppio filo al concetto di *bricolage*, e le teorie del *remix*, e ritorneremo su questo punto al paragrafo 2.1. In questo frangente occorre rilevare come la risemantizzazione dell’oggetto prelevato dal flusso mediale sia al centro della pratica di *remix*: solo attribuendo un nuovo significato all’elemento di cui ci siamo appropriati si può costruire un’opera realmente derivativa. Questo nuovo significato non deve essere necessariamente in totale e netto contrasto con il precedente, di cui – come abbiamo visto sia nelle parole di Deni sia nel “doppio fondo” dell’elemento *détourné* in Debord – l’elemento non può in nessun modo liberarsi completamente. La risemantizzazione, invece, funziona ancora più efficacemente, all’interno di un’opera di riuso, se il nuovo significato aggiunge qualcosa o sposta il senso dell’originale pur mantenendolo ben in vista.

A lot can happen when you have an image that has been taken from one context and put in another. It comes trailing its context behind in various ways, and for me what distinguishes an interesting from a not-so-interesting found footage movie is whether or not it actually gives the image a new meaning in its new context<sup>124</sup>.

La risemantizzazione, in un certo senso, tende ad addensare quello che un’immagine contiene – vale a dire tracce del contesto e dei modi di produzione, tracce degli elementi narrativi e dei personaggi, tracce della composizione formale ed estetica originale, etc – e a farlo significare *in altro modo*. Quello che viene modificato è il *valore d’uso* della porzione selezionata. La risemantizzazione da parte dell’autore del *remix*, inoltre, va considerata come strettamente connessa alla risemantizzazione percepita e messa in atto dal fruitore, che metterà in campo le proprie competenze e conoscenze per leggere e comprendere ciò che vede.

---

<sup>121</sup> Michela Deni, *Oggetti in azione. Semiotica degli oggetti: dalla teoria all’analisi*, FrancoAngeli, 2002, p. 22.

<sup>122</sup> cfr. Patrizia Violi, *Significato ed esperienza*, Bompiani, 1997.

<sup>123</sup> M. Deni, *op.cit.*, p. 22.

<sup>124</sup> Intervista a Keith Sanborn inserita in W.C. Wees, *op.cit.*, p. 89.



The processes in question here do not consist of producing images of images [...] but of inventing protocols of use for all existing modes of representation and all formal structures. It is a matter of seizing all the codes of the culture, all the forms of everyday life, the works of the global patrimony, and making them function. To learn how to use forms [...] is above all to know how to make them one's own, to inhabit them<sup>125</sup>.

Facciamo un esempio concreto.

Se analizziamo un *fanvideo* come *Women's Work* di Sisabet e Luminosity (2007) – che utilizza come materiali di partenza immagini provenienti dalle prime stagioni della serie televisiva *Supernatural* (Eric Kripke, 2005 —) e la canzone “Violet” della band Hole – ci troveremo di fronte a diverse tipologie di risemantizzazione messe in atto dalle autrici e, al contempo, diverse possibilità di comprensione da parte del potenziale spettatore.

La serie racconta le vicende di due fratelli, Sam e Dean Winchester, che dedicano la propria vita a dare la caccia a creature soprannaturali quali lupi mannari, spettri, uomini e donne posseduti, vampiri, etc., cercando di salvare le povere malcapitate vittime di turno, e loro stessi, dai piani di conquista della terra di varie creature demoniache. La serie, in questo momento alla sua decima stagione, ha avuto negli anni un crescendo di ascolti e gode tuttora di uno dei *fandom* più attivi, composto principalmente da donne<sup>126</sup>. Nel *vid* in esame le autrici si sono discostate dal focus dello show sui protagonisti maschili e hanno invece concentrato la loro attenzione sui personaggi femminili, raccogliendo decine di scene poi montate, con un ritmo incalzante, sulle parole della canzone “Violet”, il cui ritornello recita:

You should learn when to go/ You should learn how to say no/ Might last a day yeah/  
Mine is forever/ Might last a day, yeah/ Mine is forever/ When they get what they want,  
they never want it again/ When they get what they want, they never want it again/ Go on,  
take everything, take everything, I want you to

Questa galleria di scene, cui fa da contrappunto la storia di violenza narrata dalla voce graffiante di Courtney Love, leader delle Hole, fa emergere in maniera dirimpente quello che è il “trattamento” riservato dalla serie ai personaggi femminili, relegati al ruolo di vittime innocenti da una parte e di carnefici demoniaci dall'altra e, soprattutto, di corpi a disposizione per essere martoriati. Una vittimizzazione pressoché totale di ogni presenza femminile, per altro decisamente poco incisiva nell'economia della serie (a pochissimi personaggi femminili vengono dedicate linee narrative che durino più di un episodio).

---

<sup>125</sup> Nicolas Bourriaud, *Postproduction Culture As Screenplay: How Art Reprograms the World*, New York, Lukas & Sternberg, 2002, p. 11.

<sup>126</sup> Le produzioni delle fan riguardanti *Supernatural* sono pressoché incalcolabili e a esse sono dedicati numerosi studi, tra i quali possiamo citare il recente Katherine Larsen, Lynn S Zubernis, *Fandom at the crossroads celebration, shame and fan/producer relationships*, Newcastle, Cambridge Scholars, 2012.

Questa caratteristica, tuttavia, era pressoché assente nella maggior parte dei discorsi del *fandom* fino al momento in cui questo video ha iniziato a circolare. La visione di questo *vid* è stata, quindi, per molte fan, decisamente problematica: come amare tanto uno show che non riserva alcun ruolo alle donne – alcun lavoro, come da titolo – tranne quello di corpo brutalizzato<sup>127</sup>?

L'intento delle *vidder* è porre l'accento su questo elemento dimenticato da chi fruisce e ama lo show, una serie che ossessivamente sottopone anche i due protagonisti maschili a violenze fisiche e psicologiche continue, dando loro tuttavia la possibilità di reagire, vendicarsi e maturare, mentre i personaggi femminili sono meteore esclusivamente funzionali al percorso dei due fratelli (persino quando si tratta di componenti della loro famiglia). Allo stesso tempo, non si limitano a una critica specifica dello show, ma cercano di mostrare un problema endemico sia nella serialità di genere sia nei media nel loro complesso.

“Women’s Work” argues that the job of these female characters is to be menaced and killed so that the brothers have evil to fight; it is also women’s work to make a vid like this, which makes sexism and misogyny visible to those who might otherwise see these women as mere plot devices<sup>128</sup>.

Le scene di violenza selezionate dalle autrici, prelevate dal contesto diegetico delle singole puntate e combinate assieme alle altre in una ripetizione tematica tipica di molti *fanvideo*<sup>129</sup> danno luogo a una serie di possibili risemantizzazioni:

1. Le immagini prelevate dai singoli episodi vengono risemantizzate in funzione del loro contenuto visuale e perdono il loro ruolo diegetico nella narrazione: le immagini diventano mere descrizioni di quello che vi accade all'interno, sillabe e sintagmi che compongono una frase il cui senso è dato solo dall'accostamento

---

<sup>127</sup> “That was actually painful to watch - maybe the most grueling vid I've ever seen. I can't say I *enjoyed* it, but it was certainly effective.” (giandujakiss, commento a sockkpuppett, “New Vid - Women’s Work (Supernatural)”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2007, <http://sockkpuppett.livejournal.com/442093.html?thread=4839405#t4839405>); “I mean, sure, I've always been aware of the fact that most of the victims-of-the-week are female, both the ones who get killed and the ones who get saved, and that the show has a propensity for pretty corpses, but usually I'm too busy oogling Jensen Ackles to realize that women haters get their buttons pushed at the same time. Thank you”. (estepheia, commento a sockkpuppett, “New Vid - Women’s Work (Supernatural)»” *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2007, <http://sockkpuppett.livejournal.com/442093.html?thread=4839405#t4839405>).

<sup>128</sup> Francesca Coppa, “An Editing Room of One’s Own: Vidding as Women’s Work”, *Camera Obscura: Feminism, Culture, and Media Studies*, n. 26.2 77, settembre 2011, p. 125.

<sup>129</sup> Molti *fanvideo non-narrativi* (che non intendono, quindi, raccontare una storia nel senso canonico del termine) sono costruiti accostando e montando insieme immagini legate a uno stesso “tema” (tema che può variare dalla presenza in campo di un personaggio all’azione compiuta, dal tipo di movimento di macchina al colore, etc.). Una volta esaurito il primo “tema”, si procede col montaggio del secondo, e così via, in un processo che richiama il sintagma a graffa di cui parla Metz (*Semiologia del cinema. Saggi sulla significazione nel cinema*, Milano, Garzanti, 1989, pp. 175–176).

ridondante di elementi simili. La prima parte del video racconta le vittime, ed ecco che le immagini scelte saranno emblematiche del ruolo “vittima” (“bambina spaventata nel letto dalle ombre sui muri”, “donna che si fa il bagno in una stanza buia”, “donna che scappa”, “donna che viene inseguita”, “donna che viene aggredita”, “donna che muore”). La parte centrale racconta gli “interessi amorosi” sfortunati, che vediamo in una serie di “donna che bacia Sam/Dean”, “donna che sorride”, “donna che piange” e “donna che dice addio”. La terza parte riguarda le carnefici, nuovamente una serie di sintagmi testimoniano la presenza di numerose donne violente e distruttive (“donna che mostra i canini da vampira”, “donna demone con le pupille nere”, “donna che insegue una vittima”, “donna che pratica magia oscura”).

Se consideriamo, invece, le conoscenze di uno spettatore consapevole di ciò che avviene a livello diegetico nella serie, la perdita del contesto originale avverrà in maniera più labile: lo spettatore riconoscerà, infatti, nella parte centrale non dei generici “interessi amorosi” bensì le figure femminili più rilevanti. Le autrici hanno concentrato nel segmento centrale del *vid* le immagini, tra le altre, della madre dei fratelli Winchester (uccisa quando erano bambini da un demone), della fidanzata di Sam (uccisa nello stesso modo – arsa viva – nel primo episodio della serie) e di altri interessi amorosi “più importanti”. Queste figure sono centrali nel racconto e tuttavia la vicinanza con tutte le altre donne senza nome porta chi guarda a riconoscere anche nelle loro figure lo stesso schema di sopraffazione e vittimizzazione delle altre: persino la madre dei due fratelli non è che una pedina che esiste soltanto in quanto corpo brutalizzato e in quanto funzione del loro percorso.

2. Le immagini sono risemantizzate in funzione del *trope* di genere che rappresentano (donna angelo, donna demoniaca, *girl of the week*, vittima innocente, mostro) e poste in fila insieme ad altre immagini con lo stesso significato: la ripetizione porta lo spettatore a comprendere che gli elementi che sta osservando devono essere ritenuti pervasivi dell’intera serie e anche dell’intero genere di appartenenza. Pur non conoscendo la serie, chiunque è in grado di interpretare la carrellata di immagini unite alla musica come uno sguardo critico su un prodotto di genere paranormale.
3. Le autrici del *remix* isolano le scene di violenza diegetica all’interno delle singole puntate della serie che rifunzionalizzano come archetipiche non solo della singola

serie *Supernatural*, ma anche del genere, della serialità e dei media in generale. Le singole scene, quindi, sussumono su di sé una molteplicità di significati derivati dal loro contesto inteso in maniera plurale come contesto diegetico, extradiegetico, produttivo e sociale<sup>130</sup>.

La fase di risemantizzazione nel *remix* audiovisivo può essere individuata nella fase di *outline/storyboard* proposta nel panel “WIP”: è il momento in cui il *remixer* organizza le clip scelte e le posiziona sulla timeline di montaggio, il momento in cui studia le connessioni tra le parole, la musica della canzone e le immagini scelte e decide gli accostamenti. La fase di risemantizzazione avviene quindi già all’interno del programma di montaggio.

## Assemblaggio

One of the things I love best about visual media is its intrinsic ambiguity. Unlike novels or audio media, where we can share point of view or stream of consciousness, we are external observers. When you remix, recut, and reinterpret you add further layers of ambiguity, and layer your own intentions, interpretations, and worldview on top of those already present in the media<sup>131</sup>.

La fase finale della creazione di un *remix* è, ovviamente, l’assemblaggio delle parti, il montaggio vero e proprio. Fino a questo momento, infatti, abbiamo affrontato fasi che, idealmente, riguardavano ognuna un singolo elemento compositivo alla volta. Partendo dal materiale “grezzo”, si seleziona ogni porzione, la si decontestualizza, la si risemantizza e, infine, la si depona sulla timeline. È quindi in questo momento che avviene l’incontro tra i vari elementi, la combinazione dei “mattoncini”. La stratificazione di significati delle singole porzioni aumenta con le combinazioni create tra le parti: è il momento in cui vengono giustapposte la colonna sonora e la parte visiva in quello che potremmo definire con Ejzenštejn un *montaggio polifonico*

nel quale la correlazione dei pezzi non viene prodotta a partire da un singolo fattore – il movimento, la luce, le tappe della narrazione e così via – ma dal *movimento*

---

<sup>130</sup> Nelle parole di una delle autrici, Sisabet: “I don't really think authorial intent matters much anymore because the vid is out there and it's up to anyone watching it to figure out what it means. I do want to preface the vid [...] that I have a crazy, fierce, total madlove for Supernatural. The shit I deal with every day, the crap we watch every day, the goddamn Captivity trailers/billboards, the fucking torture-porn-a-thon of a new movie every week this spring, the woman of the week on EVERY GODDAMN SHOW I love, the fact that only mummies burn on the ceiling and daddies get to fall down dead, the freaking exploitative crap I have to wade through to read even my \*favorite\* comic books, and I could go on, but hell, all of it leads to just sitting down and wanting to at least point some of it out. I don't even think it is so much a popular-media thing, or even a cultural thing so much as... just people? Maybe? Even at the Art Institute today, it was rape, rape, rape in almost every other room”. sisabet, “New Vid! Women’s Work”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2007, <http://sisabet.livejournal.com/365275.html>.

<sup>131</sup> vid\_commentary, “Interview Series 2010: Cherry Ice”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 18 settembre 2011, <http://vid-commentary.livejournal.com/25867.html>.

*contemporaneo* di un insieme di linee, ciascuna delle quali ha un suo proprio svolgimento compositivo che al tempo stesso è indissociabile dallo svolgimento del tutto<sup>132</sup>.

La combinazione tra immagine e immagine (che in alcuni casi è da dividersi ulteriormente in elementi grafici aggiunti dal *remixer* – come testi, titoli, disegni – ed elementi prelevati da materiali preesistenti), ma anche tra immagine e suono, è al centro del funzionamento del *remix* audiovisivo.

Questa stratificazione ricorda, anche visivamente, il celebre concetto di montaggio verticale elaborato da Ejzenštejn all'avvento del sonoro. Un montaggio in cui alla “sequenzialità” si sostituisce la “simultaneità”. Secondo Ejzenštejn, la simultaneità era in realtà già rintracciabile nel cinema muto, laddove l'impressione del pezzo successivo si *sovrapponeva* “alla traccia percettiva lasciata da quello precedente. L'artificio della ‘doppia esposizione’ ha materializzato in un effetto speciale questo fenomeno basilare della percezione cinematografica<sup>133</sup>”. Secondo il teorico sovietico, il montaggio audiovisivo è caratterizzato dalla stessa doppia esposizione che caratterizza altri fenomeni del cinema. Ciò che cambia, nel passaggio dal montaggio del cinema muto a quello del cinema sonoro, sono quelle che chiama *giunture*, ovvero i collegamenti che si creano all'interno di “quel grande movimento tematico<sup>134</sup>” che è il film. La natura di queste giunture è infatti *verticale*. Ejzenštejn analizza varie possibilità di combinazione tra immagine e suono, alla ricerca di una “sincronia interiore profonda” basata sul movimento. Ejzenštejn, infatti, rileva come ci possano essere delle giunture verticali che definisce *materiali* - basate sulla “risonanza naturale dell'oggetto o fenomeno filmato<sup>135</sup>” – altre *metriche* e *ritmiche* – in cui suono e immagine corrispondono in base al contenuto della scena, perché le immagini vengono tagliate e montate seguendo la metrica o il ritmo della musica – e, infine, una sincronia che non si limiti al piano *ritmico* ma si fondi anche su quello *melodico* e *tonale*. Se esaminiamo la maggior parte dei *remix audiovisivi* da noi citati fino ad ora, in particolare quelli che utilizzano brani musicali come accompagnamento sonoro, possiamo rilevare una sorprendente quanto stimolante aderenza con la teorizzazione della verticalità ejzenšteniana. In particolare, lo stile di montaggio adottato segue frequentemente l'ipotesi metrica, ritmica, melodica e tonale, mentre nel caso di corrispondenze ricercate con le parole di una canzone si può rintracciare una ricerca di giuntura verticale assente nella

---

<sup>132</sup> Sergej Mihajlovič Ejzenštejn, “Il montaggio verticale [1]”, Pietro Montani (a cura di), *4.2: Il montaggio*, Venezia, Marsilio, 1992, p. 133.

<sup>133</sup> *Ivi*, p. 135.

<sup>134</sup> *Ivi*, p. 136.

<sup>135</sup> *Ivi*, p. 137.

teorizzazione ejzenšteniana, che non può che arricchire le possibilità del montaggio verticale. La verticalità, infatti, non solo aiuta a descrivere l'idea di un montaggio che, sovrapponendo le sue parti, “penetra in profondità” e costruisce significati complessi a partire da tali accumuli di immagini e suoni. Visivamente, la verticalità richiama anche la *timeline* di un qualsiasi software di montaggio: l'ambiente di lavoro in cui il *remixer* opera, infatti, presenta un'interfaccia divisa in righe sovrapposte, alcune dedicate alla traccia sonora, altre alla traccia visiva. Le giunture verticali di montaggio, quindi, sono visibili nelle corrispondenze tra clip audio e video, visivamente rappresentate da rettangoli di varie lunghezze che si innestano gli uni sugli altri e che vengono spostati a piacimento dal montatore fino a ottenere l'accostamento desiderato<sup>136</sup>.

Anche Maya Deren, che pur considerava il montaggio con tutt'altra funzione rispetto a quella teorizzata da Ejzenštejn, parla di montaggio verticale durante un celebre dibattito a tema “Cinema e Poesia”. La poesia, infatti, secondo Deren si sviluppa in maniera diversa dalla prosa perché ha un andamento verticale: non si preoccupa di quello che succede “ma delle sensazioni che provoca e del loro significato<sup>137</sup>”. Analogamente, nel montaggio cinematografico

un'azione non ne comporta necessariamente un'altra (questo è quello che chiamerei ‘sviluppo orizzontale’), ma tutte, anche se sono diverse, vengono collegate, riportate, riunite attorno a un'emozione comune. Al contrario, nello sviluppo orizzontale della narrazione la logica è quella delle azioni. Nello sviluppo verticale è la logica di un'emozione o un'idea che funge da fulcro e attrae a sé le immagini più disparate<sup>138</sup>.

Nel montaggio verticale, quindi, ogni snodo agisce come attivatore di connessioni tra immagini e suoni: tali connessioni non sono determinate soltanto da una necessità narrativa – visto che nella maggior parte dei casi si assembla qualcosa che aveva una funzione narrativa precisa nel contesto di appartenenza che viene estirpata – ma dalla volontà di creare una nuova “idea” o “realtà” dall'incontro di questi elementi.

Abbiamo già rilevato come, a nostro avviso, il ritorno alle teorizzazioni del montaggio audiovisivo si riveli essenziale per comprendere video-oggetti che è possibile interpretare soltanto dall'associazione tra scelte di montaggio visivo e le parole e musica della traccia audio. In questo senso va interpretato il nostro richiamo ai due teorici. Deren rimarca altrove la profonda differenza tra la sua idea di cinema e quella di Ejzenštejn:

---

<sup>136</sup> Nel disegno/schema riportato in Pietro Montani (a cura di), *4.2: Il montaggio*, cit., si può vedere una rappresentazione grafica della corrispondenza tra inquadrature, musica, composizione delle scene e movimento che non può non ricordare tale disposizione dell'interfaccia.

<sup>137</sup> Maya Deren in Paolo Bertetto (a cura di), “Cinema e Poesia. Dibattito con M. Deren, W. Maas, A. Miller, D. Thomas e P. Tyler”, *Il grande occhio della notte*, Torino, Lindau, 1992, p. 265.

<sup>138</sup> *Ivi*, p. 268.

“Quando metto insieme due immagini, non è in base a una loro relazione simbolica [ejzenšteniana], quanto, piuttosto, nello sforzo di creare una nuova realtà creando, *realmente*, una relazione funzionale tra loro<sup>139</sup>”. Tuttavia, sia Deren che Ejzenštejn intendevano il montaggio come il principio organizzatore del materiale filmato, inteso come materiale grezzo la cui piena potenzialità poteva essere raggiunta soltanto attraverso il montaggio<sup>140</sup> (non è un caso che Deren suggerisse che il regista si occupasse in prima persona del montaggio, e che, anzi, dovesse girare “con il montaggio in testa”). La fase di assemblaggio nella pratica di riuso è esattamente questa: unire le parti in modo da esprimerne il pieno potenziale. Mentre l'unica modalità possibile di lettura del montaggio delle opere di riuso è quella di pensare il montaggio in senso verticale, come unione profonda di immagine e suono. È questo il caso, nel *remix*, di AMV e fanvideo, così come quello delle varie forme di *re-dub* in cui la colonna sonora modificata è centrale per il funzionamento del *remix*. Infine, anche nei PRV, vi sono frequenti casi in cui è il rapporto con la colonna sonora a dare vita al commento politico alle immagini<sup>141</sup>.

Molto è stato scritto sugli enormi cambiamenti apportati dal montaggio digitale – e anche dal digitale nel suo complesso – al cinema, alle tecniche cinematografiche, all'immagine e alla percezione e alla fruizione spettatoriale. Secondo Manovich, i media digitali ridefiniscono l'identità stessa del cinema e, nel capitolo conclusivo de *Il linguaggio dei nuovi media*, descrive nel dettaglio questi cambiamenti dalle animazioni in 3D e composizioni grafiche agli attori virtuali, dal net.cinema al CGI (indagine poi ampliata in

---

<sup>139</sup> Maya Deren, *Chambers 1942-47*, vol.1, Part Two, p.247 citata in Anita Trivelli, “La responsabilità creativa del montaggio: 'Creative Cutting'”, *Sulle tracce di Maya Deren. Il cinema come progetto e avventura*, Torino, Lindau, 2003, p. 295.

<sup>140</sup> “Certo deve essere chiaro che un film non è fatto di singole inquadrature [...] ma che alla fine quello che conta è il modo in cui queste inquadrature sono collegate, il rapporto che si viene a creare tra loro. Se si può dire che la macchina ha la stessa funzione dell'occhio che vede e registra, si può anche dire che il montaggio ha la funzione del cervello che pensa e coordina”. (Maya Deren, “I Cineridottisti ed il montaggio creativo”, *Cinema*, n.98, novembre 1952, p. 269).

<sup>141</sup> Possiamo citare, tra gli altri, il progetto di Jonathan McIntosh *The Gendered Advertising Remixer*, ovvero un portale creato con linguaggio HTML5 per bambini in età scolare per favorire la media literacy riguardo al linguaggio e alle immagini delle pubblicità di giocattoli. Nella pagina visualizzata dall'utente troviamo sulla sinistra una serie di pubblicità di giocattoli “per femmine” e sulla destra una serie di pubblicità “per maschi”, al centro una finestra all'interno della quale è possibile trascinare due spot a scelta, uno per ogni categoria. Il portale *remixa* automaticamente le due clip video mischiando il video dell'una con l'audio dell'altra. Dall'accostamento tra i colori rigorosamente tendenti al rosa, i toni zuccherosi e leziosi, i giocattoli per lo più dedicati ad attività di cura o di cura della bellezza da una parte e la gamma intera di colori, i toni prepotenti e competitivi e i giocattoli che stimolano attività spesso di lotta e aggressività dall'altra, le differenze tra le due tipologie di giocattolo e il modo in cui sono presentate – e di conseguenza la separazione di genere che rinforzano ad ogni passaggio e a ogni visione – risultano autoevidenti. (Jonathan McIntosh, “The Gendered Advertising Remixer Application”, *RebelliousPixels*, 21 febbraio 2011, <http://www.rebelliouspixels.com/2011/gendered-advertising-remixer-application-beta-release>; il portale è consultabile e liberamente utilizzabile all'indirizzo [www.genderremixer.com](http://www.genderremixer.com). Recentemente è stata rilasciata una seconda versione dedicata esclusivamente agli spot Lego).

*Software Culture* con l'analisi dei software per *motion graphics* e *design* e per gli effetti visuali<sup>142</sup>). Manovich non è ovviamente l'unico a sostenere l'ipotesi che questo cambiamento sia da ritenersi epocale e definitivo (né questa è per altro la nostra intenzione).

Così ad esempio si esprimono Jean Beauvais e Michel Bouhours in “La propriété c'est le vol”:

Grâce à l'échantillonnage, l'art du montage a la faculté de promouvoir son abolition. La succession temporelle ou spatiale du montage laisse place à la transformation, le cut au morphing, préfiguré par la musique électroacoustique.

Prélever, échantillonner, mettre en boucle, c'est souvent envisager un art du mouvement qui s'écarte de la construction linéaire, c'est introduire au sein du défilement non un arrêt sur image, mais une suspension du temps qui tourne en rond. [...] La mise en boucle favorise la répétition, laquelle à son tour renforce l'usage des variations et des combinatoires de variables<sup>143</sup>.

La ripetizione e il *loop* sono citati anche da Manovich come segni della nuova temporalità creata dal montaggio digitale. Tuttavia, ci preme sottolineare che l'enfasi posta dai commentatori del mutato panorama creato dal montaggio digitale riguardo a soluzioni come il morphing e gli effetti CGI poco hanno a che fare con le tecniche di montaggio adottate nei casi di riuso di immagini. Se possiamo porre l'accento su alcuni cambiamenti essenziali avvenuti a livello di pratica del riuso grazie al montaggio digitale non lineare, essi vanno ricercati altrove. Innanzitutto, nella possibilità di utilizzare strumenti abbastanza sofisticati all'interno di macchinari e device largamente diffusi: i software di montaggio digitale più elementari, quali Windows Movie Maker e iMovie, sono installati in qualsiasi computer a sistema operativo Windows o Macintosh fin dalla metà degli anni Novanta. La portabilità e la progressiva miniaturizzazione dei dispositivi ha fatto sì che oggi qualsiasi utente abbia a portata di mano – letteralmente nelle proprie tasche – gli strumenti necessari a svolgere le fasi principali e necessarie per creare un montaggio audiovisivo. In secondo luogo, il digitale ha modificato una volta per tutte la relazione con il materiale di partenza (di cui abbiamo parlato nella fase di ricerca/ritrovamento): avere a disposizione, rapidamente e il più delle volte gratuitamente, materiali vari, di molteplici formati, resi tutti compatibili dalla trascrizione numerica dei dati digitali e utilizzabili con un unico software, ha cambiato profondamente una tipologia di prodotto audiovisivo che si fonda sull'uso di materiali preesistenti. Infine, se ci addentriamo nel funzionamento del

---

<sup>142</sup> Lev Manovich, “Cos'è il cinema?”, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., pp. 354–408.; Lev Manovich, “II. I software in azione”, *Software culture*, cit., pp. 103–189.

<sup>143</sup> Jean Beauvais, Michel Bouhours, “La propriété c'est le vol”, Yann Beauvais, Jean-Michel Bouhours (a cura di), *Monter/Sampler : L'échantillonnage généralisé*, Paris, Editions du Centre Pompidou, 2000, p. 32.



montaggio digitale non lineare, praticato attraverso i software citati e altri, più complessi, come Adobe Premiere o Final Cut, è evidente che il rapporto tra il montatore e la tecnica del montaggio varia considerevolmente.

The most significant difference between the two editing systems, between linear and non-linear, lies in their respective modes of viewing the footage being edited. Unlike traditional film editing, non-linear digital editing offers random viewing of digitized motion picture data. In other words, one can view instantly any frame of the footage without searching sequentially through the material. It also allows changing the order of shots in a given sequence without any consequence for the rest of the edited footage. It also gives the editor the ability to produce—quickly and at little cost—multiple versions of any given sequence (or section) of a film, and provides several on-screen (analog) display possibilities for the digitized data, including simultaneous visual display of unedited and edited material (showing up either as still or motion images in the source and record monitors), and corresponding timeline (i.e., a graphic—linear—representation of the duration of any given shot that indicates its temporal position with regards to the film’s temporal progression)<sup>144</sup>.

Questi cambiamenti sono da ascrivere a un'altra caratteristica precipua dei nuovi media, quella che Manovich chiama *deep remixability*, tradotto in italiano con il poco incisivo “assemblaggio profondo”. La *deep remixability* deriva dalla progressiva ibridazione mediale dovuta all'avvento di software e digitalizzazione ed è la possibilità di *remixare* non soltanto contenuti provenienti da diversi media – resi uniformi dalla digitalizzazione – ma, soprattutto, avere a disposizione anche “le tecniche, i processi produttivi e le modalità di rappresentazione ed espressione”.

Riuniti nello stesso ambiente informatico, i linguaggi del cinema, degli effetti speciali, della grafica, della tipografia hanno formato un nuovo *metalinguaggio*. Un lavoro eseguito con questo nuovo metalinguaggio può impiegare tutte le tecniche, o qualsiasi sottoinsieme di queste tecniche, un tempo appannaggio dei singoli media<sup>145</sup>.

L'enorme potenzialità analitica e comunicativa del *remix* contemporaneo nel suo riutilizzo di immagini provenienti da tutta la sfera mediale risiede proprio in questo: la possibilità di incamerarne contenuti, forme, sintassi, modalità di produzione e distribuzione fa sì che il linguaggio del *remix*, derivante dall'assemblaggio delle parti, diventi un potente metalinguaggio in grado di condensare ed esprimere molteplici istanze ed esigenze.

Questi cambiamenti, tuttavia, non minano la possibilità di indagare il meccanismo dell'assemblaggio, per quanto riguarda le tecniche di montaggio e le soluzioni adottate in rapporto al materiale di partenza del riuso, utilizzando gli strumenti forniti, ad esempio, da studiosi che si occupano di riuso a livello cinematografico. È interessante confrontare, ad esempio, alcune delle categorie individuate da Nicole Brenez riguardanti gli usi dei

---

<sup>144</sup> Martin Lefebvre, Marc Furstenau, “Digital Editing and Montage: The Vanishing Celluloid and Beyond”, Elena Dagrada (a cura di), *CiNéMAS*, n. 13.1–2, automne 2002, p. 75.

<sup>145</sup> L. Manovich, *Software culture*, cit., pp. 118–119.

materiali “trovati” nei film di *found footage* sperimentali con alcuni degli usi rintracciabili nelle forme di *remix* contemporaneo. Tra le cinque categorie che rileva Brenez possiamo segnalare:

- uso *elegiaco*: un utilizzo “feticizzante” del materiale che viene ridotto dal montaggio ai suoi elementi principali, ripetuti attraverso un assemblaggio “a motivi” il cui esempio più emblematico è *Rose Hobart* (Joseph Cornell, 1936-1939). Questo tipo di utilizzo del materiale e di montaggio può essere rintracciato anche nelle forme celebrative del *remix*, in quegli assemblaggi che, ad esempio, sono realizzati per testimoniare l'affezione del *remixer* nei confronti di un prodotto mediale, di un personaggio e di un evento. Nel campo del fanvideo si definiscono *celebratory vid* questo tipo di montaggi creati al solo scopo di testimoniare l'affetto e la passione del *vidder* nei confronti, ad esempio, di un attore (in quel caso si parla di RPF, “real person fandom”<sup>146</sup>) o di un singolo prodotto. Tra gli esempi di questa tipologia di *vid* si possono citare *Smile* di charmax (2004, *Buffyverse*) o *Everything not lost* di Greensilver (2009, *Doctor Who*). Anche in questi casi, il *vidder* seleziona alcune scene topiche e si concentra su primi piani e piani ravvicinati degli attori, con l'intento di celebrare i momenti più significativi delle serie e, al contempo, esprimere il proprio attaccamento ai loro protagonisti.

- uso *critico*: secondo Brenez il più diffuso all'interno della produzione sperimentale “il consiste à s'emparer des images de l'industrie cinématographique ou encore des images de sources familiales ou privées pour se livrer à leur détournement voire à leur destruction dans un esprit souvent violent<sup>147</sup>”. All'interno di questa categoria Brenez individua diverse possibilità. Tra queste, l'anamnesi è forse la più utile per spiegare le tecniche e motivazioni di assemblaggio del *remix*. Essa consiste nel montare le immagini “de façon à leur faire signifier non pas autre chose que ce qu'elles disent, mais exactement ce qu'elles montrent mais que l'on ne veut pas voir”. Tra gli esempi filmici Brenez segnala *Histoire du soldat inconnu* (Herni Storck, 1931), in cui l'autore rimonta materiali provenienti da cinegiornali della fine degli anni Venti per mostrarne l'ipocrisia di fondo. Questa tipologia di montaggio può essere ascrivibile all'intera produzione dei fanvideo. La maggior parte delle narrazioni create attraverso questa forma, infatti, punta a far emergere elementi che – secondo chi esegue il montaggio – sono da sempre presenti nel testo di provenienza, ma non sono resi espliciti. É il caso, ad esempio, di tutti i *vid* appartenenti al

---

<sup>146</sup> cfr. Glossario.

<sup>147</sup> Nicole Brenez, “Montage intertextuel et formes contemporaines du remploi dans le cinéma expérimental”, *Cinémas*, n. 13.1, 2002, p. 53.

genere *slash: vid* in cui si cerca di far emergere relazioni omosessuali esistenti soltanto a livello implicito e surrettizio a livello della trama canonica di cui si isolano alcuni momenti (contatti fisici tra i personaggi, discorsi significativi, momenti in cui è testimoniato l'affetto tra i due, momenti di scontro, momenti di frustrazione sessuale, etc.) che vengono utilizzati per comporre il montaggio finale. Nella tipologia di “variazione/esaurimento”, invece, possiamo inserire alcuni remix che lavorano per piccole variazioni dell'originale che tuttavia scatenano un ribaltamento significativo della fonte. Ad esempio, questo è il caso di molti *remix* tratti da fonti pubblicitarie, in cui il *remixer*, contrario al messaggio originale dello spot e al prodotto che sponsorizza, modifica solitamente un solo elemento: il mantenimento della maggior parte del nucleo originale dello spot rende più efficace comunicare la sua sovversione (per altro le versioni remixate – sia che si trovino su YouTube sia che vengano diffuse su pagine web personali – sono solitamente affiancate dalla versione originale con cui poterle confrontare). Nel caso di *Levi's - Go Forth and Revolt* (anon., 2011)<sup>148</sup> il *remixer* utilizza interamente lo spot della campagna Levi's *Go Forth* – che usa immagini associate alla ribellione giovanile e incita i giovani a prendere in mano la propria vita – usando alcune scritte in sovrapposizione che incitano invece alla soppressione del capitalismo che impone il proprio brand omologante e impoverisce le vite delle persone.

- uso *analitico*: è da rintracciarsi in tutte quelle forme di *remix* in cui, attraverso il montaggio, si studiano le immagini originali dissezionandole e indagandone in profondità il funzionamento. L'esempio primario nel *found footage* è da rintracciarsi in *Tom Tom the Piper's Son* (Ken Jacobs, 1969-1971). Per quanto riguarda il *remix* questa modalità di riuso è da rintracciarsi in tutte quelle forme di video-saggio che indagano i prodotti audiovisivi attraverso il montaggio<sup>149</sup>.

---

<sup>148</sup> go4thREVOLT, *Go Forth and Revolt*, 2011,

[http://www.youtube.com/watch?v=UVc8auO1vuA&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=UVc8auO1vuA&feature=youtube_gdata_player).

<sup>149</sup> La principale studiosa di queste forme di video-saggio a fini analitici e critici è Catherine Grant che gestisce il forum online dedicato a queste produzioni, Audiovisualcy (<http://vimeo.com/groups/audiovisualcy>). Sul tema si veda, ad esempio, Catherine Grant, “Déjà-Viewing? Videographic Experiments in Intertextual Film Studies”, *Mediascapes: Journal of Cinema and Media*, winter 2013, [http://www.tft.ucla.edu/mediascape/Winter2013\\_DejaViewing.html](http://www.tft.ucla.edu/mediascape/Winter2013_DejaViewing.html).

## Fruizione

I think a vid works mostly as a mirror: viewers get back what they put in<sup>150</sup>.

What I see as the wonderful joy of it is that you can mix up so many things, and not everybody is going to get everything<sup>151</sup>.

Il momento finale dell'atto di *remix* in realtà non è da considerarsi l'assemblaggio definitivo, bensì la sua diffusione, la sua distribuzione e, soprattutto, la fruizione del video oggetto prodotto da un *remixer* da parte di uno spettatore. Al di là dell'ovvietà per cui ogni oggetto mediale è creato per avere un pubblico, vogliamo insistere sulla fase di fruizione come parte operante dell'atto di *remix* per varie ragioni. La prima è che, come vedremo, il *remix* come pratica nasce spesso all'interno di comunità più vaste, ad esempio quelle legate al *fandom*, in cui il *remix* funge da aggregatore. È questo il caso di fan video e AMV. Come ricorda Lawrence Lessig, l'aspetto comunitario è una delle ragioni dell'importanza del *remix*<sup>152</sup>. Pertanto, il momento della visione, del commento e, anche, della critica degli oggetti prodotti è un passaggio essenziale perché da qui prende avvio la circolazione di saperi e competenze che producono un'effettiva evoluzione della pratica nel tempo. Come sostiene Tisha Turk riguardo alla pratica del *fan video*:

A vid's meanings [...] are never located solely within the vid itself, but rather in the interaction between the vid, the source, and the viewer: meanings emerge and are negotiated by the vidwatcher in the gap (whether wide or narrow) between the original narrative and the vid's new narrative<sup>153</sup>.

In secondo luogo, perché il grado di riconoscimento da parte dello spettatore degli elementi remixati è uno degli aspetti più rilevanti in molta parte delle pratiche di riuso, specialmente in quelle a carattere politico. Tra le leggi del *détournement* abusivo debordiano, ad esempio, troviamo:

Le deformazioni introdotte negli elementi *détournés* devono tendere a semplificarsi all'estremo, dato che la forza principale di un *détournement* è funzione diretta del suo riconoscimento, cosciente o nebuloso, da parte della memoria. È risaputo. Aggiungiamo solo che se questa utilizzazione della memoria implica una scelta del pubblico preliminare all'utilizzo del *détournement*, questo non è il caso particolare di una legge generale che regola tanto il *détournement* quanto ogni altra modalità d'azione sul mondo. L'idea di espressione nell'assoluto è morta<sup>154</sup>.

---

<sup>150</sup> obsessive24, "new vid - "This is the Picture" - Whedonverse multi", *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 18 novembre 2011, <http://obsessive24.livejournal.com/356478.html>.

<sup>151</sup> Intervista a Keith Sanborn inserita in W.C. Wees, *op.cit.*, pp. 94–95.

<sup>152</sup> cfr. L. Lessig, "L'importanza del Remix", *Remix*, cit., pp. 50–56.

<sup>153</sup> Tisha Turk, "Your Own Imagination": Vidding and Vidwatching as Collaborative Interpretation", *Film & Film Culture*, n. 5, 2010, p. 94.

<sup>154</sup> G. Debord, G. Wolman, *op.cit.*, p. 46.

In queste parole possiamo ritrovare la preoccupazione tipica all'interno delle discussioni dei *remixer* riguardo alla composizione dell'audience di riferimento e alle difficoltà di utilizzare immagini e linguaggi appropriati per permettere al pubblico di comprendere le operazioni messe in atto nei *remix*. Non solo, possiamo anche rintracciarvi la ragione delle potenzialità del *remix* derivanti dal suo utilizzo di immagini, suoni e linguaggi condivisi da un numero pressoché infinito di individui, quella che abbiamo definito precedentemente “la lingua di Star Trek”. Il pubblico riconoscerà facilmente gli spot pubblicitari, i programmi televisivi, i film *mainstream* da cui il *remixer* solitamente preleva i materiali per le proprie opere – o anche in mancanza di riconoscimento diretto della fonte, sarà in grado di comprenderne la “struttura familiare” come la definisce Jonathan McIntosh – e pertanto sarà in grado di decifrare anche le operazioni di sovversione dei contenuti attuate dal *remixer*.

Loin de craintes formulées sur la “mort de l’auteur”, nous nous préoccuons plutôt du spectateur, de l’ “usager culturel”, à savoir chacun d’entre nous. [...] Le spectateur n’a pas forcément besoin d’un artiste pour se réapproprier tel dispositif, telle œuvre, ou pour se sentir actif [...] En opérant des choix, le spectateur fait œuvre. [...] L’auteur, le spectateur, le programmeur fusionnent<sup>155</sup>

In terzo luogo, la fase della fruizione riguarda da vicino il concetto di *media literacy*, oggi ampiamente utilizzato per descrivere quell'insieme di competenze riguardanti la capacità dei singoli di comprendere, interpretare e utilizzare i media e i prodotti ritenute essenziali per sviluppare un rapporto critico con i media contemporanei.

Lankshear & Knobel definiscono la *media literacy*:

socially recognized ways of generating, communicating and negotiating meaningful content through the medium of encoded texts within contexts of participation in Discourses or as members of Discourses<sup>156</sup>.

Numerosi studi collocano il *remix* all'interno delle pratiche in grado di stimolare l'insegnamento di una *media literacy* attiva da parte di scolari, ragazzi e adulti. L'utilizzo della pratica del *remix* in questo tipo di insegnamento, infatti, può risultare utile sia dal punto di vista della produzione – attraverso l'insegnamento delle tecniche e la riflessione sulle motivazioni che portano a realizzare un *remix* – sia da quello della fruizione. Come ricorda Iris van den Boomen, “[a] general level of media literacy that enables viewers and

---

<sup>155</sup> Denis Chevalier, “Ouverture du champ musical”, Yann Beauvais, Jean-Damien Collin (a cura di), *Scratch book : 1983-1998*, Paris, Light cone, 1999, p. 70 e 72.

<sup>156</sup> Michele Knobel, Colin Lankshear, *New literacies: Everyday practices and classroom learning*, Buckingham, Open University Press, 2006, p.64 citato in Id. *op.cit.*, p. 28.

users to interrogate and critically assess in what way a digital image may have a claim on the real<sup>157</sup>”.

Se l'appropriazione delle immagini nel *remix* può essere letta, secondo Henry Jenkins, come “a process that involves both analysis and commentary” e se “[s]ampling intelligently from the existing cultural reservoir requires a close analysis of the existing structures and uses of this material [... and] an appreciation of emerging structures and latent potential meanings”, questo è da intendersi valido sia nella fase produttiva che in quella fruitiva<sup>158</sup>.

Attraverso la visione e la comprensione di un *remix* si può, quindi, stimolare:

[a] deepening engagement with creative production, beginning with casual personal media production and then discussing how [people] get started with more serious commitments to creative work and how they improve their craft, specialize, collaborate, and gain an audience<sup>159</sup>.

---

<sup>157</sup> Marianne van den Boomen et al. (a cura di), *Digital Material Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, Mediamatters, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2009, p. 195.

<sup>158</sup> Henry Jenkins, *Confronting the Challenges of Participatory Culture Media Education for the 21st Century*, The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation reports on digital media and learning, Cambridge, London, The MIT Press, 2009, pp. 57–58.

<sup>159</sup> M. Ito, *op.cit.*, p. 28.

## 1.2 “Un oggetto senza nome”. Tentativi di messa in forma della pratica del riuso

When I fixed upon this subject I was somewhat taken aback by the fact that there was no name for it<sup>160</sup>.

Così scriveva Jay Leyda nel 1964, nel primo studio dedicato interamente al riuso di immagini, *Films Beget Films*.

Un nome univoco per definire la pratica del riuso in campo cinematografico e audiovisivo non è mai stato individuato e, come vedremo, la questione ha tuttavia occupato una buona parte degli studi in merito. In realtà, tra quelle che possiamo genericamente definire l’“era pre-remix” e l’“era del *remix*” è avvenuto un cambiamento sostanziale: se il problema principale negli studi che si occupano di film di montaggio, film d’archivio, *found footage*, etc. sembra risiedere nella mancanza di un termine adatto con cui definire la pratica del riuso nel suo complesso, nel campo del *remix* audiovisivo ci troviamo di fronte, apparentemente, a una situazione speculare. In questi casi, infatti, abbiamo un termine soltanto, *remix*, cui paiono affidate le sorti di un infinito numero di pratiche e oggetti non sempre paragonabili e complementari. Con il termine *remix*, infatti, come abbiamo visto in apertura di questo capitolo, si è soliti definire un variegato numero di espressioni che vanno dalle pratiche informatiche a quelle musicali a quelle artistiche, fino ad attribuirgli la funzione di sinonimo di pratica culturale contemporanea *tout court*.

Questa sezione del lavoro inizierà l’esplorazione della letteratura dedicata al riuso e si concentrerà nello specifico sulle tassonomie e criteri di suddivisione proposti dai diversi studiosi per descrivere il fenomeno del riuso di immagini e, più tardi, del *remix*.

Intendiamo esplorare queste tassonomie – e i criteri proposti dagli autori per realizzarle – perché esse vanno considerate come passaggi inevitabili nel tentativo di messa in forma di questo vasto ambito. Tuttavia, è corretto rilevare fin da subito come tutte le proposte si rivelino inevitabilmente incomplete, superate o rapidamente rovesciabili. Quasi tutti gli studiosi che si sono occupati di riuso - prima analogico, poi digitale - si sono cimentati in questa fase essenziale per il lavoro di ogni analista: la definizione del proprio campo di studio che giustifichi, da un punto di vista euristico, i confini della propria

---

<sup>160</sup> Jay Leyda, *Films beget films*, New York, Hill and Wang, 1964, p. 9.

analisi<sup>161</sup>. I tentativi terminologici e tassonomici portati avanti, tuttavia, si sono dovuti inevitabilmente scontrare con i difetti congeniti del campo del riuso, che è sempre stato, fin dalle origini, un luogo in cui convivevano oggetti multiformi e di non facile assimilazione come, ad esempio, documentari storici e film d'avanguardia, esperimenti formalisti e propaganda politica, appropriazioni artistiche e cinegiornali. Sul fronte del *remix*, tale multiforme varietà si è ulteriormente ampliata e a essa si è sommata la dipendenza di queste forme dalla costante e rapida innovazione tecnologica che impedisce, di fatto, di ritagliare un quadro significativo del panorama produttivo e di analizzarlo a causa dei repentini e imprevedibili cambiamenti cui è soggetto.

Ulteriori difficoltà derivano dalla sostanziale impermeabilità degli ambiti di studio: nel campo del riuso “analogico” sono due i settori maggiormente interessati, ossia il cinema documentario e il cinema sperimentale, ambiti che, tranne rare eccezioni, mantengono i loro oggetti rigorosamente distinti<sup>162</sup>. È quindi possibile ritrovare utili interpretazioni in testi dedicati alle due tipologie (testi in cui spesso troviamo, soprattutto nell’ambito del documentario, singoli capitoli dedicati al riuso di immagini all’interno di discussioni di più ampio respiro<sup>163</sup>), ma in nessun caso tentativi di investigare la pratica in senso unitario. Non solo, la distinzione tra un uso “narrativo” e “storico” dei materiali riciclati – tipico del cinema documentario – e un uso “critico”, “politico” o “materico<sup>164</sup>” – afferente principalmente al cinema sperimentale – è in molti casi il primo discrimine adottato nell’elencare ciò che rientra nelle produzioni analizzate dagli studi che trattano del fenomeno<sup>165</sup>. Nel campo del riuso “digitale” e “dal basso” sono occorsi alcuni tentativi di

---

<sup>161</sup> Occorre sottolineare che alcuni testi poi divenuti parte integrante della scarna bibliografia sul *found footage* sono in realtà cataloghi di mostre, festival ed esposizioni – contenenti numerosi contributi critici e teorici – in cui il saggio introduttivo solitamente è dedicato dal curatore a definire “cos’è il found footage” e a giustificare le proprie scelte curatoriali in termini di opere incluse o escluse a beneficio degli spettatori del singolo evento. Vanno citati tra questi C. Hausheer, C. Settele, *op.cit.*; Eugeni Bonet (a cura di), *Desmontaje: Film, Video/Apropiación, Reciclaje*, IVAM Centre Julio González, Paterna Valencia, World Wide Video Festival, Amsterdam, Centro Galego de Artes da Imaxe, La Coruña, 1993; Y. Beauvais, J.-D. Collin, *op.cit.*

<sup>162</sup> Un certo grado di ibridazione tra le forme (documentaria e sperimentale, ma anche a livello di forme artistiche come cinema, video arte, *mixed media* e arte multimediale) lo si può rinvenire, ad esempio, all’interno del recente *Found Footage. Cinema Exposed*, libro-catalogo realizzato per la mostra d’apertura dell’EYE Film Institute di Amsterdam nel 2012 e in *Recycled cinema. Immagini perdute, visioni ritrovate*, Venezia, Marsilio, 2012 di Marco Bertozzi.

<sup>163</sup> Tra i casi più recenti è da segnalare, ad esempio, Jaimie Baron, *The Archive Effect: Found Footage and the Audiovisual Experience of History*, New York, Routledge, 2013

<sup>164</sup> Con l’aggettivo “materico” intendiamo gli interventi sui materiali a livello della pellicola, tra cui graffi, scollamenti e, in generale, manipolazioni della materia filmica.

<sup>165</sup> È questo il caso, tra gli altri, di Wees (*op. cit.*), Brenez ( 07/05/14 16:38) e Yann Beauvais (“Lost and Found”, Cecilia Hausheer, Christoph Settele (a cura di) , *Found Footage Film*, VIPER/zyklop verlag, 1992, pp. 9–25.; “Inside Out-Takes”, Eugeni Bonet (a cura di) , *Desmontaje: Film, Video/Apropiación, Reciclaje*, IVAM Centre Julio González, Paterna Valencia, World Wide Video Festival, Amsterdam, Centro Galego de Artes da Imaxe, La Coruña, 1993, pp. 170–182.



messa in forma “generale” del fenomeno *remix*. Tuttavia, come vedremo, se ci si addentra nel campo dell’audiovisivo, le suddivisioni proposte difettano di concretezza e di funzionalità pratica. In particolare, le problematiche di queste proposte sono duplici. Da una parte, risiedono nell’utilizzo prevalente di categorie estetiche o epistemologiche precedenti che non prendono minimamente in considerazione i cambiamenti occorsi nel contesto della produzione culturale – né il cambiamento epocale che ha visto una pratica artistica riservata a una piccola porzione elitaria di popolazione diventare potenzialmente di massa. Dall’altra, risiedono nel considerare all’opposto il fenomeno del *remix* audiovisivo come totalmente nuovo omettendo un secolo di storia del riuso (nel solo ambito cinematografico) come se fosse passato del tutto inosservato.

Se ci concentriamo sulle proposte di categorizzazione presenti nei testi che trattano del riuso di immagini *pre-remix*, possiamo osservare molteplici istanze e modelli che fungono da principio ispiratore delle classificazioni tentate dagli autori. Alcuni individuano un modello *storico*, che suddivide le produzioni in base al periodo in cui sono state realizzate e all’estetica in esso prevalente. Altri tentano modelli più complessi che rispondono a principi ordinatori quali il *tipo di materiali* utilizzati, il *tipo di intervento tecnico* sui materiali, le *scelte formali e retoriche* per la composizione delle opere, e l’*intenzionalità autoriale*. Maggiore è la tendenza dei modelli proposti a creare ibridi tra le diverse istanze, maggiore sarà la complessità della cartografia proposta – per dirla con Brenez. Tuttavia, maggiori saranno anche i problemi di adattamento e funzionalità dei modelli alla prova del confronto pratico con i singoli oggetti.

In questa breve carrellata, occorre partire dal tentativo di Leyda, che, in *Films Beget Films*, opera una ricostruzione storica del fenomeno “che non ha nome”. Leyda riassume in poche righe molte delle difficoltà di denominare in modo univoco gli oggetti di cui si occuperà:

I wanted to examine the development and problems of the *compilation film* – but what an awkward, incomprehensible and unacceptable term for this form! “Archive films” – that’s too easily confused with the idea of films (of any type) stored in archives. Same fate for “library films”. “Stock-shot” films – explicit enough, but how narrow in this associations! [...] Nor does the accepted French term *film de montage* offer us anything but ambiguity. The proper term would have to indicate that the work begins on the cutting table, with already existing film shots. [...] The term could also indicate that it is a film of *idea* [...] The whole, simple term of “documentary” has to be ruled out [...] No doubt, though, that “documentary” and “compilation” have one element in common: manipulation of actuality<sup>166</sup>.

---

<sup>166</sup> J. Leyda, *Films beget films*, cit., pp. 9–10.

Leyda non riuscirà nel corso del suo lavoro a trovare una soluzione al problema terminologico che affligge il campo di studi scelto; tuttavia opererà delle scelte che lo porteranno a selezionare opere e autori che trattano del materiale preesistente in senso “narrativo”. Le immagini riutilizzate, infatti, hanno, nella storia delle produzioni tracciata da Leyda, una precisa funzione di racconto e di testimonianza. Testimonianza di cui non fa parte solo l’evento in essi registrato, ma anche tutti gli elementi legati al modo e al contesto di produzione delle porzioni riutilizzate:

There is a double content in each piece of newsreel. First of all it contains information of various sorts – the look of world figures at one moment in history, the way people work and play in certain places in certain years [...] et cetera almost to infinity. Beyond its information each piece of newsreel has a formal content, unremarked though visible. This includes all the elements that make it possible for the informational content to be communicated to us<sup>167</sup>.

Leyda, spaziando tra le produzioni filmiche della maggior parte dei paesi occidentali, propone quindi un’evoluzione della pratica che inizia dalle prime forme di riuso alle origini del cinema (ad esempio, cita l’uso dello *stock shot* in film come *The Great Train Robbery* [La rapina al treno, Edwind S. Porter, 1908]<sup>168</sup>) e prosegue con la ricostruzione – nel secondo capitolo – della carriera della prima autrice di film di riuso, Esfir’ Shub, la cui opera *Padjenie Dinastie Romanov* (La caduta della dinastia Romanov, 1927)<sup>169</sup> è frequentemente indicata come il primo caso di film di *found footage*. Leyda affronta in seguito la fase che va dal periodo pre-bellico alla Seconda Guerra Mondiale, identificando nuovi filoni di riuso legati a ragioni di propaganda militare e quella post-bellica che, svincolata da tali necessità, permette un uso più libero dei materiali destinati a ricostruire la storia recente (ampio spazio è dedicato, ad esempio a *Nuit et Bruillard* [Notte e nebbia, Alain Resnais, 1955])<sup>170</sup>. L’ultimo capitolo, invece, è dedicato all’avvento della televisione e dei programmi che fanno uso dei materiali d’archivio<sup>171</sup>. La proposta di suddivisione storica di Leyda ebbe il merito di ricostruire quasi sessant’anni di pratiche dimenticate dalla storiografia cinematografica. Tuttavia risulta largamente parziale, in particolar modo per l’omissione della porzione di pratiche di riuso che appartengono, invece, al cinema sperimentale. Va comunque sottolineata l’impronta che le brillanti

---

<sup>167</sup> *Ivi*, p. 22.

<sup>168</sup> Jay Leyda, “Necessity. The form is launched” in Id., *Films Beget Films*, New York, Hill and Wang, 1964, pp. 13–21.

<sup>169</sup> Jay Leyda, “Bridge. Esther Schub shapes a new art (1927)” in Id., *Films beget films*, cit., pp. 22–31.

<sup>170</sup> Jay Leyda, “The Lines are Drawn. Techniques perfected before the Second World War” e “Trial By Document. The Uses of German Archives by the Thorndikes and others” in Id., *Films Beget Films*, cit., pp. 32–48 e 73–96.

<sup>171</sup> Jay Leyda, “Smaller Screen - Larger Audience. Television’s use of the form” in Id., J. Leyda, *Films beget films*, cit., pp. 97–112.

riflessioni dell'autore in merito alle tecniche e metodi di manipolazione delle immagini lascerà sulle ricerche future nel campo.

Anche William C. Wees in *Recycled Images*<sup>172</sup>, di fatto, affronta il tema del riuso da un punto di vista storico e, come Leyda, si concentra soltanto su un campione ristretto di film. Tuttavia, in questo testo sono affrontati soprattutto i film che Leyda ignora, cioè i film sperimentali sui quali Wees opera una successiva restrizione, selezionando soltanto quelli a tema politico. Il modello di Wees, però, è notevolmente più complesso, e ibrida la successione storica con un tentativo di messa in forma che risponde, contemporaneamente, a istanze *formali*, al *tipo di materiali* utilizzati e, dall'altro, all'individuazione di *intenzionalità autoriali* che risulta il punto più debole del percorso tracciato. Wees procede innanzitutto da una panoramica iniziale che intitola "Surveying the field" in cui individua le tipologie più frequenti di riuso ricostruendo modelli compositivi, stili di montaggio, dualità e opposizioni formali, scelte ritmiche, etc. Il primo spoglio fatto da Wees nel *mare magnum* della produzione di riciclo conduce a una tripartizione basata sulla tipologia di intervento sulle immagini. Si va dal mero "recupero" – "recycling found footage may require nothing more than finding it and showing it to someone who appreciates it 'A lot of film is perfect left alone' [Ken Jacobs]<sup>173</sup>" – al rimontaggio delle parti – "the more common practice is to rework the footage in some way, so that its richer implications become more apparent<sup>174</sup>" – all'intervento fisico sulla pellicola – "footage that has been scratched, scraped, perforated, painted, dyed, bleached, chemically-altered, or subjected to various techniques of optical printing that radically change its appearance<sup>175</sup>". All'interno di ognuna di queste tipologie, Wees rintraccia delle forme ricorrenti, tra cui il "vertical montage", inserito nella parte centrale dello spettro, quella del rimontaggio, che riguarda i film che utilizzano in maniera giocosa e ironica, irriverente la colonna sonora, così come quelli che creano significati differenti attraverso la giustapposizione di suoni e musiche extradiegetiche rispetto alle immagini riciclate:

[m]usic accompanies the images and influences the way we are likely to read them [...] more frequently filmmakers influence a shot's signification by introducing 'inappropriate' sound effects [...]

[t]he incongruity of sound and image expose, satirize, and produce new readings of the banalities, clichés and conventional modes of discourse – verbal and visual – that are endemic to the mass media. Some filmmakers attach more extended verbal statements to their montage of found images<sup>176</sup>.

---

<sup>172</sup> W.C. Wees, *op.cit.*

<sup>173</sup> *Ivi*, p. 5.

<sup>174</sup> *Ivi*, p. 8.

<sup>175</sup> *Ivi*, pp. 25–26.

<sup>176</sup> *Ivi*, pp. 19–21.

Successivamente, Wees suddivide i tipi di riuso cinematografico in tre gruppi: *compilation*, *collage* e *appropriation*<sup>177</sup>. Ognuna di queste tipologie è associata a un genere cinematografico e a un'estetica di riferimento, in progressione storica. La compilazione, infatti, è legata al documentario e al realismo; il collage al film di avanguardia e al modernismo e, infine, l'appropriazione al video musicale e al postmoderno. Wees identifica nel *collage* il *modus operandi* primario del film di *found footage*, perché in questo trova la via di mezzo tra la diretta corrispondenza, nel modo compilativo, tra i materiali usati e la loro provenienza e la totale de-contestualizzazione dell'appropriazione, che attinge da un flusso indistinto di immagini<sup>178</sup>. Il collage sarebbe, quindi, l'unico che

actively promotes an analytical and critical attitude toward those images and their uses within the institutions of cinema and television.

Nel collage:

An image's historical referent [...] may continue to be important [...] but the more significant referent will be the image's original context of production, distribution, and reception: everything the media do to invest their images with an aura of reality<sup>179</sup>.

Possiamo, quindi, riassumere, la posizione di Wees rilevando che la ricostruzione storica e teorica data dal modello classificatorio scelto è basata principalmente sulle modalità e le intenzioni estetiche - e politiche - degli autori, mentre le distinzioni basate sulle modalità con cui sono riciclate e ripetute le immagini risultano apparentemente applicabili a tutti e tre i periodi senza troppe distinzioni. Il discrimine, secondo Wees, tra ciò che è *found footage* e ciò che non lo è - o lo è in misura minore - sembra essere il grado di "criticità" con cui vengono affrontate le diverse opere da parte degli autori: un criterio la cui funzionalità e applicabilità lascia quantomeno a desiderare. Inoltre, Wees, che scrive all'inizio degli anni Novanta, presenta quella che definisce appropriazione come un *pastiche postmoderno* cui mancherebbero le strategie decostruttive del collage, totalmente "indifferente" e "cinico" rispetto al materiale riutilizzato, un movimento "that follows behind [collage], profiting from the revolution without embracing, or advancing its goals". Una visione, se si considera che l'unico esempio di questa tipologia che Wees

---

<sup>177</sup> "In the Domain of Montage: Compilation, Collage, Appropriation", *Ivi*, pp. 32-34.

<sup>178</sup> I film di compilazione, secondo Wees, sono così composti: "shots taken from films that have no necessary relationship to each other; a concept (theme, argument, story) that motivates the selection of the shots and the order in which they appear; and a verbal accompaniment (voic-over or text on the screen or both) that yokes the shots to the concept". Questa tipologia di film segue tre principali regole: "may reinterpret images taken from film and television archives, but [...] they do not challenge the representational nature of the images themselves. [...] they still operate on the assumption that there is a direct correspondence between the images and their profilmic sources in the real world. Moreover, they do not treat the compilation process itself as problematic".

<sup>179</sup> W.C. Wees, *op.cit.*, p. 47.

fornisce è *The Man in the Mirror*, video musicale realizzato per l'omonima canzone di Michael Jackson nel 1987, decisamente parziale.

Uno dei fondamentali strumenti per chiunque si avvicini alle forme di riuso negli audiovisivi è il saggio del 2002 di Nicole Brenez "Montage intertextuel et formes contemporaines du remploi dans le cinéma expérimental". Questa "cartografia investigativa" cerca di ordinare le varie possibili diramazioni della pratica del riuso (che curiosamente viene tradotto in inglese col termine *sampling*) seguendo diverse istanze tra quelle da noi rilevate all'inizio del paragrafo. Innanzitutto divide il riuso in due segmenti: quello "in re", il *riuso intertestuale*, "où l'œuvre initiale se voit imitée en totalité ou par quelque aspect"<sup>180</sup> e quello "in se", il *riciclo* vero e proprio. Successivamente, divide il riciclo in esogeno ed endogeno sulla base del tipo di oggetto che si crea a seguito della pratica di riciclo e dal tipo di riciclo messo in atto. Nel riciclo endogeno si riciclano parti "interne" a un'opera, come nel caso del trailer, del riassunto o della versione. Al riciclo esogeno, invece, appartengono tutte quelle forme che abbiamo fin qui nominato, all'interno delle quali Brenez distingue lo *stock shot*, il *film di montaggio*, il *metadocumentario* e il *found footage* vero e proprio. Giunti a questo livello, quindi, il principio che guida la scelta delle categorie ibrida il tipo di materiale utilizzato, l'uso che si fa di questo materiale e l'intento con cui ci si appropria del materiale per trasferirlo in un'altra opera. Brenez sostiene che il *found footage*, per essere tale, deve possedere almeno tre caratteristiche: "il autonomise les images, privilégie l'intervention sur la pellicule considérée comme matériau et s'attache à de nouveaux sites ou à de nouvelles formes de montage"<sup>181</sup>. Sulla base di questa affermazione, Brenez procede nel trattare i cinque "usi" principali del *found footage*, termine che usa al contempo per indicare una categoria del riuso e il tipo di materiale "trovato". La differenza tra le altre tre tipologie di riciclo esogeno – stock shot, film di montaggio e metadocumentario – e il *found footage*, quindi, sembra riproporre sotto altra forma la distinzione di Wees tra compilazione e collage, e separare ancora una volta l'uso "narrativo" e "storico" dei materiali riciclati fatto in film come *Padjenie Dinastie Romanov*, *Sur la plage de Belfast* (Henri-François Imbert, 1996) o nei film di Péter Forgács da quello "critico" e "artistico" del cinema sperimentale.

L'individuazione da parte di Brenez delle cinque più frequenti modalità d'uso dei materiali riciclati nel cinema sperimentale è, a tutt'oggi, una delle proposte tassonomiche più efficaci per analizzare i prodotti derivati dalla pratica del riuso. Tuttavia, la

---

<sup>180</sup> N. Brenez, *op.cit.*, p. 50.

<sup>181</sup> *Ivi*, p. 52.

demarcazione così netta tra cinema documentario e cinema sperimentale rischia di non catturare l'essenza ibrida di questi lavori e il pieno dispiegamento delle potenzialità del *found footage*, creando una sorta di “classifica” tra “vero” e “falso” film di riciclo che non rende giustizia al vasto e ricchissimo panorama produttivo. Lo strumento creato da Brenez, tuttavia, può fungere, a livello analitico, come lente per interpretare non solo quello che la studiosa definisce “cinéma recyclé” ma anche tutte le altre forme di riuso e *remix* audiovisivo.

Se ci spostiamo nel campo del *remix*, i tentativi di messa in forma dell'esistente assumono contorni ancora più complessi. Il problema principale, in questo caso, sembra essere la molteplicità di forme, sempre nuove e sempre in aumento, che non riescono a fornire tempo sufficiente agli analisti affinché sia possibile per loro intraprendere un percorso di schedatura e riconoscimento.

Eli Horwatt, studioso che si è lungamente occupato di *found footage*, compone nel 2009 il saggio “A Taxonomy of Digital Video Remixing: Contemporary Found Footage Practice on the Internet”, in cui tenta di costruire una tassonomia di quello che definisce “remix digitale”. Horwatt sostiene che questo nuovo tipo di *remix* “represents a continuation in the development of the strategies and techniques of found footage filmmaking but possesses its own unique aesthetic and rhetorical contributions” e che “As a distinct and autonomous practice, digital remixing should be recognized with a taxonomy to classify the major trends and approaches in order to be understood as both a continuation and shift in the trajectory of moving image appropriation<sup>182</sup>”. Tuttavia, Horwatt attinge a piene mani dalle teorizzazioni sul *found footage* per definire i principali “filoni” del *remix* digitale, senza fornire alcuna efficace delucidazione sulle differenze tra queste forme e quelle precedenti, a parte un vago accenno alle possibilità dei mezzi digitali. Horwatt usa, infatti, le suddivisioni teorizzate da Paul Arthur per i film di *found footage*: da una parte le operazioni, ispirate al modus-operandi surrealista e avanguardista degli anni Venti e Trenta, di enfattizzazione degli elementi fantastici e inaspettati di immagini “banali” attraverso tecniche di straniamento e, dall'altra, il commento politico o l'inversione di significato derivata dall'appropriazione di immagini di cronaca o simili, da

---

<sup>182</sup> Eli Horwatt, “A Taxonomy of Digital Video Remixing: Contemporary Found Footage Practice on the Internet”, Ian Robert Smith (a cura di), *Cultural Borrowings: Appropriation, Reworking, Transformation*, Scope: An Online Journal of Film and Television Studies, Department of Culture, Film and Media, University of Nottingham, 2009, pp. 76–77.

rintracciare nei lavori di montaggio sovietici<sup>183</sup>. Horwatt separa così il *Political Remix Video* dal *Trailer Remix*, definendo il primo “the preferred mode of discourse by radicals in the digital remixing community, [...] a platform for activists of all kinds, dealing with issues of identity, poverty, violence and consumerism in contemporary culture<sup>184</sup>” e il secondo come “exercises in the reimagining and blending of disparate cultural elements in the same category as exquisite corpses and other Surrealist techniques<sup>185</sup>”. Horwatt tenta poi una suddivisione del *trailer remix* in due sotto-categorie, il *Trailer Re-Cut*, che sarebbe ricavato da un’unica fonte, e il *Trailer-Mash-up*, derivato invece da due o più fonti. I primi sono quelli che mettono in atto un *détournement* del genere di un film usando esclusivamente immagini endogene (come il già citato Robert Ryang, *The Shining Recut* o *10 Things I Hate About Commandements* di Mike Dow e Ari Eisner del 2006<sup>186</sup>). Per i secondi, invece, Horwatt richiama la tecnica del *cadavre exquis* surrealista, ovvero della creazione di un nuovo oggetto dall’amalgamarsi di frammenti montati assieme. L’autore, brillantemente, affianca il gioco associativo surrealista e la sua carica umoristica e vitale al metodo adottato in molti di questi trailer, rilevando come sia l’uniformarsi alle regole grammaticali dei film *mainstream* a garantire il funzionamento di questi trailer “truccati”. Tuttavia, gli esempi addotti per descrivere questa sotto-categoria sono i già citati *Brokeback trailer* e altri, come *All that Jaws*<sup>187</sup> (2008), in cui, tuttavia, viene messo in atto lo stesso meccanismo di ribaltamento di genere che veniva a crearsi nei trailer re-cut. Non solo, Horwatt trascurava il fatto che sebbene sia una sola la fonte filmica utilizzata nella prima categoria, le fonti sonore siano esogene e spesso più di una: sono queste a garantire lo spostamento del genere della fonte visiva – considerata primaria. Inoltre, la tecnica dell’*overdubbing* che cita come frequente nei casi di trailer mash-up è esattamente la stessa utilizzata in *10 Things I Hate About Commandements*: il trailer, infatti, che presenta il film *The Ten Commandments* (Cecil B. DeMille, 1956) come una *high school comedy* utilizzando la colonna sonora del trailer di *10 Things I Hate About You* (Gil Junger, 1999), utilizza un frammento sonoro tratto da *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994) per

---

<sup>183</sup> Horwatt utilizza come spunto teorico il saggio di Paul Arthur, “The Status of Found Footage”, *Spectator: The University of Southern California Journal of Film and Television*, n. 20.1, Fall2009/Winter2010, pp. 57–69.

<sup>184</sup> E. Horwatt, *op.cit.*, p. 78.

<sup>185</sup> *Ivi*, p. 82.

<sup>186</sup> Mike Dow, Ari Eisner, *10 Things I Hate About Commandments*, 2006, [http://www.youtube.com/watch?v=ulkkqMXWEFs&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=ulkkqMXWEFs&feature=youtube_gdata_player).

<sup>187</sup> mcmullet1, *All That JAWS - Jaws Parody film*, 2008, [http://www.youtube.com/watch?v=9wePjeGwX94&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=9wePjeGwX94&feature=youtube_gdata_player).

ridoppiare con un tono ironico il personaggio interpretato da Yul Brynner e fargli pronunciare le parole “Moses, Moses, Moses”.

La proposta tassonomica di Horwatt sembra puntare a dimostrare che non esistono effettive differenze tra le modalità del *remix* e quelle del *found footage*. L’autore, infatti, precisa che

Though these remixes enact critical transformations of content, both the remixer and re-editor perform the same aesthetic strategy of replicating the grammar of the source material – the words may have changed but the language is still the same.<sup>188</sup>

La somiglianza nelle strategie grammaticali, sintattiche ed estetiche del riuso pre e post *remix* sembra all’autore sufficiente per ritenere le forme di *remix* una semplice “continuazione”, seppur aggiornata, del *found footage*.

Le numerose incongruenze dimostrano tuttavia come le categorie identificate da Horwatt siano piuttosto fragili, basate più sulla necessità di trovare somiglianze forzate tra fenomeni molto diversi – e di elevare le presunte inferiori forme di *remix* digitale al rango di forme d’arte – che non su un’effettiva conoscenza del *remix* contemporaneo – oltre a rimarcare ulteriormente la mancata considerazione degli aspetti sonori nei casi in cui si analizzano *remix* audiovisivi.

[M]any digital remixes intelligently and critically engage with popular culture by revealing social engineering, endemic racism, sexism and homophobia and by subverting the commodity spectacle in ways even Guy Debord could applaud. However, not all remixers are engaged in radical critique. [...] fetishism of spectacle has a prominent place in other digital remixes, which perpetuate the spectacle of popular media by simply parroting ideology or in some cases transforming progressive works of art into juvenile internet memes<sup>189</sup>.

Horwatt, quindi, liquida ciò che non riesce a interpretare con categorie estetiche appartenenti a decenni precedenti come “giovanile” e “non interessante” e sottolinea come l’esistenza di *remix* realmente *progressisti* sia l’unica ragione valida per validare l’interesse accademico sulla pratica contemporanea.

Al di là di queste mancanze, il saggio di Horwatt pubblicato nel 2009, ma risalente a qualche anno prima, ha ricevuto molteplici critiche anche per aver completamente dimenticato in questa sua parziale tassonomia sia il *vidding* che le pratiche di fandom legate al *remix audiovisivo*. Nel suo commento al saggio, “[META] Affective Aesthetics”<sup>190</sup>, Kristina Busse sottolinea questa dimenticanza (così come quella degli

---

<sup>188</sup> E. Horwatt, *op.cit.*, p. 81.

<sup>189</sup> Ivi, p. 89.

<sup>190</sup> Kristina Busse, “[META] Affective Aesthetics”, *Fanhackers*, 23 novembre 2010, <http://fanhackers.transformativeworks.org/2010/11/affective-aesthetics/>.



AMV), tanto più grave in quanto all'interno dell'articolo vengono discusse tra le tipologie di *remix* anche forme non particolarmente sofisticate.

Throughout the piece, Horwatt values aesthetic choices that increase complexity [...] The difficulties here are manifold, however. These vids may indeed require an understanding of not only the source text but also the community in which they are created. After all, these vids engage not only with the text but with varied receptions thereof and the conversations surrounding these receptions. On that level, they may be too subtle next to the examples presented<sup>191</sup>.

Oltre alla “tradizionale” invisibilità dovuta a questioni di genere (il *vidding* è una pratica perlopiù femminile e sotterranea, tenuta all'oscuro dei riflettori per molto tempo), Busse rileva in questa mancanza un sintomo di diverse priorità nell'agenda culturale accademica e nel background dell'autore. In particolare, Busse insiste sulla mancanza di strumenti per comprendere il rapporto che le *vidder* intrattengono con i propri materiali, un rapporto emotivo e affettivo e non solo critico e ironico (modalità di interazione con la produzione culturale che segnano anch'esse un divario di genere “parody tends to be male- and industry-preferred whereas the more emotional engagement of fanvids is often dismissed out of hand”, come sottolinea anche Jason Mittell in un commento successivo al post di Busse<sup>192</sup>):

Beyond missing out on one of the older contemporary remix practices, he also fails to engage in the quite complex interrelation between love and critique, aesthetic distance and affect, as well as the way fans have long been trailblazing not just remixes but the ability to interrogate and criticize and culturally resist without dismissing the text and their relationship to it or ironically distancing themselves<sup>193</sup>.

Horwatt ha in seguito commentato e accettato le critiche, attribuendo questa mancanza all'interno della tassonomia al fatto di non conoscere la pratica del *vidding* al momento in cui il saggio è stato composto (all'incirca nel 2007<sup>194</sup>). Tuttavia, anche nella discussione seguita alle critiche, l'autore ha ribadito la sua predilezione per un modello

---

<sup>191</sup> *Ibidem*.

<sup>192</sup> “I see interesting parallels between the place of *vidding* within *remix* studies and soap operas within TV studies – both are feminized and marginalized within more ‘mainstream’ realms of analysis and consumption. Both operate on the affective plane and require a longer-term investment in the mode to learn to appreciate the subtleties and nuances of the form. And both prompt reactions of ‘why aren't you acknowledging this form?’ from insiders toward scholarship about the more mainstream forms of parody *remix* or primetime serials”. (Jason Mittell, commento a Kristina Busse, “[META] Affective Aesthetics”, *Fanhackers*, 23 novembre 2010, <http://fanhackers.transformativeworks.org/2010/11/affective-aesthetics/#comment-806148372>).

<sup>193</sup> *Ibidem*.

<sup>194</sup> Da notare che – oltre alla sempre maggiore diffusione dei *fan studies* a livello accademico che, seppur marginalmente, facevano espliciti riferimenti al *fanvideo* – il 2007 è considerato dalla comunità del *vidding* l'anno dell' “uscita allo scoperto”, con la popolarità *mainstream* raggiunta da *vidder* come Luminosity, cui quell'anno fu dedicato un celebre articolo-intervista come *remixer* dell'anno sul *New York Magazine* (Logan Hill, “The Vidder”, *New York Magazine*, 12 novembre 2007, <http://nymag.com/movies/features/videos/40622/>).

estetico e retorico mirato a riconoscere nella sovversione dei materiali appropriati il criterio con cui valutare l'inclusione – o l'esclusione – di *remix* all'interno della sua tassonomia. Modello che viene aspramente criticato sia da Busse, sia dai commentatori come fuorviante rispetto a molte caratteristiche intrinseche del *remix* contemporaneo (in particolar modo l'essere espressione di una comunità di riferimento molto ampia con interessi specifici non facilmente comprensibili da un osservatore esterno).

Uno dei pochi tentativi di contribuire alla ricerca sul tema del *remix audiovisivo* in ambito italiano proviene dal volume *Open Cinema. Scenari di visione cinematografica negli anni '10* curato da Emiliana De Blasio e Paolo Peverini nel 2010<sup>195</sup>. All'interno del volume, nel saggio di apertura “La manipolazione filmica come consumo creativo. Soggetti, pratiche, testi<sup>196</sup>”, Peverini tenta di elaborare, da una prospettiva semiotica, una distinzione tra i vari tipi di quelle che definisce “pratiche di *reworking* audiovisivo”. Partendo dall'idea di “open cinema” che sostiene l'intero volume, ovvero dall'idea di una produzione audiovisiva aperta ai soggetti che fino a quel momento ne erano solamente fruitori passivi – un cinema “open source” tra i cui casi cita anche il documentario di Brett Gaylor *RIP! A Remix Manifesto* (2008), che racconta il *remix* nuovamente da un punto di vista legale in termini di “guerra del copyright” – Peverini elabora poi una mappa dei video-oggetti creati dai fan di un prodotto cinematografico, usando come esempio *The Dark Knight* di Christopher Nolan (*Il cavaliere oscuro*, 2008). Peverini, però, si trova a mescolare tra loro produzioni molto diverse, seguendo come filo conduttore le aperture del testo a possibili riletture e, quindi, unisce pratiche testuali come la *fanfiction* a pratiche di “remake autoprodotta” come le parodie rigirate dai fan, i cosiddetti *spoof*, o i *fan film*; unisce la *kinetic typography* – che usa le possibilità di creare effetti speciali con i testi a partire da programmi come After Effects – alla creazione di *slideshow* di fotografie del set, *still frame* del film, foto degli attori e così via, che chiama “photogallery”. Peverini equipara queste forme, che esulano dal contesto del *remix* propriamente inteso, con pratiche che invece si basano sul prelievo di materiali e porzioni del testo filmico “in sé”, come la selezione di scene e sequenze topiche, la selezione e il raffronto intertestuale di

---

<sup>195</sup> A questo volume vanno aggiunte anche le opere di Vito Campanelli (*Web Aesthetics, How Digital Media Affect Culture and Society*, Rotterdam-Amsterdam, NAI Publishers-Institute of Network Cultures, 2010; *Remix it yourself: analisi socio-estetica delle forme comunicative del web*, Bologna, CLUEB, 2011), nate tuttavia all'interno dell'Institute for Network Cultures di Amsterdam fondata da Geert Lovink, Sabine Niederer. Questa struttura di ricerca ha fortemente contribuito allo studio dei nuovi media e delle pratiche mediali dall'anno della sua fondazione, il 2004, con numerosissime pubblicazioni. Tra queste vanno ricordati in particolare i già citati volumi *Video Vortex Reader*, dedicati alla piattaforma di *video-sharing* YouTube, curati da G. Lovink, S. Niederer, *op.cit.*; G. Lovink, R.S. Miles, *op.cit.*

<sup>196</sup> P. Peverini, *op.cit.*

scene e sequenze, il rimontaggio delle scene interne al film, la modifica della musica e, infine, quello che chiama *remix* e *mashup*. Le due procedure sono distinte, ancora una volta, in base al numero di fonti utilizzate: il *remix* viene generato dalla manipolazione di una singola fonte e il mash-up da due o più fonti differenti (anche in questo caso la fonte “primaria” è sempre quella visiva, mentre la parte sonora viene totalmente ignorata). Nuovamente, il tentativo tassonomico fallisce nel suo intento perché utilizza un criterio non funzionale a individuare specificità e differenze, ma si limita a favorire un'enumerazione di possibilità nuovamente manchevole (anche in questo caso il fanvideo è una forma completamente ignorata a favore dei ben più visibili mashup ironici e parodici diffusi attraverso YouTube).

Il maggiore contributo allo studio del *remix* negli ultimi anni proviene dal lavoro di Eduardo Navas, curatore per lungo tempo di un blog, *Remix Theory*, attraverso il quale ha perfezionato le sue principali teorie e intuizioni riguardo al *remix*, poi confluite nel 2012 nel già citato *Remix Theory: the Aesthetics of Sampling*.

Il modello tassonomico di Navas è indubbiamente il più interessante tra quelli proposti nella letteratura del *remix* e uno di quelli che ha avuto maggiore impatto su altri studiosi della materia<sup>197</sup>. Navas propone, innanzitutto, una suddivisione di tipo storico che individua le tre “fasi cronologiche della riproduzione meccanica” e, in seguito, le quattro fasi del *remix*. Successivamente, opera una complessa – e per certi versi difficoltosa da decifrare a causa di scelte terminologiche infelici – suddivisione del fenomeno *remix* in varie tipologie. La prima fase cronologica va dall'invenzione della fotografia negli anni Trenta dell'Ottocento – e a seguire del fonografo e del cinema negli anni Settanta e Novanta – una fase in cui non si può parlare propriamente di *sampling*, ovvero di *campionamento*, bensì di *registrazione* dell'esistente. La seconda fase, invece, si situerebbe intorno agli anni Venti del Novecento, durante i quali procedimenti come il foto collage e il fotomontaggio danno vita alle prime pratiche di riciclo in campo artistico: “an early form of meta-media preceding sampling as commonly understood in new media<sup>198</sup>”.

La terza fase sarebbe, infine, quella degli anni Ottanta e Novanta del Novecento, in cui si ha la terza fase del riciclo: nata nella musica e poi trasferita anche negli altri medium “this stage privileges pre-existing material over the real world [... and] is now a tendency

---

<sup>197</sup> Una prima stesura della suddivisione proposta da Navas in *Remix Theory* appare già nel 2010 in “Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture”, Stefan Sonvilla-Weiss (a cura di), *Mashup Cultures*, New York-Wien, Springer, 2010, pp. 157–177. Questo saggio, così come parti del blog di Navas, sono ampiamente citati da altri autori.

<sup>198</sup> E. Navas, *Remix theory*, cit., p. 17.

commonly found in new media when people opt to search for information in databases<sup>199</sup>». Come abbiamo già evidenziato in precedenza, Navas opera un salto concettuale e storico significativo, ignorando completamente la presenza del cinema se non come forma di registrazione dell'esistente. Attribuisce, infatti, l'avvento della terza fase nel campo della cultura visuale alla commercializzazione del software di fotoritocco Photoshop e non, ad esempio, a quelli di montaggio digitale non lineare (altrettanto fondamentali per la diffusione del *remix* su larga scala).

Navas distingue, successivamente, quattro *fasi* del *remix*, che andrebbero posizionate tra la fine della seconda e l'intera terza fase cronologica del riciclo: la prima fase del *remix* corrisponde alla nascita del genere musicale dub in Giamaica tra gli anni Sessanta e Settanta (sul finire della seconda era cronologica); la seconda si situa tra gli anni Settanta e Ottanta “when principles of remixing are defined in New York City<sup>200</sup>”; la terza si verifica “during the mid to late ‘80s and ‘90s, when Remix becomes a style, and therefore commodified as a popular form used to increase music sales in the United States, at which time a new generation of music producers became active in England as well as other parts of Europe and the world<sup>201</sup>”; infine, la quarta corrisponde al momento, sul finire degli anni Novanta, in cui l'atto di *remix* diventa un concetto extra-musicale e il *remix* si trasforma in un'estetica “to validate activities based on appropriation<sup>202</sup>”. Navas, pur esplorando il *remix* nella sua accezione più ampia, sia da un punto di vista teorico che pratico (il quarto capitolo del libro è, ad esempio, dedicato all'arte visuale), focalizza l'attenzione sulla musica e attribuisce alla filiazione musicale le principali caratteristiche del *remix* anche quando sposta l'attenzione sulla sua presenza in altri medium. Segue questa suddivisione storica una tassonomia delle forme di *remix* e *mashup* che si fonda su molteplici criteri.

A music remix, in general, is a reinterpretation of a pre-existing song, meaning that the “spectacular aura” of the original will be dominant in the remixed version<sup>203</sup>

Navas distingue, innanzitutto, tre tipi di *remix* in campo musicale: un *remix esteso* quando si tratta di una versione più lunga dell'originale con parti strumentali aggiunte, un *remix selettivo*, che consiste nell'aggiungere o togliere parti dall'originale e un *remix riflessivo* che “allegorises and extends the aesthetic of sampling, where the remixed

---

<sup>199</sup> *Ibidem*.

<sup>200</sup> *Ivi*, p. 27.

<sup>201</sup> *Ibidem*.

<sup>202</sup> *Ibidem*.

<sup>203</sup> *Ivi*.

version challenges the ‘spectacular aura’ of the original and claims autonomy even when it carries the name of the original; material is added or deleted, but the original tracks are largely left intact to be recognisable<sup>204</sup>. Vi è una quarta forma di *remix* che nasce al di fuori del campo musicale e che Navas chiama *regenerative remix*. Secondo l'autore è questo il tipo di *remix* tipico dei nuovi media e della network culture perché, sebbene anch'esso renda evidenti e palesi le fonti da cui è stato creato, a differenza degli altri *remix*, trova la sua validazione nella funzionalità e non nel riconoscimento delle parti. Navas, in seguito, definisce due tipologie di *mashup*, termine che usa per indicare la tipologia di *remix* nata da più fonti distinte, anch'esse in base alla loro funzionalità. Il *mashup regressivo*, che è comune in campo musicale e che solitamente si limita a unire e mixare due canzoni a scopi promozionali, e quello *riflessivo*, che pertiene invece alle applicazioni web. Mentre il *mashup regressivo* corrisponde alla prima fase del *remix*, il secondo corrisponderebbe alla forma del *remix rigenerativo*

a recombination of content and form that opens the space for Remix to become a specific discourse intimately linked with new media culture. The Regenerative Remix can only take place when constant change is implemented as an elemental part of communication, while also creating archive<sup>205</sup>

Con il termine *mashup riflessivo*, quindi, si intende quella tipologia di *remix* basata non tanto sul campionamento di parti finite ma sul costante aggiornamento delle parti, tipico delle forme del web.

È indubbio l'apprezzabile sforzo di Navas di creare una tassonomia che risponda principalmente a un unico criterio, ovvero quella che definisce funzionalità delle forme di *remix* – e che possiamo ricondurre a un'unione del criterio basato sull'intervento sui materiali e quello basato sulle scelte compositive da noi enunciati in apertura di paragrafo. Tuttavia è altrettanto evidente la difficoltà per chi legge di destreggiarsi all'interno di differenze minime e di termini ripetuti (in particolare utilizzare il termine riflessivo per indicare sia un tipo di *mashup* che un tipo di *remix* senza nessuna ragione apparente) che rendono questa tassonomia poco funzionale. Infine, è da registrarsi la totale assenza di forme di *remix* prettamente audiovisive.

Come sostiene Christa Blüminger nel suo saggio “Cultures de remploi - questions de cinéma” del 2004, dopo aver esaminato e criticato i principi di differenziazione proposti da alcuni studiosi tra cui Peter Wollen, Paul Arthur e William C. Wees, inserendoli nei dibattiti critici dei rispettivi paesi, “Le’ cinéma de remploi, comme genre, n’existe pas

---

<sup>204</sup> E. Navas, *Remix theory*, cit., p. 65.

<sup>205</sup> E. Navas, “Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture”, cit., p. 158.

davantage. Il existe cependant de multiples histoires du remploi de matériaux trouvés, il existe des affinités et des influences, et il est possible, voire nécessaire, d'analyser et de commenter individuellement les films, les vidéos numériques ou électroniques, les installations qui prennent pour matière des films préexistants<sup>206</sup>”.

Abbiamo già ribadito come sia errato pensare il *remix* come genere. Abbiamo, inoltre, evidenziato in questa lunga panoramica di proposte tassonomiche e terminologiche quanto sia arduo pensare al *remix* in termini onnicomprensivi o, al contrario, eccessivamente riduttivi. Da questo punto di vista, tutte le tipologie prodotte sino a questo momento risultano manchevoli nei confronti di qualche aspetto della pratica, ignorata più o meno consapevolmente. Pur con problemi di applicabilità e funzionalità, risultano più utili ai fini euristici i tentativi di suddividere le tipologie per tipo e quantità di materiali riutilizzati (che tuttavia presentano problemi in caso di fonti ibride) e di composizione delle opere derivate (soprattutto Navas e Brenez). Rimangono significative le scelte operate in base all'intenzionalità autoriale, che, tuttavia, risultano falsate da restrizioni ideologiche da parte degli autori: Wees, come Brenez nella seconda parte del suo saggio, fonda la propria struttura tassonomica su istanze dedotte soltanto a livello interpretativo, lasciando troppo margine alle personali preferenze dell'analista. Infine, il fatto di trovarsi di fronte a una materia vasta e ramificata può generare problemi e gravi dimenticanze, come nel caso di Horwatt.

---

<sup>206</sup> Christa Blümlinger, “Cultures de remploi - questions de cinéma”, *Trafic*, n.50, 2004, p. 343.

### 1.3 Prospettive teoriche

By reminding us that we are seeing images produced and disseminated by the media, found footage films open the door to a critical examination of the methods and motives underlying the media's use of images<sup>207</sup>.

The activities of DJs, Web surfers, and postproduction artists imply a similar configuration of knowledge, which is characterized by the invention of paths through culture. All three are “semionauts” who produce original pathways through signs<sup>208</sup>.

Il remix diventa dunque un “dovere evolucionistico” che nasce dall'esigenza connaturata ad ogni essere umano di trasformare in maniera personale i materiali a sua disposizione. [...] il remix è un'esigenza della contemporaneità<sup>209</sup>.

Il *found footage* come metodo per esaminare l'uso delle immagini all'interno dei media. Il riuso come percorso di significazione attraverso la cultura. Il *remix* come esigenza evolucionistica della contemporaneità. In questi brevi passaggi possiamo trovare tracciata l'evoluzione della riflessione teorica intorno alla pratica del riuso. Una prospettiva che progressivamente si evolve e si sposta, inglobando nuove porzioni della cultura visuale. Quelli che, infatti, erano studi che si concentravano sulle varie declinazioni di una pratica esclusivamente cinematografica (è questo il caso, ovviamente, di Leyda ma anche di molti studi che privilegiano le produzioni cinematografiche legate al riuso come quelli di Brenez, Wees, Blümlinger, Hausheer e Settele<sup>210</sup>) e che si aprivano progressivamente al video (in particolare con Borriaud e la collezione di saggi contenuta in *Monter/Sampler*<sup>211</sup>), oggi sono riflessioni che si estendono all'intera produzione culturale, con particolare attenzione alle produzioni legate all'informatica e al digitale. È, infatti, questa la prospettiva all'interno della quale si muovono le opere di Navas, Manovich, Campanelli e Lessig<sup>212</sup>, una prospettiva che sposta la riflessione estetica ed epistemologica sul riuso dall'ambito legato all'applicazione di una pratica all'interno del linguaggio audiovisivo all'idea che il *remix* vada trattato come modello della “messa in forma” dell'esistente,

---

<sup>207</sup> W.C. Wees, *op.cit.*, p. 32.

<sup>208</sup> N. Bourriaud, *op.cit.*, p. 12.

<sup>209</sup> V. Campanelli, *Remix it yourself*, cit., p. 17.

<sup>210</sup> J. Leyda, *Films Beget Films*, cit.; W.C. Wees, *op.cit.*; C. Hausheer, C. Settele, *op.cit.*; Christa Blümlinger, *Cinéma de seconde main. Esthétique du remploi dans l'art du film et des nouveaux médias*, Paris, Klincksieck, 2013

<sup>211</sup> N. Bourriaud, *op.cit.*; Y. Beauvais, J.-M. Bouhours, *op.cit.*

<sup>212</sup> E. Navas, *Remix theory*, cit.; L. Manovich, *Software culture*, cit.; V. Campanelli, *Remix it yourself*, cit.; L. Lessig, *Remix*, cit.

modalità di conoscenza, modalità di archiviazione delle informazioni e intervento curatoriale sulle informazioni<sup>213</sup>.

Pur avendo sin qui reclamato la possibilità di interrogare simultaneamente e far convivere proficuamente prospettive e modelli teorici del presente e del passato per spiegare il funzionamento della pratica di riuso, non è nostra intenzione minimizzare l'importanza della digitalizzazione nella sua evoluzione. Se è opportuno leggere le basi del riuso, i principi che regolano il suo funzionamento, le fasi logiche che lo compongono attraverso gli strumenti che la letteratura dei *film studies* ci ha fin qui fornito, è pur vero che, anche a livello discorsivo, l'avvento del digitale ha generato forti cambiamenti. Il linguaggio utilizzato per descrivere il riuso e i modelli adottati sono sempre più legati alla terminologia informatica: le immagini digitalizzate sono, in effetti, dei *dati*, utilizzati da software; i software funzionano a partire da *database*. Bourriaud parla dell'opera d'arte derivata dalla postproduzione come di una “superficie di stoccaggio dati<sup>214</sup>”; Campanelli tratta il *remix* all'interno di uno studio socio-estetico generale sulle forme comunicative del web, Mirko Tobias Schäfer ne discute in un testo dedicato principalmente al *modding*<sup>215</sup> dei videogiochi.

Uno dei concetti maggiormente frequentati nel discorso teorico intorno ai nuovi media e, di conseguenza, nelle riflessioni sul *remix* è indubbiamente il *database*. Una nuova forma – al contempo pratica e simbolica – che da una parte indica quell'insieme strutturato di dati alla base di ogni processo informatico e, dall'altra parte, quella degli utenti, una collezione di voci su cui effettuare delle operazioni. Così lo intende Manovich ne *Il linguaggio dei nuovi media*<sup>216</sup>. Non solo gli utenti utilizzano le informazioni, i dati, le immagini e i suoni che cercano e trovano in rete come un gigantesco database<sup>217</sup>, ma la forma-database è alla base del funzionamento dei nuovi media. Manovich sceglie, in realtà, alcuni esempi provenienti dalla storia del cinema per definire quella che chiama *logica* del

---

<sup>213</sup> Sul tema del *remixer* come curatore si vedano, tra gli altri, Eduardo Navas, “The Curator as Remixer”, *Remix theory*, cit., pp. 146–150.; Thomas Thiel, “Curator as Filter/User as Curator” G. Lovink, S. Niederer, *op.cit.*, pp. 181–187.; Frank Kessler, Mirko Tobias Schäfer, “Navigating YouTube: Constituting a Hybrid Information Management System”, Pelle Snickars, Patrick Vonderau, *The YouTube Reader*, Stoccolma, National Library of Sweden, 2010, pp. 275–291.

<sup>214</sup> N. Bourriaud, *op.cit.*, p. 79.

<sup>215</sup> cfr. Glossario.

<sup>216</sup> L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., pp. 273–277.

<sup>217</sup> “On the other hand, the archive analogy stresses the possibility that users can find material there [YouTube] and reuse it for their own purposes [...] collection of audiovisual material that is stored and can be retrieved through appropriate search operations”. Frank Kessler e Mirko Tobias Schäfer, ad esempio, trattano il tema di YouTube come archivio e database in “Navigating YouTube: Constituting a Hybrid Information Management System”, P. Snickars, P. Vonderau, *op.cit.*, p. 276.



database, trovandone un'illustre applicazione nel modello del montaggio vertoviano di *Chelovek s kino-apparatom* (*L'uomo con la macchina da presa*, 1929):

diversamente dal montaggio standard, che consiste nella selezione e organizzazione del materiale filmato in precedenza secondo un copione preesistente, qui il processo di collegamento tra le inquadrature, di riordinamento delle stesse per scoprire l'ordine segreto del mondo, costituisce il metodo stesso del film. *L'uomo con la macchina da presa* dispone il proprio database in un ordine particolare per costruire un'argomentazione. I risultati estratti dall'archivio e organizzati in un determinato ordine diventano [...] un'interpretazione del significato delle immagini che incontriamo ogni giorno<sup>218</sup>.

La forma-database non è limitata, dunque, all'“era del software”: è infatti alla base del ragionamento intorno alle opere di riuso, sia che si tratti di un riuso filmico sia che si parli di *remix*. In entrambi i casi, si tratta del meccanismo di assemblaggio e montaggio di materiali preesistenti, materiali intesi come archivio e accumulo di elementi da organizzare seguendo un principio espresso attraverso il montaggio. Quando, in *Software Culture*, Manovich illustra, tra le caratteristiche precipue del *remix*, assemblaggio e modularità, è evidente che alla base di questi due principi si situi la forma *database*: i moduli assemblabili attraverso il *remix* non sono altro che le informazioni stoccate in uno o più database.

Ulteriore riflessione interessante sul tema è quella che Jos de Mul propone in “The work of art in the age of digital recombination”. Nel saggio de Mul riflette sui cambiamenti occorsi nel panorama mediale contemporaneo e propone un aggiornamento del celebre testo benjaminiano. L'autore sostiene, infatti, che si sia verificato uno spostamento nella mediasfera e nella produzione di immagini e che oggi non possiamo più parlare di era della “riproducibilità tecnica” ma ci troviamo in quella che definisce l'era della “ricombinazione digitale”. Al valore espositivo, che Benjamin attribuiva all'opera della riproducibilità, si sarebbe sostituito un valore *manipolativo*: “the value of an object depends on the extent of its openness for manipulation<sup>219</sup>”. Questa alternanza di valori sarebbe originata dall'*ontologia del database* alla base del funzionamento del metamedium computerizzato: ovvero dall'interazione dinamica di quattro operazioni – “aggiungi”, “naviga”, “cambia” e “distruggi”. “Database ontology is dynamic, because the data elements can be constantly combined, decombined, and recombined<sup>220</sup>”.

Il database, parafrasando de Mul, assume, quindi, molteplici funzioni all'interno delle teorizzazioni riguardanti il riuso ma quella fondamentale è di fornire una metafora

---

<sup>218</sup> L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., p. 298.

<sup>219</sup> Jos de Mul, “The work of art in the age of digital recombination”, M. van den Boomen et al., *op.cit.*, p. 102.

<sup>220</sup> *Ibidem*, p. 100.

concettuale che descrive non solo una possibile struttura del mondo ma anche il modo con cui quest'ultimo viene esperito attraverso il riuso.

Tra i molti spunti e riflessioni possibili, abbiamo scelto di soffermarci ulteriormente su uno degli snodi teorici cruciali per quanto riguarda il *remix* audiovisivo, ovvero il problema dell'originalità e del riconoscimento dell'originale nel *remix*.

### 1.3.1 Originalità e Riconoscimento

Perché un *remix* esista occorre la compresenza di due componenti: uno o più originali da cui sono stati prelevati i frammenti che compongono il *remix* e un'opera seconda, derivativa, che li contiene e li modifica in altro.

Il tema dell'originalità e del riconoscimento delle parti *remixate* da parte degli spettatori diventa, quindi, di centrale importanza nella trattazione del fenomeno e porta con sé come corollari la trattazione dei concetti di “storicità” e “riflessività” del/nel *remix* e nella pratica del *remix*.

La questione dell'originalità è intimamente collegata al tema della copia e, quindi, si lega a doppio filo con le questioni legali riguardanti il copyright.

Come abbiamo in parte già rilevato nella sezione dedicata alla fase di selezione nel *remix*<sup>221</sup> l'atto di appropriazione di un originale o di sue parti porta con sé innumerevoli ripercussioni sull'opera derivativa, ripercussioni dovute da una parte alla natura proprietaria dei materiali remixati e, dall'altra, allo stigma culturale proprio dell'atto del copiare, inteso come plagio e associato alla mancanza di creatività e originalità da parte del secondo autore.

Marcus Boon, nell'introduzione alla sua elegia della copia, *In praise of copying*, ci ricorda che:

many of the boundaries we have set up between activities we call “copying” and those we call “not copying” are false, and [...] objectively, phenomena that involve copying are everywhere around us. Indeed, they are a crucial factor in our ability to make sense of ourselves and the world<sup>222</sup>.

Ma se il concetto che la copia, intesa come imitazione, faccia parte dell'umano modo di conoscere e trasmettere conoscenza è oramai piuttosto radicato, ci troviamo nel caso della

---

<sup>221</sup> Si veda *infra* 1.1.3.

<sup>222</sup> M. Boon, *op.cit.*, p. 10.

pratica del riuso di fronte a un mondo – quello dell'arte ma anche quello legato ai processi produttivi – in cui il distinguere una copia da un originale assume su di sé tali ripercussioni in termini di valore economico, status, capitale culturale, “aura”, che il problema non può essere liquidato facilmente. Rosalind Krauss in *L'originalità dell'avanguardia* decostruisce il mito romantico dell'originalità artistica a favore di una pratica di ripetizione e ricorrenza che caratterizza anche lo spazio dell'arte che più si pensa votato a fare tabula rasa del passato e partire da zero, ovvero l'avanguardia<sup>223</sup>. E il *détournement* debordano del “plagio necessario” conferma ulteriormente questa posizione. Tuttavia, nel campo del *remix* contemporaneo l'idea di “originale”, così come l'idea di “autore”, intesi come entità da proteggere ristagna in una molteplicità di ambiti.

Il tema della *manca* di originalità delle opere derivate è, ad esempio, una delle armi maggiori nelle mani dei legislatori che perseverano nel perseguire le pratiche di *remix* come illegali e contrarie all'etica – di facciata – che vorrebbe il *copyright* come strumento a difesa dei diritti dei creatori “originali” delle opere, garante di quell'equo compenso che fornisce all'artista indipendenza economica e artistica. “Non si può essere veramente creativi se la tua creatività è basata sulla creatività altrui”, risponde scioccata una funzionaria governativa di un ufficio brevetti e copyright al documentarista Brett Gaylor che le domanda – mostrandole le immagini di un musicista che utilizza campionamenti per comporre i propri brani – perché la legislazione vigente dovrebbe frenare la palese creatività di un individuo per proteggere brandelli quasi irriconoscibili di materiali “originali” creati da altri<sup>224</sup>. Il concetto di creatività connesso all'idea di originalità della pratica del riuso è parimenti utilizzato dai promotori della cosiddetta cultura libera per difendere e sostenere una visione alternativa del *remix*: “we wish to defend the idea of a creative field of concepts and ideas that are free from ownership<sup>225</sup>”.

Non è un caso che Lawrence Lessig, nel propugnare le ragioni di un'auspicata apertura delle norme del *copyright*, definisca l'oggetto della sua analisi “cultura della creatività<sup>226</sup>” nonostante la sua trattazione si concentri sull'industria dell'intrattenimento dal punto di vista dei processi produttivi di tipo economico e commerciale: sotto il profilo retorico l'appello alla creatività ha un grado di attrazione ed efficacia infinitamente maggiore

---

<sup>223</sup> cfr. Rosalind E. Krauss, *L'originalità dell'avanguardia e altri miti modernisti*, Roma, Fazi, 2007, pp. 171–172.

<sup>224</sup> cfr. *RIP! A Remix Manifesto* (Brett Gaylor, 2008).

<sup>225</sup> David M. Berry, Giles Moss, *Libre Culture: Meditations On Free Culture*, Provo, Repressed Publishing LLC, 2012, p. 4.

<sup>226</sup> Lawrence Lessig, *Remix: il futuro del copyright (e delle nuove generazioni)*, Milano, ETAS, 2009, p. XXXIX in riferimento alla sezione “Culture”, *Ibidem*, pp. 3–82.

rispetto ad altri concetti, perché è radicato nell'immaginario collettivo come “qualcosa che va preservato<sup>227</sup>”. Il concetto dell'unicità e importanza dell'originale è talmente insito nel ragionamento culturale legato all'arte che le formule ideate fino a questo momento per tutelare il riuso si sono finora appellate o alla parzialità del riuso (quantificare *quanto* dell'originale viene appropriato e modificato) o alla trasformatività dello stesso (giudicare *come* l'originale è stato modificato). Prendiamo, ad esempio, le norme che regolano il *fair use*, che non è una legge come sono quelle sul copyright ma una dottrina nata nella legislazione statunitense – e presente in realtà in molti paesi tra cui anche l'Italia<sup>228</sup> – creata per salvaguardare ogni utilizzo trasformativo di materiale protetto da copyright (fatto senza chiedere la liberazione dei diritti) per la creazione di lavori che abbiano l'intento di commentare, criticare o parodiare tali materiali<sup>229</sup>. Il *fair use* è stato frequentemente chiamato in causa nell'ultimo decennio come strumento da utilizzare per difendere a livello legale le varie forme di *remix*: le corti di giustizia, che giudicano caso per caso, hanno a disposizione quattro fattori per stabilire se nell'opera derivativa in questione il *fair use* sia correttamente utilizzato o meno. I quattro fattori sono: lo scopo dell'utilizzo di materiali protetti (ad esempio, per fini didattici o critici), la natura di questi materiali (se sono materiali editi o inediti), la quantità e la rilevanza delle parti utilizzate (se i campionamenti fatti sull'originale ne prelevano solo piccole parti o si estendono all'opera intera) e, infine, gli effetti del riuso sul mercato potenziale del contenuto protetto (se l'opera derivativa può in qualche modo ledere il mercato di riferimento dell'originale). È rilevante notare come il

---

<sup>227</sup> Creatività, comunità creative, pratiche creative sono solo alcuni dei termini utilizzati frequentemente in testi che trattano il tema del copyright. Tra questi possiamo ricordare la proposta di istituire un contributo per ricompensare i detentori dei diritti in caso di condivisione dei loro prodotti fuori dagli scambi di mercato. (Philippe Aigrain, *Sharing. Culture and the Economy in the Internet Age*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2012, pp. 59–135.; D.M. Berry, G. Moss, *op.cit.*, pp. 4–11.; S. Vaidhyathan, *op.cit.*).

<sup>228</sup> Nei paesi del Commonwealth il *fair use* è conosciuto come *fair dealing* mentre nella legislazione è stato introdotto nel 2007 attraverso un emendamento all'articolo 3 dell'IPRED2–Second Intellectual Property Rights Enforcement Directive

(<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:52006PC0168:EN:NOT>).

In Italia, stando alle dichiarazioni ufficiali sarebbe previsto “implicitamente” nell' art.70 e nel comma 1-bis della Legge sul diritto d'autore

([http://banchedati.camera.it/sindacatoispettivo\\_15/ShowXml2Html.Asp?IdAtto=8215 Stile=5](http://banchedati.camera.it/sindacatoispettivo_15/ShowXml2Html.Asp?IdAtto=8215 Stile=5)). Sul *fair use* si vedano anche P. Aufderheide, P. Jaszi, *op.cit.*; Center for Social Media, “Recut, Reframe, Recycle: Quoting Copyrighted Material in User-Generated Video”, *cit.*; NOLO, “Copyright and Fair Use Overview and Resources”, Stanford University Library, 2010,

[http://fairuse.stanford.edu/Copyright\\_and\\_Fair\\_Use\\_Overview](http://fairuse.stanford.edu/Copyright_and_Fair_Use_Overview).

<sup>229</sup> Sull'applicazione e il rinforzo di questa dottrina si sono spesi negli ultimi anni molti attivisti e associazioni, come l'Electronic Frontier Foundation, coinvolgendo anche le associazioni che proteggono le creazioni dei fan come l'Organization for Transformative Works. In particolare, queste due associazioni hanno presentato alla Library of Congress la richiesta di esenzione dalla legge di anti-circonvenzione (contenuta nel DMCA-Digital Millennium Copyright Act) per i creatori di *remix* a scopo non commerciale. Tale esenzione è stata ottenuta nel 2009 e poi riconfermata e ampliata nell'ottobre 2012. Sul diretto coinvolgimento della comunità del *vidding* in queste petizioni, rimandiamo al paragrafo 3.2.2.

*fair use* non stabilisca la non-commerciabilità dell'opera derivativa come condizione *sine qua non* per concedere l'utilizzo di materiali protetti ma si limiti a una più generica salvaguardia del mercato dell'opera prima (elemento che invece sembrerebbe, a un esame superficiale della questione, ben più rilevante) e si premuri invece di proteggere l'originale adottando una sorta di griglia di valori da verificare nell'opera derivativa: quanto è stato “preso” dall'originale? E, soprattutto, perché? Quest'ultima domanda causa la maggior parte delle controversie in termini di applicazione del *fair use* perché sottintende un giudizio di valore espresso giuridicamente su quali opere derivate abbiano il diritto di esistere e quali invece vadano condannate. E se risulta di facile accettazione (quantomeno a livello di discorso pubblico, ma non ancora a livello del dibattito legislativo) che vadano salvaguardate le pratiche di riuso nel campo dell'educazione e della didattica, è chiaro che la difesa dei *remix* parodici su YouTube fatti da singoli utenti appare molto più complessa da giustificare seguendo una scala di valori che giudica positivamente soltanto interventi che rimandino a critiche e commenti che potremmo genericamente definire di tipo politico<sup>230</sup>.

La *motivazione* del *remix* diventa quindi il criterio primario per stabilire se sia corretto o meno proteggerlo da un punto di vista legale. E tale posizione giustifica i numerosi tentativi di elevare lo status della pratica del *remix* a critica politica *tout court* per rientrare a pieno titolo nelle protezioni proposte dalle leggi vigenti. Ciò conduce *remixer* e attivisti a difendere frequentemente la pratica e i diritti di riuso dal dubbio di “rispettabilità” e “utilità” della forma *remix*<sup>231</sup>. Come ricorda Rebecca Tushnet in riferimento ai fanvideo:

Remix culture often has to fight off the intuition that free speech, to be really respectable, ought to be political, at least in the general sense of operating as social criticism even if it doesn't intervene in electoral politics. What's so important about remixing a favorite show to demonstrate how two characters are meant for each other?<sup>232</sup>

Questa valutazione qualitativa del *remix* – che risponde alla necessità di giusticare il “furto” di parti di un originale cui viene attribuito in maniera acritica e automatica un

---

<sup>230</sup> Non è un caso che il *fair use* nasca negli Stati Uniti oltre centosettanta anni fa con lo scopo di mitigare le leggi sul diritto d'autore nei casi in cui minacciassero la libertà di espressione, ovvero per garantire il diritto di commentare e criticare liberamente testi protetti da *copyright* citandone delle parti.

<sup>231</sup> In *Recut, Reframe, Recycle*, ad esempio, il Center for Social Media elenca tra le possibili motivazioni del *remix* soltanto satira, parodia, commento critico negativo o positivo, pastiche e collage. Anche in questo caso si evidenzia nella mancanza di quelle motivazioni prettamente ludiche che muovono una parte cospicua delle attività di *remix* sul web un tentativo di nobilitare il *remix* per renderlo “degnò” di protezione («Recut, Reframe, Recycle: Quoting Copyrighted Material in User-Generated Video» cit.).

<sup>232</sup> Rebecca Tushnet, “Hybrid Vigor: Mashups, Cyborgs, and other Necessary Monsters”, *I/S: A Journal of Law and Policy for the Information Society*, n. 6.1, 2010, p. 11.

valore intrinseco da rispettare e salvaguardare – è tanto radicata quanto infondata anche da un punto di vista legale. Le legislazioni riguardanti il diritto d'autore, compreso il *fair use*, non dovrebbero, infatti, fornire criteri per stabilire quali lavori meritino protezione e quali no, perché questo genererebbe un'ulteriore limitazione alla libertà di espressione che tentano invece di sostenere.

Al di là degli aspetti propriamente legali, è indubbio che la questione dell'originale ha ramificazioni pressoché infinite nella discussione sul riuso e sul *remix*. Ed è evidente che ipotesi di analisi e trattazione del fenomeno basate su giudizi di valore che travisino completamente il senso delle operazioni di *remix* ai fini di inserirle in categorie cui non appartengono finiscono con l'essere viziate da un'incomprensione di fondo che ne determina l'inapplicabilità.

Di centrale importanza è anche il tema del *riconoscimento* dell'originale – ovvero delle parti remixate – da parte degli spettatori. Gli studiosi in questo frangente hanno opinioni indubbiamente divergenti.

Eduardo Navas, basandosi sulle teorie del postmoderno di Craig Owens, sostiene che la natura del *remix* sia intrinsecamente allegorica: come nel postmoderno avviene una decostruzione intesa come “a transparent awareness of the history and politics behind the object of art”, così nel *remix*

The object of contemplation [...] depends on recognition (reading) of a pre-existing text (or cultural code). For Owens, the audience is always expected to see within the work of art its history<sup>233</sup>.

Secondo Navas il *remix* (principalmente in campo musicale) si fonda sull'autorità della composizione originale e, sia che abbia forma di campionamento sia che abbia forma di citazione, funziona principalmente a livello metariflessivo:

This implies that the originality of the remix is non-existent, therefore it must acknowledge its source of validation self-reflexively. The remix when extended as a cultural practice, as a form of discourse, is a second mix of something pre-existent. The material must be recognized, otherwise it could be misunderstood as something new, and it would become plagiarism<sup>234</sup>.

Navas ammette soltanto nel caso del *regenerative remix* – ovvero del tipo di *remix* che definisce tipico dei nuovi media che si basa sul continuo aggiornamento delle parti (come nel caso dei mashup informatici) – che il riconoscimento dell'originale lasci spazio ad altre istanze, in primo luogo il valore d'uso del *remix*.

---

<sup>233</sup> E. Navas, *Remix theory*, cit., p. 67 con riferimento a Craig Owens, “The Allegorical Impulse: Towards a Theory of Postmodernism”, *Art After Modernism*, Brian Wallis, Marcia Tucker (a cura di), New York, Godine, 1998, pp. 217-221.

<sup>234</sup> *Ibidem*.

The regenerative remix is specific to new media and networked culture. Like the other remixes it makes evident the originating sources of material, but unlike them it does not necessarily use references or samplings to validate itself as a cultural form. Instead, the cultural recognition of the material source is subverted in the name of practicality—the validation of the regenerative remix lies in its functionality<sup>235</sup>.

A nostro avviso, la prevalenza della funzionalità *pratica* del *remix* rispetto al riconoscimento culturale non può essere relegato al solo *remix* rigenerativo – ovvero al *remix* informatico nell'accezione di Navas – ma va esteso alla totalità delle produzioni derivate dal riuso. Il grado di riconoscimento dell'originale, infatti, può assumere sfumature differenti a seconda della funzione attribuita dall'autore, o dallo spettatore, alle singole parti e alla loro combinazione. Non viene fatta menzione, infatti, della natura degli elementi riconoscibili dell'originale: se occorre quindi riconoscere l'opera in sé (compreso il titolo e l'autore), il contesto generale di produzione (periodo storico, luogo di produzione), il tipo di materiale (pubblicitario, giornalistico, finzionale cinematografico o televisivo) o qualcos'altro. Come se l'imitazione e appropriazione di elementi a livello tematico o sintattico all'interno dei *remix* non avesse alcuna rilevanza in termini di fruizione e utilizzo delle opere di riuso.

Se prendiamo, ad esempio, le controcampagne pubblicitarie che utilizzano immagini e linguaggi degli spot originali per sovvertirne il messaggio<sup>236</sup>, quale grado di riconoscimento dell'originale è sufficiente e quale necessario? Occorre riconoscere con esattezza lo spot originale, il claim e l'azienda, oppure è sufficiente identificare le immagini come provenienti dal contesto della promozione commerciale e stabilire a quale settore appartenga il prodotto (informatica, multinazionali farmaceutiche, prodotto di bellezza, etc.) in modo da comprendere il ribaltamento proposto? Nei casi di *remix* utilizzati a scopi didattici e pedagogici<sup>237</sup> la funzione del *remix* risiede effettivamente nel riconoscimento degli originali o, piuttosto, nel processo in sé, proposto agli allievi per trasmettere, ad esempio, competenze nel campo della media literacy che derivano dal saper applicare correttamente gli strumenti del *remix* esplorando il mondo mediale che li

---

<sup>235</sup> Ivi, p. 73.

<sup>236</sup> Tra questi possiamo citare nuovamente *Levi's - Go Forth and Revolt* e alcune delle molte sovversioni dello storico spot della Apple “Think Different”, come *Think Different! (Egypt)* (doncorlionharby, 2011, <https://www.youtube.com/watch?v=0Y7XZBTLuNM>) o *Think Different Star Wars Edition* (Ayaz Asif, s.d., <https://www.youtube.com/watch?v=bjrqHEhopW8>).

<sup>237</sup> Un esempio è l'utilizzo del *remix* fatto dai Laboratori *Reel Grrls* (<http://www.reelgrrls.org/>) per far interagire bambine e bambini con l'immaginario pubblicitario. Sul tema si veda: Jonathan McIntosh, “The Reel Grrls Remix Gendered Toy Ads”, *Political Remix Video*, 21 marzo 2010, <http://www.politicalremixvideo.com/2010/03/21/reel-grrls-remixed-ads/>.

circonda<sup>238</sup>? Nel caso dei fanvideo, come vedremo, parte del funzionamento del rapporto biunivoco tra il *vidder* – che crea il *vid* – e il *vidwatcher* che lo guarda e interpreta – risiede in una comune comprensione di codici e linguaggi adottati nel costruire i fanvideo più che in una effettiva conoscenza della fonte. Ovvero, un *vidwatcher* “allenato” al linguaggio del fanvideo è perfettamente in grado di comprendere e apprezzare anche un *vid* realizzato a partire da una fonte che non conosce, grazie ad elementi quali la tipologia di video, le scelte di montaggio e i codici interpretativi sviluppati dal costante scambio e commento con altri membri della comunità.

Anche Jamie O'Neil come Navas sostiene che nel *remix* sia necessario il riconoscimento dell'originale, ma affronta il tema da una prospettiva differente.

Secondo O'Neil l'atto del *remix*, da un punto di vista filosofico, costituisce una forma processuale delle cose che nega un'origine fissa, ovvero quella dell'autore. La proposta di O'Neil di derivazione deleuziana, definisce il *remix* un'evoluzione molare del mix, che ritiene invece molecolare: laddove il secondo mescola elementi che mantengono la loro individualità come “organi di un corpo”, il primo è una “modifica del corpo in sé stesso”. Si tratterebbe di un oggetto nuovo che, tuttavia,

denies essential identity by maintaining a transparency to the previous context, and presents a sophisticated dual image, the former body is not lost, there is a co-presence of the past and the present in this embodiment, which mediates between the past and the future via a new vector of the eternally changing<sup>239</sup>.

Come Navas, O'Neil pensa il *remix* in termini di oggetto trasparente attraverso cui vedere il passato: “This co-presence of the past via the new retelling (the *remix*) always maintains a transparency to which we perceive the ‘original’, often overtly displayed, albeit not always recognized<sup>240</sup>”.

L'autore si interroga successivamente sul funzionamento del *remix* in base alla “conoscenza storica” dell'originale da parte dello spettatore: “[t]he alternative I am suggesting is that we elevate the status of the *remix*, for it contains, inherently, a form of critical dialogue with the ‘original’ or overarching context<sup>241</sup>”. Interviene nuovamente il concetto di originalità, in riferimento al quale il *remix* si configura come un vero e proprio rompicapo perché il *remix* è al contempo “context-dependent” e frutto di un concetto del tutto difforme dalla norma di originalità. O'Neil si basa in questo caso sulla teoria del

---

<sup>238</sup> Sul tema degli usi didattici del *remix* si veda, in particolare, M. Ito, *op.cit.*

<sup>239</sup> Jamie O'Neil, “The Remix Aesthetic: Originality: Mixed and Mashed-up”, 2006, <http://www.comdma.com/~mcluhanr/papers.html>: 4.

<sup>240</sup> *Ivi*, p. 5.

<sup>241</sup> *Ivi*, p. 6.



simulacro di Baudrillard e interpreta l'estetica del *remix* come “an outgrowth of the world as simulacra<sup>242</sup>”.

By virtue of the Remixer's choices, the remix becomes a single enunciation that is both creative and critical, i.e. the Remixer's subjectivity is infused into the superimposition. The Remixer does not consider “media” as merely a recorder of “meaning”, but rather as an interface into which we continually re-interpret, re-record, and re-invent meaning. The remix aesthetic processualizes media and thus opens “recordings” to the future, yet this is accomplished through a very different approach to the “original” or historical<sup>243</sup>.

I *remix* sarebbero, quindi, una piattaforma di dialogo critico “because aesthetically, they are a variation on piece of historical material”. Il *remix* funziona perché attiva gli spettatori attraverso materiali familiari ma offrendo un'interpretazione soggettiva su questi materiali che è quella del *remixer*. “This willingness to perceive media as *not* the final form of something<sup>244</sup>” modifica la percezione dell'elemento storico in una visione più postmoderna.

La posizione di O'Neil lascia maggior margine alle possibilità di comprensione spettatoriale disgiunte da una conoscenza diretta dell'originale, tuttavia anche in questo caso questo tipo di conoscenza sembra essere essenziale all'esperienza estetica. Inoltre, nuovamente, si predilige la posizione del *remixer* di attivare commenti e critiche sui materiali ignorando la posizione e le competenze dello spettatore del *remix*, cui viene richiesto, apparentemente, soltanto di cercare di riconoscere i componenti assemblati e interpretare le intenzioni dell'autore. Nessun riferimento viene fatto a funzioni diverse del *remix* che non siano di esperienza puramente estetica e sensoriale.

Vito Campanelli in *Remix It Yourself* critica entrambi i punti di vista sostenendo come irricevibili due posizioni che vedono il piacere estetico determinato esclusivamente dalla riconoscibilità dell'originale e rivendica la pluralità delle possibili esperienze. In queste posizioni, infatti, vede il rischio di trasformare l'esperienza estetica del *remix* nell'emanazione di una concezione elitaria e classista della cultura, dove solo chi ha i mezzi per capire – e quindi ha avuto i mezzi economici per studiare e informarsi – può permettersi di “vivere appieno” il *remix*. Secondo Campanelli in un momento di “estetica diffusa” in cui tutto si gioca sul piano della forma è difficile credere in questo tipo di processo estetico.

tutti sono ammessi al pieno godimento estetico di ciascuna opera, ognuno secondo le proprie capacità interpretative. È ovvio poi che chi possiede le chiavi per decifrare i materiali citati avrà una comprensione più profonda dell'opera, non però un maggiore

---

<sup>242</sup> *Ivi*, p. 7.

<sup>243</sup> *Ivi*, p. 8.

<sup>244</sup> *Ibidem*.

godimento estetico. È infatti possibile essere rapiti dal movimento delle immagini così come dall'incalzare della musica, è possibile commuoversi, arrabbiarsi, piangere, angosciarsi ecc., pur senza rendersi conto di essere di fronte a un'operazione di ricontestualizzazione critica delle immagini di un film di inizio secolo<sup>245</sup>.

Campanelli critica in parte anche l'idea di riflessività che sia Navas che O'Neil applicano al *remix*, negando in questo modo una discontinuità anche parziale tra originale e *remix*:

interpretare il remix come qualcosa che può (anche) far perdere le tracce degli oggetti culturali del passato ricontestualizzati nel presente apre la strada alla possibilità di interpretare il remix come una rivitalizzazione, un immettere nuova linfa vitale all'interno di fonti ormai sclerotizzate dal trascorrere del tempo<sup>246</sup>.

Questa posizione rispetto al *remix* e al suo rapporto col passato spiegherebbe la “rivoluzione” causata nel contesto mediale dall'ingresso e diffusione di questa pratica che ne ha sconvolto codici e abitudini (basti pensare all'enorme rivoluzione culturale che sta generando la lotta per la cultura libera e il copyright).

Curiosamente, Campanelli non cita - né lo fanno altri - la teoria della storia di Walter Benjamin, che ci sembra possa appieno rispondere alle questioni sollevate e adattarsi perfettamente al concetto di *remix* fin qui mostrato. In molti casi vengono menzionate altre opere del filosofo tedesco, in particolare *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*<sup>247</sup>, di cui è opportuno trattenere qui qualche passaggio.

Molti autori, compreso Navas, citano la nota teoria benjaminiana del passaggio di valore dell'opera d'arte da *culturale* a *espositivo*, per spiegare il ribaltamento di funzione dell'originale che diventa oggetto riproposto e ripreso e che assume un nuovo valore *d'uso* che si realizzerebbe pienamente nell'inserimento di questo originale *riprodotto meccanicamente* all'interno dell'opera derivativa *prodotta meccanicamente* a sua volta. Tuttavia, quello che in Benjamin risulta un valore d'uso di esposizione delle copie alle masse, nel caso del *remix* può assumere altri valori, ad esempio per dirla con Jos de Mul il “valore manipolativo”: il senso del *remix* non può risiedere solo nella fruizione passiva di uno spettatore che lo deve cogliere, ma risiede parimenti nella pratica di *creazione* del *remix*. Il *remixer*, dimenticano molti dei commentatori, è prima di tutto uno spettatore, uno spettatore che ha deciso di prelevare parti di ciò che guarda e trasformarle in altro. E il processo può essere valido tanto quanto il risultato finale (non a caso Axel Bruns definisce

---

<sup>245</sup> V. Campanelli, *Remix it yourself*, cit., p. 9.

<sup>246</sup> *Ivi*, p. 11.

<sup>247</sup> Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 2000.

i lavori di *produsage* tra cui inserire le forme di *remix* “unfinished artifacts, continuing process” per indicarne la natura di *work in progress* permanente<sup>248</sup>).

It feels like we really are on the verge of relocating Benjamin’s “lost aura”, except instead of seeing it return in the form of a unique object d’art, it’s now become a more celebrated network identity, one that is constantly in flux<sup>249</sup>.

Per tornare al tema della storicità del *remix*, è forse opportuno fare riferimento alla teoria della storia benjaminiana, esposta principalmente all'interno di *Sul concetto di storia*, a proposito del modo con cui rendere proficua nel presente la relazione dell'uomo con il proprio passato. Secondo Benjamin a un'idea di Storia come flusso continuo di eventi che si susseguono in maniera progressiva e finalistica, di cui è possibile stabilire una verità assoluta, propria dello storicismo, va contrapposta un'idea di storia che “scardini” questo continuum temporale piatto, al fine di comprendere realmente gli eventi passati, con il fine di rendere la Storia qualcosa che abbia realmente a che fare con il proprio presente. Laddove “lo storicismo si accontenta di stabilire un nesso causale fra momenti diversi della storia<sup>250</sup>” con il suo procedimento additivo, “alla base della storiografia materialistica” troviamo, invece, “un principio costruttivo<sup>251</sup>”. Così il filosofo descrive il metodo costruttivo:

Proprio del pensiero non è solo il movimento delle idee, ma anche il loro arresto. Quando il pensiero si arresta d'improvviso in una costellazione satura di tensioni, le provoca un urto in forza del quale essa si cristallizza come monade. Il materialista storico si accosta ad un oggetto storico solo ed esclusivamente allorquando questo gli si fa incontro come monade. In tale struttura egli riconosce [...] una chance rivoluzionaria nella lotta a favore del passato oppresso. Egli se ne serve per far saltar fuori una certa epoca dal corso omogeneo della storia; così fa saltar fuori una certa vita dalla sua epoca, una certa opera dal corpus delle opere di un autore. Il profitto del suo procedere consiste nel fatto che in un'opera è custodita e conservata tutta l'opera, nell'opera intera l'epoca e nell'epoca l'intero corso della storia<sup>252</sup>.

Così Monica Dall'Asta nel saggio *La storia (im)possibile: ancora su Histoire(s) du cinéma*, sottolinea l'importanza della figura della monade, e il suo rapporto con il cinema e con il montaggio, attraverso la quale Benjamin propone

una nuova strategia di appropriazione tattile del passato basata sul montaggio. [...] Il continuum temporale deve essere scardinato, demolito, fatto a pezzi. In breve, la scrittura materialista della storia procede da un'operazione di *découpage* nel tempo. Il suo prodotto è

---

<sup>248</sup> Axel Bruns, “Distributed Creativity: Filesharing and Produsage”, Stefan Sonvilla-Weiss (a cura di), *Mashup Cultures*, New York-Wien, Springer, 2010, p. 26.

<sup>249</sup> Mark Amerika, “WYSIWYG Subjects”, *META/DATA: A Digital Poetics*, Cambridge, London, The MIT Press, 2007, p. 225.

<sup>250</sup> Walter Benjamin, *Sul concetto di storia*, Gianfranco Bonola (a cura di), Torino, G. Einaudi, 1997, pp. 492–493.

<sup>251</sup> *Ibidem*.

<sup>252</sup> *Ivi*, p. 492.

ciò che Benjamin indica con il termine di “monade”: un frammento di tempo fatto saltar fuori dal continuum del decorso storico, ovvero, molto esattamente, una citazione<sup>253</sup>.

E ancora:

Variamente definita come “immagine dialettica” o “télescope del passato attraverso il presente” è un'esperienza del tempo in cui ogni distanza tra passato e presente è abolita, qualcosa come una giunta nel tempo. In altre parole, la vera immagine del passato è un effetto di montaggio<sup>254</sup>.

Impossibile non associare visivamente l'idea di *arresto* del flusso della storia allo scorrere delle immagini in movimento che, una volta fermate, si *crystallizzano* in tanti fotogrammi, ognuno dei quali diventa una monade, inesauribile concentrato di significati. Impossibile, inoltre, non associare questo tipo di connessione tra passato e presente a una giunta di montaggio, unico gesto che riesce a portare “fisicamente” il passato nel presente.

Ecco che letta in quest'ottica la potenza delle operazioni di riuso rivela potenzialità che vanno al di là del mero riconoscimento storico e anche al di là della funzione di esperienza estetica. Se è vero che in ogni forma di riuso abita una particella del passato, è altresì vero che la sua presenza riattivata nel presente – e il processo con cui il passato viene riappropriato, risemantizzato e riassembleato nel presente – può essere uno strumento per compiere l'arresto necessario a far sì che questo passato *agisca* sul presente.

Un passato che agisce non più come mero ricordo, ma come riattivatore della memoria e innesco di forme nuove di conoscenza, frutto tanto delle opere di riuso in sé quanto del processo che le ha generate.

---

<sup>253</sup>Monica Dall'Asta, “La storia (im)possibile: ancora su Histoire(s) du cinéma”, *La Valle dell'Eden*, n.12–13, 2004, p. 111.

<sup>254</sup>*Ibidem*.

## 2 “CREATION DOES NOT HAPPEN IN A VACUUM” - IL CONTESTO MEDIALE CONTEMPORANEO

I mean copying is a feature, not a bug.[...] We have a name for things that don't copy. We call them extinct<sup>1</sup>.

This peer-to-peer network culture—in which digital flux personas create on-the-fly remixes out of all kinds of distributed media fictions being invented by the Net artists themselves—influences the ever-morphing artificial intelligentsia that is continuously shape-shifting its avant presence in this consensual hallucination we call *cyberspace*<sup>2</sup>.

With the advent of Web 2.0, the narrative of participation shifted from emphasizing access to emphasizing collaboration and collective action<sup>3</sup>.

Questo secondo capitolo è dedicato alla disamina di alcuni elementi da noi ritenuti fondamentali per la comprensione del contesto culturale contemporaneo in cui opera la pratica del *remix*. Perché se il *remix* come pratica è pienamente inscrivibile all'interno di un percorso trasversale nella storia della produzione audiovisiva, è altrettanto vero che il *remix* come lo vediamo oggi esiste solo in funzione di alcune caratteristiche del contesto che lo ospita.

Indubbiamente il mutato contesto culturale, in particolare grazie a quel variegato insieme di istanze, tendenze, pratiche e innovazioni tecnologiche riassumibile nelle formule “cultura partecipativa”, “convergenza mediale” ed “economia ibrida”, è un importante snodo per comprendere pienamente la pratica del *remix* audiovisivo. È innegabile che l'elemento di innovazione dettato dalla presenza della rete, dalla digitalizzazione dei media, dagli strumenti e tecnologie oggi realmente diffusi su larga scala per il campionamento delle immagini e il montaggio digitale ne costituisca un aspetto fondante, distinguendolo di fatto dai suoi predecessori nel panorama del riuso delle immagini.

Come ben sottolinea Marianne van den Boomen nell'introduzione al volume da lei curato, *Digital Material*, il mondo mediale è racchiuso all'interno di una dicotomia che vede da una parte l'immaterialità – del web, della rete, del “virtuale” – e dall'altra la

---

<sup>1</sup> Cory Doctorow (attivista per i diritti digitali, scrittore, giornalista), “More than a Book-lined Internet Cafe”, *American Library Association Annual Conference*, Chicago, 30 giugno 2013.

<sup>2</sup> Mark Amerika, “Cyberpsychogeography”, Id., Mark Amerika, *META/DATA: A Digital Poetics*, Cambridge, London, The MIT Press, 2007, p. 15.

<sup>3</sup> Mirko Tobias Schäfer, *Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2011, p. 35.

materialità dell'hardware, dicotomia sempre più marcata man mano che la vita delle persone si riempie di gadget e dispositivi elettronici mobili in cui convergono entrambi i paradigmi<sup>4</sup>. Secondo van den Boomen è importante riconoscere

digital materiality, not so much as 'im/material' but rather as 'in-material' – as software for instance cannot exist by itself but is intrinsically embedded in physical data carriers [...]. In other words, as stuff which may defy immediate physical contact, yet which is incorporated in materiality rather than floating as a metaphysical substance in virtual space<sup>5</sup>.

Gli elementi materiali dei nuovi media possono avere varie forme e formati:

They may be objects such as computer games, desktop icons, digitized archives, computer art, blog debates, or handheld gadgets, but also actions such as checking e-mail, uploading a movie to YouTube, online role-playing, listening to mp3 music, or using an e-learning environment. When it comes to digital material, the lines separating objects, actions, and actors are hard to draw, as they are hybridized in technological affordances, software configurations and user interfaces<sup>6</sup>.

In base a queste pressoché infinite possibilità della materialità digitale van den Boomen invita a considerare le culture digitali come “material practices of appropriation” e gli oggetti neo-mediali quali “material assemblages of hardware, software, and wetware<sup>7</sup>”.

Così è opportuno intendere anche il *remix*: una pratica materiale di appropriazione in cui si uniscono l'intervento del singolo *remixer* (wetware), l'hardware (computer o altri device) e il software (in particolare i software di montaggio).

Nell'impossibilità di descrivere nel dettaglio la varietà del contesto mediale contemporaneo, riteniamo però significativo fare una breve ricognizione sui principali filoni teorici che hanno segnato il dibattito sui nuovi – e vecchi – media nell'ultimo ventennio. In particolare, data la natura di questo studio, ci preme rilevare come si sia fatta

---

<sup>4</sup> van den Boomen ricorda come i discorsi intorno ai nuovi media fatti nei primi anni Novanta fossero animati dalla convinzione che questi potessero “fundamentally transform the way we think, live, love, work, learn, and play. Hypertext, virtual reality, and cyberspace were the predominant buzzwords. They announced a new frontier of civilization, whether from an optimistic utopian perspective [...] or from a more pessimistic and dystopian angle [...]. Yet, both outlooks were rooted in the same idea: that new media marked a shift from the material to the immaterial, a general transformation of atoms into bits (Negroponte 1995) and of matter into mind (Barlow 1996)” (Nicolas Negroponte, *Being Digital*, New York, Knopf, 1995; John Perry Barlow, *A declaration of the independence of cyberspace*, 1996 citati in Marianne van den Boomen, “Introduction. From the virtual to matters of fact and concern”, Marianne van den Boomen et al. (a cura di), *Digital Material Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, Mediamatters, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2009, p. 8.). In seguito, invece, i tentativi di ancorare l'immaterialità dei *bits* vennero declinati in studi che analizzavano la rimediazione dei “vecchi” media nei nuovi, tra cui l'autrice inserisce l'uso del cinema ne *Il linguaggio dei nuovi media* di Lev Manovich (cit.) e, ovviamente, Jay David Bolter, Richard Arthur Grusin, *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e Associati, 2006.

<sup>5</sup> Marianne van den Boomen, “Introduction. From the virtual to matters of fact and concern”, M. van den Boomen et al., *op.cit.*, p. 9.

<sup>6</sup> *Ivi*, p. 10.

<sup>7</sup> *Ivi*, p. 9. Con il termine wetware si è soliti indicare l'interazione tra il cervello umano e il software.

strada progressivamente una sorta di biforcazione tra coloro che trattano della materia “dalla parte degli *utenti*” e coloro che ne trattano “dalla parte dell’*industria*”.

Tale divisione è ben presente, ad esempio, nel dibattito relativo al paradigma della convergenza illustrato da Henry Jenkins nel suo celebrato – e al giorno d’oggi altrettanto ampiamente criticato – *Cultura Convergente*, paradigma che dal 2006 domina la maggior parte delle conversazioni sui nuovi media e sulla mediasfera contemporanea. Ugualmente predominanti all’interno del dibattito accademico e scientifico intorno ai nuovi media sono tuttora le parole chiave con cui Jenkins introduceva il suo libro, *convergenza mediale*, *cultura partecipativa* e *intelligenza collettiva*.

Per “convergenza” intendo il flusso dei contenuti su più piattaforme, la cooperazione tra più settori dell’industria dei media e il migrare del pubblico alla ricerca continua di nuove esperienze di intrattenimento. “Convergenza” è una parola che tenta di descrivere i cambiamenti sociali, culturali, industriali e tecnologici portati da chi comunica e da ciò che pensa di quello di cui parla. [...] La diffusione di tali contenuti – attraverso diversi sistemi ed economie concorrenziali dei media, e oltre i confini nazionali – si deve molto alla partecipazione attiva dei consumatori. [La convergenza] rappresenta un cambiamento culturale, dal momento che i consumatori sono stimolati a ricercare nuove informazioni e ad attivare connessioni tra contenuti mediatici differenti<sup>8</sup>.

Questa la definizione di convergenza fornita da Jenkins nell’introduzione al suo volume: lo studioso pone qui e altrove l’accento sulla creazione di una *cultura* convergente, scaturita da occorrenze in primo luogo tecnologiche e, in seconda battuta, produttive, distributive e fruttive. Possiamo affermare che anche l’evoluzione e la diffusione del *remix* come lo conosciamo oggi siano sorte all’interno di un paradigma che permette agli utenti di navigare indisturbati tra contenuti non più legati ai media di appartenenza ma liberamente accessibili e (percepiti come) liberamente modificabili.

These technological changes are tied to important shifts in society and culture. Networked digital media are beginning to be taken for granted in everyday life. Although the nature of adoption varies widely by factors such as nation, region, class, and gender, an increasing number of people are domesticating networked digital media for their ongoing business, for socialization, and for cultural exchange. This is particularly true of the current generation of teens and young adults in postindustrial countries growing up with networked digital media as a fact of life<sup>9</sup>.

Anche le successive elaborazioni teoriche jenkinsiane si focalizzano sugli utenti e sulle “relazioni sociali tra consumatori e produttori di contenuti”. In *If Doesn’t Spread it’s Dead*<sup>10</sup>, infatti, Jenkins e altri autori esplorano il concetto della *spreadability* dei contenuti,

---

<sup>8</sup> Henry Jenkins, *Cultura Convergente*, Milano, Apogeo, 2007, p. XXV.

<sup>9</sup> Mizuko Ito, “Introduction”, Kazys Varnelis (a cura di), *Networked Publics*, Cambridge, MA., MIT Press, 2008, pp. 1–2.

<sup>10</sup> Henry Jenkins et al., *If It Doesn’t Spread, It’s Dead: Creating Value in a Spreadable Marketplace*, 2010, [http://convergenceculture.org/research/Spreadability\\_ExecSum\\_063009.pdf](http://convergenceculture.org/research/Spreadability_ExecSum_063009.pdf).

ossia della capacità dei contenuti medialità di essere diffusi, scambiati, manipolati e lasciati circolare grazie alla presenza e all'intervento dei singoli utenti. Investigando concetti quali lo scontro tra *commodity culture* e *gift economy*, la *agency* degli utenti e delle comunità di utenti, il testo indaga nuovamente le forme di diffusione e di utilizzo di contenuti prodotti dall'industria mediale da parte dei differenti tipi di pubblico, mitigando, tuttavia, le componenti di "resistenza" alla natura normativa e impositiva dei contenuti *mainstream* commerciali, che invece caratterizzano le operazioni delle comunità narrate in *Cultura Convergente* – e ancora più marcatamente nel precedente *Textual Poachers*<sup>11</sup>.

È sull'impianto *culturale* e onnicomprensivo del paradigma della convergenza che si dirigono la maggior parte delle critiche, tra cui quelle effettuate da James Hay e Nick Couldry nell'introduzione al numero speciale di *Cultural Studies* da loro curato intitolato "Rethinking Convergence/Culture". Gli autori contestano l'impianto teorico jenkinsiano

as comprising, or at the centre of, a 'culture' – what Henry Jenkins has referred to as a 'convergence culture'. Our issue asks what difference it makes that the present is considered, or best understood, as a moment of 'media convergence' but also what difference it makes that media convergence (as a description of the present) is articulated as 'cultural' or as symptomatic of a historical formation (or less modestly, a new 'era' or 'epoch') best described as a 'convergence culture'. How and why has 'convergence culture' gained traction as a term for making sense of the present?<sup>12</sup>

In particolare, Hay e Couldry, così come alcuni saggi all'interno del volume – tra cui quelli di Elizabeth Bird, Nico Carpentier, Mark Andrejevic, Jack Bratich<sup>13</sup> –, criticano il focalizzarsi pressoché esclusivo del paradigma della convergenza e di altri concetti e ambiti di studio che sono seguiti – come il *transmedia storytelling* e i *transmedia studies*<sup>14</sup> o gli studi sulle industrie creative<sup>15</sup> – "dalla parte degli *utenti*".

---

<sup>11</sup> Henry Jenkins, *Textual Poachers Television Fans & Participatory Culture*, Studies in culture and communication, London-New York, Routledge, 1992.

<sup>12</sup> James Hay, Nick Couldry, "Rethinking Convergence/Culture", *Cultural Studies*, n. 25.4–5, 2011, p. 473.

<sup>13</sup> S. Elizabeth Bird, "Are We All Producers Now?", *Cultural Studies*, n. 25.4–5, 2011, pp. 502–516.; Nico Carpentier, "Contextualising Author-Audience Convergences", *Cultural Studies*, n. 25.4–5, 2011, pp. 517–533.; Mark Andrejevic, "The work of being watched: interactive media and the exploitation of self-disclosure", *Critical Studies in Media Communication*, n. 19.2, 2002, pp. 230–248.; Jack Bratich, "User-Generated Discontent", *Cultural Studies*, n. 25.4–5, 2011, pp. 621–640.

<sup>14</sup> Sull'argomento, oltre agli articoli originali di Jenkins ("Transmedia Storytelling", *MIT Technology Review*, 15 gennaio 2003, <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>; "Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling", *Confessions of an Aca-Fan*, 12 dicembre 2009, [http://henryjenkins.org/2009/12/revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html); "The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)", *Confessions of an Aca-Fan*, 12 dicembre 2009, [http://henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)) segnaliamo il lavoro di Christie Dena, tra cui Christy Dena, "Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments", University of Sydney, Australia, 2009, <http://www.scribd.com/doc/35951341/Transmedia-Practice>.



[I]t also is worth asking whether exactly these accounts represent an alternative perspective about media's mattering in relations of power, political practice and agency, and governmental arrangements. Although studies of convergence culture and trans-media have addressed a set of questions regarding the political economy of contemporary media, their path to these questions remains confined typically to conclusions about the agency of media consumers, rather than about how media institutions and consumption or 'media citizenship' matter within a robust, complex and contradictory sense of the current historical conjuncture<sup>16</sup>.

La prospettiva intrinsecamente ottimistica, a detta dei detrattori, delle teorie incentrate sulla *agency* degli utenti avrebbe, dunque, minato una comprensione efficace delle strategie dell'industria e delle istituzioni e avrebbe dipinto una situazione eccessivamente rosea per quanto riguarda le possibilità dei singoli di intervenire, interagire e reagire ai contenuti proposti. E la teoria della convergenza – per quanto superata da uno sviluppo differente da quello prospettato da Jenkins – rimane a oggi uno dei baluardi da contestare per chi ritiene necessario uno spostamento dell'analisi verso le industrie e le istituzioni.

Negli ultimi anni, quindi, si è assistito a una lunga serie di contro-analisi, all'interno delle singole discipline (*internet studies*, *technology studies*, *participation studies*, fino agli stessi *fan studies*), che puntano a dimostrare la fallacia degli entusiasmi iniziali – in cui possiamo inserire anche le letture proposte da *If it Doesn't Spread It's Dead*.

I punti di vista degli autori e studiosi coinvolti sono molto diversi. Tuttavia, potremmo dire che essi appartengono a quel momento nel campo degli studi sui nuovi media in cui all'entusiasmo iniziale per la presunta democratizzazione della comunicazione e della produzione culturale garantita dalla rete – quella fase che Marianne van den Boomen chiama del *misticismo digitale*<sup>17</sup> – è seguita una riflessione più critica rispetto a quello che Matteo Pasquinelli, invece, chiama il "feticismo digitale"<sup>18</sup>. Studi

---

<sup>15</sup> Sull'argomento segnaliamo, invece, John Hartley (a cura di), *Creative Industries*, Malden, Wiley-Blackwell, 2005; Rosamund Davies, Gauti Sigthorsson, *Introducing the Creative Industries: From Theory to Practice*, London, SAGE Publications Ltd, 2013.

<sup>16</sup> J. Hay, N. Couldry, *op.cit.*, p. 480.

<sup>17</sup> Marianne van den Boomen, "Introduction: From the virtual to matters of fact and concern", M. van den Boomen et al., *op.cit.*, p. 8. Van Boomen inserisce in questa fase alcuni testi come *Being Digital* di Nicolas Negroponte (New York, Knopf, 1995), e l'attenzione del periodo a concetti quali la realtà virtuale e il *cyberspace* nell'opera di Pierre Lévy (*Il virtuale*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 1997; *L'intelligenza collettiva: per un'antropologia del cyberspazio*, Milano, Feltrinelli, 1996).

<sup>18</sup> Pasquinelli ha una posizione altamente critica e contrastiva nei confronti della supposta "rivoluzione del web". Così, ad esempio, l'autore descrive enfaticamente il proprio libro: "This book attempts a sort of linear Danteswue journey along a steep mediascape: descending from the gnostic plateaux of *digitalism* and pure peer cooperation to the reptilian unconscious of the metropolis beneath the benevolent totalitarianism of the Creative Industries, dee pinto the underworld of netporn and warporn, unveiling the shadows of an

come *The Exploit* di Galloway e Thacker<sup>19</sup>, hanno messo in discussione il presunto innato egualitarismo delle reti, mentre Trebor Scholz, attraverso il concetto di “playbor<sup>20</sup>”, ha messo in luce lo status di “lavoro non pagato” applicabile a molte delle cosiddette pratiche partecipative online, di fatto sfruttate commercialmente da soggetti appartenenti all’industria. Studi di recente pubblicazione, come *Misunderstanding the internet*<sup>21</sup>, negano, in maniera fin troppo categorica, le innovazioni e i cambiamenti generati dal web in termini di libertà dei singoli utenti. Questi studi hanno avuto tutti il merito di mettere in discussione gli assunti precedenti e di far progredire l’analisi della mediasfera verso nuovi concetti e prospettive. Tuttavia, rispetto a posizioni così pessimistiche, si possono osservare anche punti di vista più misurati, come quello di Axel Bruns, che, lavorando sul concetto di *produsage*<sup>22</sup>, analizza le pratiche di collaborazione su web rintracciando possibilità di costruzione di effettive ed efficaci reti tra pari. Geert Lovink, studioso con un passato da hacker e attivista, invece, insiste sulle possibilità di un’effettiva democratizzazione delle reti, a oggi non ancora sfruttate, che devono essere tuttavia precedute da un’efficace *media literacy* che consenta alle nuove generazioni di comprendere i meccanismi degli strumenti che usano ogni giorno.

Sempre Lovink, nel suo ultimo libro *Ossessioni Collettive*, riflettendo sulle forme della nuova cultura online, lamenta il mancato raggiungimento di una coerenza disciplinare all’interno dei *media studies*, considerati carenti dal punto di vista teorico e metodologico, non in grado di “capire internet” e, al contempo, troppo legati al “concetto del veicolo tecnico” e incapaci di separare codici e immagini. Lovink critica il mancato raggiungimento di una “teoria generale di internet” dovuto al concentrarsi degli studi su concetti quali le comunità virtuali, il crowdsourcing e la cultura partecipativa, le masse intelligenti, i social media e il Web 2.0. “Spesso queste teorie illustrano in maniera efficace

---

apparently immaculate digital colonization”. (Matteo Pasquinelli, *Animal Spirits: A Bestiary of the Commons*, Rotterdam, Institute for Network Culture, NAI Publishers, 2009, p. 15.

<sup>19</sup> Alexander R. Galloway, Eugene Thacker, *The Exploit a Theory of Networks*, Electronic mediations 21, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007.

<sup>20</sup> Trebor Scholz, *Digital Labor: The Internet as Playground and Factory*, New York, Routledge, 2013

<sup>21</sup> James Curran, Natalie Fenton, Des Freedman, *Misunderstanding the Internet*, London-New York, Routledge, 2012.

<sup>22</sup> Axel Bruns, “Produsage, Generation C, and Their Effects on the Democratic Process”, presentato al MiT 5 (Media in Transition), MIT, Boston, USA, 2007, <http://eprints.qut.edu.au/7521/1/7521.pdf>; Axel Bruns, “Produsage: Towards a Broader Framework for User-Led Content Creation.”, presentato al Creativity & Cognition conference, Washington D.C., USA, 2007,

[http://snurb.info/files/Produsage%20\(Creativity%20and%20Cognition%202007\).pdf](http://snurb.info/files/Produsage%20(Creativity%20and%20Cognition%202007).pdf); Axel Bruns, “Towards produsage. Futures for user-led content production”, Charles Ess, Fay Sudweeks (a cura di), *Proceedings: Cultural Attitudes towards Communication and Technology*, Murdoch, Murdoch University, 2006, [http://produsage.org/files/12132812018\\_towards\\_produsage\\_0.pdf](http://produsage.org/files/12132812018_towards_produsage_0.pdf), pp. 275–284.; Axel Bruns, “Distributed Creativity: Filesharing and Produsage”, Stefan Sonvilla-Weiss (a cura di), *Mashup Cultures*, New York-Wien, Springer, 2010, pp. 24–37.

le modalità con cui emergono e crescono le reti, oltre alle forme e alle dimensioni che assumono, rimanendo però silenziose su come queste vengano integrate nella società e quali conflitti ciò possa comportare<sup>23</sup>”. Lovink rivendica, in ultimo grado, l’importanza delle discipline umanistiche al momento lasciate da parte a favore della “svolta quantitativa” degli studi dettata dalle scienze sociali<sup>24</sup>.

Muovendoci in maniera trasversale tra le diverse opinioni e posizioni teoriche, è nostra intenzione esplorare quegli ambiti di studio che, all’interno del *mare magnum* delle teorizzazioni sui nuovi media, maggiormente influiscono sulla pratica del *remix audiovisivo*: da una parte esploreremo il ruolo del *remix* nel panorama mediale contemporaneo attraverso il modello decerteausiano di tattiche e strategie e le proposte teoriche riguardanti la cultura partecipativa. Dall’altra, ci concentreremo sugli studi sulle comunità online, con particolare attenzione ai *fan studies*.

Infine, studieremo alcuni concetti portanti sviluppati all’interno dei *feminist* e *gender studies* riguardanti il rapporto tra genere e media. Quest’ultima parte è, in particolare, propedeutica alla disamina del caso di studio del terzo capitolo.

---

<sup>23</sup> Geert Lovink, *Ossessioni collettive. Critica dei social media*, Milano, EGEA - Università Bocconi Editore, 2012, p. 31.

<sup>24</sup> *Ivi*, p. 3; 135–142.

## 2.1 Il ruolo del *remix* nel panorama mediale

Lungi dall'essere degli scrittori [...] i lettori sono dei viaggiatori; circolano su territori altrui, come nomadi che praticano il bracconaggio attraverso pagine che non hanno scritto<sup>25</sup>.

Uno degli aspetti più interessanti da osservare negli studi legati al *remix* è la persistenza del modello decerteausiano come lente analitica attraverso la quale analizzare il funzionamento delle pratiche amatoriali all'interno di contesti in cui i confini tra produzione e fruizione si fanno progressivamente più ibridi. Indubbiamente, uno degli autori che più ha consolidato l'interpretazione decerteusiana è Henry Jenkins, con il suo studio sulle pratiche di fandom. Le pratiche di fandom, nell'analisi dello studioso, diventano infatti pratiche di *textual poaching*, ovvero di *bracconaggio testuale*.

[T]his book perceives fans as active producers and manipulators of meanings. Drawing on the work of Michel de Certeau, it proposes an alternative conception of fans as readers who appropriate popular texts and reread them in a fashion that serves different interests, as spectators who transform the experience of watching television into a rich and complex participatory culture. Viewed in this fashion, fans become a model of the type of textual "poaching" de Certeau associates with popular reading. Their activities pose important questions about the ability of media producers to constrain the creation and circulation of meanings. Fans construct their cultural and social identity through borrowing and inflecting mass culture images, articulating concerns which often go unvoiced within the dominant media<sup>26</sup>.

Jenkins adatta al contesto del fandom il *framework* teorico proposto da de Certeau, che, nel suo pioneristico lavoro del 1980, *L'invention du quotidien*, analizzava in maniera completamente innovativa "le arti del fare", ovvero le pratiche quotidiane produttive e creative dei consumatori, realizzate a partire da un "adattamento" degli oggetti e dei testi forniti dall'élite "produttrice di linguaggio"<sup>27</sup>. Come è noto, per spiegare il funzionamento di queste pratiche "resistenti" da parte dei "non-produttori di cultura"<sup>28</sup>, de Certeau elabora la distinzione tra strategie e tattiche. La strategia è il

calcolo (o la manipolazione) dei rapporti di forza che divengono possibili dal momento in cui un soggetto dotato di una propria volontà e di un proprio potere [...] è isolabile. Essa postula un *luogo* suscettibile di essere circoscritto come *spazio proprio* e di essere la base da cui gestire i rapporti con obiettivi o minacce *esteriori*<sup>29</sup>.

---

<sup>25</sup> Michel de Certeau, *L'invenzione del quotidiano*, Roma, Edizioni Lavoro, 2001, p. 245.

<sup>26</sup> Henry Jenkins, *Textual Poachers Television Fans & Participatory Culture*, Studies in culture and communication, London-New York, Routledge, 1992, p. 23.

<sup>27</sup> M. de Certeau, *op.cit.*, p. 8.

<sup>28</sup> *Ibidem*, p. 13.

<sup>29</sup> *Ivi*, p. 71.

E il modello strategico è proprio della “razionalità politica, economica e scientifica”. Le tattiche, invece, sono

un calcolo che non può contare su una base propria, né dunque su una frontiera che distingue l’altro come una totalità visibile. La tattica ha come luogo solo quello dell’altro<sup>30</sup>.

Se le strategie sono, quindi, la modalità di funzionamento della logica industriale e di potere, le tattiche sono, dall’altra parte, l’arte dei più deboli, che si muovono d’astuzia per aggirare le limitazioni imposte dalle strategie<sup>31</sup>.

In *Textual Poachers*, tuttavia, Jenkins sottolinea la necessità di un avanzamento teorico e analitico rispetto al modello delle tattiche, perché ritiene che la netta separazione tra scrittori e lettori – nonché l’immaterialità di fondo della cultura dei *poachers* ne’ *L’invenzione del quotidiano* – sia incompatibile con una cultura, come quella dei fan produttori, che non si limita a leggere e interpretare, ma produce un grande numero di artefatti a partire dalle proprie tattiche<sup>32</sup>. In ogni caso, Jenkins ritiene che il concetto del *poaching* possa rappresentare al meglio il rapporto conflittuale che i fan intrattengono con i propri oggetti d’affezione e sostiene, in particolare, che esso sia più affine alla diversità e varietà intrinseche a queste comunità rispetto a un altro modello, al tempo molto più diffuso, ovvero il modello di *Encoding/Decoding* di Stuart Hall<sup>33</sup>.

First, as it has been applied, Hall’s model of dominant, negotiated, and oppositional readings tends to imply that each reader has a stable position from which to make sense of a text rather than having access to multiple sets of discursive competencies by virtue of more complex and contradictory place within the social formation. Hall’s model [...] suggests that popular meanings are fixed and classifiable, while de Certeau’s “poaching” model emphasizes the process of making meaning and the fluidity of popular interpretation<sup>34</sup>.

Inoltre, secondo Jenkins, il modello del *bracconaggio* rende maggiormente conto delle conflittualità sociali e di potere intrinseche alla dinamica tattica/strategia:

De Certeau’s term, “poaching,” forcefully reminds us of the potentially conflicting interests of producers and consumers, writers and readers. It recognizes the power differential between the “landowners” and the “poachers”; yet it also acknowledges ways fans may resist legal constraints on their pleasure and challenge attempts to regulate the production and circulation of popular meanings. And, what is often missed, de Certeau’s concept of “poaching” promises no easy victory for either party<sup>35</sup>.

---

<sup>30</sup> Ivi, p. 15.

<sup>31</sup> Ivi, p. 72.

<sup>32</sup> Cfr. H. Jenkins, *Textual Poachers Television Fans & Participatory Culture*, cit., pp. 45–46.

<sup>33</sup> Stuart Hall, “Encoding/ Decoding”, Stuart Hall (a cura di), *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies*, London, Hutchinson [Centre for Contemporary Cultural Studies, University of Birmingham], 1980, pp. 128–138.

<sup>34</sup> H. Jenkins, *Textual Poachers Television Fans & Participatory Culture*, cit., p. 34.

<sup>35</sup> Ivi, p. 33.

L'importanza di questo paradigma nella letteratura del *remix* è capitale: molti studiosi, ad esempio, si sono nel tempo interrogati sulle modifiche ad esso apportate dallo sviluppo culturale e tecnologico occorso negli ultimi vent'anni. E, data la preminenza della lettura jenkinsiana sugli studi accademici riguardanti la "produzione dal basso" nel suo complesso e la già descritta "ostilità" sopraggiunta nei confronti degli studi radicati sulla prospettiva esclusiva degli utenti, possiamo osservare un progressivo allontanamento da quella che è ritenuta – spesso erroneamente – la posizione "ottimistica" di de Certeau nei confronti delle possibilità delle tattiche di ribaltare le strategie<sup>36</sup>.

Nel trattare la figura del *poacher-remixer* e comprendere il suo agire all'interno del contesto mediale contemporaneo, altri termini sono costantemente chiamati in causa dagli studiosi unitamente al modello del *bracconaggio* decerteusiano: tra questi spiccano *amatore* e *bricoleur*<sup>37</sup>. Secondo Campanelli, il *remixer* sarebbe frutto dell' "etica del do-it-yourself di massa" generatasi dalla massificazione della produzione di beni dopo gli anni Cinquanta. Lo studioso ritiene la figura del *bricoleur*, colui che realizza oggetti a partire dai materiali che ha a disposizione, arrangiando soluzioni senza avere conoscenze e strumenti specifici, si declina perfettamente in un modo di produzione contemporaneo, quello del *remix*, in cui si crea a partire dai dati che il flusso di informazioni in cui siamo immersi ci fornisce<sup>38</sup>. E, con Manovich, sostiene che ogni differenza "qualitativa" tra *remix* professionale e *remix* amatoriale sia da ritenersi superata in virtù dello stesso ambiente tecnologico in cui entrambe le figure sono immerse.

Jean Burgess, nella sua tesi dottorale, definisce, riferendosi allo stesso orizzonte del D.I.Y. citato da Campanelli<sup>39</sup>, le pratiche di *remix* un tipo di "creatività vernacolare". Burgess, inoltre, rivendica l'adozione del termine "vernacular" rispetto all'uso di *amatore*,

---

<sup>36</sup> Possiamo citare alcuni esempi di messa in discussione del modello decerteusiano-jenkinsiano in Paul Booth, *Digital Fandom*, London; New York, Peter Lang Publishing, 2010; Matt Hills, *Fan Cultures*, London-New York, Routledge, 2002; M. van den Boomen et al., *op.cit.*; David Gauntlett, *Creative Explorations: New Approaches to Identities and Audiences*, London-New York, Routledge, 2007.

<sup>37</sup> Tra coloro che problematizzano le figure di *amatore* e *bricoleur*, possiamo citare Mark Deuze, "Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture", *The Information Society*, n. 22.2, aprile 2006, pp. 63–75.; Marcus Boon, *In Praise of Copying*, Cambridge, Harvard University Press, 2010.

<sup>38</sup> Vito Campanelli, *Remix it yourself: analisi socio-estetica delle forme comunicative del web*, Bologna, CLUEB, 2011, pp. 60–64.

<sup>39</sup> Sui rapporti tra D.I.Y. e cultura digitale, si veda David Gauntlett, *Making is Connecting: The Social Meaning of Creativity, from DIY and Knitting to YouTube and Web 2.0*, Cambridge, UK-Malden, MA, Polity Press, 2011.

perché ritiene che la sovrapposizione dei due termini comporti un giudizio di valore nei confronti di pratiche minori, ovvero quelle amatoriali<sup>40</sup>.

The idea of ‘vernacular creativity’ is a centre of gravity in relation to new configurations of the aesthetic and the social that are most sharply realised in the context of new media. That is, new configurations of the *fields* of cultural production in the context of new media, for which ‘art’ ‘folk’ and ‘popular’, as well as ‘artist’, ‘professional’ and ‘amateur’ are inadequate; and new configurations of the *relations* of cultural production for which ‘producer’ ‘audience’ and ‘consumer’ are inadequate. However ‘vernacular creativity’ is not so much a neologism as it is an achieved concept: it marries two ordinary words that cut across several domains of culture<sup>41</sup>.

Le conoscenze vernacolari cui fa riferimento, invece, appartengono a “thinking subjects operating within specific contexts and working to construct *vernacular* knowledge systems that operate in dialogue with ‘official’ discourses<sup>42</sup>”. In un sistema che, di fatto, riprende il regime di conflittualità e, allo stesso tempo, di convivenza di tattiche e strategie postulato da de Certeau.

Una delle proposte più interessanti tra i vari “aggiornamenti” del *framework* dcerteusiano è quella di Lev Manovich. Nell’ultimo capitolo di *Software Culture*, intitolato “I social media: tattiche che diventano strategie”, Manovich parla di creatività tattica per identificare quella tipologia di creatività che si muove all’interno di un panorama di produzione culturale che ha tentato in ogni modo di “adattarsi” ai gusti dei singoli.

Per quanto le idee centrali del libro di de Certeau forniscano ancora un eccellente paradigma intellettuale per riflettere sulle culture di massa, molte cose sono cambiate dal 1980. Sebbene ci siano stati alcuni progressi verso una maggiore trasparenza e visibilità [...], i cambiamenti dal punto di vista politico sono stati assai meno significativi rispetto a quelli che hanno investito l’economia di consumo, che ha subito una trasformazione radicale. In questo ambito, infatti, le strategie e le tattiche sono oggi strettamente intrecciate, interattive e intercambiabili<sup>43</sup>.

Manovich osserva, quindi, che, anche se a livello del singolo “contenuto mediale concretamente prodotto dagli utenti” è tuttora possibile osservare una relazione dinamica tra tattiche e strategie, ad un livello più generale “le tattiche culturali elaborate dagli individui sono state velocemente trasformate in strategie da rivendere alle stesse persone<sup>44</sup>”. Il ruolo del *remixer*, sia esso amatore, *bricoleur* o *poacher*, all’interno del

---

<sup>40</sup> Sui rapporti tra amatorialità e professionismo nel contesto mediale contemporaneo si veda, ad esempio, il secondo capitolo di Lisa Gitelman, *Always Already New Media, History, and the Data of Culture*, Cambridge, London, MIT Press, 2006, pp. 59–86.

<sup>41</sup> Jean Burgess, “Vernacular Creativity and New Media”, Doctoral Dissertation, Queensland University of Technology, 2007, p. 30.

<sup>42</sup> *Ivi*, p. 31.

<sup>43</sup> Lev Manovich, *Software culture*, Milano, Ed. Olivares, 2010, p. 225.

<sup>44</sup> *Ivi*, p. 227.

panorama mediale contemporaneo è guidato dall'assetto peculiare di tale contesto, in cui vige una sorta di *regime di partecipazione*.

### 2.1.1 Modelli di partecipazione: *prosumer* e *playbor*

Secondo Aaron Delwiche e Jennifer Jacobs Henderson, curatori del recente *The Participatory Cultures Handbook*, ci troviamo, al momento, nella quarta fase della *cultura partecipativa*. Questa fase, detta fase delle connessioni onnipresenti – *ubiquitous connections* – è generata dalla diffusione delle connessioni internet broadband, dalla nascita dei siti di *video-sharing* come YouTube e dalla miniaturizzazione e diffusione dei dispositivi digitali, tra cui spicca l'immissione sul mercato dell'iPhone (2007), del sistema operativo Android (2008) e dell'iPad (2010)<sup>45</sup>. Tale fase non viene sempre considerata in maniera ottimistica riguardo a ciò che concerne il funzionamento e la sopravvivenza dell'ambiente mediale digitale collettivo. È, infatti, in questo periodo (che i due studiosi collocano tra il 2005 e oggi) che vanno iscritti tutti quegli studi che, come detto in apertura di capitolo, mitigano l'ottimismo proprio delle altre fasi della cultura partecipativa (suddivise in “Nascita 1985-1993<sup>46</sup>”, “Waking up to the Web 1994-1998<sup>47</sup>”, e “Push-button Publishing 1999-2004<sup>48</sup>”, ovvero l'era dei blog) assumendo posizioni più critiche nei confronti di uno sviluppo mediale votato alla sorveglianza e al controllo. Inoltre, studi come quello di Sherry Turkle, che in *Alone Together* stigmatizza l'alienazione generata dalla diffusione e dalla pervasività della tecnologia in ogni aspetto della vita quotidiana<sup>49</sup>,

---

<sup>45</sup> Aaron Delwiche e Jennifer Jacobs Henderson, “Introduction: What is Participatory Culture?”, Aaron Delwiche, Jennifer Jacobs Henderson, *The Participatory Cultures Handbook*, New York, Routledge, 2012, pp. 3–9.

<sup>46</sup> Oltre alla nascita della struttura della rete e alla diffusione nelle case dei personal computer, gli autori rilevano come questo sia anche il momento degli studi che mettono in discussione il ruolo passivo delle audience, tra cui *Textual Poachers* di Henry Jenkins (1992, cit.) e *Television Culture* di John Fiske (London-New York, Methuen, 1987).

<sup>47</sup> Il web entra con il primo browser, Netscape, nei computer e nelle case degli utenti. È questo il momento in cui il sociologo Manuel Castells tenta di mappare l'infrastruttura globale in rapido cambiamento (il primo studio in tal senso è *Rise of the Network Society* del 1996, Malden, Blackwell Publishers) e in cui Nancy Baym e Sherry Turkle effettuano, con metodologie differenti, i primi studi sulle interazioni online degli utenti.

<sup>48</sup> Questo è il momento dell'ascesa delle piattaforme di *blogging* e della diffusione del *peer-to-peer* che segna una svolta epocale nelle modalità di fruizione dei contenuti mediatici a livello globale. È il momento del massimo fiorire dei *fandom studies* dedicati a singoli oggetti mediatici e il periodo in cui studiosi come Pierre Lévy e Howard Rheingold si concentrano sul fenomeno dell'”intelligenza collettiva”.

<sup>49</sup> Sherry Turkle, *Alone Together: Why We Expect More From Technology and Less from Each Other*, New York, Basic Books, 2011.



sono il segnale di una preoccupazione diffusa riguardo all'influenza che questo assetto mediale esercita sulle vite cognitive quotidiane dei suoi "abitanti".

In ogni caso, il termine *partecipazione* è stato – ed è tuttora – la "parola d'ordine" di ogni analisi, studio, indagine e valutazione della mediasfera contemporanea. Mark Deuze, ad esempio, ritiene che la partecipazione sia una delle componenti principali delle culture digitali<sup>50</sup>.

Yochai Benkler, indagando l'assetto economico contemporaneo (che definisce *networked information economy*), parla di cultura partecipativa in termini di libertà di espressione personale, impegno politico e azione collettiva<sup>51</sup>. Benkler propone strategie in grado di influenzare le pratiche partecipative e di dare vita a *policies* che informino il nuovo assetto economico. Lo studioso, ricorda, infatti che

the tension between the industrial model of cultural production and the networked information economy is nowhere more pronounced than in the question of the degree to which the new folk culture of the twenty-first century will be permitted to build upon the outputs of the twentieth-century industrial model. In this battle, the stakes are high. One cannot make new culture ex nihilo<sup>52</sup>.

La capacità di muoversi all'interno del contesto economico attuale è, secondo Benkler, determinata dalla possibilità di partecipare all'assetto culturale ed economico fornita dalle pratiche di *remix*:

We are as we are today, as cultural beings, occupying a set of common symbols and stories that are heavily based on the outputs of that industrial period. If we are to make this culture our own, render it legible, and make it into a new platform for our needs and conversations today, we must find a way to cut, paste, and remix present culture. And it is precisely this freedom that most directly challenges the laws written for the twentieth-century technology, economy, and cultural practice<sup>53</sup>.

Anche Lawrence Lessig, nel perorare la causa dell'economia ibrida che unisce il sistema economico commerciale a quello di condivisione, pone l'accento sul lato della partecipazione e sulla possibilità di "tagliare, incollare e remixare" la "cultura del passato". L'economia ibrida ha luogo quando "un'entità commerciale mira a sfruttare il valore creato da un'economia di condivisione, oppure un'economia di condivisione dà vita a

---

<sup>50</sup> "Participation, not in the least enabled and amplified by the real-time connectedness of Internet and however vol- untarist, incoherent, and perhaps solely fueled by private interests is a principal component of digital culture. I am not claiming this is "good" or a progression from other ways of circulating and producing meaning—but I do feel a sense of participation is what people have come to expect from those aspects of society they wish to engage in". M. Deuze, *op.cit.*, p. 68.

<sup>51</sup> Yochai Benkler, *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*, New Haven-London, Yale University Press, 2007, pp. 297–298.

<sup>52</sup> *Ivi*, p. 300.

<sup>53</sup> *Ibidem*

un'entità commerciale per agevolare il raggiungimento dei propri obiettivi<sup>54</sup>". Lessig ricorda più volte nel testo che la partecipazione collettiva, che è alla base della condivisione, non nasce con la rete né con le nuove tecnologie – lo stesso *remix*, in quanto riuso, non nasce con le culture digitali –, ma è diventata prevalente perché resa più semplice e più avvincente dalle nuove tecnologie<sup>55</sup>. Inoltre, i valori con cui, secondo Lessig, la cultura RW, la cultura del *remix*, contribuisce al contesto culturale globale, ovvero il ruolo di facilitatore nella creazione di spazi comunitari e di strumento per l'educazione e la *media literacy*, pertengono anch'essi all'orizzonte della partecipazione.

Quasi tutti gli studiosi concordano nel sostenere che, nell'attuale mondo mediale, i confini tra produzione e consumo, così come i confini tra la sfera pubblica e quella privata, sono andati sempre più sfumando, creando un panorama in cui – come ricordano Adrienne Russell, Mizuko Ito, Todd Richmond e Marc Tuters:

Through the Internet, casual communication, personal stories and opinion, homegrown news, and amateur cultural works can be made easily available to large audiences. Artifacts once associated with personal culture (like home movies, snapshots, diaries, and scrapbooks) have now entered the arena of public culture (like newspapers, commercial music, cinema, and television)<sup>56</sup>.

Di conseguenza:

the top-down, one-to-many relationship between mass media and consumers is being replaced, or at least supplemented, by many-to-many and peer-to-peer relationships. New cultural forms employing remix appropriate existing commercial media, raising questions about copyright and control. As individuals rise in influence through news blogs and other emerging forms of communication and old media lose influence, questions of who has authority come to the fore<sup>57</sup>.

La rilevanza primaria delle questioni riguardanti le leggi sul copyright, la natura proprietaria della rete e la capacità degli aspetti legali di determinare non solo la sopravvivenza della cultura come oggi la conosciamo ma anche il futuro comunicativo e mediale, non è mai sottovalutata in nessun contributo. Tuttavia c'è chi, come Geert Lovink, lamenta che la rilevanza data ai temi del copyright – per quanto urgenti – abbia ostacolato l'elaborazione di teorie della rete con maggiore portata analitica e conoscitiva<sup>58</sup>.

---

<sup>54</sup> Lawrence Lessig, *Remix: il futuro del copyright (e delle nuove generazioni)*, Milano, ETAS, 2009, p. 137.

<sup>55</sup> Cfr. *Ivi*, pp. 55–56.

<sup>56</sup> Adrienne Russell, Mizuko Ito, Todd Richmond e Marc Tuters, "Culture: Media Convergence and Networked Participation", K. Varnelis, *op.cit.*, p. 43.

<sup>57</sup> *Ibidem*.

<sup>58</sup> cfr. G. Loving, *Ossessioni Collettive*, cit.

Come anticipato, possiamo trovare nel dibattito scientifico opinioni aspramente critiche nei confronti di questa fusione e degli effetti che la partecipazione ha avuto e ha tuttora sulla produzione culturale e mediale. Così, ad esempio, scrive Elizabeth S. Bird:

I fear that an overemphasis on online audience creativity not only underplays the role of the media industries in specifically controlling producers but also may lead to neglect of the larger question of media influence on audiences. This influence is not a simple cause-and-effect relationship, but a much more subtle issue. Media producers have the power to inscribe privileged representations of the world that place constraints on actual audience practices, and may actually shape those practices<sup>59</sup>.

Ginette Verstraete, invece, sottolinea un paradosso di fondo nelle celebrazioni della cultura partecipativa. Se, da una parte, non si può che apprezzare il tentativo di alcuni autori di contribuire alla costruzione di un mondo mediale “migliore”, in cui la conoscenza dei pericoli posti dalle leggi del copyright e dei vincoli alla creatività possa essere il perno dell’attivismo mediale dei singoli, dall’altra, la descrizione fornita del mondo “convergente”, in cui tutti possono collaborare alla creazione e interpretazione dei contenuti medial, presenta delle semplificazioni nella lettura del contesto mediale:

The paradox in which these authors are caught is that they at once posit participatory convergence culture as an omnipresent reality – a given widespread technology – that cannot be escaped, and as a tool that when applied correctly is predestined to become the means for human agency, freedom, creativity and even democracy. On the one hand corporate media convergence is seen as total and cannot be resisted –we have to accept it as given. On the other hand it is always already resisted through smart consumption<sup>60</sup>.

Molte critiche si basano, appunto, sull’idea che non si possa ritenere qualsiasi utente e consumatore “intelligente”, ovvero consapevole delle strutture e dei codici che governano la sua partecipazione, delle leggi che controllano la rete, della natura proprietaria della maggior parte dei software e spazi web che utilizza, etc. Tra le posizioni più critiche nate in reazione al concetto di utente “partecipante”, una delle più feroci è senza dubbio quella di Andrew Keen che, nel suo *The Cult of the Amateur*, descrive le numerose minacce poste all’economia e alla cultura dalla seduzione collettiva per la figura dell’amatore<sup>61</sup>. La partecipazione amatoriale, secondo Keen, starebbe distruggendo l’economia e la cultura contemporanea, distruggendo il sistema valoriale tradizionale e sostituendolo con qualcosa che l’autore reputa privo di valore, quando non pericoloso.

Indubbiamente, studi come il recente *Misunderstanding the Internet* hanno avuto il merito di creare un modello interpretativo maggiormente consapevole delle diversità e

---

<sup>59</sup> S.E. Bird, *op.cit.*, p. 508.

<sup>60</sup> Ginette Verstraete, “The Politics of Convergence”, *Cultural Studies*, n. 25.4–5, 2011, p. 538.

<sup>61</sup> Andrew Keen, *The Cult of the Amateur. How Blogs, MySpace, YouTube, and the Rest of Today’s User-Generated Media Are Destroying Our Economy, Our Culture, and Our Values*, London; New York, Breal, 2008.

pluralità della rete, un soggetto che tendeva in passato ad assumere connotati antropomorfizzati e unificati: “the internet does not follow a single direction dictated by its technology. Instead the influence of the internet is filtered through the structures and processes of society<sup>62</sup>”, scrive James Curran. Tuttavia, a prescindere dalla legittimità del timore che le strategie siano costantemente “un passo avanti” rispetto alle tattiche<sup>63</sup> (come sostiene Manovich), timore che ha condotto alcuni studiosi a proporre modelli teorici critici nei confronti dell’*agency* degli utenti, nondimeno crediamo sia necessario – analizzando uno strumento come il *remix* – insistere proprio sulla presenza e potenzialità di questa *agency*. Poiché, anche se è importante riconoscere la possibilità di un uso “a-critico” dei contenuti mediali e porre l’accento sullo sfruttamento della partecipazione degli utenti alla creazione di tali contenuti – la risposta alla provocatoria domanda di Bird “are we all producers now?” rimane tuttora negativa – occorre d’altra parte sottolineare l’autonomia fruitiva e produttiva e la partecipazione attiva che pratiche digitali come il *remix* permettono. Anche in questo frangente, infatti, è presente in molte letture un giudizio – e pregiudizio – di valore che porta a qualificare come “valide” e “validate” soltanto le pratiche apertamente critiche e resistenti da un punto di vista politico<sup>64</sup>. Questo atteggiamento tende a considerare di “livello inferiore” tutte le altre funzioni che pratiche come il *remix* possono svolgere, da quelle educative legate alla *media literacy* a quelle incentrate sull’analisi dei contenuti mediali e, in particolare, a sminuire tutte quelle attività

---

<sup>62</sup> James Curran, “Reinterpreting the Internet”, J. Curran, N. Fenton, D. Freedman, *op.cit.*, p. 9.

<sup>63</sup> Così scrive, ad esempio, Natalie Fenton: “the mythic dimension of the openness of new media that has brought about a hegemonic discourse based on the rhetoric of multiplicity and pluralism, autonomy, access and participation that apparently lead automatically to a more pluralistic society and enhanced democracy also happens to coincide with extreme corporatisation, financialisation and privatisation across the globe”. (Natalie Fenton, “The internet and social networking”, J. Curran, N. Fenton, D. Freedman, *op.cit.*, p. 142).

<sup>64</sup> La maggior parte dei saggi contenuti in *Rethinking Convergence/Culture (Cultural Studies, 25.4-5, cit)* pone l’accento sulla fallacia della dimensione e delle potenzialità politiche della partecipazione. Nondimeno, il contestato *Cultura Convergente* segnalava la pratica politica come una delle opzioni tra le tante a disposizione per il nuovo regime partecipato della vita mediale (Henry Jenkins, “Photoshop per la democrazia”, Id. *Cultura Convergente*, cit., pp. 223–262). Analogamente, gli interventi in *Misunderstanding the Internet* si dimostrano particolarmente indirizzati a demistificare la possibilità di un efficace impatto politico delle pratiche collaborative e partecipative del web, ritenendo questa dimensione di primaria rilevanza. Contributi come quelli contenuti all’interno del numero speciale di *Transformative Works and Cultures* dedicato al fan-attivismo (Henry Jenkins, Sangita Shresthova (a cura di), *Transformative Works and Fan Activism, Transformative Works and Cultures*, 10, 2012, <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/issue/view/12>), invece, dimostrano come in realtà non solo la dimensione politica sia rintracciabile anche in pratiche che a un primo sguardo sembrerebbero lontane – come quelle di fandom – ma, soprattutto, testimoniano l’efficacia delle pratiche politiche comunitarie e partecipative. Analogamente, le posizioni teoriche di Geert Lovink – per quanto divenute progressivamente più disilluse – mantengono aperta la possibilità di un’efficacia politica della collaborazione e partecipazione (si vedano, ad esempio, i testi più recenti in cui approfondisce le teorizzazioni riguardanti il concetto di *tactical media* come Geert Lovink, *The Principle of Networking. Concepts in Critical Internet Culture*, Amsterdam, HVA Publicaties, 2005; Geert Lovink, Trebor Scholz (a cura di), *The Art of Free Cooperation*, New York, Autonomedia / Institute for Distributed Creativity, 2007).

ludiche che rimangono, tuttavia, una parte importante del modo con cui le persone quotidianamente partecipano all'ambiente mediale.

Vorremmo, quindi, concentrarci su due concetti che riteniamo fondamentali per comprendere il funzionamento del regime di partecipazione e collaborazione in cui si muovono gli utenti e, in particolar modo, gli utenti all'interno delle comunità del *remix*: *produsage* e *playbor*.

La definizione data da Axel Bruns al concetto di *produsage* è, a nostro avviso, una delle proposte più interessanti per leggere il contesto partecipativo in cui si situano i *remixer* che, come già sottolineato, si muovono frequentemente in situazioni comunitarie più o meno strutturate.

Bruns – studioso che ha precedentemente lavorato sul tema dei blog e della collaborazione online in portali come Wikipedia<sup>65</sup> –, elabora il concetto di *produsage* intorno al 2007<sup>66</sup> partendo dalla necessità di aggiornare due termini diffusi come *prosumer* e *pro-am* al contesto produttivo della “creatività distribuita” e della “peer-production”. Se Toffler, coniando il termine *prosumer* nel 1980 ne’ *La terza ondata*, intendeva sottolineare “the emergence of a more informed, more involved consumer of goods who would need to be addressed by allowing for a greater customisability and individualisability of products” e Leadbeater e Miller, ipotizzando una rivoluzione dei *pro-am*, alludevano a un “joint effort of producers and consumers in developing new and improved commercial goods<sup>67</sup>”, Bruns con *produsage* vuole spostare l’attenzione su un altro fronte.

Terms such as ‘production’ and ‘product’ may themselves be too inherently associated with industrial production processes to be fully applicable and useful in the description of user-led content creation efforts<sup>68</sup>.

In “Distributed Creativity: Filesharing and Produsage” Bruns la descrive così:

the collaborative, communal practice of content creation in which they engage, describes not a conventional production process that is orchestrated and coordinated from central office and proceeds in a more or less orderly fashion to its intended conclusion [...], but instead constitutes an always ongoing, never finished process of content development and redevelopment which on occasion may fork to explore a number of different potential directions for further development at one and the same time<sup>69</sup>.

---

<sup>65</sup> Cfr. Axel Bruns, *Blogs. Wikipedia. Second Life. and Beyond*, London; New York, Peter Lang Publishing, 2008.

<sup>66</sup> Ad esempio in Axel Bruns, “The Future Is User-Led: The Path towards Widespread Produsage”, presentato al PerthDAC, Perth, 2007, [http://produsage.org/files/The%20Future%20Is%20User-Led%20\(PerthDAC%202007\).pdf](http://produsage.org/files/The%20Future%20Is%20User-Led%20(PerthDAC%202007).pdf).

<sup>67</sup> Alvin Toffler, *La terza ondata*, Milano, Sperling e Kupfer ed, 1987; Charles Leadbeater, Paul Miller, *The Pro-Am Revolution: How Enthusiasts Are Changing Our Economy and Society*, London, Demos, 2004; citati in A. Bruns, “Produsage: Towards a Broader Framework for User-Led Content Creation.”, cit.

<sup>68</sup> A. Bruns, “Produsage, Generation C, and Their Effects on the Democratic Process”, cit.

<sup>69</sup> A. Bruns, “Distributed Creativity: Filesharing and Produsage”, cit., p. 26.

L'attività di *produsage* secondo Bruns è strettamente legata al “continuous process of remixing and/or writing over what has come before” e i suoi prodotti “are digital objects that resemble medieval palimpsests – multi-layered texts that still bear the imprints of the generations of scribes whose successive efforts have led us to the current point<sup>70</sup>”. L'idea di un palinsesto a più mani ci sembra particolarmente efficace per descrivere i *remix* audiovisivi sulla cui verticalità compositiva stratificata abbiamo insistito in precedenza. I *remix* sono oggetti digitali in cui vediamo inscritte le operazioni di scrittura, riscrittura, manipolazione e stratificazione di tutti coloro che hanno collaborato alla loro creazione. Nel passaggio da *prosumer* a *producer*, la sostituzione della parola “consumatore” con la parola “utente” può sembrare una minuzia lessicale, eppure non solo l'ulteriore elaborazione del concetto da parte di Bruns risulta utile per descrivere le condizioni di messa in opera della partecipazione nella cultura mediale ma sposta anche l'accento sulla *agency* personale del singolo. Un consumatore, infatti, è forzatamente connesso all'oggetto da un rapporto monetario e, consapevole o meno, si trova all'interno di una transazione di tipo commerciale in cui si è trovato a fare qualcosa di “non previsto” da parte di chi ha prodotto il bene su cui è intervenuto. L'utente, invece, non è necessariamente vincolato da uno scambio economico: il distacco da questo orizzonte è ciò che permette al concetto di *produsage* di descrivere tutta quella serie di operazioni effettuate dagli utenti per scopi differenti dall'immediato ritorno economico.

Perché si verifichi un'effettiva *produsage* occorre che si rispettino tre principi: “partecipazione aperta e valutazione comune”, “artefatti non finiti e processo continuo”, “proprietà comune e ricompense individuali<sup>71</sup>”. Bruns chiama operazioni di *mashup collaborativo* le pratiche in cui questi tre principi portano a compimento un'effettiva *produsage*. Tra queste operazioni, l'autore inserisce non solo tutte quelle forme di produzione collaborativa del web come Wikipedia o le community dell'open software, ma anche le pratiche di *remix* di materiali preesistenti effettuate da singoli *remixer*. La figura del *remixer*, infatti

do not very well fit the conventional image of the content producer (or the artist) as an entity that exists in separation from distributor or consumer: rather, their acts of participation merely form part of an ongoing stream of content development and content improvement. They come to the collaborative space first and foremost as users, but it is also easy for them to become engaged in content creation; they occupy a hybrid position as user and producer at the same time – they are producers<sup>72</sup>.

---

<sup>70</sup> *Ibidem*

<sup>71</sup> *Ivi*, pp. 26–27.

<sup>72</sup> A. Bruns, “Distributed Creativity: Filesharing and Produsage”, cit., p. 26..

Il concetto di *produser*, quindi, punta a inglobare molte delle caratteristiche delle attività dell'utente in rete, senza ignorare la natura ambigua di molte pratiche che, se da una parte fanno leva sull'aspetto ludico e affettivo della partecipazione – che comprende, ad esempio, il “labor of love” dei fan intenti a celebrare i loro testi prediletti –, dall'altra nascondono o sottovalutano la natura di lavoro non retribuito che frequentemente caratterizza queste attività. È tipico, infatti, di molti *remixer* rifiutare la dicitura diffusa di *user generated content* (UGC) per definire i propri prodotti e per sottolineare l'indipendenza del proprio lavoro dalle logiche di mercato che, con strategie sempre più diffuse, puntano a incamerare le opere di *remix* all'interno del marketing e della distribuzione dei prodotti. Come sostiene Jonathan McIntosh in un brano già citato: “I create videos, films, art, mash-ups or remixes to give creative voice to my ideas. I don't make ‘content’ to fill the distribution vehicles and profit engines of massive corporations<sup>73</sup>”.

Il tema dello sfruttamento commerciale, consapevole o inconsapevole, del lavoro di chi realizza opere a partire da contenuti *remixati* è, indubbiamente, l'altra faccia della medaglia in tema di partecipazione.

Temi come il lavoro immateriale, il lavoro digitale, il *free labor* sono stati già da tempo analizzati e approfonditi da un punto di vista teorico<sup>74</sup>. Il concetto che, a nostro avviso, meglio concentra i termini del dibattito è *playbor*. Problematizzato da Trebor Sholz e dagli autori che contribuiscono al volume da lui curato nel 2013, *Digital Labor. Internet as Playground and Factory*, *playbor* nasce dall'unione di “play” e “labor” e punta a descrivere quelle particolari condizioni – tipiche delle operazioni online – in cui ciò che gli utenti realizzano a scopo ludico o di intrattenimento risulta, in realtà, un lavoro vero e proprio. Pensiamo agli utenti che percepiscono come lavoro “per la comunità” stilare liste e scrivere recensioni all'interno di portali commerciali come Amazon. Indubbiamente il loro lavoro potrà risultare utile ad altri utenti, nondimeno lo si deve considerare una prestazione d'opera gratuita per una multinazionale commerciale che sfrutta l'assetto comunitario che ha creato per i propri utenti.

Superficially, this seems like the logic of the gift economy. You do something for nothing because you want to do it, not as labor grudgingly offered in exchange for wages or other incentives but for fun, as “playbor.” The difference is that the gift is not to another, and not

---

<sup>73</sup> Jonathan McIntosh, “Building a Critical Culture with Political Remix Video”, *Rebelliouspixels*, 6 giugno 2008, <http://www.rebelliouspixels.com/2008/building-a-critical-culture-with-political-remix-video#more-202>

<sup>74</sup> Sul tema si veda, ad esempio, il contributo di Tiziana Terranova, “Free labor: producing culture for the digital economy”, *Social Text*, n. 63, 18.2, summer 2000, pp. 33–58.

via another to the commons in general, and the reward is not recognition by others making the same gifts. Rather, what is offered is a bit of cognitive energy that performs a task some vectoral business requires, and the reward is only a formal and abstract kind of token and ranking. It is not the gift economy; it is a simulation of it<sup>75</sup>.

La problematica interazione tra economia del dono ed economia commerciale nel sistema mediale contemporaneo – particolarmente evidente nelle pratiche di fandom e, tuttavia, caratteristica dell'intero sistema basato sulla partecipazione – è alla base delle teorie sulla *spreadability* in *If it doesn't spread it's dead*. A partire dal pioneristico lavoro di Lewis Hyde sul valore del dono e dall'intuizione di Howard Rheingold che in *The Virtual Community* posiziona l'economia del dono – e i suoi corollari di “status” e “prestigio” come sostitutivi dello scambio monetario – al centro del funzionamento delle comunità online<sup>76</sup>, gli autori esplorano, infatti, i cambiamenti in corso nel contesto culturale contemporaneo. In particolare, viene discussa la frizione tra i due paradigmi: se da una parte i consumatori non si aspettano più di comprare un bene ma di partecipare ad un assetto culturale ed economico che rispetta e ricompensa la loro collaborazione, dall'altra le società produttrici di beni non sempre riescono ad inserirsi ottimamente all'interno di questo orizzonte e tentano di sfruttare le risorse e gli spazi condivisi già creati dai loro utenti a loro vantaggio.

[W]e seem to be seeing a series of misrecognitions between Web 2.0 companies and consumers as the companies misunderstand what motivates participation. On the one hand, consumers increasingly resent the ways that companies transform their labors of love into commodities which can be bought and sold for revenue. There is a growing recognition that profiting on freely given creative labor poses ethical challenges which are in the long run socially damaging to both the companies and the communities involved. On the other hand, many participants are frustrated when companies offer them financial compensations which are at odds with their understanding of the social transactions which are facilitated through the exchange of gifts. Fan communities, for example, have long-standing social taboos against “exploiting” other fans for personal gain, wanting to share their creative goods outside of commodity relations, rather than seeking rewards for what they produce<sup>77</sup>.

Le comunità dei fan, in effetti, sono da sempre particolarmente refrattarie ad ogni tipo di sfruttamento delle loro opere a scopo commerciale, al punto che alcune delle più grandi controversie interne al fandom hanno da sempre riguardato i tentativi di commercializzazione dei *fanwork*<sup>78</sup>. Animati da una profonda diffidenza nei confronti dei produttori dei beni mediali di cui sono fan – diffidenza che scaturisce dagli infiniti tentativi

---

<sup>75</sup> McKenzie Wark, “Considerations on a Hacker Manifesto”, T. Scholz, *op.cit.*, p. 73.

<sup>76</sup> Lewis Hyde, *The Gift: Imagination and the Erotic Life of Property*, New York, Vintage, 1983 e Howard Rheingold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Addison-Wesley, Reading, 1993, citati in H. Jenkins et al., *op.cit.*, pp. 43–62.

<sup>77</sup> *Ivi*, p. 53.

<sup>78</sup> Sul tema si veda, ad esempio, il caso *FanLib* raccontato in Abigail De Kosnik, “Should Fan Fiction Be Free?”, *Cinema Journal*, n. 48.4, 2009, pp. 118–124.



perpetrati dalle società proprietarie di normare, regolare, punire e colpire le appropriazioni e le opere derivate colpevoli di eccessive deviazioni dalla “norma” del prodotto originale<sup>79</sup> – i fan, soprattutto quelli di lungo corso, sono restii anche all’utilizzo di quegli strumenti di cui, nel tempo, i produttori si sono dotati per “gestire” dall’interno i fandom di riferimento<sup>80</sup>.

La cultura partecipativa che informa il *remix*, quindi, emerge da queste prospettive come un sistema in perenne conflitto, un sistema alla ricerca di un bilanciamento efficace tra la libertà offerta dall’assetto mediale contemporaneo di contribuire alla produzione culturale con il proprio intervento, al di fuori delle logiche proprietarie e di mercato, e, l’apparentemente inevitabile, cannibalizzazione di queste pratiche all’interno di dinamiche di sfruttamento del lavoro affettivo gratuito fornito dagli utenti.

---

<sup>79</sup> A proposito dei rapporti problematici tra fan che non si conformano agli ideali celebrativi dei produttori di contenuti si veda la tesi dottorale di Abigail T. Derecho, *Illegitimate Media: Race, Gender and Censorship in Digital Remix Culture*, Proquest, Umi Dissertation Publishing, 2011.

<sup>80</sup> Ad esempio possiamo citare il sito *Battlestar Galactica Videomaker Toolkit*, lanciato dal canale produttore della serie, Sci-fi, nel 2007 (oggi non più attivo). Tramite il kit gli utenti potevano scaricare clip in bassa qualità con cui realizzare *remix* tratti dalle puntate della serie; purtroppo, erano anche obbligati a concedere tutti i diritti dei loro lavori al canale SciFi (Sul tema si veda Suzanne Scott, “Repackaging fan culture: The regifting economy of ancillary content models.”, *Transformative Works and Cultures*, n. 3, 2009, <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/150/122>). A riprova del fatto che i *remixer* non accettano di buon grado di concedere l’utilizzo del proprio lavoro di “produttori affettivi” ai produttori dei contenuti di cui si appropriano va rilevato che molti di questi esperimenti hanno vita breve, perché non riescono a intercettare il proprio pubblico. Un altro esempio è fornito dalla breve parabola del sito *Twilight Time Capsule*, ideato dalla produzione della saga cinematografica come aggregatore “ufficiale” dei *fanwork* ad essa dedicati, anch’esso oggi non più attivo.

## 2.2 Comunità in rete: modelli di interazione

Remixes happen within a community of remixers.  
In the digital age, that community can be spread around the world.  
Members of that community create in part for one another. They are showing one another how they can create [...]. That showing is valuable, even when the stuff produced is not<sup>81</sup>.

Come ben argomenta Nancy Baym nel suo *Personal Connections in the Digital Age*, l'applicabilità del concetto di comunità al web e ai gruppi di persone che interagiscono online ha sempre presentato delle resistenze da parte di chi intende la comunità come qualcosa di necessariamente legato alla prossimità geografica e alla comunicazione “in presenza” tra le persone<sup>82</sup>. Come ricorda Mark Amerika:

The term ‘community’ has common sense meaning and is used as a descriptive term, as in the now ubiquitous phrase ‘working with communities’. It is assumed to be self-evident that we all know what this means. In common with the construct ‘ordinary people’, the construct ‘community’ always operates as a claim [...]. ‘Community’, like ‘ordinary person’, is both an emotive and a slippery concept<sup>83</sup>.

Baym difende, tuttavia, il concetto di comunità sul web, pur riconoscendone un'applicazione eccessivamente estesa a fini prettamente di marketing da parte di piattaforme e *social media* che – nati per facilitare scambio di contenuti e comunicazioni tra soggetti multipli – non devono essere tuttavia necessariamente intesi come luoghi comunitari<sup>84</sup>. La studiosa elenca alcune caratteristiche che le comunità online condividono con altre tipologie di comunità per spiegare come le prime siano anch'esse ascrivibili alla categoria: spazi, pratica, risorse e supporti condivisi, identità condivise, relazioni

---

<sup>81</sup> L. Lessig, *op.cit.*, pp. 75–90.

<sup>82</sup> Nancy Baym, *Personal Connections in the Digital Age*, Malden, Polity Press, 2010.

<sup>83</sup> Nancy Thumim, *Self-Representation and Digital Culture*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2012, p. 21.

<sup>84</sup> Come si evince anche dalla lettura di studi che approfondiscono il funzionamento della piattaforma di video-sharing YouTube, la presenza di strumenti atti alla condivisione e alla comunicazione non genera automaticamente una comunità. Così come è facile notare l'utilizzo del termine comunità come una sorta di *passé partout* per il posizionamento e la *brandizzazione* di siti e servizi internet, è altrettanto importante sottolineare che in alcuni casi questi strumenti facilitano la creazione di comunità e sono parte integrante di essa. Jean Burgess e Joshua Green – che utilizzano frequentemente il termine “YouTube community” per indicare l'insieme degli utenti del sito – più volte insistono sul fatto che il funzionamento e la veste grafica di YouTube siano costruiti per dare un “senso” di comunità ai fini dell'usabilità del sito (Jean Burgess, Joshua Green, *YouTube Online Video and Participatory Culture*, Digital media and society series, Cambridge, Polity, 2009). Patricia Lange, all'opposto, nel suo “(Mis) conceptions about YouTube”, ricorda che all'interno della piattaforma vi sono stati casi in cui gli utenti hanno dato vita a comunità vere e proprie e che occorre, quindi, prudenza nell'asserire che una piattaforma come YouTube non possa essere intesa come comunità (Patricia Lange, “(Mis)conceptions about YouTube”, G. Lovink, S. Niederer, *op.cit.*, pp. 87–100).

interpersonali<sup>85</sup>. Nel caso degli spazi, Baym ricorda come il termine stesso *cyberspace* rimandi a una interpretazione degli spazi online come qualcosa di spazialmente definito, come dei territori condivisi in cui ritrovarsi che svolgono la stessa funzione per i gruppi di riferimento dei luoghi geografici. Spesso le comunità online scelgono alcuni luoghi specifici come centro aggregatore: un forum, una piattaforma, una mailing list<sup>86</sup>. Con lo sviluppo del web come lo conosciamo ora, quello che sovente viene etichettato come Web 2.0, alcune piattaforme hanno iniziato a svolgere più ruoli e l'abitudine degli utenti a interagire in spazi differenti e vari ha aumentato la complessità delle connessioni possibili. Se prendiamo l'esempio della comunità del *vidding*, dopo aver sfruttato per anni forme di scambio di informazioni e comunicazione come mailing list e forum – che se da una parte hanno facilitato l'accesso per nuovi membri della comunità, dall'altra hanno in parte svolto la funzione aggiornata dei servizi postali con cui i membri “storici” della comunità usavano comunicare prima dell'avvento di internet – a sviluppare efficacemente l'assetto virtuale della comunità è stato l'avvento di un portale come *LiveJournal*, che combinava la possibilità di avere un blog personale, di commentare i post degli altri utenti, di creare una rete di utenti “amici”, di creare blog comunitari tra persone interessate agli stessi argomenti e di inserire tramite *embedding* contenuti quali immagini e video all'interno dei singoli post. Inoltre, negli ultimi anni, stiamo assistendo a una ulteriore migrazione verso nuovi tipi di *social network*, maggiormente votati agli aspetti visuali come *Tumblr*, segnale di una nuova fase evolutiva della comunità segnata dagli spazi che la ospitano. Nel caso del *vidding*, così come di altre comunità legate da una pratica condivisa – seconda condizione elencata da Baym –, infatti, la possibilità di condividere online non solo suggerimenti e discussioni sulla propria attività ma anche il frutto del proprio lavoro è stato al centro dell'evoluzione della comunità<sup>87</sup>. Baym intende la pratica condivisa da una

---

<sup>85</sup> N. Baym, *op.cit.*, pp. 73–90. Vedremo nel terzo capitolo come queste caratteristiche siano tutte comprese nella struttura e nel funzionamento della comunità del *vidding*.

<sup>86</sup> Per un'interessante discussione a più voci sull'evoluzione del rapporto tra fandom e *social media* e sulla conseguente evoluzione delle metodologie di ricerca in merito, si veda Rhiannon Bury et al., “From Usenet to Tumblr: The Changing Role of Social Media”, *Participations: Journal of Audience and Reception Studies*, n. 10.1, maggio 2013, pp. 299–318.

<sup>87</sup> Nel caso della pratica legata alla produzione di video, è bene ricordare che la possibilità di stoccare su server privati file da condividere tra utenti è stata a lungo limitata a file di dimensioni ridotte, sia per la capacità di contenimento dei server, per altro inizialmente molto costosi, sia per le capacità limitate di connessione del singolo utente. L'utilizzo di una connessione *dial-up* da 56Kb (per lungo tempo lo standard più diffuso) consentiva di scaricare file con grande fatica. Il vero salto di qualità sarà l'avvento delle piattaforme di video-sharing come YouTube, a partire dal 2005. Il portale ha fin da subito fornito la possibilità di generare per i video caricati un codice HTML per inserire tramite *embedding* i video su altre pagine web.

comunità come “the habitual and usually uncounscious practices – routinized behaviours – that group members share” e inserisce come pratica primaria quella del linguaggio:

Because language is the primary tool through which digitally mediated groups cohere, the concept of 'speech community', which foregrounds shared communications practices, has been particularly useful for many of us studying online groups. Speech communities have distinctive patterns of language use, which enact and recreate a cultural ideology that underpins them<sup>88</sup>.

Nel caso delle comunità legate dalla pratica del *remix*, tuttavia, le pratiche condivise non sono soltanto quelle linguistiche, sebbene esse siano tuttora prevalenti nella gestione di spazi online dedicati perlopiù ad attività testuali come i blog. In questi aspetti, tali comunità, grandi o piccole che siano, ricordano più da vicino il funzionamento di altre comunità legate a pratiche di *do it yourself*, di *crafting*, di hobbistica, quelle che, ad esempio, esplora David Gauntlett nel suo recente *Making is Connecting*. Gauntlett accomuna le pratiche tradizionali del *crafting* (dalla costruzione di modellini al lavoro a maglia) “fatto con le mani” a quello che gli utenti creano utilizzando gli strumenti solo apparentemente virtuali del web.

You use keyboard and mouse, but this activity is obviously not “hands-on” in the normal craft sense– you can’t literally press your fingers into the craft material, the equivalent of the clay or wood or paint, because it’s all digital. But you can certainly leave your metaphorical fingerprints all over the thing you’re making; indeed, it’s hard not to. The personality of the maker always comes across in the finished thing. So this process is like craft in the tinkering, weaving, “from the ground up” experience of making something; and it’s also like craft in that the maker imprints some of their character upon the work, and its audiences are likely to sense their ‘presence’ – that sense of connection which we installed in our definition of creativity<sup>89</sup>.

Gauntlett, nella sua ricostruzione dell’evoluzione del concetto di creatività e di creatività manuale riconosce proprio agli aspetti legati alla costruzione di spazi comunitari una delle motivazioni principali che spinge le persone a intraprendere attività creative<sup>90</sup>.

I principali contributi all’analisi delle comunità online, così come gli studi sulle audience dei prodotti mediali, sono perlopiù di derivazione etnografica e pongono al centro dell’indagine la comunità, i membri che la compongono e le loro modalità di interazione. Questa tipologia di studi, tradizionalmente, prevede un certo grado di partecipazione diretta dell’analista alle attività del suo oggetto di studio, ma data la natura mutevole degli spazi online gli strumenti a disposizione degli studiosi necessitano di un aggiornamento che tenga conto delle condizioni contestuali. In quest’ottica vanno intesi i contributi di

---

<sup>88</sup> N. Baym, *op.cit.*, p. 77. Sul tema si rimanda a infra 3.3.1.

<sup>89</sup> D. Gauntlett, *Making is Connecting*, cit., p. 81.

<sup>90</sup> D. Gauntlett, “The value of connecting II: Social capital and communities”, *Ivi*, pp. 128–161.

Baym (che aveva in precedenza esplorato le audience e il fandom delle soap opera<sup>91</sup>) e di Christine Hine con *Virtual Ethnography*. Nel testo, la ricercatrice cerca di sistematizzare le possibili metodologie e campi di indagine per l'analisi etnografica di spazi virtuali, ponendo alcune importanti questioni come la percezione e la rappresentazione di tempo e spazio in maniera fluida all'interno degli spazi online e i problemi legati a performance identitarie e all'autenticità online<sup>92</sup>. In particolare, Hine sottolinea l'importanza dell'analisi dei discorsi nell'indagine delle comunità e dei luoghi virtuali, importanza che verrà nuovamente ribadita in *Virtual Methods*<sup>93</sup>. Inoltre, invita ad analizzare Internet come, al contempo, cultura performata discorsivamente e come artefatto culturale.

The Internet can be seen as textual twice over: as a discursively performed culture and as a cultural artefact, the technology text. In neither sense are its uses and interpretations determined by the text. The distinction between Internet as culture and as cultural artefact is a heuristic device for thinking about the indeterminacy of the Internet<sup>94</sup>.

Come vedremo a breve, questo spostamento dell'indagine dalla comunità alle sue produzioni è occorso in maniera analoga anche in altre discipline che analizzano la sfera “virtuale”, come i *fan studies* contemporanei. La nostra analisi della comunità del *vidding*, pertanto, è stata informata da questa duplice necessità: riconoscere la preminenza degli aspetti comunitari, sia per quanto riguarda la storia sia per quanto riguarda le logiche produttive del *vidding* e, al contempo, concentrarsi sugli oggetti “concreti” frutto di tali interazioni.

In ultima istanza, ci preme sottolineare brevemente la presenza all'interno degli studi sull'interazione comunitaria online di prospettive che indagano la relazione tra comunità online, internet, cultura digitale e genere. Come ricorda Cristina Demaria

il rapporto tra donne e nuove tecnologie, per lo meno così come è stato affrontato negli studi femministi e nei *gender studies*, segue d'altro canto alcune delle trasformazioni principali che hanno caratterizzato la riflessione degli ultimi trent'anni sull'identità di genere nel suo complesso, da una fase più essenzialista, a una più costruttivista [...] fino alla fase attuale, meno preoccupata di teorizzare le differenze e più interessata alle forme di iscrizione e produzione politica di queste stesse differenze<sup>95</sup>.

In questo senso, se particolare fascinazione suscitano tuttora le prospettive del *cyberfemminismo* teorizzato da autrici come Donna Haraway, basate sulla negoziazione del

---

<sup>91</sup> Nancy K. Baym, *Tune In, Log On: Soaps, Fandom, and Online Community*, Thousand Oaks, SAGE Publications, 1999.

<sup>92</sup> Christine Hine, *Virtual Ethnography*, London, SAGE, 2000, pp. 83–147.

<sup>93</sup> Christine Hine, *Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet*, Oxford-New York, Berg, 2005, <http://public.eblib.com/EBLPublic/PublicView.do?ptiID=513987>

<sup>94</sup> C. Hine, *Virtual Ethnography*, cit., p. 39.

<sup>95</sup> Cristina Demaria, “Il dibattito sul genere e le nuove tecnologie: rapporti, usi e rappresentazioni”, Cristina Demaria, Patrizia Violi, *Tecnologie di genere: teoria, usi e pratiche di donne nella rete*, Bologna, Bononia University Press, 2008, p. 22.

corpo e dell'identità di genere attraverso le tecnologie<sup>96</sup>, è altresì vero che il focus degli studi in materia si è spostato verso un'indagine che analizzi le implicazioni del genere nelle interazioni online, le eventuali disuguaglianze nel rapporto con le tecnologie e le modalità e motivazioni per cui le donne danno vita a spazi e comunità online<sup>97</sup>.

Come ricorda una delle prime studiose a coniugare internet e feminist studies, Lizbet van Zoonen:

Internet is a contested medium as far as its social cultural meanings and significance are concerned. A core issue in the debate is the meaning of the Internet for gender: how does gender influence Internet communication, contents and use, and – the other way around – how do Internet communication, contents and use impact upon gender?<sup>98</sup>

Come vedremo nel terzo capitolo, nell'analisi di alcune tipologie di comunità, in particolare quelle basate su un interesse comune come quelle di fandom e *fanwork*, il genere risulta una delle primarie chiavi di lettura per comprendere la creazione e il funzionamento di spazi comunitari. Così come inestricabilmente legato al genere è anche il rapporto con le tecnologie, un rapporto che – storicamente problematico – sta subendo un cambiamento epocale con l'avvento di dispositivi e *software* che non richiedono grossi costi in entrata e complessi meccanismi di apprendimento e di funzionamento.

These studies all suggest that the decisive moment in the circuit of culture is in the moment of consumption, when technologies are domesticated in everyday lives. In these everyday lives gender appears in its three dimensions simultaneously; whereas social structures, individual identities and symbolic representations of gender may be analytically distinguished, in the concrete social practices of the everyday they work inextricably together in their interpellation and positioning of women and men<sup>99</sup>.

### 2.2.1 Fandom is my Fandom

Those people formerly known as audience<sup>100</sup>.

Media fandom gives every sign of becoming a permanent culture, one which has survived and evolved for more than twentyfive years and has produced material artifacts of enduring interest to that community<sup>101</sup>.

---

<sup>96</sup> Donna J. Haraway, *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, London-New York, Routledge, 1990.

<sup>97</sup> Tra questi possiamo citare, a titolo d'esempio, C. Demaria, P. Violi, *op.cit.*; Wendy Harcourt, *Women@Internet: Creating New Cultures in Cyberspace*, New York, Zed Books, 1999; Liesbet van Zoonen, "Feminist Internet Studies", *Feminist Media Studies*, n. 1.1, gennaio 2001, pp. 67–72.; Liesbet van Zoonen, "Gender and the Internet", Andrew Chadwick, Philip N Howard (a cura di), *Routledge Handbook of Internet Politics*, London, Routledge, 2008, pp. 261–275.

<sup>98</sup> Liesbet van Zoonen, "Gendering the Internet Claims, Controversies and Cultures", *European Journal of Communication*, n. 17.1, marzo 2002, pp. 5–23.

<sup>99</sup> *Ivi*, p. 16.

<sup>100</sup> Jay Rosen, "The People Formerly Known as the Audience", *PressThink*, 27 giugno 2006, [http://journalism.nyu.edu/pubzone/weblogs/pressthink/2006/06/27/ppl\\_frmr.html](http://journalism.nyu.edu/pubzone/weblogs/pressthink/2006/06/27/ppl_frmr.html) citato in H. Jenkins et al., *op.cit.*, p. 62.

La rilevanza dei *fan studies* all'interno del dibattito accademico sulle pratiche di consumo mediale, l'accumulo di prospettive differenti, la varietà e la qualità dei contributi può rendere conto di quanto questa prospettiva di studio sia risultata proficua, nel corso degli anni, per indagare il contesto mediale contemporaneo, fornendo *framework* di lettura in grado di decifrare non solo la progressiva erosione dei confini tra produttori e consumatori, ma anche un modello di quella fruizione attiva che è alla base delle pratiche di riuso. Nondimeno, come abbiamo più volte sottolineato, nel dibattito interno agli studi sui nuovi media, la preminenza in alcuni momenti della prospettiva dei *fan studies* all'interno dei *media studies* è letta da molti come causa dell'eccessivo posizionarsi "dalla parte degli utenti" delle letture analitiche e teoriche del contesto contemporaneo.

Sviluppatosi nel corso di oltre un ventennio di dibattito accademico, il campo dei *fan studies* si presenta come un variegato insieme di posizioni teoriche e metodologiche difficili da sistematizzare. Nondimeno, è possibile individuare un percorso evolutivo all'interno della disciplina che può rendere conto, al contempo, delle dinamiche occorse anche all'interno di altri ambiti.

*Textual Poachers*<sup>102</sup> ha, indubbiamente, fornito la prima lente interpretativa per analizzare la figura del fan in una prospettiva lontana dallo stereotipo del fruitore passivo. Tuttavia, occorre citare altri studi appartenenti alla stessa fase storica della disciplina, collocabile all'inizio degli anni Novanta, come l'analisi di Abercrombie e Longhurst sulle audience e il pionieristico lavoro di Camille Bacon-Smith sul fandom di *Star Trek*<sup>103</sup>, che hanno anch'essi contribuito a questa stagione "nuova" nelle indagini riguardanti il consumo mediale<sup>104</sup>.

Questa prima fase, sebbene marcata da un'eccessiva idealizzazione della figura del fan come soggetto resistente e lettore competente e attivo, ha avuto il merito, tuttavia, di

---

<sup>101</sup> H. Jenkins, *Textual Poachers Television Fans & Participatory Culture*, cit., p. 49.

<sup>102</sup> H. Jenkins, *Textual Poachers Television Fans & Participatory Culture*, cit..

<sup>103</sup> Nick Abercrombie, Brian Longhurst, *Audiences: A Sociological Theory of Performance and Imagination*, London ; Thousand Oaks, Calif, SAGE Publications, 1998; Camille Bacon-Smith, *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 1991.

<sup>104</sup> Il modello del *poaching* jenkinsiano non è tuttavia il primo a proporre una rivalutazione delle tattiche delle audience. Vanno, infatti, citati anche i contributi precedenti di Stuart Hall, teorico dell'*encoding/decoding* (S. Hall, *op.cit.*) e di John Fiske, con il suo *Television Culture*, London-New York, Methuen, 1987.

riposizionarne il ruolo lontano dallo stereotipo del “fan ossessivo e ossessionato” e allontanarlo dalla stigma sociale che ne caratterizzava le prime, patologizzanti, letture<sup>105</sup>.

Sebbene il modello jenkinsiano del *fan poacher* sia stato successivamente criticato anche aspramente, c'è chi non apprezza, invece, la successiva svolta jenkinsiana della convergenza che vede il fan muoversi dai margini al centro dello spettro della produzione culturale. Jack Bratich, ad esempio, ritiene che l'abbandono della dimensione polemologica del rapporto audience-produttore, emblematica del fan di *Textual Poachers*, sia in realtà un sintomo, preoccupante, dell'evoluzione delle tattiche in strategie, per dirla con Manovich. Un ulteriore segnale dell'inclusione delle pratiche di partecipazione ai media digitali “into an economy that draws value from immaterial labour, playbour and free labour<sup>106</sup>”.

Fan work is re-valourized as attention- attractor, as buzz generator, as brand-enricher, as community-builder. Instead of a fan victory, it's as though they were willingly captured, spellbound or bought off with minor rewards (the flattery of being recognized, the occasional financial breakthrough of superfans). At the very least, we could say that fans are encouraged to express themselves as long as the communication is (potentially) valuable. Rather than seeing the marginal subjects as having moved themselves to the centre (resulting in power sharing and co-creation) we can see they were made to function, to produce financial value, to become workers in a social media factory<sup>107</sup>

*Fan Cultures* di Matt Hills, all'inizio degli anni Duemila, inaugura la fase successiva degli studi sul fandom. Nel testo, Hills riassume i temi principali affrontati dai contributi teorici che lo hanno preceduto, mettendone in rilievo le criticità e segnalando una necessità di aggiornamento dei modelli concettuali e analitici, resa indispensabile dall'evoluzione rapida del contesto mediale. In particolare, Hills si sofferma su alcuni snodi teorici tra i quali il conflitto tra resistenza e consumismo nelle pratiche di fandom e le questioni relative alla gerarchizzazione interna delle comunità, in una lettura bordieusiana del fandom che ne esalta gli aspetti di costruzione della reputazione personale e costruzione di identità oppositive rispetto alle figure dei non-fan<sup>108</sup>. Hills, inoltre, mette in discussione le metodologie di indagine degli studiosi che si sono occupati di *fan studies*, criticandone le scelte di posizionamento nei confronti del loro oggetto di studio, in particolare quelle delle prospettive etnografiche e autoetnografiche<sup>109</sup>.

---

<sup>105</sup> In realtà, una lettura potenzialmente patologizzante del fandom femminile è presente anche in Camille Bacon-Smith, “Transgression and Identity”, *op.cit.*, pp. 203–298.

<sup>106</sup> J. Bratich, *op.cit.*, p. 624.

<sup>107</sup> *Ibidem*.

<sup>108</sup> Matt Hills, “Fan cultures between community and hierarchy”, M. Hills, *op.cit.*, pp. 20–36.

<sup>109</sup> Hills riprende queste riflessioni anche nel recente Matt Hills, “‘Proper Distance’ in the Ethical Positioning of Scholar-Fandoms: Between Academics’ and Fans’ Moral Economies?”, Katherine Larsen, Lynn S Zubernis, *Fan Culture: Theory - Practice*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars, 2012, pp. 14–37.) in



Più in generale, l'analisi di Hills, che esplora anche il ruolo peculiare del *cult fan* all'interno del panorama mediale<sup>110</sup>, iniziò a minare la fase di "ottimismo" iniziale dei *fan studies*, fase che abbiamo precedentemente individuato come comune a tutte le discipline che si occupano di questioni inerenti la cultura partecipativa relativa alla rete e il contesto dei nuovi media.

Hills, in particolare, insiste nel definire le pratiche di fandom delle negoziazioni culturali performative e nell'evitare di imporre sul fandom posizioni teoriche e politiche che conducono a un giudizio di valore sulle attività di queste persone.

[A]ttempts to define fandom, or cult media, in this way make a potentially fatal error: they assume that by fixing terms in place they can isolate an "object of study". [... they] neglect to consider that terms such as "fan" and "cult" may not circulate simply as "labels" for actual things or referents, but may instead form part of a cultural struggle over meaning and affect (by which I mean attachments, emotions and passions of those who self-identify as "fans" but who may also contest the description). I want to suggest that fandom is not simply a "thing" that can be picked over analytically. It is also always performative; by which I mean that it is an identity which is (dis-) claimed, and which performs cultural work<sup>111</sup>.

Nel 2007, nell'introduzione a *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*, i curatori Jonathan Gray, Cornel Sandvoss e Lee Harrington Gray suggeriscono l'avvento di una terza fase nello sviluppo dei *fan studies*. Una fase marcata dall'espansione delle pratiche di fandom che, terminata la fase che possiamo definire sottoculturale, sono diventate ormai un "common mode of cultural consumption"<sup>112</sup>.

Fandom is no longer only an object of study in and for itself. Instead, through the investigation of fandom as part of the fabric of our everyday lives, third wave work aims to capture fundamental insights into modern life<sup>113</sup>.

Analogamente, Matt Hills in "Mainstream Cult", saggio dedicato al fandom e alla ricezione della serie *Doctor Who*, propone un aggiornamento dell'interpretazione delle pratiche di fandom per quanto riguarda i cosiddetti *cult media*.

Hills, infatti, sostiene che:

---

cui critica in particolare il modello dell'aca-fan come modalità prevalente di interazione tra analista-accademico e fandom come oggetto di studio .

<sup>110</sup> La letteratura concernente i *cult media* è particolarmente ricca di contributi teorici, tra i più recenti e significativi citiamo quelli all'interno dei quali vengono affrontate tematiche inerenti ai *cult fan*: Sara Gwenllian-Jones, Roberta E. Pearson (a cura di), *Cult Television*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2004; Mark Jancovich, James Lyons, *Quality Popular Television: Cult TV, the Industry and Fans*, London, BFI Publishing, 2003; Stacey Abbott (a cura di), *The Cult TV Book. Investigating Cult TV Series*, London, I.B.Tauris, 2010; David Lavery (a cura di), *The Essential Cult TV Reader*, Lexington, University Press of Kentucky, 2010.

<sup>111</sup> M. Hills, *op.cit.*, p. xi.

<sup>112</sup> Jonathan Gray, Cornel Sandvoss, C. Lee Harrington, *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*, New York, New York University Press, 2007, p. 7.

<sup>113</sup> *Ivi*, p. 9.

concepts of “cult” and “mainstream” have started to break down and coalesce into new patterns of cultural meaning. Fan activities such as online posting and speculation, fiction-writing based on the originating TV show’s characters, and textual interpretations revolving around specific characters and relationships, have all now begun to revolve around what might otherwise be thought of as “mainstream” TV shows<sup>114</sup>.

Gli elementi che un tempo marcavano la differenza tra prodotto di “culto” e prodotto “mainstream” – tra cui la presenza di un fandom attivo e produttivo – si stanno progressivamente riarticlando. A partire da questo mutato contesto è opportuno, quindi, ipotizzare “[a new] way of thinking about the new-media-driven rise in fan activities surrounding shows that would not conventionally have been thought of as ‘cult’<sup>115</sup>”.

I modelli interpretativi proposti all’interno dei *fan studies*, a fronte di questa ibridazione di spazi e performance culturali, per dirla con Hills, tra il fan e “coloro che una volta venivano chiamati audience” diventano essenziali per comprendere le modalità di interazione, online e offline, tra prodotti e consumatori-produttori di contenuti derivativi.

Al contempo, come rileva Kristina Busse, una buona parte dei contributi scientifici alla disciplina si è, invece, progressivamente concentrata sulle pratiche e sulle produzioni dei fan (fino ad arrivare ai singoli *fanwork*) e non più sulle comunità nel loro complesso “[i]n fact, legitimizing fan works as objects of study in their own right, rather than merely products of an interesting subculture, may be one of the most important shifts in fan studies<sup>116</sup>”.

A questo campo appartengono molti studi sulla produzione di *fanfiction*, tema che ha suscitato l’interesse di un vastissimo numero di ricercatori. Tra i molti contributi presenti nella letteratura accademica, occorre segnalare, almeno, il volume curato da Busse e Karen Hellekson, *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*<sup>117</sup>, all’interno del quale viene dedicata una sezione anche a produzioni non testuali.

Se da un lato, infatti, la produzione di *fanfiction* è risultata un oggetto di studio affascinante e ha attirato studiosi provenienti da numerose discipline che ne hanno indagato la natura con prospettive che spaziano dalla retorica compositiva alle teorie della performatività<sup>118</sup>, dall’altro la difficoltà di reperire altre tipologie di *fanwork*, soprattutto nelle prime fasi evolutive della rete, ha fatto sì che la parte di produzione visuale sia stata

---

<sup>114</sup> Matt Hills, “Mainstream Cult”, S. Abbott, *op.cit.*, pp. 69–70.

<sup>115</sup> *Ivi*, p. 73.

<sup>116</sup> Kristina Busse, “Introduction”, *Cinema Journal*, n. 48.4, 2009, p. 105.

<sup>117</sup> Kristina Busse, Karen Hellekson (a cura di), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, 2006.

<sup>118</sup> Come, ad esempio, Tisha Turk, “Metalepsis in Fan Vids and Fan Fiction”, Karin Kukkonen, Sonja Klimek (a cura di), *Metalepsis in Popular Culture*, Berlin, Walter de Gruyter, 2010, pp. 83–103.; F. Coppa, “Writing Bodies in Space”, K. Busse, K. Hellekson, *op.cit.*, pp. 225–244.

scarsamente presa in esame<sup>119</sup>. Anche gli studi sulla comunità del *vidding*, rilanciati da Francesca Coppa con “Women, Star Trek, and the Early Development of Fannish Vidding<sup>120</sup>” sono da iscriversi in questo orizzonte.

Infine, vogliamo segnalare alcuni dei contributi più recenti che individuano alcuni filoni di ricerca indubbiamente proficui. In primo luogo il cosiddetto *post-object fandom*, definito da Rebecca Williams come:

fandom of any object which can no longer produce new texts. However, fandom will not necessarily end in the post-object period, and people may continue to self-identify as fans of objects, persisting in watching DVDs, buying merchandise, or discussing the fan objects with fellow fans. Rather than considering post-object fandom as indicating that fandom is “over,” the term is intended to allow us to consider the differences in fan practices and response between periods when objects are ongoing and dormant<sup>121</sup>.

Questo tipo di analisi è particolarmente interessante nell’ottica di un mondo mediale popolato di prodotti che, per quanto abbiano terminato il loro “ciclo di vita” rimangono popolari e amati da un vasto numero di persone che continuano ad attuare pratiche di fandom di vario genere nei loro confronti. In quest’ottica è possibile leggere anche molte delle produzioni delle *vidder* che analizzeremo in seguito, che continuano a realizzare fanvideo a partire dalle serie televisive più amate molto tempo dopo la fine della loro messa in onda.

In secondo luogo, nel recente *Fan Culture. Theory/Practice*<sup>122</sup>, le curatrici Katherine Larsen e Lynn Zubernis propongono un rinnovamento degli studi sul fandom e, attraverso i contributi del libro, indirizzano la disciplina verso alcune aree al momento particolarmente produttive: le questioni relative all’etica delle metodologie, la pedagogia e la *media literacy* e, in ultimo, gli studi di genere, prospettiva entro la quale si inserisce anche il presente lavoro.

---

<sup>119</sup> Intendiamo in questo caso la produzione visuale online (*fanart* e *fanvideo*). Produzioni di questo tipo, unite alle fanzine oggi quasi del tutto scomparse, sono, infatti, parte sia degli studi di Jenkins sia di quelli di Bacon-Smith che hanno recuperato questi materiali direttamente dai fan oggetto della loro indagine.

<sup>120</sup> Francesca Coppa, “Women, Star Trek, and the Early Development of Fannish Vidding”, *Transformative Works and Cultures*, n.1, 2008, <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/44/64>.

<sup>121</sup> Rebecca Williams, “‘This Is the Night TV Died’: Television Post-Object Fandom and the Demise of The West Wing”, *Popular Communication*, n. 9.4, 2011, p. 266.

<sup>122</sup> K. Larsen, L.S. Zubernis, *op.cit.*.

### 2.3 *Gendering the remix. La pratica del montaggio in una prospettiva di genere*

“Taci, anzi *remixa*<sup>123</sup>,”

Nell'introduzione al volume da loro curato, *Tecnologie di genere*, Patrizia Violi e Cristina Demaria utilizzano come punto di partenza la celebre definizione di Teresa De Lauretis, secondo cui le “tecnologie di genere [sono] tutte quelle pratiche, insieme alle strategie discorsive in esse inscritte (cinematografiche, ma più in generale massmediatiche), attraverso cui il genere è costruito e la violenza insita in molte delle sue rappresentazioni ri-generata”. A partire da questo spunto, le due studiose individuano un percorso di ricerca che approfondisce, da un lato, il rapporto delle tecnologie attraverso “la costruzione o anche de-costruzione dei modelli e degli stereotipi di genere, processi attraverso cui si definiscono, ripetono, diffondono e legittimano azioni, comportamenti, modelli e significati su cui si sorregge la differenza tra uomini e donne” e, dall'altro, l'esplorazione di “quelle pratiche attraverso cui le donne usano, si riappropriano e lavorano con le tecnologie, agendo politicamente e creativamente nel mondo che le circonda<sup>124</sup>”. Tra le pratiche che permettono tale riappropriazione e sovversione creativa degli stereotipi mediali possiamo inserire, a nostro avviso, anche il *remix*. In questa sezione tenteremo di applicare alcuni concetti chiave della letteratura scientifica legata ai *feminist* e *gender studies* alle principali questioni relative al rapporto tra la pratica di riuso e il genere. La nostra è una prospettiva *ottimistica*, per usare ancora una volta le parole di Violi e Demaria. Riteniamo, infatti, che l'accezione negativa delle *tecnologie di genere* insita nella visione di De Lauretis, possa essere parzialmente smentita dall'ingresso nel panorama mediale di tutte quelle pratiche che, dal basso, si propongono di ri-negoziare il rapporto delle donne – e delle ragazze – con i media. Gli studi legati ai *feminist film studies* hanno indubbiamente plasmato gli studi sul cinema e sui media degli ultimi cinquant'anni e, nondimeno, riteniamo fondamentale per una comprensione del contesto sociale e mediale che circonda le pratiche di *remix* accennare anche ad alcune delle svolte teoriche apportate da studiose e studiosi afferenti anche ai *gender* e *queer studies* nella recente svolta

---

<sup>123</sup> Citazione ispirata dal titolo dell'autobiografia di Carla Lonzi, *Taci, anzi parla. Diario di una femminista*, Milano, et al., 2010.

<sup>124</sup> C. Demaria, P. Violi, *op.cit.*, p. 9. Le studiose fanno riferimento al testo di Teresa De Lauretis, *Technologies of Gender. Essays on Theory, Film, and Fiction*, Bloomington, Indiana University Press, 1987

*intersezionale*. In particolare, ci rivolgiamo al lavoro di alcune figure come bell hooks – pseudonimo di Gloria Jean Watkins, accademica, attivista e scrittrice afroamericana –, una delle studiosse che si sono spese maggiormente non solo per un’apertura degli studi femministi a una maggiore inclusività, ma anche per estendere l’applicazione delle teorie del genere ai contesti *mainstream*. *Feminism is for everybody* è il titolo di un suo famoso testo del 2000, nella cui introduzione hooks racconta come abbia sempre desiderato rispondere a chi le chiedeva conto del suo essere femminista – e si dimostrava in realtà all’oscuro di pratiche e testi femministi – con un piccolo libro “a concise, fairly easy to read and understand book; not a long book, not a book with hard to understand jargon and academic language, but a straightforward, clear book – easy to read without being simplistic<sup>125</sup>”. Questo era l’auspicio di hooks per le sorti di *Feminism is for Everybody*, che nelle sue intenzioni doveva essere quel piccolo libro che non aveva mai a disposizione come risposta. In questa sezione intendiamo mostrare come la pratica del *remix* possa svolgere in alcuni casi la funzione di questo “libricino”: raccontare e mostrare le implicazioni del genere nel consumo e nella produzione mediale contemporanea con un linguaggio comprensibile a tutti e con uno stile diretto e chiaro.

### 2.3.1 Una sala montaggio tutta per sé

It is amazing how many unexpected solutions come up when you hold film stock in your hands. Just like letters: they are born on the top of the pen<sup>126</sup>.

Come racconta Giuliana Bruno in *Rovine con vista* a proposito della situazione produttiva italiana del cinema delle origini, il montaggio è stato fin dagli inizi della storia del cinema “un affare da donne”.

Il montaggio dovette sembrare adatto alle donne dato che somigliava ad altri compiti considerati specificamente “femminili”. Si trattava di un lavoro sottopagato, che richiedeva pazienza, attenzione e cura ed era ripetitivo – tutte le caratteristiche del lavoro domestico. A differenza del ruolo pubblico sul set, il montaggio poteva essere fatto in interni e riproduceva sia l’invisibilità che le modalità del lavoro femminile<sup>127</sup>.

---

<sup>125</sup> bell hooks, *Feminism Is for Everybody: Passionate Politics*, Cambridge, South End Press, 2000, p. viii.

<sup>126</sup> Esfir Shub citato in apertura di Vlada Petric, "Esther Shub: Cinema is My Life", *Quarterly Review of Film Studies*, n. 3.4, 1978, p. 429.

<sup>127</sup> Giuliana Bruno, *Rovine con vista: alla ricerca del cinema perduto di Elvira Notari*, Milano, La Tartaruga, 1995, p. 114.

Le prime macchine per tagliare e incollare i pezzi di bobine derivavano dalla tecnologia delle macchine da cucire e “come la sarta, la donna al montaggio taglia e mette insieme pezzi di tes(su)ti<sup>128</sup>”. Bruno ricorda bene come questo lavoro manuale e oscuro potesse essere interpretato come un ennesimo tentativo di tenere le donne lontane dai riflettori e dai ruoli di potere dell’industria cinematografica, in altre parole quelli di regista e produttore. Manovalanza a basso costo, questo erano le donne del montaggio delle pellicole. Tuttavia, una certa tradizione inizia a consolidarsi e la presenza nettamente maggiore di donne nel montaggio rispetto a tutti gli altri settori del cinema continua per lungo tempo. Secondo Jean-Luc Godard esisterebbe una differenza intrinseca tra il momento delle riprese, per cui sarebbe necessario un occhio maschile, e il momento del montaggio che richiede qualità più femminili “come l’attenzione per gli oggetti, per la loro disposizione, e per gli sguardi: un certo senso dell’organizzazione, nello stesso tempo, intellettuale e sensuale<sup>129</sup>”. Sandro Bernardi ipotizza che questa capacità superiore nel dirigere il montaggio da parte delle donne possa derivare dall’essere state, prima e più di tutti, delle spettatrici: “per essere un bravo montatore occorre prima di tutto essere un bravo spettatore, e saper vedere le qualità luminose e dinamiche delle immagini<sup>130</sup>”. Abbiamo più volte ricordato come nel *remix* il ruolo fruitivo abbia una fondamentale importanza, non solo perché chi pratica riuso deve forzatamente guardare e ri-guardare i materiali di cui si riappropria, individuandone temi e motivi da riutilizzare nell’opera derivativa, ma soprattutto perché è il ruolo spettatoriale che attiva l’intera pratica: chi *remixa* è prima di tutto qualcuno che *ha guardato* qualcosa e ha sentito la necessità di manipolarla e trasformarla in altro. Come vedremo, spesso le componenti della comunità del *vidding* situano la propria esperienza di spettatrici al centro della pratica di montaggio: il *vidding* è vissuto come un modo per ampliare l’esperienza di visione e generare una condivisione dello sguardo estendendolo anche alle altre *vidder*.

È un dato di fatto che molti celebri registi abbiano preferito lavorare esclusivamente con montatrici donne: Godard (che lavora, tra le altre, con Agnès Guillemot e Cécile Decugis), Jean Renoir che lavora con la moglie Marguerite al montaggio, ma possiamo citare anche altri celebri casi di sodalizi artistici come quello tra

---

<sup>128</sup> *Ibidem*, p. 115. Sul tema delle prime montatrici si veda anche Kristen Hatch, “Cutting Women: Margaret Booth and Hollywood’s Pioneering Female Film Editors”, Jane Gaines, Monica Dall’Asta, Radha Vatsal (a cura di), *Women Film Pioneers Project*, New York, Columbia University Libraries, 2013, <https://wfpp.cdrs.columbia.edu/essay/cutting-women/#citation>.

<sup>129</sup> Godard citato in Sandro Bernardi, *Introduzione alla retorica del cinema*, Firenze, Casa editrice Le Lettere, 1994, pp. 119–120.

<sup>130</sup> *Ivi*, p. 120.

Martin Scorsese e Thelma Schoonmaker. Secondo Dominique Villain, questi rapporti possono intendersi come un'ulteriore duplicazione a livello professionale del ruolo di sudditanza cui le donne forzatamente sono dovute sottostare in altri spazi e individua, citando Jacques Comets, “un certain sexisme de l’auteur-démiurge”: “C’était le maître de la maison, avec la femme esclave ménagère. Le montage devenait l’organisation de la pensée du maître<sup>131</sup>”.

Il montaggio non è stato, tuttavia, solo un veicolo di “sottomissione professionale” o di spazio riservato alle donne per supposte capacità prettamente femminili a esso attribuite<sup>132</sup>. In altri casi, è proprio il montaggio a essere invece lo strumento che permette alle donne di esercitare un altro tipo di “potere” sulle immagini e sulla loro produzione. Spazio autonomo, slegato dalle logiche del cinema *mainstream*, il riuso ha per lungo tempo abitato spazi alternativi, ovvero quelli dell'avanguardia, in cui le immagini potevano esistere al di fuori dell'egemonia predominante.

Inoltre, se uno dei maggiori ostacoli all'accesso al cinema *mainstream* è stato, ovviamente, il costo di macchinari e manovalanza che, di fatto, impediva ai cineasti di raggiungere l'indipendenza vera e propria, anche questo problema è stato ovviato dalla pratica del cinema di montaggio. I materiali erano a già disposizione, le tecnologie necessarie assai limitate. Questa assenza di barriere all'ingresso ha indubbiamente facilitato l'accesso di figure femminili.

Nel caso del cinema di riuso e di montaggio, infatti, è emblematico ritrovare tanti nomi di donne dietro le opere più significative. È forse possibile interpretare questo segnale come un'ulteriore riprova di una relazione istintiva e privilegiata tra le donne e la pratica del montaggio.

La “fairy godmother”, per dirla con Alexandra Juhasz<sup>133</sup>, del cinema di riuso è, infatti, una donna, Esfir Shub – che abbiamo citato in apertura di paragrafo. Autrice di quel *Padjenie Dinastie Romanov* (La caduta della dinastia Romanov) ritenuto il capostipite del genere, Shub fu la prima a realizzare appieno le possibilità generate dall'utilizzo di materiali preesistenti. La cineasta e montatrice sovietica, tuttavia, non si è limitata soltanto a creare opere di altissimo livello tecnico e narrativo a partire da materiali d'archivio – con

---

<sup>131</sup> Dominique Villain, *Le montage au cinéma.*, Paris, Cahiers du cinéma, 1991, p. 62.

<sup>132</sup> Ovviamente, non è questo il caso della maggior parte delle montatrici professioniste, il cui apporto è stato sostanziale per la realizzazione di centinaia di opere.

<sup>133</sup> Juhasz nel suo testo sul cinema sperimentale femminista si riferisce, in realtà, a Barbara Hammer. (cfr. “Barbara Hammer” in Alexandra Juhasz (a cura di), *Women of vision: histories in feminist film and video*, Minneapolis, U of Minnesota Press, 2001, pp. 77–92.

uno stile assolutamente innovativo<sup>134</sup>. Shub ha messo anche in atto una metodologia di lavoro che, nel rapporto “etico” con i materiali originali da cui prelevava frammenti e sequenze, risulta ancora oggi un metodo interessante da esplorare<sup>135</sup>. Il filone “femminile” del riuso continua in seguito con l’opera di Myriam, celebre quanto misteriosa montatrice de *La course des taureaux*<sup>136</sup> (Pierre Braunberger, 1951) e di *Paris 1900* (1947), un film che, come rileva Leyda, cambiò il modo di utilizzare il materiale d’archivio aprendo la strada a nuovi temi, la cui regia era ancora una volta opera di una donna, Nicole Védres<sup>137</sup>. Non vanno dimenticate altre autrici sperimentali che, pur non occupandosi mai direttamente di *found footage*, hanno avuto un ruolo di tale rilevanza, nella storia del cinema sperimentale e nella storia del cinema delle donne, da non poter essere dimenticate, come Maya Deren<sup>138</sup>.

Più recentemente altre cineaste e registe di film di riuso, come Abigail Child, Chick Strand, Caroline Avery, Su Friedrich, Louise Bourque o Barbara Hammer, hanno dato un contributo essenziale allo sviluppo delle pratiche e delle poetiche del riuso di immagini nel cinema sperimentale. Hammer, in particolare, è diventata, tra gli anni Settanta e gli anni Ottanta, un vero punto di riferimento all’interno del cinema sperimentale, portando

---

<sup>134</sup> “Shub’s concept of montage was not schematic, but rather intuitive and associative. She had a marvelous feeling for rhythm and movement, a true sense for selecting and putting the right shots together. Her ultimate goal was to comment upon events by the new juxtaposition of the shots which preserve their own authenticity”. (V. Petric, *op.cit.*, p. 438.).

<sup>135</sup> “She brought intelligence, taste and a sense of social responsibility into this generally despised employment”; “[she] usually combined a forcefully simple logic with a minute study of the formal elements in the available footage; the ideas were often built on contrasts that may seem obvious now – but it took imagination to dig them from her raw material”; “When Schub began this work there were no rules for the physical use of old film materials – it was catch-as-catch-can, and don’t worry about either the next need or the future; but Schub’s orderly mind evolved its own rules: she never cut a piece of original film, positive or negative, and never employed an original piece – her first move was to make duplicate negatives of every metre she considered using”. (J. Leyda, *Films Beget Filmscit.*, p. 23; 27; 28).

<sup>136</sup> Di questo film parla André Bazin nel saggio “Morte ogni pomeriggio”, saggio in cui il teorico francese conia la definizione di “neo-montaggio”: un montaggio che non è votato a manipolare le immagini per far progredire la narrazione, né è utilizzato per generare significati simbolici non presenti nelle immagini prese singolarmente, bensì un montaggio che riveli esattamente quello che è già contenuto nelle immagini ma che senza di esso non sarebbe visibile. “Se il fenomeno messo in luce da questo esperimento assume un ruolo in questo neo-montaggio, esso è totalmente al servizio di un altro proposito: pervenire alla verosimiglianza fisica del *découpage* e insieme alla sua malleabilità logica” (André Bazin, *Che cos’è il cinema?*, Milano, Garzanti, 1999, p. 29). Sui collegamenti tra il neo-montaggio baziniano e il cinema di *found footage* si veda, ad esempio, Monica Dall’Asta, “Benjamin/Bazin: Dall’aura dell’immagine all’aura dell’evento”, AA.VV. (a cura di), *Benjamin, il cinema e i media*, Cosenza, Luigi Pellegrini editore, 2007, pp. 187–230.

<sup>137</sup> J. Leyda, *op.cit.*, pp. 78–79.

<sup>138</sup> Le teorizzazioni di Maya Deren riguardo al montaggio verticale, in realtà, molto hanno a che vedere con il montaggio del cinema di riuso e con il *remix*. Abbiamo approfondito questo punto in *infra* 1.1.3 “Assemblaggio”.



alla ribalta le questioni del femminismo e della liberazione sessuale attraverso film che riutilizzano porzioni di un mondo allora invisibile, quello dell'immaginario lesbico<sup>139</sup>.

In un mondo, quello del cinema sperimentale, anch'esso dominato dalla supremazia maschile, alcune donne trovano nella tipologia del film di riuso un luogo d'elezione per ricercare quella libertà artistica e quell'indipendenza che è stata loro negata altrove. A lungo questo spazio, questa "camera tutta per sé", è stata la sala di montaggio. La storia sembra ripetersi anche nel mondo del *remix*, in particolare in quello del *vidding*: trovatasi in spazi dominati dagli uomini, le donne si sono rifugiate nella pratica di montaggio per individuare uno spazio *a parte* in cui potersi esprimere liberamente e, al contempo, in cui poter agire sul sistema mediale egemonico che le opprime ma in cui sono, inevitabilmente, immerse.

La storia del cinema delle donne è stata a lungo una storia *silenziata*, una storia sommersa, perduta nel *mare magnum* delle singole, celebri, eccezioni in un mondo patriarcale dominato dagli uomini. Questo è vero tanto più quando la storia ha luogo in territori carsici – come quello in cui si muove il riuso di immagini – fino a poco tempo fa frequentati da una piccola élite di artisti sostanzialmente invisibili. Oggi, dopo un cinquantennio di storia e storiografia femminista del cinema, una parte di questa storia è stata portata alla luce, nonostante i recenti sviluppi degli studi sulle donne del cinema primitivo e del cinema muto facciano pensare che ancora molto resti da scoprire<sup>140</sup>. Come ben ricorda Alexandra Juhasz – che con il suo *Women of Vision* ha fornito un fondamentale contributo alla conoscenza di cineaste e videoartiste femministe attive dagli anni Settanta a oggi – la mancanza di questa storia passa anche attraverso la difficoltà "infrastrutturale" di ricostruire qualcosa che è per sua natura sommerso, controulturale, a basso costo, indipendente in fatto di circuiti distributivi e di formati di distribuzione<sup>141</sup>. Che cosa cambia con il passaggio dal riuso sperimentale al riuso "di massa"? Il montaggio nel *remix* è ancora una "stanza tutta per sé" per le donne? Quali sono i campi d'azione del *remix* rispetto alle questioni di genere? Judith Barry e Sandy Flitterman-Lewis ricordano, nel loro saggio "Textual Strategies. The politics of art-making", che vi sono quattro tipologie di "women art": la glorificazione dell'essenziale femminile, in una inversione gerarchica che

---

<sup>139</sup> Tra questi occorre citare, quantomeno, *Dyketactis* (1974), *Superdyke* (1975), *No No Nooky TV* (1987) e *Nitrate Kisses* (1992).

<sup>140</sup> Facciamo qui riferimento al progetto Women Film Pioneers che ha visto coinvolte negli ultimi anni decine di studiosi e studiosi. Il contributo più recente al progetto è il portale a cura di Monica Dall'Asta, Jane Gaines e Radha Vatsal, *Women Film Pioneers Project* (Center for Digital Research and Scholarship. New York, Columbia University Libraries, 2013).

<sup>141</sup> Alexandra Juhasz, "The Personal is the Infrastructural: Making Feminist Media History", *op.cit.*, pp. 10–14.

porta la donna e il suo corpo in posizione dominante e centrale; l'arte come forma di resistenza sottoculturale, in cui inscrivere la valorizzazione dei lavori manuali creativi, i cosiddetti *craftwork*; l'arte separatista e, infine, l'attività artistica come pratica testuale, cioè un'arte che “exploits existing social contradictions”.

This position intersects with other social practices foregrounding many of the issues involved in the representation of women. In these works the image of women is not accepted as an already produced given, but is constructed in and through the work itself. This has the result of emphasising that meanings are socially constructed and demonstrates the importance and function of discourse in the shaping of social reality<sup>142</sup>.

Il *remix* può essere letto all'interno di quest'ultimo *framework*: si tratta di una pratica che deve necessariamente negoziare il proprio messaggio attraverso quelle stesse immagini che hanno formato per decenni un'immagine distorta e stereotipata della donna e, più in generale, dei *generi*. Inoltre, esso deve negoziare la propria esistenza e le proprie modalità di intervento all'interno di un sistema mediale fondato su altri principi e valori, di cui non può fare a meno di utilizzare canali di diffusione, linguaggi, forme, pena l'invisibilità. Come sostiene Alison Butler in *Women's Cinema: The Contested Screen* per quanto riguarda il cinema delle donne, ci troviamo di fronte a una pratica audiovisiva *minore*. Non perché sia inferiore per qualità, quantità o valore, ma perché è la pratica di un gruppo minoritario che utilizza la lingua della maggioranza. Butler, che mutua il concetto dalla teorizzazione della letteratura minore di Deleuze e Guattari, sottolinea più volte il carattere inclusivo e flessibile di questa definizione, che predilige rispetto alla proposta johnstoniana di *counter-cinema*<sup>143</sup>: il cinema delle donne così inteso risulta più efficace e posizionato più correttamente rispetto alla ghettizzazione imposta dalle teorie della differenza. Una pratica audiovisiva minore, quindi, che “is not ‘at home’ in any of the host cinematic or national discourses it inhabits, but that it is always an inflected mode, incorporating, reworking and contesting the conventions of established traditions<sup>144</sup>”.

Possiamo leggere in questo orizzonte anche il *remix* e la sua forza e capacità comunicativa che risiede nell'abitare questa contraddizione e sfruttarla a proprio vantaggio: “tutti parlano la lingua di *Star Trek*”, quello che si dice utilizzandola è “un altro genere di storia”.

---

<sup>142</sup> Judith Barry, Sandy Flitterman-Lewis, “Textual Strategies. The politics of art-making”, Amelia Jones (a cura di), *The Feminism and Visual Culture Reader*, London-New York, Routledge, 2003, p. 58.

<sup>143</sup> Claire Johnston, “Women's Cinema as Counter-Cinema”, E. Ann Kaplan (a cura di), *Feminism and Film*, Oxford, Oxford University Press, 2000, pp. 22–34.

<sup>144</sup> Alison Butler, *Women's Cinema: The Contested Screen*, Wallflower Press, 2002, p. 22.

### 2.3.2 *Reclaiming the gaze. Il piacere mediale*

Rosalind Gill lo definisce “turn to pleasure<sup>145</sup>”, il momento in cui sul finire degli anni Ottanta i *feminist media studies* si aprirono al “piacere della visione”. Mosso a livello più generale dal collasso delle distinzioni tra cultura alta e cultura popolare e, nel microcosmo della critica femminista, dalla volontà manifestata da alcune studiose di non ignorare più prodotti ritenuti “da donne” e destinati a un consumo non politico e critico, questo cambiamento dette l’avvio a una serie di studi particolarmente rilevanti per comprendere, oggi, il funzionamento delle pratiche di *remix*. A questo orizzonte di studi, proseguito poi fino ai giorni nostri, vanno ascritti, in primo luogo, gli studi sul consumo mediale casalingo, come quelli di Ann Gray e David Morley<sup>146</sup>. E, in secondo luogo, gli studi sulla spettatorialità femminile, come quelli di Jackie Stacey e E. Deirdre Pribram<sup>147</sup>, che cercavano di ricollocare la spettatorialità femminile in un orizzonte meno passivo e più votato alla ricerca del piacere mediale.

Come ricorda Tania Modleski in uno dei testi capitali di questa “corrente”, *Loving with a Vengeance* (la cui tesi è riassunta efficacemente dal sottotitolo *Mass-produced Fantasies for Women*), per lungo tempo la critica femminista ha interpretato erroneamente i prodotti mediali come prodotti costruiti esclusivamente per un pubblico maschile e si è preoccupata soltanto di individuare spazi di produzioni mediali “alternative” che potessero fungere da luogo “sicuro” per le spettatrici.

Il saggio di Laura Mulvey *Visual Pleasure and Narrative Cinema*<sup>148</sup>, vera e propria pietra miliare dei *feminist film studies*, rappresenta pienamente la tendenza – perfettamente coerente nel contesto coevo del saggio, ovvero la metà degli anni Settanta – a rendere conto, innanzitutto, di come “a sexist ideology positioned women in mainstream

---

<sup>145</sup> Rosalind Gill, *Gender and the Media*, Cambridge, Malden, Polity, 2007, pp. 13–14.

<sup>146</sup> Ann Gray, *Video Playtime: The Gendering of a Leisure Technology*, London-New York, Routledge, 1992; David Morley, “Gender, domestic leisure and viewing practices”, *Television, Audiences and Cultural Studies*, London-New York, Routledge, 2003, pp. 123–162.

<sup>147</sup> Jackie Stacey, *Star Gazing. Hollywood Cinema and Female Spectatorship*, London-New York, Routledge, 1994; E. Deirdre Pribram, *Female Spectators: Looking at Film and Television*, London-New York, Verso, 1988.

<sup>148</sup> “Current film theory, even feminist film theory, assumes that the addressee of narrative film is necessarily male; indeed, this is the explicit point of Laura Mulvey’s extremely influential essay, ‘Visual Pleasure and Narrative Cinema,’ in which she argues that the spectacle and the story work together in order to stimulate masculine pleasure and alleviate basic masculine psychological insecurities. But soap operas are one visual, narrative art uniquely adapted to the psychology of the woman in the home”. Tania Modleski, *Loving with a Vengeance. Mass-produced Fantasies for Women*, London-New York, Routledge, 2008, p. 25.

cinema<sup>149</sup>”. L’analisi di stampo psicoanalitico di Mulvey che colloca la “donna come immagine” e l’uomo come “portatore di sguardo<sup>150</sup>” genera, come ricorda David Gauntlett, un posizionamento rigido dei ruoli sessuali – e una forte limitazione all’agency femminile – che, fermo restando il ruolo centrale che questo saggio ha avuto nell’affermazione e avviamento dei *feminist film studies*, oggi riteniamo problematici.

Perhaps a bigger problem with Mulvey’s argument is that it denies the heterosexual female gaze altogether. Within her model, the audience, both male and female, is positioned so that they admire the male lead for his actions, and adopt his romantic/erotic view of the women. There is value in the idea that women come to learn to view themselves and other women through the ‘male gaze’, given the dominance of male-produced media; but to deny the ‘female gaze’ altogether does little service to women (although Mulvey’s point is not that women are *inadequate* in this respect; rather, she is making a critique of *the position that patriarchy puts women into*)<sup>151</sup>.

L’analisi di Modleski del piacere narrativo e del desiderio femminile derivante da prodotti di massa quali le soap opera, i romanzi rosa Harlequin e i romanzi gotici individua alcuni importanti snodi del funzionamento di modalità di piacere alternative rispetto a quelle ritenute socialmente “accettabili” e “rilevanti” (ovvero quelle maschili). In particolare, Modleski insiste nel ricercare le tracce di questo piacere all’interno di quei piaceri ritenuti “maschili” perché la separazione dicotomica tra piaceri legati ai generi inevitabilmente costringe le artiste femministe a sfidare il piacere dominante “and then out of nothing begin to construct a feminist aesthetics and feminist form”.

Feminist artists don’t have to start from nothing; rather, they can look for clues to women’s pleasure which are already present in existing forms, even if this pleasure is currently placed at the service of patriarchy<sup>152</sup>.

Citando Claire Johnston, Modleski propone un’unione proficua di “both the notion of film as a political tool and film as entertainment<sup>153</sup>” per uscire da questa apparente *impasse* teorica.

[M]uch of the feminist work in the arena of film history functions as a double-edged sword: on one level reviewing received notions of what and who counts in film history [...]

---

<sup>149</sup> Janet McCabe, *Feminist Film Studies. Writing the Woman Into Cinema*, London, Wallflower Press, 2004, p. 19.

<sup>150</sup> “In a world ordered by sexual imbalance, pleasure in looking has been split between active/male and passive/female. The determining male gaze projects its phantasy onto the female figure, which is styled accordingly. In their traditional exhibitionist role women are simultaneously looked at and displayed, with their appearance coded for strong visual and erotic impact so that they can be said to connote *to-be-looked-at-ness*” (Laura Mulvey, “Visual Pleasure and Narrative Cinema”, *Screen*, n. 16.3, settembre 1975, p. 10).

<sup>151</sup> David Gauntlett, *Media, Gender and Identity: An Introduction*, London-New York, Routledge, 2008, p. 42.

<sup>152</sup> T. Modleski, *op.cit.*, p. 96.

<sup>153</sup> Claire Johnston, “Women’s Cinema as Counter-Cinema”, cit.

and on a second level rethinking the ongoing tension in feminist film studies between cinema as a machine of pleasure and cinema as a machine of oppression<sup>154</sup>.

Più recentemente, nel lavoro di studiose come Mary Celeste Kearney e Angela McRobbie, sono state esplorate le modalità con cui le bambine e le ragazze interagiscono con i media e con i media digitali. Questi studi rilevano, oltre ad alcune inevitabili problematicità, quanto il rapporto con i media – vissuto in maniera attiva da spettatrici e, al contempo, produttrici di contenuti – costituisca per le ragazze uno strumento essenziale per la costruzione dell'identità, per l'affermazione del sé e la negoziazione dei rapporti sociali. Un rapporto che, sebbene segnato da una cultura del consumo di cui McRobbie tratta frequentemente, è fonte di *empowerment* e autodeterminazione per le nuove generazioni di donne. Un rapporto costruito attraverso pratiche come quelle del *remix*.

Through their involvement in a cultural activity that subverts the restrictive roles and practices associated with traditional femininity, today's girl media producers are evidence of the new gender *habitus* McRobbie describes. Such girls are helping to expand the experiences of contemporary girlhood and thus the spectrum of identities and activities in which all females can invest, for by engaging with the technologies and practices of media production, they are actively subverting the traditional sex/gender system that has kept female cultural practices confined to consumerism, beauty, and the domestic sphere for decades<sup>155</sup>.

### 2.3.3 *Representation matters. Talking Back to the Media*

Starting from the proposition that representations matter, feminist analyses of the media have been animated but the desire to understand how images and cultural constructions are connected to patterns of inequality, domination and oppression<sup>156</sup>.

Così Rosalind Gill introduce il capitolo di apertura di *Gender and the Media*, uno dei testi che meglio raccontano non solo la relazione del genere con le forme medialità ma, soprattutto, l'evoluzione degli studi scientifici sulle tematiche connesse a tale rapporto. "Representation matters" può essere considerata una sorta di parola d'ordine nella

---

<sup>154</sup> Vicki Callahan, "Introduction: Reclaiming the Archive Archaeological Explorations toward a Feminism 3.0", Vicki Callahan, *Reclaiming the Archive: Feminism and Film History*, Detroit, Wayne State University Press, 2010, p. 3.

<sup>155</sup> Mary Celeste Kearney, *Girls Make Media*, London-New York, Routledge, 2006, p. 12.

<sup>156</sup> Rosalind Gill, "Gender and the Media", *op.cit.*, p. 7.

letteratura dei *feminist e gender studies* riguardante la cultura visuale nel suo complesso: come le donne vengono raffigurate, cosa delle donne viene raccontato, come sono usati i corpi delle donne nei media, etc.

Activism in itself in women's art has limited effects because it does not examine the representation of women in culture or the production of women as a social category. We are suggesting that a feminist art evolves from a theoretical reflection on representations: how the representation of women is produced, the way it is understood, and the social conditions in which it is situated<sup>157</sup>.

Tra i contributi più rilevanti in materia, occorre segnalare, tra gli altri, quelli di Ann E. Kaplan, Myra McDonald, Yvonne Tasker e Susan Inness<sup>158</sup>.

Come segnala David Gauntlett nel suo prezioso e recente contributo *Media, Gender and Identity*<sup>159</sup> – che cerca di fare il punto sulla situazione degli studi del settore e si concentra su tutte le principali forme mediali, dalla pubblicità ai magazine per adolescenti, dai film alla televisione, dai libri di auto-aiuto ai giocattoli<sup>160</sup> – la maggior parte degli studi in materia di rappresentazione si preoccupa di analizzare criticamente i testi ma non ciò che le audience “fanno” con questi testi, come li usano, che influenza hanno nella loro vita, quali messaggi o insegnamenti ne possono trarre, quali piaceri e necessità questi testi possano colmare. Il *remix audiovisivo* può fornire un terreno utile per osservare una possibile unione tra queste istanze.

La rappresentazione di genere nei media è probabilmente una delle tematiche più trattate all'interno del *remix audiovisivo*, soprattutto perché, almeno a livello quantitativo, è indubbiamente uno degli elementi più “visibili” a un'analisi anche superficiale delle immagini mediali: quante donne? Quanti omosessuali? Quanti personaggi “fuori dalla norma”?

Nel 1985 Alison Bechdel pubblica “The Rule”, striscia a fumetti parte della serie *Dykes to Watch Out For*. In questa striscia vediamo due donne che stanno per entrare in una sala cinematografica: una dice all'altra che ormai da qualche tempo si è data una regola per decidere se vedere o no un film.

---

<sup>157</sup> J. Barry, S. Flitterman-Lewis, *op.cit.*, p. 58.

<sup>158</sup> E. Ann Kaplan (a cura di), *Women in Film Noir*, London, BFI Pub., 1998; E. Ann Kaplan, *Women and Film: Both Sides of the Camera*, London; New York, Methuen, 1983; Myra Macdonald, *Representing Women: Myths of Femininity in the Popular Media*, New York, St. Martin's Press, 1995; Yvonne Tasker, *Working Girls: Gender and Sexuality in Popular Cinema*, London-New York, Routledge, 1998; Sherrie A. Inness (a cura di), *Action Chicks: New Images of Tough Women in Popular Culture*, Houndmills, Palgrave Macmillan, 2004.

<sup>159</sup> D. Gauntlett, *Media, Gender and Identity*, cit.

<sup>160</sup> Un'analoga approfondita esplorazione delle ramificazioni del genere nei prodotti mediali si può trovare in Rosemarie Buikema, Iris van der Tuin, *Doing Gender in Media, Art and Culture*, London-New York, Routledge, 2009.

I only go to a movie if it satisfies three basic requirements.  
ONE, it has to have at least two women in it.  
Who, TWO, talk to each other about, THREE, some thing besides a MAN<sup>161</sup>.

Sembrano regole molto semplici, tuttavia la loro applicazione al panorama della sola produzione hollywoodiana ci riporta risultati tuttora abbastanza sconcertanti: in un sito dedicato all'applicazione del test, su 5034 film considerati, il 43,6 % non supera il test, di questi 10, 25 % non supera nemmeno la prima regola, ovvero avere almeno due personaggi femminili nel cast<sup>162</sup>. Come nota David Gauntlett in riferimento alla rappresentazione televisiva, il problema quantitativo – pur emblematico – non deve essere considerato prioritario, dato che anche in situazioni in cui è presente una quantità congrua di personaggi femminili, la qualità di queste rappresentazioni lascia ancora a desiderare.

Although things seem roughly 'equal' in gender terms, the main character in a drama series is more often a man; political discussions are dominated by men; and even in a 'trivial' sphere such as the comedy game show, panellists are more often men<sup>163</sup>

Nella serialità televisiva, infatti, si è verificato negli ultimi anni un miglioramento sostanziale: nel biennio 2012-2013 i personaggi parlanti e i ruoli primari femminili del *prime time* televisivo hanno raggiunto il 43%<sup>164</sup>.

La rappresentazione delle donne, tuttavia, non è l'unico tema da tenere in considerazione, perché a essa vanno sommate la rappresentazione delle differenze di identità e preferenze sessuali e quella delle differenze etniche e razziali. Da un punto di vista quantitativo – e in certi termini anche qualitativo – la rappresentazione delle donne ha subito, specialmente nella serialità televisiva, un miglioramento sostanziale, con numerosi titoli che non solo vantano donne come protagoniste, ma presentano una certa varietà in termini di età, etnia, status e classe sociale<sup>165</sup>. Anche la presenza di personaggi omosessuali si può dire che abbia approfittato delle stesse aperture<sup>166</sup>.

---

<sup>161</sup> Alison Bechdel, "The Rule", *Dykes to Watch Out For*, 1985.

<sup>162</sup> Per approfondimenti, si rimanda al sito dedicato al Bechdel Test (<http://bechdeltest.com/>). L'efficace statistica fornita dal test – effettuata senza alcun framework metodologico e scientifico – è, di fatto, supportata dalle cifre proposte all'interno del documento annuale stilato dal Women Media Center, "The Status of Women in the U.S. Media", che nell'edizione 2014 riporta le cifre di uno studio condotto dall'USC Annenberg School of Communications & Journalism sui 500 film di maggior successo prodotti dal 2007 al 2012. Secondo lo studio, nel 2012, solo il 28.4% dei 4.475 personaggi "parlanti" sono donne e solo il 6% dei film ha un cast bilanciato (con il 45% dei ruoli parlanti femminili e il 54.9% maschili). (Women's Media Center, "The Status of Women in the U.S. Media 2014", 2014, [http://wmc.3cdn.net/2e85f9517dc2bf164e\\_hm62xgan.pdf](http://wmc.3cdn.net/2e85f9517dc2bf164e_hm62xgan.pdf), p. 40).

<sup>163</sup> D. Gauntlett, *Media, Gender and Identity*, cit., p. 68.

<sup>164</sup> Dati del Center for Study of Women in Television & Film, San Diego State University, citati in Women's Media Center, *op.cit.*, p. 47.

<sup>165</sup> Basti pensare a serie televisive recenti quali *Scandal* (Shonda Rhimes, 2012 —) o *The Good Wife* (Michelle King, Robert King, 2009 —), in cui non solo la protagonista è una donna – nel caso di *Scandal* una

Come ricorda bell hooks nel suo “The Oppositional Gaze”, la questione della rappresentazione mediale è, soprattutto per i gruppi sociali svantaggiati, di primaria rilevanza:

Talking with black female spectators, looking at written discussions either in fiction or academic essays about black women, I noted the connection made between the realm of representation in mass media and the capacity of black women to construct ourselves as subjects in daily life<sup>167</sup>.

All'interno delle pratiche di *remix* sono numerosi i casi in cui si può osservare una problematizzazione delle questioni intersezionali legate alla rappresentazione.

La *remixer* Jacqueline Salloum, ad esempio, si è concentrata nel suo *Planet of the Arabs* (2007)<sup>168</sup>, nella rappresentazione razzista dei personaggi di ascendenza araba o arabi all'interno delle produzioni hollywoodiane, immancabilmente legati al ruolo di criminale o terrorista armato. *Planet of the Arabs* è un lungo *supercut* che utilizza decine e decine di fonti mostrando, per accumulazione compulsiva dello stesso tipo di immagine, quanto lo stereotipo dell’“arabo malvagio e selvaggio” sia predominante nella cultura mediale statunitense. Alcuni fanvideo, invece, indagano più da vicino il tema intersezionale della rappresentazione di donne di colore all'interno di prodotti mediali e del loro status sociale e di classe. Tra questi possiamo citare due *vid*, *How much is that geisha in the window?* (lierdumoa, 2008) e *That's not my name* (kita, 2010). Nel primo caso, la *vidder* lierdumoa sceglie di affrontare un prodotto particolarmente amato dal fandom, la serie culto *Firefly* (Joss Whedon, 2002–2003) – scritta e prodotta da Joss Whedon e cancellata prematuramente dopo una sola stagione – e di esporne gli elementi razzisti. Whedon e le sue creazioni, solitamente osannati per essere particolarmente progressisti riguardo alla rappresentazione di genere e dell’orientamento sessuale, nel corso degli anni hanno, invece, ricevuto numerosi attacchi per la problematica rappresentazione, o meglio per l’assenza di rappresentazione, della diversità razziale ed etnica. In *Firefly*, come ben illustra il *vid* di lierdumoa, il problema raggiunge il parossismo quando in una storia ambientata in un futuro chiaramente “orientalizzato”, in cui molte ambientazioni, cibi,

---

donna di colore – ma assume anche ruoli di potere e di leadership un tempo raramente assegnati a personaggi femminili.

<sup>166</sup> Sul tema si veda, ad esempio, Susan Driver, *Queer Girls and Popular Culture*, London; New York, Peter Lang Publishing, 2007.

<sup>167</sup> bell hooks, “The Oppositional Gaze”, bell hooks, *Reel to Real Race, Sex, and Class at the Movies*, London-New York, Routledge, 1996, p. 269.

<sup>168</sup> Jacqueline Salloum, *Planet of The Arabs*, 2006,

[http://www.youtube.com/watch?v=MilZNEjEarw&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=MilZNEjEarw&feature=youtube_gdata_player)). Questo *supercut* è stato incluso nella selezione ufficiale del Sundance Film Festival 2005 e la sua realizzazione è ispirata al libro di Jack Shaheen, *Reel Bad Arabs: How Hollywood Vilifies a People*, Northampton, Olive Branch Pr, 2009.



vestiti, usi e costumi, sono costruiti per ricordare l'Oriente e in particolare la Cina e in cui, inoltre, tutti i personaggi parlano cinese, non vi è nemmeno un personaggio di ascendenza orientale. Pur essendovi innumerevoli comparse asiatiche, l'unica attrice a cui viene affidata una battuta interpreta il ruolo di una prostituta. Lierdumoa riesce a costruire un intero *vid* selezionando attentamente tutti gli elementi orientalizzanti che compaiono rigorosamente sullo sfondo, tutte le comparse che vediamo passare dietro ai protagonisti e tutte le ambientazioni ispirate alla Cina. Utilizzando una fonte ad alta qualità (DVD) isola con zoom e riquadramenti i dettagli sullo sfondo dell'immagine e porta alla luce tutto quello che la serie colpevolmente dimentica e di cui si appropria.

In *That's not my name*, invece, kita riunisce la maggior parte dei personaggi di colore femminili della televisione, dal tenente Dee Dualla della nuova versione di *Battlestar Galactica* (Ronald D. Moore, 2004-2009) alla *companion* Martha Jones della terza stagione della nuova serie di *Doctor Who* (Russell T. Davies, Steven Moffatt, 2005 —), da Gwen della serie televisiva *Merlin* (Julian Jones, Jake Michie, Johnny Capps, Julian Murphy, 2008–2012) al tenente Uhura di *Star Trek*. Alcuni di questi personaggi hanno ruoli significativi all'interno delle storie; altre volte la *vidder* sceglie personaggi che sono poco più che comparse, spesso uccisi in breve tempo quasi fossero vittime designate. In questo *vid*, infatti, kita esplora il *trope* della “minoranza scelta”, ovvero la frequenza con cui all'interno dei prodotti medialti vengono scelti attori “etnici” spesso in ruoli secondari e solo per rispettare una parvenza di diversità nel cast. Le figure che abbiamo citato, tuttavia, hanno tutte un ruolo importante e sono state selezionate, invece, perché, per motivi differenti, tutte sono state aspramente criticate dai fan. Molti hanno letto, ad esempio, nel generale discredito nei confronti del personaggio di Martha Jones – unica compagna del Dottore a essere effettivamente poco amata dal fandom –, motivazioni razziste<sup>169</sup>.

Spostandosi su un altro tipo di medium, la *remixer* Anita Sarkeesian, con *Too Many Dicks on the Dance Floor* (2010)<sup>170</sup>, indaga, invece, la mancanza di figure femminili all'interno dei videogiochi e, al contempo, la mascolinità machista stereotipata che caratterizza la maggior parte dei personaggi maschili. Ispirato a un *vid* che, in maniera analoga, critica la versione reboot di *Star Trek* per aver *de facto* cancellato tutti i personaggi femminili della serie originale tranne Uhura – *Too Many Dicks on the Dance Floor* (sloane, 2009) – il

---

<sup>169</sup> Si veda, ad esempio, la discussione generata dall'articolo di RVC Bard, “Fandom and its hatred of Black women characters”, *Racialicious - the intersection of race and pop culture*, 18 ottobre 2011, <http://www.racialicious.com/2011/10/18/fandom-and-its-hatred-of-black-women-characters/>.

<sup>170</sup> Anita Sarkeesian, “Remix: Too Many Dicks in Video Games”, *Feminist Frequency*, 23 marzo 2011, <http://www.feministfrequency.com/2010/03/remix-too-many-dicks/>.

*remix* sfrutta il testo ironico e irriverente della canzone omonima del gruppo comico *Flight of the Concorde* per sottolineare la mancanza di donne sulla “pista da ballo”, ovvero nelle piattaforme di gioco.

Secondo la *remixer* Elisa Kreisinger, il *remix* sarebbe di per sé un atto *queer*, in grado di mettere in discussione il contesto dominante e le regole di ordine patriarcale che governano il contesto mediale, la produzione di immagini e immaginari e le storie che “ci vengono raccontate”

If *queer act* is defined as any act that challenges, questions, or provokes the normal, the acceptable, and the dominant, then remixes' required rejection of the dominant and acceptable notions of copyright challenges the author/reader and owner/user binaries on which these notions are based. Remix demands that producers physically deconstruct copyright images, identities, and narratives to create new and transformative works, displacing and thus queering the binaries on which copyright, ownership, and authorship are based<sup>171</sup>.

Vi sono moltissimi esempi di *remix* in cui vengono messe in gioco identità e preferenze sessuali e identità di genere: attraverso l'atto di riappropriazione i *remixer* portano alla luce porzioni dei contenuti mediali prima invisibili (“the ever-present homoerotic subtext evident in body language, nonverbal social cues, visual conventions, and narrative entanglements between emotionally connected characters<sup>172</sup>”), analizzano e criticano le rappresentazioni presenti nei media delle performance di genere che spesso tendono alla normalizzazione della diversità e, infine, creano nuove storie più rispondenti alle proprie esigenze e ai propri desideri. Se all'interno del fandom è in particolare il genere *slash* a far fronte a queste esigenze, tra i *remix* audiovisivi esterni al fandom possiamo citare due video-remix della stessa Kreisinger: *Queer Carrie* (2009–2010) e *QueerMen: Don loves Roger* (2012). Nel primo l'autrice sovverte la narrazione canonica della serie televisiva di culto *Sex and the City*, emblema della figura femminile ambiguamente autodeterminata post-femminista, e trasforma il personaggio protagonista in una donna in cerca della propria identità sessuale, che si scopre attratta dalle altre donne. La particolarità del *remix* di Kreisinger – oltre a una notevole maestria nell'utilizzo dell'audio originale ri-montato ad arte per simulare conversazioni e dialoghi – è quella di avere, a differenza di molti altri *remix* un tono non ironico. La storia di Carrie e della sua scoperta della sessualità lesbica ci viene narrata attraverso sei episodi di una reinventata miniserie (“Each season will be remixed into an episode, building upon the story line

---

<sup>171</sup> Elisa Kreisinger, “Queer Video Remix and LGBTQ Online Communities”, *Transformative Works and Cultures*, n. 9, 2012, <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/395/264>.

<sup>172</sup> *Ibidem*.

established in the previous work<sup>173</sup>). Nelle intenzioni della sua autrice, il rapporto con la serie originale non è del tutto conflittuale e il *remix* nasce dal desiderio di “liberare” i personaggi dall’inquadramento delle aspettative eteronormative cui sono sottoposti:

Sex and the City illustrates an authentic version female friendship, paying particular attention to dissecting social and sexual expectations. But the show also relies on the language of feminist politics to reiterated old patriarchal fairy tales of women longing to be swept away. Why is it so hard to give up these fantasies? Remixed and re-imagined, Carrie, Samantha, Charlotte and Miranda’s dissatisfaction with the opposite sex is no longer an unquestioned desire to follow the expectations of conventional heterosexuality<sup>174</sup>.

Lo stesso si può dire per *QueerMen*, in cui Kreisinger costruisce, invece, una relazione amorosa tra i personaggi di Don Draper e Roger Sterling della serie televisiva *Mad Men* (Matthew Weiner, 2007 —). La fonte, in questo caso, presenta già originariamente una costante e approfondita riflessione sui ruoli di genere nella società americana degli anni Cinquanta e Sessanta, tuttavia, come rileva la *remixer* “it’s difficult to determine whether or not these stories promote patriarchy or exemplify how it hurts men just as much as women<sup>175</sup>”.

### ***Buffy vs. Edward (Jonathan McIntosh, 2005)***

Tra gli esempi più celebri di *remix* che indagano la rappresentazione mediale in termini di rappresentazione di genere occorre citare il PRV di Jonathan McIntosh dedicato al confronto tra il protagonista maschile della saga di *Twilight*, il vampiro adolescente Edward Cullen e la più celebre cacciatrice di vampiri della storia della televisione, Buffy Summers. McIntosh campiona sequenze provenienti dal primo episodio della saga (Catherine Hardwicke, 2008) e da tutte le stagioni della serie televisiva *Buffy the Vampire Slayer* (1997-2003). L’autore costruisce una narrazione estremamente efficace, attraverso un montaggio minuzioso che seleziona immagini con colori e luci simili per aumentare l’effetto di realtà riuscendo a simulare in maniera credibile varie interazioni tra i personaggi. In particolare, McIntosh si serve dell’ambientazione prevalente di entrambi i prodotti, il liceo, sfruttando le scenografie simili di corridoi, aule e sala mensa. Messo a confronto con l’irriverenza, la determinazione e il linguaggio tagliente di Buffy, Edward si rivela in tutta la sua natura di persecutore e stalker: il *remix*, secondo il suo autore

---

<sup>173</sup> Elisa Kreisinger, “Sex and the Remix: Queering Sex and the City”, *Elisa Kreisinger Blog*, 16 ottobre 2009, <http://elisakreisinger.wordpress.com/2009/10/16/sex-and-the-remix-queering-sex-and-the-city/>.

<sup>174</sup> *Ibidem*.

<sup>175</sup> Elisa Kreisinger, “Mad Men Remix: Don Loves Roger”, *Elisa Kreisinger Blog*, 12 marzo 2012, <http://elisakreisinger.wordpress.com/2012/03/12/mad-men-remix-don-loves-roger/>.

[is] an example of transformative storytelling serving as a pro-feminist visual critique of Edward's character and generally creepy behavior. Seen through Buffy's eyes, some of the more sexist gender roles and patriarchal Hollywood themes embedded in the Twilight saga are exposed in hilarious ways. Ultimately this remix is about more than a decisive showdown between the slayer and the sparkly vampire. It also doubles as a metaphor for the ongoing battle between two opposing visions of gender roles in the 21st century<sup>176</sup>.

Come ben sottolinea Martin Leduc<sup>177</sup>, McIntosh che, per sua stessa ammissione, è largamente influenzato dalla pratica del *vidding* durante la realizzazione di questo *remix*, mutua dalla tecnica del montaggio tipica del *vidding* due caratteristiche: la narrazione e la caratterizzazione, cioè l'attenzione ai personaggi.

A lot of political remix work can be really fantastic but it's sort of based on ridicule. So it's ridiculing the TV show, or it's ridiculing the source. Sometimes, certain situations call for just flat out ridicule – I agree with that and I think it can be very important. But other times, conversations require a sort of subtle, respectful, and still pointed analysis, especially if you want to talk about race, class, gender, or sexuality. This is where, I think, *vidding* often succeeds in ways that political remix video sometimes does not<sup>178</sup>.

Solitamente i *political remix video* mancano di coerenza narrativa, o rifiutano del tutto un tipo di struttura basato su plot e personaggi, preferendo basare il proprio stile di montaggio sull'imitazione degli spot pubblicitari o sulla simulazione dello zapping televisivo. Con *Buffy vs. Edward*, invece, McIntosh costruisce una storia che, al contempo, replica fedelmente le interazioni tra Edward e la protagonista femminile di *Twilight*, Bella (che qui viene completamente eliminata) e riproduce lo svolgimento possibile di un episodio della serie televisiva. All'inizio del *remix* – che dura poco più di nove minuti – vediamo Buffy che si sveglia, fa colazione, viene accompagnata a scuola dalla madre e, infine, cammina per i corridoi dirigendosi in classe. In seguito compare Edward, che entra nella scuola: Buffy lo fissa, spaventata, fermandosi in mezzo al corridoio, come se percepisse un pericolo. Fin dal primo momento McIntosh sfrutta gli ambienti simili ma non modifica la saturazione e il colore delle fonti originarie, lasciando i toni freddi tendenti al blu del film e i toni caldi della serie a marcare la differenza tra le fonti. In seguito, invece, soprattutto nelle scene notturne, preferirà adottare uno stile di montaggio meno visibile, scegliendo immagini più simili<sup>179</sup>.

---

<sup>176</sup> Jonathan McIntosh, "Buffy vs Edward: Twilight Remixed", *RebelliousPixels*, 20 giugno 2009, <http://www.rebelliouspixels.com/2009/buffy-vs-edward-twilight-remixed>.

<sup>177</sup> Martin Leduc, "The two-source illusion: How *vidding* practices changed Jonathan McIntosh's political remix videos", *Transformative Works and Cultures*, n. 9, 2012, <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/379/274>.

<sup>178</sup> Jonathan McIntosh, "Total Recut Interview on Buffy vs Edward", *RebelliousPixels*, 29 dicembre 2009, <http://www.rebelliouspixels.com/2009/total-recut-interviews-me-on-buffy-vs-edward>.

<sup>179</sup> "I wanted the viewer to always be reminded that this is a visual critique of two very different narratives. The different colors help pull the you back out of the story for a moment so you can think about the messages in the juxtaposition as you watch. [...] I didn't want to hide the fact that it was a remix; remix is often about

L'interazione continua durante la giornata di scuola in un crescendo di situazioni imbarazzanti: i due si fissano in classe durante una lezione di educazione sessuale (lui le dice il suo nome, la guarda terrorizzato ed esce dall'aula, lei è perplessa) e durante la pausa pranzo. Buffy capisce che si tratta di un vampiro e quando lui si avvicina per dirle che “sta cercando di capire chi è”, lei caustica risponde “sono la prescelta, la cacciatrice, vai a controllare”. Questa sezione del *remix* riproduce quasi fedelmente i primi scambi tra Bella ed Edward che, effettivamente, fugge dalla classe dopo aver sentito per la prima volta il suo odore (nel libro e nel film di *Twilight* viene spiegato che Edward prova un'immediata attrazione per Bella ma ha delle difficoltà a controllare le sue reazioni ferine da vampiro all'odore della ragazza e quindi la evita per molti giorni).

McIntosh monta in seguito alcune scene che sintetizzano gli atteggiamenti possessivi di Edward nei confronti di Buffy: durante una serata in un locale le dice “mi sento molto protettivo nei tuoi confronti”, mentre lei sospira spazientita; in seguito, lo vediamo telefonare da una macchina in corsa per costringerla a partire con lui. Lei risponde chiaramente di smettere di seguirla e di chiamarla. Li vediamo, poi, passeggiare durante la notte. Edward segue Buffy e, quando lei percepisce la sua presenza, gli dice perentoria: “sai, essere pedinate non è molto eccitante per le ragazze”. Lui la guarda, ancora una volta sconvolto, e fugge in auto. Infine, Buffy si sveglia durante la notte e lo scopre seduto di fronte a lei: lui le confessa che ama guardarla a sua insaputa mentre dorme. Lei, in risposta, lo lancia fuori dalla finestra. Tutte queste situazioni, per quanto a protagoniste invertite, sono presenti nella trama originale di *Twilight* ma connotate come situazioni romantiche, al cui interno i gesti di Edward devono essere interpretati come segni del suo amore incondizionato per Bella. La protagonista femminile, in quel caso, non solo non si ribella, ma è lusingata dalle attenzioni e dalla possessività del ragazzo. McIntosh stigmatizza le reazioni di Bella e l'atteggiamento di Edward inserendo porzioni di scene in cui Buffy si comporta in maniera più consona al comportamento da stalker del vampiro: prima intimandogli di smettere, poi deridendolo e, infine, minacciandolo.

L'ultima parte del video, infatti, è costruita come la resa dei conti tra i due: vediamo Buffy impugnare la sua arma, il fedele paletto accuminato Mr. Pointy, e partire alla caccia del vampiro. Anche la sequenza di lotta ricalca lo svolgimento tipico di questo

---

exposing the illusion of film and television, not reproducing it. Plus I thought it was also helpful for those who haven't seen the movie or the show to know that the blue tinted shots are from *Twilight* and the orange tinted ones are from *Buffy*”. (Jonathan McIntosh, “FAQs on Buffy vs Edward”, *RebelliousPixels*, 6 luglio 2009, <http://www.rebelliouspixels.com/2009/faq-on-buffy-vs-edward>).

genere di situazioni in *Buffy*: durante la sfida i due contendenti continuano a scambiarsi battute taglienti e frecciate: “Sei il mio brand personale di eroina”, “Quanti anni hai? Dodici?”; “Sai, ho ucciso altre persone prima”, “Sicuro che non sia una di quelle cose da fan?”; “Voglio ucciderti, non ho mai voluto nient’altro nella mia vita. Hai paura?”, “No, sai come mi sento? Annoiata”. Infine, dopo una breve collutazione, vediamo Buffy uccidere Edward e ridurlo in cenere<sup>180</sup>. McIntosh, che realizza il *remix* l’anno successivo l’uscita del film e lo diffonde nel periodo immediatamente precedente l’uscita in sala del secondo capitolo della saga, ipotizza che lo spettatore possa non solo conoscere a grandi linee la storia di *Twilight* ma, probabilmente, sappia riconoscere da quali parti del film sono tratte le porzioni con Edward. Anche nel caso del duello finale, infatti, le frasi di Edward sono state tutte pronunciate interamente dal personaggio (non vi sono, quindi, tagli interni al parlato per creare frasi ad effetto). Queste battute provengono da un’unica sequenza, il momento centrale nel film in cui Edward e Bella, soli nel bosco, ammettono i propri sentimenti l’uno per l’altra dopo che lui le ha confessato di essere, come lei già sospettava, un vampiro. Nell’economia narrativa di *Twilight* questa sequenza deve essere considerata il momento dell’attesa dichiarazione d’amore e le parole che Edward e Bella si scambiano sono nuovamente intese come romantiche: Edward cerca di mettere in guardia Bella dalla sua natura di vampiro (e assassino), ma al contempo le dà prova del suo amore e del suo desiderio dicendole che desidera cibarsi di lei. Anche in questo caso, le risposte di Buffy sono scelte da McIntosh come reazioni più logiche – e più caustiche – a simili dichiarazioni: Buffy è abituata a cacciare vampiri che dichiarano di volerla uccidere, quindi reagisce alle affermazioni di Edward con noncuranza e disprezzo. Le scene prelevate, invece, dalla serie televisiva, sono forse di più difficile lettura per chi non sia un esperto. Anche in questo caso, ammette McIntosh, alcune sono state selezionate perché “they have a significance to the original works<sup>181</sup>”, mentre altre sono state scelte in maniera utilitaristica per completare il montaggio. In particolare, la scena del pedinamento notturno è il risultato dell’unione di due scene di stalking provenienti dal primo episodio della serie “Welcome to the Hellmouth” e dal primo episodio della seconda stagione, “When she was bad”. In entrambi i casi, il vampiro che segue Buffy è Angel, il suo primo

---

<sup>180</sup> Per realizzare quest’ultimo passaggio, McIntosh usa una breve inquadratura del film *Harry Potter and the Goblet of Fire* (*Harry Potter e il calice di fuoco*, Mike Newell, 2005) in cui si vede il cadavere del personaggio interpretato da Robert Pattinson disteso sull’erba. L’immagine si amalgama perfettamente con quella di Buffy che uccide un vampiro all’interno del cimitero di Sunnydale e lo stacco tra i due momenti è pressoché invisibile. La tecnica di utilizzare immagini provenienti da altre fonti con all’interno gli stessi attori è tipica del genere *constructed reality* dei fanvideo. Sul tema si veda *infra* 3.3.1.

<sup>181</sup> J. McIntosh, “FAQs on Buffy vs Edward”, cit.

amore. Questi sono due momenti cruciali per la loro relazione. McIntosh sceglie queste scene affinché, grazie alle similitudini narrative, il contrasto tra le due reazioni delle protagoniste – più marcato per lo spettatore capace di cogliere entrambi i riferimenti – sia lampante:

Comparing these sequences we see examples of how the dynamics embedded in the two relationships are completely different. Buffy quickly establishes control in each potentially dangerous situation while Bella is perpetually cast as the damsel in distress. Stalking, spying and over-protective male behavior is present in Buffy's world but it is always framed as creepy or inappropriate and is often the subject of ridicule. The same type of male behavior in the *Twilight* series is framed as romantic, sexy and a sign of “true love”<sup>182</sup>.

Il successo ottenuto da questo *remix* ha superato ogni aspettativa del suo autore: vincitore di premi, proiettato durante festival e manifestazioni pubbliche, citato in innumerevoli riviste internazionali, *Buffy vs. Edward* è diventato in breve tempo un piccolo caso del web<sup>183</sup>. Lo stile ironico del *remix*, la sua chiarezza e il suo messaggio diretto e la critica che muove, con uno strumento comprensibile a tutti, agli stereotipi perpetrati da un prodotto come *Twilight* ne fanno un ottimo esempio di come il *remix* abbia un enorme potenziale come *tecnologia di genere*: uno strumento politico e creativo che permette di decostruire i modelli “su cui si sorregge la differenza tra uomini e donne”.

---

<sup>182</sup> Jonathan McIntosh, “Jonathan McIntosh: Buffy vs. Twilight - Stalking Scene Comparison”, Video, *Critical Commons. For Fair&Critical Participation in Media Culture*, s.d., [http://www.criticalcommons.org/Members/RebelliousPixels/clips/Stalking\\_Buffy\\_s1e01\\_WEB.mov](http://www.criticalcommons.org/Members/RebelliousPixels/clips/Stalking_Buffy_s1e01_WEB.mov).

<sup>183</sup> La fama del *remix* è stata probabilmente tra le ragioni di una lunga controversia legale tra il suo autore e la società detentrica dei diritti della saga di *Twilight*, sorta a seguito della sospensione del *remix* sull’account YouTube di McIntosh. Per un approfondimento sulla vicenda, rimandiamo a Lucia Tralli, “‘Some Rights Granted.’ Remixing Media – Online Diffusion and Fair Use Doctrine”, Alberto Beltrame, Ludovica Fales, Giuseppe Fidotta (a cura di), *Whose Right? Media, Intellectual Property and Authorship in the Digital Era. Atti del XX Convegno internazionale di studi sul cinema, Udine, 12-14 marzo 2013*, Udine, Forum Editrice, 2014.





### 3 FAN VIDDING

#### 3.1 Attraverso lo schermo: vidding e fan video

What is a vid? Where do vids figure into the workings of the universe? A vid can be many things. A window. An open highway. A box to open up with light and sound. Once opened, you can see what is inside. This means something to you. Someone else sees something different, and yet you are looking at the same thing. When the box is closed, how can you be sure there's anything inside it at all? A box has six sides, not seven.<sup>1</sup>

Un *fanvideo* – o più brevemente *vid* – è un montaggio d'immagini tratte da film o serie televisive che utilizza come accompagnamento musicale una canzone, solitamente pop o rock, le cui parole, melodia e ritmo forniscono una lente interpretativa con cui leggere le immagini scelte da chi realizza il video, il *vidder*.

Nel *vidding*, come ricorda Francesca Coppa – una delle principali studiose del fenomeno – chi realizza un *vid* è fan della fonte visuale, e in questo senso non sono corretti i frequenti accostamenti della forma *vid* al genere del videoclip musicale.

Unlike MTV-style music videos, in which a filmmaker creates images to illustrate a song, vidders use music to interpret a visual source; in other words, the song tells the spectator how to understand the montage the vidder has constructed. Vids are therefore a form of in-kind media criticism: a visual essay on a visual source. Typically, a vidder will have edited the footage to draw out a pattern or to emphasize a particular trope in the source footage, and the song will narrate and contextualize the reedited sequence, telling a new story or making an argument<sup>2</sup>.

La pratica del *fan vidding* va inserita nel macroinsieme delle attività del cosiddetto *media fandom*, ovvero di quei gruppi di fan che si interessano di prodotti medialti tra cui film e serie televisive, a cui si uniscono, seppure in misura differente, fumetti e anime, animazione occidentale e orientale, videogiochi e letteratura fantascientifica e di genere. All'interno del *media fandom*, il *fan vidding* appartiene, insieme alla *fanfiction* e alla

---

<sup>1</sup> ohvienna, "Vid - David Lynch Films - Seven [VVC Premiere '10]", *SyncSlaying Livejournal Community Blog*, 10 agosto 2010, <http://sync-slaying.livejournal.com/24950.html>

<sup>2</sup> Francesca Coppa, "An Editing Room of One's Own: Vidding as Women's Work", *Camera Obscura: Feminism, Culture, and Media Studies*, n. 26.2 77, settembre 2011, p. 123.

*fanart*, alle attività del fandom *produttivo*, per dirla con Boccia Artieri<sup>3</sup>, i gruppi di fan che non si limitano a commentare i propri prodotti preferiti, o a consumare e acquistare prodotti ancillari e *tie-in* realizzati dalle case di produzione – con livelli più o meno alti di coinvolgimento in termini emotivi, di tempo e di denaro – ma concentrano la loro attenzione nella creazione di artefatti legati a questi prodotti. Le produzioni così intese sono realizzate per commentare, celebrare, criticare, analizzare la fonte, ma anche per appropriarsi di storie, personaggi ed eventi e utilizzarli per comporre nuove storie.

La pratica del *vidding* è a pieno titolo inscrivibile nelle forme di *remix audiovisivo* di cui abbiamo trattato nei capitoli precedenti: è fondata sul consumo e sulla visione di prodotti mediali, è basata sull'appropriazione e il riuso di materiali audiovisivi, ed è messa in opera attraverso il montaggio. Inoltre, come vedremo, i *fanvid* si configurano come prodotti audiovisivi trasformativi, grazie alle nuove letture delle fonti remixate e agli usi che di questi materiali fanno le *vidder*. Oltre a queste caratteristiche, va sottolineato che il *vidding*, lungi dall'essere un fenomeno legato all'insorgere dei media e dei mezzi digitali, data in realtà alla metà degli anni Settanta e ha avuto una lunga storia “analogica” prima di evolversi nel fenomeno contemporaneo intrinsecamente legato alla diffusione di strumenti quali il *blog*, le piattaforme di *video-sharing*, la diffusione capillare di strumenti per la manipolazione di immagini e il montaggio digitale non-lineare, e i *social-network*.

Il nostro interesse per questa pratica, cui dedichiamo la terza parte del nostro lavoro, è rintracciabile in una molteplicità di fattori, illustrati nei prossimi paragrafi.

## La storia

To kids these days, that doesn't mean much; back in the day, however, we most often tended to learn vidding from a vidder, and they would show us everything from how to hook up decks so they would talk to each other and to the TV, how to work the buttons, how to time, pretty much everything<sup>4</sup>.

[A] subcultural practice [...] is the tradition of fan song videos, or vids—montages of visual material culled from mass media source texts and set to music. This underground art form [...] has been part of media fandom since the mid-1970s<sup>5</sup>.

---

<sup>3</sup> “Today we are definitively witness to a maturity of connection states and to a reality of productive publics that process their connection in public. That is, before the possibility of activating mechanisms of collective reflexivity, that produce, circulate and consume symbolic forms in which they recognize themselves culturally, forms that in most cases are stimulated or co-generated with corporations, producing a collective ethos and a common ‘we sense’. As a matter of fact, we should speak of these not (only) as participatory communities but, more properly, as cultures”. Giovanni Boccia Artieri, “Productive Publics and Transmedia Participation”, *Participations: Journal of Audience and Reception Studies*, n. 9.2, novembre 2012, p. 465.

<sup>4</sup> gwyneth, “No way out”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 3 ottobre 2005, <http://gwyneth.livejournal.com/143510.html>

<sup>5</sup> Julie Levin Russo, “User-Penetrated Content: Fan Video in the Age of Convergence”, *Cinema Journal*, n. 48.4, 2009, p. 125.

Quello che possiamo osservare oggi all'interno della comunità delle *vidder* è in realtà solo l'ultimo stadio di una tradizione molto radicata all'interno del fandom, che ha alle spalle una storia ormai ultratrentennale e che ha visto numerosi cambiamenti tecnologici e, di conseguenza, stilistici nella realizzazione dei propri prodotti. Le modifiche osservabili al suo interno nell'ultimo decennio, dovute in larga misura all'avvento di internet per quanto riguarda l'assetto della comunità e agli strumenti digitali per quanto riguarda la messa in opera della pratica, ne fanno un ottimo oggetto di studio per osservare da vicino tutte le caratteristiche da noi rilevate in precedenza sulle interconnessioni e continuità tra le forme di riuso pre-digitale e il *remix* audiovisivo nelle sue forme contemporanee.

### **L'aspetto comunitario**

[I vid because] I want to give back to my fandom that gave me so much joy<sup>6</sup>.

Vidding is a form of collaborative critical thinking<sup>7</sup>.

Successivo elemento di interesse nella pratica del *vidding* è la presenza di una comunità di riferimento attiva e partecipata, anch'essa evolutasi nel corso del tempo grazie all'avvento della rete che ha trasformato radicalmente il modo in cui queste persone entrano in contatto tra loro. Come abbiamo rilevato in precedenza, l'aspetto partecipativo è parte integrante della cultura e della pratica del *remix* audiovisivo, tuttavia la presenza di un'effettiva – e numerosa – comunità di riferimento non è sempre garantita o facilmente individuabile. Nel caso del *vidding*, invece, essa è legata ad alcuni spazi (virtuali e reali) e riti collettivi (come ad esempio le convention o gli scambi di fanart online), soggetta a regole e convenzioni e ripartita intorno ad alcune figure di riferimento. Come vedremo, i fanvideo prodotti dai singoli membri raramente sono frutto del lavoro isolato di un'unica persona, ma sono bensì frutto dei discorsi e delle interazioni che si svolgono all'interno degli spazi condivisi, anche grazie al costante supporto tecnico e artistico fornito dai membri più “anziani” a quelli più giovani.

A vid is an individual's (or small group's) argument about a text, but it is informed by, and interpreted in terms of, other fans' ideas about that text, and those arguments and ideas are worked out within the multiple overlapping discourse communities that constitute fandom<sup>8</sup>.

---

<sup>6</sup> Risposta di una *vidder* anonima alla domanda “Perchè fai fanvideo?” nel documentario di Francesca Coppa, *OTW Fanvidding series: Why We Vid*, 2008, <http://techtv.mit.edu/tags/2522-otw/videos/1251-otw-fanvidding-series-why-we-vid>.

<sup>7</sup> Francesca Coppa, “Women, Star Trek, and the Early Development of Fannish Vidding”, *Transformative Works and Cultures*, n.1, 2008, <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/44/64>.

<sup>8</sup> Joshua Johnson, Tisha Turk, “Toward an ecology of vidding”, *Transformative Works and Cultures*, n. 9, 2012, <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/326/294>.

La storia e l'evoluzione della pratica del *vidding*, quindi, si configurano come un modello di *mentorship* e *condivisione*, che avvengono a livello tecnico, stilistico e formale per quanto riguarda la produzione di video, ma che, soprattutto, influenzano il modo in cui i membri guardano e fruiscono i prodotti mediali che utilizzano come fonti dei *remix*.

### **Tematiche di genere e composizione della comunità**

A form of video production overwhelmingly dominated by women<sup>9</sup>.

Vidding as My Own Flavor of Feminism<sup>10</sup>.

Uno degli aspetti a nostro avviso più interessanti della comunità del *vidding* è il suo essere composta in prevalenza da donne (in un *range* d'età piuttosto ampio, che comprende non solo ragazze ma anche molte donne adulte, spesso inserite e attive nel mondo del fandom da lungo tempo). Come nel caso della *fanfiction* – anch'essa produzione storicamente femminile – questa comunità si è costituita e sviluppata come una sorta di “rifugio” per chi non riusciva a trovare sbocchi in altre pratiche di fandom dominate dalla presenza maschile, come il *fanfilm*. Tali dinamiche non possono non ricordare l'analoga divisione all'interno della produzione cinematografica, all'interno della quale spesso le donne, impossibilitate all'azione all'interno del contesto produttivo *mainstream*, si sono dedicate o al cinema sperimentale, o più in generale si sono “ritagliate” professionalità di scarsa visibilità, come la montatrice<sup>11</sup>. Come già rilevato, il montaggio è stato storicamente un'area al femminile, sia nel cinema istituzionale sia nel contesto sperimentale. In quest'ultimo, attraverso l'appropriazione e il riuso le donne hanno spesso trovato un luogo in cui esercitare un potere autoriale che veniva loro altrimenti sottratto. Inoltre, attraverso la riappropriazione di materiali preesistenti, le donne hanno trovato una via per rovesciare le narrazioni stereotipate sul proprio genere e costruirne di nuove, più rispondenti alla realtà e ai loro desideri. Queste istanze sono individuabili in larga parte, come vedremo, nella produzione di fanvideo: numerosi sono i casi in cui le autrici si cimentano nella creazione di letture alternative dei messaggi proposti dai media, e, attraverso la pratica del *vidding*, riflettono su questioni che vanno dalla qualità e quantità di personaggi femminili all'interno della cultura popolare, alla rappresentazione della violenza di genere,

---

<sup>9</sup> F. Coppa, “An Editing Room of One's Own”, cit., p. 124.

<sup>10</sup> kiki miserychic, “Vidding as My Own Flavor of Feminism”, *kiki miserychic Livejournal Personal Blog*, 29 giugno 2012, <http://kiki-miserychic.livejournal.com/212221.html>.

<sup>11</sup> cfr. *infra* 2.3.1.

all'inclusività all'interno dei media in termini di presenza e qualità della rappresentazione di persone LGBTQ e di colore, allo sguardo e desiderio femminile nel consumo mediale, etc.

Vidding tells us several important stories about women and visual culture. One is about women and technology: women have historically taught each other to vid in local, geographically based collectives, sharing equipment, footage, and expertise. But perhaps more important is the way in which vidders have taught each other to see. In the case of vidding, editing is not just about bringing images together; it is also about taking mass-media images apart. A vidder learns to watch television and movies fetishistically, for parts; to look for patterns against the flow of narrative structure; to slice desired images out of a larger whole<sup>12</sup>.

Attraverso il *vidding* è, quindi, possibile investigare le modalità con cui le donne esercitano il loro sguardo sui media e i modi in cui esse trasformano le immagini piegandole ai propri desideri, desideri che lasciano spesso liberi da costrizioni perché protetti dall'ambiente della comunità di pari.

### La costruzione del fanvideo

Viddins is a visual essay that stages an argument<sup>13</sup>.

In general, fanvids seek to comment on or critique the original source material in some fashion. Fanvids have many different—and often overlapping—specific purposes, which they pursue with varying, but often quite high, degrees of technical and aesthetic sophistication<sup>14</sup>.

La possibilità fornitaci dalla comunità delle vidders di osservare contemporaneamente le produzioni e i discorsi sottesi a tali produzioni permette inoltre di investigare le modalità di creazione dei fanvideo in termini di scelte stilistiche e formali, ma anche tecniche e compositive. Dall'indagine di quello che le *vidder* chiamano *vidding process*, infatti, molto emerge della relazione peculiare che le autrici intrattengono con i media, intesi sia da un punto di vista iconografico che narrativo, e di come questa relazione sia plasmata dalla pratica del *vidding*. Indagheremo, quindi, quella che è la “borsa degli attrezzi” delle *vidder*, gli strumenti con i quali creano i *fanvideo* e plasmano il mondo mediale che le circonda.

---

<sup>12</sup> F. Coppa, “An Editing Room of One’s Own”, cit., p. 124.

<sup>13</sup> F. Coppa, “Women, Star Trek, and the Early Development of Fannish Vidding”, cit.

<sup>14</sup> Sarah Trombley, “Visions and Revisions: Fanvids and Fair Use”, *Cardozo Arts & Entertainment LJ*, n. 25.2, 2007, p. 649.

## Un'estetica affettiva

Fans [...] however contentious our relationship to our fannish objects may be, at heart have a strong emotional affective relationship<sup>15</sup>.

Una delle caratteristiche peculiari del *fan vidding* – caratteristica che lo distingue da molte altre forme di *remix audiovisivo* fatta eccezione per gli AMV – è la stretta relazione emotiva che unisce l'autore del *remix* agli oggetti che utilizza per comporre l'opera seconda. Questa caratteristica non è esclusiva del *vidding*, ma appartiene in altre forme e con diverse intensità ad altre operazioni di riuso riguardanti materiali differenti, basti pensare ai film che riutilizzano i film di famiglia dell'autore<sup>16</sup>. Tuttavia, se consideriamo il riuso di porzioni prelevate dai prodotti audiovisivi finzionali *mainstream*, la differenza tra un *fan video* e un *political remix video* in termini di rapporto con le fonti è particolarmente significativa. Utilizzando la formula coniata da Kristina Busse, ciò che vediamo in un *fan vid* è una forma di “estetica affettiva”, ovvero una rappresentazione del forte attaccamento passionale del *vidder* nei confronti della fonte che fa sì che il suo lavoro testimoni:

the quite complex interrelation between love and critique, aesthetic distance and affect, as well as the way fans have long been trailblazing not just remixes but the ability to interrogate and criticize and culturally resist without dismissing the text and their relationship to it or ironically distancing themselves<sup>17</sup>.

Chiaramente, l'elemento affettivo è parte integrante della cultura *fandom*, tuttavia, unendosi alle tematiche di genere esposte poco sopra, l'*affettività* e l'elemento *passionale* nel caso del fanvideo riguardano anche la sfera del *desiderio* e dello *sguardo* femminile. Vedremo come tale desiderio si trasforma in scelte di immagini e di montaggio, scelte di personaggi e di storie da raccontare, scelte narrative e scelte estetiche.

### 3.1.1 Campione di studio e metodologia

Data la natura peculiare della pratica del *fan vidding*, in particolare la forte compenetrazione e interconnessione tra la produzione di video e i discorsi di creatori e

---

<sup>15</sup> Kristina Busse, “[META] Affective Aesthetics”, *Fanhackers*, 23 novembre 2010, <http://fanhackers.transformativeworks.org/2010/11/affective-aesthetics/>.

<sup>16</sup> Sull'argomento si vedano ad esempio il capitolo “La scena degli affetti” in M. Bertozzi, *op.cit.*, pp. 45–60 e il libro di Michelle Citron in cui l'autrice discute del peculiare rapporto emotivo che la lega ai film di famiglia da lei utilizzati per realizzare *Daughter Rite* (1978) (Michelle Citron, *Home Movies and Other Necessary Fictions*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1999).

<sup>17</sup> K. Busse, *op.cit.*

“spettatori”, è stata elaborata una strategia *ad hoc* volta a seguire le attività della comunità, i discorsi interni, le figure di riferimento e i fanvideo prodotti. Durante una prima fase esplorativa si sono individuati luoghi e spazi di interazione tra i membri della comunità e le modalità di questa interazione. Fin da subito è stato chiaro che, non essendo questa l’unica comunità a mettere in atto una forma di *remix* audiovisivo così strettamente legata alle pratiche del *fandom*<sup>18</sup>, ed essendo piuttosto variegata e composita anche l’intera comunità del *vidding*, occorre delimitare il più possibile il campo d’indagine al fine di ottenere un campione funzionale all’analisi, il più possibile coerente e, al contempo, significativo e consistente in termini numerici. Occorre precisare, quindi, che la nostra analisi - che è stata condotta a partire dal gennaio 2011 fino al dicembre 2013 – si è concentrata su una parte specifica della comunità di *vidder*: quella attiva, attraverso blog personali e community blog, all’interno del portale *LiveJournal*. Ad esso sono stati aggiunti per completezza i siti personali delle *vidder*, i blog attivi sulla piattaforma “specchio” *Dreamwidth*<sup>19</sup>, e gli

---

<sup>18</sup> Vanno tenute in considerazione, ad esempio, la comunità di produttori di AMV, ovvero di *anime music video*, realizzati a partire da immagini provenienti da film e serie televisive animate giapponesi e la comunità dei produttori di *machinima*, che realizzano video a partire dai motori grafici 3D dei videogiochi. Sia nel caso dei *machinima* che in quello degli AMV si tratta di comunità quasi esclusivamente maschili, tuttavia se la prima si è affermata più recentemente grazie alla diffusione delle possibilità di *modding* per i motori grafici dei videogiochi, la seconda ha molti punti di contatto con il *vidding*. Simili le tecniche (si parte sempre dalla rielaborazione di immagini in movimento montate su un accompagnamento musicale scelto dall’autore dell’AMV), simili le tecnologie (come il *vidding*, anche l’AMV ha affrontato una prima fase analogica per passare poi al montaggio digitale, simili i problemi legati agli strumenti utilizzati). Non è un caso che le guide tecniche pubblicate sul sito [animemusicvideo.org](http://animemusicvideo.org) siano citate da molte *vidder* come preziosa fonte informativa: ad esempio, la guida di AbsoluteDestiny, ErMac, “A&E’s Technical Guides to All Things Audio and Video (v3)”, *AnimeMusicVideos.org*, s.d., <http://www.animemusicvideos.org/guides/avtech31/>) viene inserita dalla *vidder* permetaform in una serie, molto seguita, di tutorial di introduzione al fanvideo nel 2004, tra cui possiamo citare: permetaform, *permetaform Livejournal Personal Blog*, 21 giugno 2004: “Basement Level: General Info”, <http://permetaform.livejournal.com/193671.html>; “Big List of Vid Meta [updated Newbie List 2.16.6]”, <http://permetaform.livejournal.com/150126.html>; “Flying Leap: Feedback and Critique”, <http://permetaform.livejournal.com/192193.html>; “Neither here nor there: Misc. Vid Stuff”, <http://permetaform.livejournal.com/192416.html>; “Vidder Comments”, <http://permetaform.livejournal.com/191583.html>, *permetaform Livejournal Personal Blog*, 21 giugno 2004. Vi sono stati, inoltre, alcuni vidshow dedicati all’AMV durante l’annuale convention Vividcon (“Anime”, vidshow e panel di approfondimento, 2005; “Live Action/Anime Vidpairs”, 2007, “Anime: a Pre-digital history”, 2008). Infine, alcuni membri sono attivi in entrambe le comunità, in particolare il *vidder* Absolute Destiny, co-autore delle guide sopra citate e attivo come moderatore durante numerose edizioni del Vividcon. Non è forse un caso che spesso siano anche tra i pochissimi *vidder* di sesso maschile attivi all’interno della comunità.

<sup>19</sup> Grazie alle sue caratteristiche strutturali di piattaforma ibrida tra social network e blog, *Livejournal* – nato nel 1999 – è stato fin dai primi anni Duemila uno dei luoghi del web maggiormente utilizzato dal *fandom* in generale, e in particolare dai fan produttori di *fanwork* (grazie alle *policies* particolarmente favorevoli sulla natura dei contenuti caricati o linkati nelle pagine). Molte *vidder*, oltre al blog personale su *Livejournal*, hanno anche creato siti web su cui salvare e rendere disponibili i video per i download, e, più recentemente, canali su piattaforme di video-sharing come *YouTube*, *Vimeo*, *BAM*, e altre (sull’argomento si veda il paragrafo 3.2.2). Recenti restrizioni sui contenuti permessi hanno fatto sì che molti fan decidessero di spostare i loro blog su piattaforme più funzionali, come *Dreamwidth*, o che moltiplicassero gli account su più piattaforme gestendole attraverso la pratica del *crossposting*.

account sulle principali piattaforme di video-sharing utilizzate dalle *vidder* (YouTube, Vimeo, Viddler, Blip.tv, Vidders.net).

Le ragioni di questa scelta: innanzitutto, concentrarsi sulle pagine di un unico portale ci ha permesso di individuare uno spazio quasi esclusivamente legato alla pratica del *vidding*, poiché le altre comunità di fandom dedite a forme differenti di *remix* audiovisivo solitamente si muovono su siti e forum specializzati e raramente frequentano *LiveJournal*. Inoltre, da un punto di vista storico, è qui che si è concentrata l'evoluzione della comunità durante il passaggio dall'analogico al digitale e durante il primo decennio di attività sul web. Negli ultimi anni si è assistito al fiorire di account dedicati al *vidding* anche su portali di video-sharing come YouTube e su piattaforme di microblogging come Tumblr<sup>20</sup>. Tuttavia, le attività presso questi portali risultano difficilmente analizzabili a causa delle ambigue e variabili caratteristiche dei luoghi di condivisione, in particolare per quanto riguarda Tumblr, e scaturite da cambiamenti troppo recenti per poter essere adeguatamente osservati e analizzati<sup>21</sup>.

La scelta del portale *LiveJournal* ci ha permesso quindi di individuare un campione il più possibile coerente di individui e community su cui concentrare la nostra attenzione. Una volta stabiliti i cardini della comunità, in termini di siti e blog di riferimento, figure maggiormente rilevanti e attive, fanvideo di maggiore interesse e successo, attività frequenti, si è deciso di suddividere la ricerca lungo due direttrici principali: da una parte il reperimento e l'analisi di singoli fanvideo e dall'altra l'osservazione e l'analisi dei discorsi delle *vidder*.

---

<sup>20</sup> Anche alcune delle *vidder* da noi prese in esame hanno iniziato ad aprire account su questi portali, tuttavia sono account utilizzati per la diffusione delle loro produzioni, mentre la loro attività principale rimane su *Livejournal*.

<sup>21</sup> Talvolta le *vidder* si riferiscono a queste attività come se provenissero da altre comunità *tout court*, e non mancano i riferimenti a una generica "Tumblr *vidding* community" o alla "YouTube *vidding* community". Il panel "Infinite Diversity in *Vidding* Combination", moderato da lolachrome e tenuto durante *Vividcon* 2013 è stato dedicato proprio alla discussione dei differenti spazi utilizzati da diverse parti della comunità, con ampio spazio dedicato alla particolare estetica di Tumblr. Nella descrizione del panel si può leggere "Vidding is a growing form with multiple aesthetics and purposes, taking shape within a wide range of communities. Spaces like YouTube, Tumblr, LiveJournal, Dreamwidth, Vidders.net, and *Vividcon* (not to mention different fandoms) all host multiple evolving traditions, producing vids that look, feel, and act very differently. This panel will look at a set of very different vids and consider how they each do what they do and to what effect. In this panel we'll explore and celebrate the growing multiplicity of *vidding* as a culture and art form". Questo a rinforzare l'idea che lo spazio virtuale di condivisione è percepito dalle partecipanti come un luogo che segna anche i confini della comunità. In realtà la percezione della comunità del *vidding* come perfettamente unitaria anche all'interno di *Livejournal* non è del tutto corretta e numerose sono le ragioni di ulteriori suddivisioni interne, tra cui le principali sono l'età anagrafica e la partecipazione alle convention (*Vividcon*, *Escapade* e *Media West*, tra le più importanti): – le "veterane" del fandom, e in generale le *vidder* che partecipano a questi incontri, hanno più possibilità di conoscersi e di scambiarsi commenti e informazioni, rispetto alle cosiddette *newbie*, le nuove arrivate o a coloro che per vari motivi – età, lingua, posizione geografica, possibilità economiche – non vi partecipano.



Per quanto riguarda il primo punto, abbiamo effettuato una ricognizione dei video presentati durante l'annuale convention *Vividcon* e abbiamo preso in analisi i fanvideo presentati dall'anno di debutto della convention, il 2002, fino al 2013, per un totale di 2149 video singoli<sup>22</sup>. Abbiamo, inoltre, tenuto in considerazione i video inseriti all'interno di due eventi comunitari che si svolgono esclusivamente online: l'annuale *Festivids*<sup>23</sup>, in cui dal 2009 al 2012 sono stati presentati oltre 630 *vid*, e *halfamoon*, un evento online che si svolge dall'1 al 14 febbraio di ogni anno e celebra le figure femminili nei media attraverso lo scambio di *fanart* di vario genere, tra cui molti fanvideo. Tra il 2009 e il 2013 sono stati citati o prodotti all'interno di *halfamoon* circa 390 video.

Abbiamo in seguito individuato un gruppo di *vidder* di cui abbiamo analizzato la produzione in maniera più approfondita: le *vidder* sono state selezionate in base a vari criteri tra cui la rilevanza all'interno della comunità come organizzatrici di eventi, la persistenza all'interno del *vidding* da lungo tempo, e l'importanza e la rilevanza delle loro opere all'interno della comunità in base alle citazioni, *rec*<sup>24</sup> e riferimenti rintracciati a proposito del loro operato e dei loro video. Queste *vidder* sono charmax, counteragent, flrenze, Giandujakiss, Greensilver, here's luck, Laura Shapiro, lim, Luminosity, obsessive24, Sisabet, Sweetestdrain. I loro video, circa trecento, sono stati visionati e analizzati singolarmente – queste analisi sono usate per illustrare i vari aspetti della comunità e della pratica del *vidding* nel corso del lavoro.

Per quanto riguarda il secondo punto, oltre allo spoglio dei blog personali di oltre sessanta *vidder*, abbiamo selezionato alcune community collettive, ospitate sulla piattaforma di microblogging *LiveJournal*, tra cui: *Vidding*, *Vidding Tech*, *Vidding Newbie*, *Vidding Mac 101*, *Veni.Vidi.Vids* e *Vid Commentary*.

Da un punto di vista metodologico, il processo per identificare un modello di analisi che fosse il più possibile rispondente alle necessità della ricerca e, allo stesso tempo, in grado di rispettare la complessità, la ricchezza e la varietà delle attività delle *vidder* prese in esame, è stato lungo e difficoltoso. Va da sé che la descrizione testuale dei fanvideo e del loro funzionamento può risultare complessa e non facilmente comprensibile per un lettore non abituato a questa forma espressiva. Per radicare il discorso intorno alle

---

<sup>22</sup> All'interno dei numerosi vidshow proposti nel corso degli anni alcuni video sono stati ri-programmati. 522 *vid* sono stati ri-proiettati almeno una volta. *Stop the rock* (Nappy, 2003, multifandom) è stato il più programmato con dieci repliche. Il numero complessivo di proiezioni, quindi, è di circa 3006 *vid* (mancano i dati relativi a tre vidshow dei primi due anni della manifestazione di cui non si hanno dati certi).

<sup>23</sup> <http://www.festivids.net/>

<sup>24</sup> cfr. Glossario.

produzioni audiovisive, tuttavia, abbiamo deciso di affrontare alcuni argomenti partendo da fanvideo particolarmente rilevanti, nelle sezioni intitolate “in focus”.

Tale metodologia è ispirata, in parte, al metodo adottato da Lynn Zubernis e Katherine Larsen per il loro *Fandom at the Crossroads*:

we also sampled from fan meta discussions that had been publicly posted, wanting to bring the fan voices over without interpretation before adding our own analysis. Including fan voices from discussions within the community, even though these were public posts and accessible to outsiders, we hoped would provide a less censored and more genuine expression of fan opinion, thoughts and emotions<sup>25</sup>.

La necessità di utilizzare i discorsi delle *vidder* – già frequentemente citati lungo i capitoli precedenti – anche nel nostro caso è emersa spontaneamente dall'osservazione prolungata della comunità e delle sue attività: utilizzando i blog e le pagine scritte come fonti primarie della nostra ricerca è apparso necessario convocare tali voci a supporto del nostro racconto e della nostra indagine.

---

<sup>25</sup> Lynn Zubernis e Katherine Larsen intervistate da Henri Jenkins in Henry Jenkins, “Fan Studies at the Crossroads: An Interview with Lynn Zubernis and Katherine Larsen (Part Three)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 10 settembre 2012, <http://henryjenkins.org/2012/09/fan-studies-at-the-crossroads-an-interview-with-lynn-zubernis-and-katherine-larsen-part-three.html>.

## 3.2 “History of our future”: Storia del vidding

### 3.2.1 Dalle origini agli anni Novanta

La ricostruzione della storia del *vidding*, così come la storia più generale del fandom, non è semplice né immediata, soprattutto per quanto riguarda la sua vita prima di internet. Alla evidente difficoltà di descrivere l’operato in solitaria di singoli fan dediti alle più svariate attività se non attraverso interviste e conoscenze dirette, si somma la difficoltà di ricostruire la storia dei pochi eventi collettivi, come le convention annuali organizzate intorno a qualche prodotto mediale (soprattutto di fantascienza)<sup>26</sup>, che raramente venivano registrate per i posteri. Altro “luogo” d’incontro e scambio tra fan erano le riviste create dai fan stessi, le *fanzine*, spesso a tiratura limitata e legate a uno specifico territorio, la cui sopravvivenza e raccolta è stata a lungo demandata a collezionisti e fan e, solo recentemente, presa in carico da alcuni istituti di ricerca<sup>27</sup>. In grande parte non preservata né custodita in archivi preordinati ma affidata alle mani e alla memoria dei membri dei vari gruppi, la nostra conoscenza della storia del fandom e dei suoi primi sviluppi è grandemente affidata alle operazioni di ricostruzione effettuate da alcuni studiosi (tra cui occorre citare il pionieristico lavoro di Henry Jenkins, *Textual Poachers* e, per quanto riguarda il fandom al femminile, *Enterprising Women*, di Camille Bacon-Smith, all’interno dei quali troviamo due capitoli dedicati al fanvideo, che Bacon-Smith chiama “songtape”<sup>28</sup>). Per nostra fortuna, all’interno del fandom stesso si è rapidamente sviluppata una tendenza a preservare, registrare e conservare il più possibile la propria storia e le proprie

---

<sup>26</sup> Il termine convention – o più frequentemente *con* – è utilizzato per indicare momenti di incontro tra fan fin da prima della Seconda Guerra Mondiale (la prima World Science Fiction Convention si tenne a New York nel 1939), tuttavia la diffusione del fenomeno si ebbe negli anni Settanta, con l’arrivo delle prime convention dedicate a *Star Trek* (1972). La prima *media convention* T\*Con, che si sarebbe poi trasformata nel MediaWest\*Con – punto di riferimento essenziale per i fan di fantascienza e media –, si tenne nel 1978 in Michigan. Parte della storia di questo con può essere ricostruita a partire dalle pagine del sito ufficiale, oggi accessibili attraverso la *Wayback Machine* “MediaWest\*Con Hub Page”, *Official MediaWest\*Con Pages [Wayback Machine]*, 9 aprile 2002.

<http://web.archive.org/web/20020409023657/http://members.aol.com/MdiaWstCon/mwc.htm>.

<sup>27</sup> Tra queste possiamo citare la “Zine and Amateur Press Collections” presso l’University of Iowa e la “Sandy Hereld Memorial Digitized Media Fanzine Collection” presso la Texas A&M University Libraries. L’unica *letterzine* interamente dedicata al *vidding* fu Rainbow Noise, creata nel 1993 da Tashery Shannon, che rimase attiva soltanto per pochi numeri.

<sup>28</sup> Henry Jenkins, “Layers of Meaning’: Fan Music Video and the Poetics of Poaching”, *Textual Poachers Television Fans & Participatory Culture*, Studies in culture and communication, London-New York, Routledge, 1992; Camille Bacon-Smith, “Visual Meaning”, *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 1991, pp. 175–200.

opere, per poter un giorno ricostruire le proprie origini, utilizzando tutti gli strumenti tecnologici a disposizione<sup>29</sup>. Come ricorda Francesca Coppa: “fans have always done a wonderful job of explaining themselves to themselves<sup>30</sup>” ed è possibile rintracciare importanti materiali ascrivibili a quello che viene chiamato “fannish metadiscourse”, le discussioni *meta* dei fan, che ci permettono di ricostruire i pezzi mancanti di questa storia. Nel caso del *vidding*, sono state alcune *vidder* a conservare la memoria della comunità, raccogliendo non solo le produzioni video, ma anche dati, pubblicazioni interne alle convention, *songtapes* e *contapes*<sup>31</sup>, e anche le testimonianze delle “compagne di strada”. Tra le più attive, per quanto riguarda le prime fasi della pratica del *vidding*, che vanno dalla metà degli anni Settanta ai primi anni Novanta, vanno citate Kandy Fong, pioniera del fanvideo; Mary Van Deusen (MVD), che raccoglie molte riflessioni riguardo al primo periodo del *vidding* attraverso saggi contenuti nel suo blog<sup>32</sup>; Rachel Sabotini e Sandy Herrold, le cui riflessioni e ricerche sono confluite, ad esempio, in una serie di panel e vidshow dedicati alla storia del *vidding* tenutisi durante alcune edizioni del *Vividcon*, la convention che dal 2002 riunisce annualmente la comunità delle *vidder*<sup>33</sup>.

### **Kandy Fong, Star Trek e la nascita delle slideshows**

La nascita della pratica del *vidding* viene fatta risalire alla metà degli anni Settanta, quando Kandy Fong crea alcune *slideshow* dedicate alla serie originale di *Star Trek*<sup>34</sup> (Gene Roddenberry, 1966-1969). Fong è la prima ad avere l'idea di usare spezzoni di pellicola collezionati dai fan, trasformarli in diapositive e organizzarli seguendo il testo di

---

<sup>29</sup> In questa direzione va inteso, ad esempio, il progetto *Fanlore*, un'enciclopedia formato wiki, compilata dalle stesse fan, che conta oltre 25.000 voci, che si è rivelato essenziale anche per la compilazione di questo lavoro, in particolare del Glossario. <http://fanlore.org/>.

<sup>30</sup> Francesca Coppa, “A Brief History of Media Fandom”, Kristina Busse, Karen Hellekson (a cura di), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, 2006, p. 58.

<sup>31</sup> cfr. Glossario

<sup>32</sup> Tra questi i più rilevanti da un punto di vista storico sono Mary Van Deusen, “MY BACKGROUND IN MAKING SONG VIDEOS”, *Mary S. Van Deusen*, s.d., <http://www.iment.com/maida/tv/songvids/songbackground.htm> e “Technical Issues of Song Video Making”, *Mary S. Van Deusen*, s.d., <http://www.iment.com/maida/tv/songvids/equip.htm>. Nel capitolo sopra citato di *Textual Poaching*, Henry Jenkins utilizza frequentemente come riferimento la corrispondenza personale intrattenuta con la *vidder* nel 1990.

<sup>33</sup> Alla convention sarà dedicato il paragrafo 3.4.3. In particolare, possiamo citare, tra i vidshow: “Vidding History: 1980-1984” (2008), “Vidding History: 1985-1990” (2009), “History: Pre-VividCon Faves” (2010), “History: Ten Years of Vividcon” (2011), “History of Club Vivid” (2012) e “History of Challenge” (2013), nonché il vidshow ricorrente “Wayback Machine”, “a glimpse of the rich history of vidding, and also gives newer folks a chance to view vids they might not otherwise get to see”. Tra i panel, vanno ricordati “Vidding History” (2003) moderato da Sandy Herrold e Kandy Fong e “The Genealogy of vidding” (2005) moderato da Rachel Sabotini, le cui note si possono trovare in rache, “VVC panel: The Genealogy of Vidding”, *Rache Livejournal Personal Blog*, 26 agosto 2005, <http://wickedwords.livejournal.com/294250.html>.

<sup>34</sup> Da qui in avanti verrà citata con l'abbreviazione *Star Trek: TOS* (acronimo di *The Original Series*).

una canzone per creare una nuova storia o commentare il testo originale. La musica scelta non era un semplice accompagnamento, bensì, attraverso il testo cantato, fungeva da veicolo del racconto. Le diapositive così organizzate venivano poi proiettate su un muro durante le convention cui Fong prendeva parte, e la base musicale veniva riprodotta attraverso musicassette oppure cantata direttamente dai partecipanti. Questa proiezione di immagini statiche accompagnate da una base musicale viene considerata una versione embrionale della pratica del *songtape*, in seguito definito *fanvideo*, che si svilupperà negli anni successivi.

Francesca Coppa in “Women, Star Trek, and the early development of fannish vidding” ricostruisce grazie alla testimonianza diretta di Fong il processo creativo che la portò a realizzare la prima slideshow, sulle parole di una popolare *filk song*<sup>35</sup> “What do you do with a Drunken Vulcan” :

There was a popular filk song “What do you do with a Drunken Vulcan” and I suggested that we pick out pieces of film that seemed to go with the song. Several of the club members & I used a cassette to record the song. John [marito di Kandy Fong e fan di Star Trek] made the film pieces into slides so we could show it at a club meeting. I would follow the words along in a script & “click” the single projector at certain words. It was very popular<sup>36</sup>.

Ricorda ancora Fong:

For several years, I would travel from Seattle to San Diego to Boston to Houston showing my shows. I would show the older stuff, then make sure there where 1 or 2 new ones at each con. I ended up with several hours of shows<sup>37</sup>.

Coppa racconta che Fong riuscì a perfezionare la sua tecnica, arrivando a proiettare con due proiettori contemporaneamente in una sorta di performance di montaggio live, in cui lei stessa diveniva parte integrante della proiezione.

Oltre alla già citata “What do you do with a Drunken Vulcan”, un’altra slideshow molto popolare, anche perché a lungo l’unica sopravvissuta, fu “Both Sides Now”. Datata a lungo 1980, ma probabilmente precedente, includeva materiali forniti a Fong direttamente da Gene Roddenberry, creatore della serie: i due si erano conosciuti durante

---

<sup>35</sup> Con il termine *filking* si indicano le attività di fandom indirizzate alla creazione di canzoni (sia testi che parole) dedicate a personaggi e storie presenti nei prodotti mediatici amati. “Filking, like fan fiction, may be a vehicle for building or commenting upon pre-existing media texts, a way of pulling to the surface marginalized characters or subplots. Fans often write songs from the perspective of fictional characters, singing in their voices, and expressing aspects of their personalities. Just as a fan writer may develop a story around the character of Uhura [*Star Trek*], a filker may develop a song centered around Chapel or Yar, female characters whose voices are rarely allowed to be heard within the aired episodes”. (H. Jenkins, *Textual Poachers Television Fans & Participatory Culture*, p. 252).

<sup>36</sup> F. Coppa, “Women, Star Trek, and the Early Development of Fannish Vidding”, cit.

<sup>37</sup> *Ibidem*.

una convention e Roddenberry aveva ammirato le sue creazioni al punto da spedirle nuovi spezzoni. È proprio grazie a Roddenberry che queste slideshow sono sopravvissute: il creatore di *Star Trek* chiese a Fong delle copie dei suoi lavori e i videotape realizzati intorno al 1986 per registrare le slideshow sono fino a oggi una delle pochissime testimonianze del funzionamento dei primordi del fanvideo.

Starting in 1975, I created hours of slide shows set to music that I would show at conventions. One night, I had access to good slide projectors. Using a friend's camera, we taped with me pushing the button for the next slide just like at a con. We only had a couple of hours, but that allowed me to transfer 7 shows. I sent Gene Roddenberry a copy of the First 4 Trek ones. After all, he had given me written permission to use him as the narrator in Time Warp!<sup>38</sup>

In “Both Sides Now” è la voce malinconica dello stesso Leonard Nimoy, attore che interpreta Spock, a cantare il celebre successo di Joni Mitchell, e ad accompagnare le immagini scelte da Fong. Già in questa forma primitiva ritroviamo molti dei temi poi ampiamente affrontati dalle vidders lungo il corso dei decenni successivi: innanzitutto si tratta di un video che esplora un singolo personaggio (detto *character centric/character study*), di cui vengono analizzati vicende e sentimenti. Un personaggio cui viene data una voce che normalmente non possiede (Spock è vulcaniano, quindi per sua natura non è in grado di esprimere emozioni e sentimenti che non siano dettati da logica e razionalità), un personaggio in conflitto tra due nature differenti (la canzone recita “I see life from both sides now” e viene accompagnata da immagini che illustrano la doppia vita di Spock, mezzo alieno e mezzo umano), ma anche tra due sessualità differenti. Nella storia del fandom di *Star Trek* si è sempre dato largo spazio alle letture omoerotiche della relazione tra il Capitano Kirk e Spock, letture condivise tra molti fan, di cui vediamo innumerevoli esempi in fanfiction e fanvideo. “Both Sides Now”, tenta di rendere esplicito anche questo sottotesto.

This interpretive quality makes Fong's slide show a vid and marks her as the founder of the form. “Both Sides Now” is a visual essay in which music is used as an analytical tool and not a soundtrack. By using image and sound to stage the contrast between Nimoy's external appearance and inner voice, Fong teases out various kinds of “bothness” surrounding the text: human and alien, male and female, heterosexual and homosexual, reason and emotion, control and desire. She has excavated the complexities of Spock's character, highlighting some of the key traits that have made him a popular figure of identification and desire<sup>39</sup>.

---

<sup>38</sup> Nota dalla collezione di video realizzata da Kandy Fong e contenente le sue prime slideshow e i primi songvids, intitolata “Kandy Fong Slide and VHS Video Shows to 1990” (meeedeee, “Kandy Fong Slide and VHS Video Shows to 1990”, *Fanlore*, s.d.,

[http://fanlore.org/wiki/Kandy\\_Fong\\_Slide\\_and\\_VHS\\_Video\\_Shows\\_to\\_1990](http://fanlore.org/wiki/Kandy_Fong_Slide_and_VHS_Video_Shows_to_1990)).

<sup>39</sup> F. Coppa, “Women, Star Trek, and the Early Development of Fannish Vidding”, cit.

A Fong viene attribuito anche il merito di avere ideato i *contapes*,<sup>40</sup> ovvero di avere avuto l'idea di registrare su un supporto - prima VHS poi DVD - la compilation dei video presentati durante una convention per poterli conservare e rivedere. Questi video risultano tuttora un'imprescindibile fonte di informazioni per documentare la storia della pratica e della comunità delle vidders.

## L'era del VCR

Tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli anni Ottanta, negli Stati Uniti, i registratori VCR e le cassette VHS divennero alla portata di una sempre maggiore fetta di pubblico<sup>41</sup>, permettendo alle *vidder* di sperimentare nuovi modi di creazione molto più sofisticati delle slideshows. La maggior parte realizzava le proprie creazioni su strumenti casalinghi di media qualità, ma non mancarono alcuni gruppi che per motivi contingenti (da un investimento collettivo a ragioni professionali di uno dei membri<sup>42</sup>) riuscirono ad avere a disposizione macchinari più sofisticati simili a quelli usati professionalmente per l'editing televisivo (alcuni utilizzavano anche la tecnologia Beta, che aveva ai tempi costi decisamente proibitivi, come Mary Van Deusen<sup>43</sup>).

Non è chiaro quale sia stato il primo "songvid" realizzato utilizzando una macchina VCR, molti concordano che i primi vennero creati all'interno del fandom di *Starsky and Hutch* (William e Ryan Blinn, 1975-1979), particolarmente attivo e frequentato anche durante gli anni Ottanta. Vengono spesso menzionati i video di Kendra Hunter e Diana Barbour, che realizzarono decine di video sotto il nome di "Magnificent Seven Productions"<sup>44</sup>. Uno dei primi e più celebri fanvideo all'interno del fandom di *Starsky and*

---

<sup>40</sup> Il primo datato 1989 fu realizzato durante una convention di Star Trek a tema Kirk/Spock chiamata Koon-Ut-Cali-Con ("Koon-Ut-Cali-Con", *Fanlore*, <http://fanlore.org/wiki/Koon-ut-Cali-Con>).

<sup>41</sup> Sull'argomento si veda, ad esempio, David Buckingham, Rebekah Willett, *Video Cultures: Media Technology and Everyday Creativity*, New York, Palgrave Macmillan, 2009.

<sup>42</sup> Il gruppo Media Cannibals, ad esempio, ha realizzato molti video utilizzando un mixer video "prosumer" Panasonic, una tecnologia decisamente costosa, acquistato da uno dei membri, Katherine, e utilizzato da tutti i membri per le creazioni comuni. (gwyneth, *op.cit.*)

<sup>43</sup> MVD è una delle poche vidder ad aver avuto accesso a equipaggiamenti semi-professionali in virtù del suo lavoro nel settore ricerca dell'IBM. Così racconta il suo passaggio dal VCR al Beta, che presto inizia a utilizzare combinando due macchine: "Wanting more control, we investigated and discovered the Beta 1000 machines. With two of them, you could tie them together and they would roll back together, roll forward and the edit would happen where you had set. It was like magic. It was on these machines that I did most of my subsequent work. Instead of a rainbow, though, the first frame of the edit would shear, often turning partially black and white. This machine was 1 frame accurate, so it was heaven to use. Most of the sophistication I developed was on these two Beta machines". (Mary Van Deusen, "MY BACKGROUND IN MAKING SONG VIDEOS", *Mary S. Van Deusen*, s.d., <http://www.iment.com/maida/tv/songvids/songbackground.htm>).

<sup>44</sup> "Diana reports that in the summer of 1980, her friend Kendra Hunter returned home from Greece. Diana lugged her 40 pound RCA VHS machine over to Kendra's house. Kendra had a Magnavox VHS, and a reel to

*Hutch*, ancora oggi regolarmente proiettato agli eventi comunitari, è *The Rose*.<sup>45</sup> Realizzato nel 1980, il video contiene in realtà - per ragioni tecniche e per l'inesperienza delle autrici nel gestire il loro equipaggiamento - un'unica scena senza tagli, proveniente da un episodio della seconda stagione della serie intitolato "Starsky's Lady (a.k.a. Revenge)". L'episodio, che vede l'unico interesse amoroso di Starsky dell'intera serie, Terry, uccisa per vendetta, si conclude con i due protagonisti che scartano i regali che lei ha lasciato per loro in segno d'addio. Questa scena, particolarmente amata dal fandom, è quella che Diana Barbour e Kendra Hunter utilizzano in *Rose*, montata sulla canzone omonima di Bette Midler.

Sandy Herrold e Kandy Fong ricordano nelle note del panel "History of Fan Vidding", tenuto durante il *Vividcon* 2008, che l'anno seguente alla prima proiezione di questo e altri video realizzati dalla "Magnificent Seven Productions", ovvero nel 1981, molte altre si presentarono allo *Zebracon* con i propri tentativi di video. Tra queste Pam Perry e Lynda Brant.

[B]ecause the film clips were rare, not that many people had access to them; the invention of the VCR is the first leap in the numbers of people doing vidding. And VCRs were expensive, so people didn't go out and buy their own editing VCRs. Instead, you went to a friend's house -- maybe in new york, maybe in san Francisco, maybe in Chicago, maybe in DC -- and they showed you how it was done. You learned from it, and you learned what made a good vid from them too<sup>46</sup>.

Così Rachel Sabotini introduce la sua ricostruzione della fase VCR del *vidding* nelle note al panel da lei condotto durante il *Vividcon* 2005 "The Genealogy of Vidding". A causa dei costi proibitivi delle attrezzature era uso comune per le *vidder* riunirsi in gruppi - ovviamente determinati dalla prossimità geografica dei membri - e realizzare le proprie opere insieme. In più, il funzionamento dei videoregistratori, dei timer e delle componenti tecnologiche necessarie alla creazione dei video era più facilmente gestibile da due o più persone. Questa caratteristica di pratica collettiva "in presenza" si perderà quasi completamente una volta diminuito il costo delle attrezzature e, in seguito allo sviluppo del web, una volta ottenuti spazi di condivisione virtuale che sostituissero quelli reali, in cui

---

reel audio tape player. Diana had been wondering what the 'audio dub' button on her machine was for. Since they had some of the last season of Starsky & Hutch on a video cassette, they paused a picture on one machine, started the song playing, and hit record on the second machine. .... The vidders decided they wanted action!! But, Diana and Kendra found that if they recorded one scene and then try to record another one after it, they got several seconds of static, unstable images, and music interruption. Their solution was to find one long scene and add music. ....Kendra and Diana found a friend with nice handwriting, and used a camera for the credits". (Sandy Herrold, Kandy Fong, "Fan Vid History Panel 2008", *Fanlore*, s.d., [http://fanlore.org/w/images/f/f5/Vividcon\\_2008\\_History\\_of\\_Fan\\_Vidding.pdf](http://fanlore.org/w/images/f/f5/Vividcon_2008_History_of_Fan_Vidding.pdf)).

<sup>45</sup> La canzone che accompagna il video è diventata nel tempo un vero e proprio inno per i fan della serie, e viene cantata ogni anno da tutti i partecipanti di uno dei più importanti *con*, *Zebracon* (Chicago, 1979-2007).

<sup>46</sup> *rache*, *op.cit.*



scambiarsi ugualmenete aiuti e consigli, e in cui insegnarsi a vicenda i “trucchi del mestiere”, senza necessità di trovarsi nello stesso luogo.

Sabotini individua tre grandi “case” del *vidding*, ognuna caratterizzata da uno stile molto specifico e significativo per l’era del VCR: la tradizione Media West, la tradizione Mary Van Deusen e la tradizione di San Francisco.

La tradizione Media West fa riferimento ai video prodotti per essere proiettati durante la convention *Media West\*Con*, una convention di fantascienza che, dal 1981, si svolge ogni anno durante il Memorial Day Weekend (l’ultima settimana di maggio) a Lansing, nel Michigan. Questi fanvideo sono la quintessenza del genere *Con Video*: focalizzati sull’idea di accessibilità dell’audience al racconto anche nel caso in cui il pubblico non sia a conoscenza della fonte, prediligono uno stile narrativo chiaro e un montaggio costruito attraverso le parole delle canzoni scelte:

Context was completely secondary to making sure that the audience ‘got’ what was being said. Simple and straightforward was cool; clarity was what was important. So if something said ‘blue eyes’, by god, there better be blue eyes on the screen or the vid was just wrong<sup>47</sup>.

Fanno parte di questa “casa” alcuni gruppi di *vidder* tra cui Bunnies from Hell, Central Consortium, Vid Weasels, P.R. Zed<sup>48</sup>.

La tradizione MVD coinvolge, invece, i video realizzati da *vidder* largamente influenzati o introdotti alla pratica da Mary Van Deusen, storica *vidder* “della prima ora”, nonché una delle poche *vidder* ad avere accesso, come già accennato, ad attrezzature professionali per il montaggio. Instancabile insegnante ed entusiasta fan di molte serie, prima di tutte Star Trek, Mary Van Deusen, sempre secondo Sabotini, ha sviluppato uno stile incentrato prevalentemente sui singoli personaggi e sul montaggio sincronizzato perfettamente con il ritmo delle canzoni scelte: “The important thing here was character and story that was the strongest overarching value in this aesthetic. (Well, that cutting to the beat. I can’t stress that enough. Cutting to the beat<sup>49</sup>)”.

A questa tradizione appartengono *vidder* come Dee Jay Driscoll (Deejay) e le prime formazioni dello storico gruppo Media Cannibals. La prima, attiva in vari media

---

<sup>47</sup> *Ibidem*.

<sup>48</sup> Le Bunnies from Hell sono un gruppo con sede a Philadelphia, formato da Patricia D., Anne M., Karel S., Judy Chien (attiva anche come autrice singola) e Jean Curley. Central Consortium, invece, è un gruppo attivo tra la fine degli anni Novanta e i primi Duemila, produce circa 120 video insieme ad un altro gruppo affine, le Dementia Ink. Le Vid Weasels sono un gruppo composto da molte *vidder*, il cui membro più noto è la *vidder* Waldo. Insieme vincono numerosi premi nei *contest* al MediaWest\*Con. Infine, P.R. Zed è una *vidder* celebre per l’utilizzo di fonti attinenti a “vecchi” fandom, come *The Professionals* (Brian Clemens, 1977-1983). (<http://przed.livejournal.com>).

<sup>49</sup> *rache, op.cit.*

fandom fin dalla metà degli anni Settanta, è anche organizzatrice di convention e incontri tra fan, e continua a creare fanvideo tutt'oggi.<sup>50</sup> Il secondo gruppo fu uno storico collettivo di *vidder* della zona di Seattle, i cui video hanno poi influenzato tutta la generazione successiva. Solitamente attive in molteplici fandom, furono tra le principali promotrici delle sezioni fanvideo di convention come *Escapade* e *Zebracon*<sup>51</sup> ed erano solite produrre *songtape collection* riassuntive delle loro creazioni (ne realizzarono cinque, che raccolgono gli oltre centocinquanta video prodotti dal 1993 al 2001).

La tradizione di San Francisco, infine, era associata alle *vidder* che abitavano in quell'area metropolitana e che lavorando insieme svilupparono uno stile incentrato su narrazioni focalizzate sui personaggi, in cui tuttavia il colore e le canzoni scelte erano centrali nel convogliare le emozioni desiderate dalle creatrici. Tra queste vanno citate Tashery Shannon, Gayle F., le JKL<sup>52</sup> e Morgan Dawn.

Secondo Sabotini, nel momento in cui i vari gruppi provenienti da aree molto diverse degli Stati Uniti iniziarono a incontrarsi più regolarmente ad alcune convention, principalmente *Escapade*, si assistette a una progressiva ibridazione degli stili. Quest'ultima fase viene definita "l'estetica della fusione". Esempi di questa nuova estetica, che continuavano a operare ancora nelle formazioni di gruppo "geografico" sono le Chicago Loop e le WOAD Society.

Le Chicago Loop rimangono in attività tra la fine degli anni Novanta e i primi anni Duemila. tzikeh è senza dubbio il membro che avrà l'impatto maggiore sulla comunità nel suo complesso: fondatrice della mailing list *Vidder*<sup>53</sup>, è tra i membri fondatori del *Vividcon*.

Le WOAD Society, invece, furono uno dei primi gruppi a sancire il passaggio dalla tecnologia VCR al digitale. Tra i membri del gruppo si annoverano molte *vidder* tuttora attive, tra cui Killa (killabeez), Luminosity (sockkpuppet), Carol S., Kat Allison, Melina, Merricat e Sisabet. Il loro stile, inizialmente considerato troppo sperimentale, diventerà poi

---

<sup>50</sup>Tra i suoi video più recenti ad ottenere discreto successo va citato *Handelbars*, del 2009, realizzato con immagini tratte dalla saga filmica di *Iron Man*. <http://www.fiercevidder.com>.

<sup>51</sup> Tra i membri più importanti del gruppo (che lavorava spesso con formazioni parziali) vanno citate le già menzionate Sandy Herrold (sherrold) e Rachel Sabotini (Rache), nonché Gwyneth Rhys (Gwyneth/gwyn), Alex (Alexfandra), Pam Rose e Lynn C. Tutte *vidder* particolarmente attive, sia nella creazione di fanvideo che nello sviluppo della comunità, molte di loro parteciperanno dal 2002 in poi alla creazione e al mantenimento della convention *Vividcon*. Tra i lavori più influenti, vanno citati *500 Miles*, realizzato nel 1993 da Sandy e Alex, (*The Professionals*, Brian Clemens, 1977-1983) e *Detachable Penis*, realizzato da Alex, Blackbird, Gwyn, Rache Sandy, nel 1997 ca., sempre con immagini della serie *The Professional*.

<sup>52</sup> Gruppo formato da Jill, Kay, Kathy, Lynn C. Tra i lavori più influenti realizzati dal gruppo vanno citati *My Generation*, 2000, (*Buffy the Vampire Slayer*) e il video multifandom *Pants* del 2006. <http://pteropus.com>.

<sup>53</sup> Mailing list che opera attraverso un gruppo del portale Yahoo, tuttora in attività, di cui tzikeh resta moderatrice fino al 2011 ([groups.yahoo.com/group/vidder](http://groups.yahoo.com/group/vidder))

uno dei più apprezzati e imitati dalle prime *vidder* a cimentarsi con i software per il montaggio digitale non lineare.

### 3.2.2 Vidding 2.0

The shift from analog to digital vidding in the early 2000s impacted fannish life on so many levels. For example, videotape was fragile and could wear out and break. Every copy you made from a videotape lost clarity, until you were watching small blobs running across the screen. And for many fandoms, it was not until decades later when your TV show appeared on DVD that you realized you had your favorite character's eye color all wrong<sup>54</sup>.

L'evoluzione del *vidding* alla sua seconda fase, digitale e online, è un fenomeno che si espande nel corso di un decennio dai primi anni Novanta ai primi anni Duemila. È la rete il primo grande cambiamento per le comunità di fandom, un cambiamento che costituisce una sorta di rivoluzione copernicana nei modi, metodi e tempi di ritrovo, socializzazione e interazione tra fan. Vediamo brevemente le fasi dello spostamento online dei fan (e le peculiarità legate alla comunità del *vidding*) e come queste abbiano influito su due temi cari al fandom: l'anonimato e la possibilità di archiviazione di contenuti<sup>55</sup>.

#### La comunità in rete

Come ricorda Nancy Baym “[f]or its first quarter-century, the internet was text-only<sup>56</sup>”: la comunicazione asincrona tra utenti divenne in pochissimo tempo l'attività più praticata sulla neonata rete internet. Le prime comunicazioni online tra fan si verificarono all'interno dei *newsgroup* Usenet in realtà già durante gli anni Ottanta, ma è dagli inizi degli anni Novanta che divennero realmente di massa<sup>57</sup>. L'utilizzo di internet, tuttavia, era comunque vincolato a reti universitarie o legate a spazi lavorativi, quindi l'accesso era determinato dal tipo di lavoro svolto dal singolo utente. Progressivamente i gruppi Usenet vennero invasi

---

<sup>54</sup> meeedeee, “Fan Vidding: The TeenAge Years - Part 3”, *meeedeee Tumblr*, settembre 2013, <http://meeedeee.tumblr.com/post/61152008368/fan-vidding-the-teenage-years-part-3>.

<sup>55</sup> Questa ricostruzione si basa principalmente sulle voci *Fanlore* compilate direttamente dai fan, tra cui seperis, “Usenet”, *Fanlore*, s.d., [http://fanlore.org/wiki/Icebound\\_Stream](http://fanlore.org/wiki/Icebound_Stream); franzeska, “Fandom and the Internet”, *Fanlore*, s.d., [http://fanlore.org/wiki/Fandom\\_and\\_the\\_Internet](http://fanlore.org/wiki/Fandom_and_the_Internet); meeedeee, “The Impact of Blogging on Fandom”, *Fanlore*, s.d., [http://fanlore.org/wiki/The\\_Impact\\_of\\_Blogging\\_on\\_Fandom](http://fanlore.org/wiki/The_Impact_of_Blogging_on_Fandom).

<sup>56</sup> Nancy Baym, *Personal Connections in the Digital Age*, Malden, Polity Press, 2010, p. 13.

<sup>57</sup> Le *discussion board* di Usenet erano organizzate gerarchicamente per categorie legate all'argomento di discussione, e quelle maggiormente utilizzate all'interno del fandom si situavano nella gerarchia alt.\* (cfr. seperis, *op.cit.*). Per ulteriori approfondimenti sull'uso delle board nel fandom si veda l'analisi fatta da Henry Jenkins sul funzionamento di una board dedicata a *Twin Peaks* (David Lynch, 1990–1991) in *Textual Poachers* (“Case Study: alt.tv.twinpeaks”, *Textual Poachers Television Fans & Participatory Culture*, cit., pp. 78–81). Sulla storia di Usenet si veda, tra gli altri, Michael Hauben, Ronda Hauben, *Netizens: On the History and Impact of Usenet and the Internet*, Los Alamitos, IEEE Computer Society Press, 1997.

da messaggi di spam e alcuni difetti congeniti, come la cancellazione dei messaggi dopo alcune settimane, contribuirono allo spostamento delle comunità che si erano nel frattempo formate su altre piattaforme più funzionali. Nondimeno, Usenet fu il veicolo con cui molti fan entrarono in contatto tra loro ed effettuarono il primo spostamento dal fandom offline a quello online.

When people think of the “internet” today, they are usually thinking of the world wide web, but the web only launched in 1991. [...] In 1994, the web had very limited content and finding sites was difficult. Altavista, the monolithic search engine of choice in the 90's, was founded in 1995. Google wasn't founded until 1998. Practically speaking, the 1994 web was a collection of personal storage spaces you had to be told about to find. The meat of the internet - the space that brought people together, fomented discussion, and built community - was usenet<sup>58</sup>.

Dopo il boom degli Usenet groups nascono le *mailing list* – diffuse in particolare sul finire degli anni Novanta al lancio da parte di Yahoo degli Yahoo Groups (1998) – che permettono anche a utenti non esperti di creare le proprie liste. Nel 1996 Hotmail crea, inoltre, il primo servizio che fornisce indirizzi di posta elettronica gratuita e potenzialmente anonima<sup>59</sup> incrementando così l'utilizzo di questi spazi anche da parte di soggetti svincolati da specifiche professioni. Le *mailing list* sono luoghi più ristretti e più controllabili (tuttora largamente utilizzati) e permettono una comunicazione più rapida ed efficace tra utenti interessati agli stessi prodotti mediali e agli stessi argomenti. Per lo stesso motivo inizia un fenomeno di balcanizzazione del fandom che aumenterà ulteriormente con l'avvento dei blog: l'eccessiva specificità dei gruppi e delle mailing list rende difficoltoso per i fan entrare in contatto con persone non appartenenti alla loro stretta cerchia di interessi e la percezione collettiva è quella di perdere parte dell'esperienza di casuale serendipità dell'incontro tra fan.

Così la *vidder* arduinna ricorda i primi passi del fandom in rete e il passaggio da Usenet a *mailing list*:

Newsgroups were the easiest thing to find, if you had a newsreader and if your ISP or workplace allowed the alt.\* or rec.\* levels of Usenet. Newsgroups were very active during the 90s, and there was a newsgroup for practically anything you could think of, with more being added all the time. By the mid-to-late 90s the open nature of newsgroups meant they were getting bombarded with spam, though, so moderated newsgroups [...] started showing up, and people were shifting more to mailing lists, which had far less spam on them.

---

<sup>58</sup> franzeska, “The Usenet Generation”, *franzeska Dreamwidth Personal Blog*, 30 giugno 2011, <http://franzeska.dreamwidth.org/143913.html>

<sup>59</sup> I primi indirizzi di posta elettronica erano, infatti, legati agli ambiti lavorativi e contenevano spesso nome e cognome “reali” dei fan rendendone impossibile l'utilizzo in questi spazi dove l'anonimato aveva un immenso valore.

Relatively easy to find if you went looking, especially after 1997/98, and also very active; you could find out about them on newsgroups, on fan pages, etc. Once you found one, it was pretty easy to find more<sup>60</sup>.

Per quanto riguarda il *vidding*, oltre al già citato Yahoo Group *Vidder*, una delle mailing list di maggiore interesse fu la prima mailing list slash *Virgule-L* (attiva dal 1992) in cui erano attive numerose *vidder*<sup>61</sup>. Al suo interno fu condotto nel luglio del 1994 uno dei primi “censimenti” di *vid* chiamato “Memorable Songvids Survey<sup>62</sup>”. Sempre al suo interno, nel 1997, Sandy Herrold scrisse il saggio intitolato “Internet Fan Controversy Du Jour<sup>63</sup>” in cui tentava di tirare le fila della “battaglia” di posizione in corso tra quello che si definiva “print fandom” – ovvero i fan ancora legati alle fanzine e alle modalità di incontro pre-internet – e il “net fandom”, che si incontrava e comunicava, invece, solo sulla rete.

Il *world wide web*, che nasce nel 1991, non fornisce inizialmente uno spazio particolarmente funzionale per i fan per interagire gli uni con gli altri, in particolare per gli scarsi contenuti e per la mancanza di sistemi di ricerca efficaci. Non era nemmeno uno spazio di facile utilizzo: creare siti web divenne più semplice solo dopo l'avvio di servizi come *Geocities* (1995) o *Tripod* (1995), ma richiedeva comunque una conoscenza almeno basilare del linguaggio HTML che non tutti possedevano. Il web non era nemmeno un luogo dove poter facilmente archiviare materiali, come le fanfiction, se non inserendole direttamente nelle pagine attraverso opere di “hard coding”.

Nel giro di pochi anni, tuttavia, siti personali e di piccoli gruppi di fan si diffondono a macchia d'olio: si tratta di spazi in cui raccogliere risorse utili per altri fan come link di altri siti, informazioni su convention e ritrovi offline e, infine, fornire assistenza e orientamento ai nuovi fan, i *newbies*. Come ricorda ancora arduinna:

The early web was much less search-based and much more links-based; with search engines only moderately useful, you depended on people linking to things, and fandom took that to heart and linked everything it could find. Some links pages were found on

---

<sup>60</sup> arduinna, “Fandom 1994-2000-ish, part 2”, *arduinna Dreamwidth Personal Blog*, marzo 31, 2012, <http://arduinna.dreamwidth.org/41355.html>; per quanto riguarda il funzionamento delle *mailing list* si veda anche arduinna, “Fandom 1994-2000-ish, part 3”, *arduinna Dreamwidth Personal Blog*, marzo 31, 2012, <http://arduinna.dreamwidth.org/41179.html>

<sup>61</sup> Mailing List attiva dalla metà degli anni Novanta ai primi anni Duemila, dedicata ad attività multifandom, principalmente *slash* e a un'utenza esclusivamente femminile. Sandy Herrold e Morgan Dawn, due delle storiche moderatrici della mailing list, erano entrambe *vidder* e fan attiviste particolarmente prolifiche, e a loro si devono alcune delle attività del gruppo legate al fanvideo.

<sup>62</sup> Il sondaggio informale sui “songvid” ritenuti più memorabili dai singoli membri creò un elenco di circa un centinaio di titoli, ritenuto una delle prime mappature della produzione della comunità. cfr. FanloreFan, “1994 Virgule-L Memorable Songvids Survey”, *Fanlore*, s.d., [http://fanlore.org/wiki/1994\\_VirguleL\\_Memorable\\_Songvids\\_Survey](http://fanlore.org/wiki/1994_VirguleL_Memorable_Songvids_Survey)

<sup>63</sup> meeedee, “Internet Fans Controversy Du Jour (Sandy Herrold)”, *Fanlore*, s.d., [http://fanlore.org/wiki/Internet\\_Fans\\_Controversy\\_Du\\_Jour\\_\(Sandy\\_Herrold\)](http://fanlore.org/wiki/Internet_Fans_Controversy_Du_Jour_(Sandy_Herrold)).

personal websites that included a lot of other things; some were standalone links pages specifically designed to be a portal to a particular fandom<sup>64</sup>.

I siti web potevano spaziare dalle pagine personali di singoli fan alle pagine dedicate a fandom specifici, per finire con i grandi siti generici che cominciarono a operare come sistematici raccoglitori di link e fanworks sempre tra l'inizio e la metà degli anni Novanta. Tra i siti più celebri del periodo vanno segnalati *Fandom on the net* e *Fanfiction on the Net*<sup>65</sup>.

Ma, soprattutto, questo è il momento in cui nascono i primi archivi di *fanwork* veri e propri.

The development of the World Wide Web provided the key platform for fan fiction archives. The mid-1990s saw the flowering of many major archives, such as *The X-Files'* Gossamer Project, *Star Trek's* Treiverse, *Doctor Who's* Panopticon (defunct), and *Due South's* Hexwood. Authors would post their stories to Usenet, including a header indicator about archive status (Archive: Yes; Archive: Gossamer, others ask, etc.), or submit them directly to the archivists. Archive volunteers would collect and format these stories, file them, and preserve them for viewing. Authors were able to decline archiving, or request removal of stories already archived, but most fiction was stored for as long as the archive was kept alive. Readers could easily find a wealth of stories, and there was little fragmentation within the fandom for a single source material<sup>66</sup>.

Dai primi anni Duemila la forma del sito web cominciò a essere progressivamente soppiantata dalle piattaforme di blogging come *LiveJournal* (nata nel 1999) che è tuttora il luogo di maggiore concentrazione del fandom online, soprattutto per quanto riguarda il fandom anglofono<sup>67</sup>. In realtà i siti web non scompaiono del tutto e rimangono spesso attivi come *repository* paralleli al blog personale con la funzione d'archivio permanente delle storie o dei fanvideo di un singolo autore. Tuttavia la combinazione di pagine personali, facilità di tagging, possibilità di archiviazione di contenuti, facilità di ricerca, creazione di gruppi d'interesse e community fornita da spazi come *LiveJournal* suscita l'immediato interesse delle comunità che a partire dal 2001 circa iniziano a migrare al suo interno.

---

<sup>64</sup> arduinna, "Fandom 1994-2000-ish, part 2", cit.

<sup>65</sup> "Fandom on the Net", *Fandom on the Net [Wayback Machine]*, 6 maggio 1999, <http://web.archive.org/web/19990506035153/http://members.aol.com/ksnicholas/fanfic/fandom.html>; "Fan Fiction on the Net", *Fan Fiction on the Net [Wayback Machine]*, 20 dicembre 2000, <http://web.archive.org/web/200012200039/http://members.aol.com/ksnicholas/fanfic/index.html>

<sup>66</sup> Versaphile, "Silence in the Library: Archives and the Preservation of Fannish History", *Transformative Works and Cultures*, n. 6, 2011, <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/277/209>

<sup>67</sup> Nel paragrafo 3.4.2 affronteremo le principali caratteristiche degli spazi online del fanvideo, con particolare attenzione ai contenuti presenti su Livejournal. Occorre segnalare che negli ultimi anni si sta assistendo a un progressivo spostamento delle pratiche di fandom verso il portale Tumblr, cui corrisponde il virare delle attività dal testuale (tipico di spazi come i blog) al visuale (Tumblr è un portale dedicato principalmente allo scambio di immagini, sia statiche che in movimento in formato GIF). Sul passaggio dei fan attraverso vari spazi virtuali si veda, ad esempio, Rhiannon Bury et al., "From Usenet to Tumblr: The Changing Role of Social Media", *Participations: Journal of Audience and Reception Studies*, n. 10.1, maggio 2013, pp. 299–318.

The advent of the next new medium, online journaling software, decimated mailing-list fandom. By 2001, waves of migration were bringing fandom to a new home: LiveJournal. Within LiveJournal, fans could maintain their own personal space, with as much or as little privacy for their content as they wished. Groups of fans could track each other's output by friending each other's journals; however, most authors posted their stories amid a flow of many other posts with other topics, personal or fannish or otherwise. LiveJournal communities were created to provide a space for shared activity, such as fandom-specific discussion or story posting. However, it became common practice for authors to link back to their own journals rather than mirroring their stories in the community space, making those communities little more than collections of announcements, rather than any sort of central archive<sup>68</sup>.

*LiveJournal* fu salutato dal fandom come una sorta di approdo sicuro che poteva rispondere a tutte le necessità che le nuove modalità di incontro e scambio sviluppate dal fandom online avevano elaborato. Il passaggio tecnologico fu ancora una volta foriero di grandi cambiamenti a livello più generale, in particolare una maggiore attenzione rivolta al fan (blogger) invece che al fandom come veicolo di interrelazioni tra soggetti:

The difference between mailing lists and LiveJournal as media for fannish discussion can best be understood in terms of focus. With the exception of author-centered lists (often used only for the posting of fiction, with perhaps the occasional discussion), mailing lists were organized around a particular topic. That topic might be as broad as “all things relating to this show” or as narrow as “fans in this region who want to talk about this pairing,” and posts not on that topic were highly discouraged [...]

LiveJournal, in contrast, is made up of many interconnected spaces, most of which are focused on individual people. On any given fan's LiveJournal, she herself is the topic, choosing what to discuss or not discuss. Even LiveJournal communities sometimes serve only as link repositories, taking a reader back to a poster's individual journal. The impact of this shift has been profound, and in many ways it has served to take the focus off the source and put it on the fan, and in turn, on fandom<sup>69</sup>.

Tuttavia, la stabilità che *LiveJournal* sembrava garantire – sia da un punto di vista tecnico sia di pratiche – si rivelò ben presto alquanto precaria. Innanzitutto, molte funzioni vennero progressivamente implementate senza riuscire però a soddisfare alcune basilari esigenze come la presenza di un motore di ricerca stabile ed efficace. All'interno dei singoli blog o dei blog comunitari, il ritrovamento di contenuti (che è una delle necessità principali di un fan in rete) è demandato unicamente alle capacità dei gestori di fornire a ogni post delle tag che permettano all'utente di trovare ciò che sta cercando. Inoltre, *LiveJournal* – così come molte altre piattaforme – ha subito negli anni una certa oscillazione nelle policy di utilizzo e nei parametri riguardo ai contenuti, oscillazioni che hanno generato non pochi problemi alla sopravvivenza del fandom. A partire dal 2007 una serie di casi di censura rispetto a contenuti ritenuti, perlopiù erroneamente, illegali o

---

<sup>68</sup> Versaphile, *op.cit.*

<sup>69</sup> Rebecca Lucy Busker, “On Symposia: LiveJournal and the Shape of Fannish Discourse”, *Transformative Works and Cultures*, n. 1, 2008, <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/49/23>

pericolosi<sup>70</sup> determinano un progressivo interesse dei fan per altre piattaforme più sicure, tra le quali viene rapidamente preferito il portale di blogging Dreamwidth. Molti fan iniziano una sistematica operazione di *crossposting* tra le due piattaforme e anche tra i *vidder* è comune gestire due blog "gemelli" su ciascuna piattaforma, per evitare improvvise cancellazioni.

Come ricordavamo, due dei temi più cari al fandom sono l'anonimato e la possibilità di archiviare i propri contenuti. L'avvento del web ha indubbiamente facilitato la seconda operazione – soprattutto per comunità come quella del *vidding* che necessitano di salvaguardare e condividere *fanwork* non-testuali – ma ha minato progressivamente se non l'anonimato quantomeno l'invisibilità sotterranea in cui il fandom si era sempre mosso dalle sue origini e che l'aveva protetto da sguardi indesiderati.

fandom wasn't being talked about on tv, or in random newspaper/magazine articles, or being linked to off mainstream sites. Media companies weren't hosting forums to try to corral people's fannishness into appropriate venues, where like-minded people could easily find each other and link off to other more fannish sites<sup>71</sup>.

“To speak as a fan”, ricorda Henry Jenkins, “is to accept what has been labeled a subordinated position within the cultural hierarchy, to accept an identity constantly belittled or criticized by institutional authorities<sup>72</sup>”. Anche se la stigma del fan “fanatico” è da tempo sbiadita<sup>73</sup>, la preoccupazione riguardo al perdere l'anonimato in rete non riguarda

---

<sup>70</sup> Gli episodi vanno da occasionali restrizioni su materiali pornografici che includono molti blog di fanfiction e fanwork “per adulti” a casi più gravi in cui, per eliminare dalla piattaforma materiali che inneggiano alla violenza, Livejournal scelse di sospendere tutti gli account che inserivano tra gli “interessi” del proprio blog parole come “stupro” e “incesto”, finendo tuttavia per colpire gruppi e comunità di sopravvissuti che avevano trovato in questi blog uno spazio per condividere i propri traumi ed esperienze (questo episodio, avvenuto nel maggio 2007, viene solitamente identificato col nome di Strikethrough).

<sup>71</sup> arduinna, “Fandom 1994-2000-ish, part 2”, cit.

<sup>72</sup> H. Jenkins, *Textual Poachers Television Fans & Participatory Culture*, cit., p. 23.

<sup>73</sup> Abbiamo già in precedenza ricordato anche altre pratiche abituali di *shaming* (ridicolizzazione) del fandom che perdurano ancora oggi che possono essere racchiuse nell’etichetta di *anti-fandom*. Le attività produttive degli anti-fan sono in realtà prossime alle pratiche dei fan di cui imitano stili e forme, rovesciandoli in senso parodico. Alcuni prodotti sono maggiormente presi di mira rispetto ad altri: uno dei casi più recenti di “accanimento” di anti-fan è indubbiamente la saga vampiresca di *Twilight* (2008–2012). In quel caso, ad esempio, data l’enorme mole di trailer *fanmade* che inondavano la rete in attesa dei nuovi episodi, i detrattori utilizzavano spesso questa forma per ridicolizzare la saga e, soprattutto, i suoi fan. Non è certo questo il primo testo a essere preso di mira da gruppi di utenti organizzati intorno a siti e forum. Come ricorda Jonathan Gray: “This is the realm not necessarily of those who are against fandom per se, but of those who strongly dislike a given text or genre, considering it inane, stupid” (Jonathan Gray, “New Audiences, New Textualities Anti-Fans and Non-Fans”, *International Journal of Cultural Studies*, 6.1, marzo 2003, p. 70). Per quanto riguarda *Twilight*, all’accanimento contro il testo si è aggiunto fin da subito un altrettanto forte accanimento contro coloro che ne sono fan. Tuttavia, l’ostilità diffusa non è solo frutto di una (legittima) avversione verso un prodotto. Come ricorda nuovamente Gray, non è necessario che gli anti-fan siano degli “oppositional viewers” – ovvero abbiano visto un film o la serie e li abbiano trovati scadenti. Talvolta essi utilizzano, per formulare un giudizio, esclusivamente le informazioni provenienti da elementi paratestuali: “In this or any other case, clearly anti-fans construct an image of the text – and, what is more, an image they feel is accurate – sufficiently enough that they can react to and against it” (*Ibidem*, p. 71). Nel caso di *Twilight*, gli elementi paratestuali non sono costituiti soltanto, però, dagli apparati pubblicitari della saga, ma



ancora oggi soltanto questioni legate al copyright. Come ricorda Francesca Coppa, “we need to keep in mind that *remix* is threatened by both visibility and invisibility” e che molta parte della storia del *fandom* – e in particolare del *vidding* – “is at risk of becoming yet another hidden female history<sup>74</sup>”. L'apertura generata dall'esposizione semi-pubblica della rete ha indubbiamente trasformato il *fandom*, rendendolo al contempo più accessibile a nuovi individui interessati e più "rispettabile" a livello sociale. Inoltre, ha permesso ai ricercatori e agli stessi fan di preservare la storia di pratiche e comunità che rischiavano di restare per sempre nascoste agli occhi del grande pubblico<sup>75</sup>. Il rischio che l'operato dei fan – sia in termini di discorsi sia in termini di produzione di *fanwork* – sia esposto allo sguardo di soggetti esterni ed estranei alle dinamiche della comunità che ne travisino completamente il significato o si appropriino di forme e linguaggi in maniera non conforme è da sempre uno dei motivi che spinge i fan a ricercare e mantenere l'anonimato (o il *pseudoanonimato*, inteso come riconoscimento solo attraverso pseudonimo) e a tentare di tenere le loro attività lontane dai riflettori. Come ricordano Kristina Busse e Karen Hellekson, “the worst fannish sin” è ancora rivelare l'identità “reale” di un/una fan. Le due ricercatrici utilizzano il concetto di “layered publics” coniato da danah boyd “to describe this perceived understanding of semiprivacy<sup>76</sup>”:

when working with artworks written and created by media fans, such as fanfiction, fan videos, and fan art, many fans find unacceptable the notion that their works may be freely perused by outsiders. Fan publications [...] are perceived as existing in a closed, private space even though they may be publicly available. In the fan world, the text-author dichotomy upon which humanities scholarship rests does not exist. This is so for complex reasons: the context of the shared space, the desire some fans have to separate their real-

---

anche dalla rappresentazione che i media mainstream forniscono sia del testo sia dei suoi fan, descritti essenzialmente come orde scatenate di ragazzine urlanti. La *fangirl* diventa quindi una sorta di emblema di tutto quello che di sbagliato si può fare nella propria attività di fan. La ridicolizzazione della *fangirl* è un aspetto molto diffuso all'interno del *fandom*: una buona parte delle motivazioni che spingono le fan a nascondere il proprio operato o a cercare di costruire nicchie protette dallo sguardo maschile è da rintracciarsi in questa costante ridicolizzazione e patologizzazione della figura della fan donna. Restando nell'ambito di *Twilight*, sul tema di vedano ad esempio: Jessica Sheffield, Elyse Merlo, “Biting Back: Twilight Anti-Fandom and the Rhetoric of Superiority”, Melissa A. Click, Jennifer Stevens Aubrey, Elizabeth Behm-Morawitz (a cura di), *Bitten by Twilight*, London; New York, Peter Lang Publishing, 2010, pp. 207–224.; Melissa A. Click, “‘Rabid’, ‘obsessed’, and ‘frenzied’: Understanding Twilight Fangirls and the Gendered Politics of Fandom”, *Flow*, 18 dicembre 2009, <http://flowtv.org/2009/12/rabid-obsessed-and-frenzied-understanding-twilight-fangirls-and-the-gendered-politics-of-fandom-melissa-click-university-of-missouri/>; Jacqueline M. Pinkowitz, “‘The Rabid Fans That Take [Twilight] Much Too Seriously’: The Construction and Rejection of Excess in Twilight Antifandom”, *Transformative Works and Cultures*, n. 7, 2011, <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/247/253>.

<sup>74</sup> Francesca Coppa, Rebecca Tushnet, “How to Suppress Women’s Remix”, *Camera Obscura: Feminism, Culture, and Media Studies*, n. 26.2 77, settembre 2011, p. 136–137.

<sup>75</sup> Nel caso del *vidding*, l'invisibilità della pratica è ancora talmente diffusa che, come abbiamo visto nel paragrafo 1.2, questa forma viene sistematicamente ignorata nelle tassonomie di *remix* audiovisivi.

<sup>76</sup> danah boyd, “Blogging Outloud: Shifts in Public Voice”, LITA Conference, San Jose, ottobre 2005 citato in Kristina Busse, Karen Hellekson, “Identity, Ethics, and Fan Privacy”, Katherine Larsen, Lynn S Zubernis (a cura di), *Fan Culture: Theory - Practice*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars, 2012, p. 42.

life self from their fan-seld, the fear of unwanted attention, the danger of inadvertently outing a fan by providing information that would permit a writing pseudonym to be linked to a real-life identity, the desire to retain total control over an artwork<sup>77</sup>.

Come raccontano Lynn Zubernis e Katherine Larsen nel loro *Fandom at the Crossroads*, esplorazione del fandom della serie televisiva *Supernatural*, gli spazi del fandom sono percepiti dai propri membri come “safe spaces” che permettono discussioni aperte, esplorazione dell'identità e una comunità di pari che valida percorsi di cambiamento in senso terapeutico<sup>78</sup>. Quando questi spazi sono visti, interpretati in maniera erronea, derisi, sfruttati, talvolta anche aggrediti violentemente, dall'esterno, tali atti sono percepiti dai fan come vere e proprie intrusioni.

Sono numerosi i casi di fanvideo che, una volta estratti dal contesto per cui erano stati pensati, sono stati completamente travisati nei loro intenti. In particolare, quando l'utilizzo delle piattaforme di video-sharing diventa abituale anche tra le *vidder*, soprattutto tra le più giovani, la somiglianza dei *vid* con altre forme di *remix audiovisivo* come i *remix politici* o altre forme di intento parodico aumenta le possibilità di interpretazioni completamente errate. Ciò ha portato le *vidder* a cercare di costruire e preservare spazi di distribuzione dei fanvideo separati dal resto delle produzioni audiovisive di riuso<sup>79</sup>. Alle ragioni appena elencate vanno aggiunti i problemi relativi alle violazioni del copyright che hanno trasformato la fase della diffusione online in un capitolo molto turbolento e ancora insoluto della storia dei fanvideo.

### **Diffusione e distribuzione online dei fanvideo. Vidding e Copyright**

Non è un caso che i primi – e a tutt'oggi i più ricchi e frequentati – archivi di *fanwork* riguardino la fanfiction, ovvero la produzione testuale del fandom. Dopo l'avvento della rete, per motivi principalmente tecnici (velocità della trasmissione dati in

---

<sup>77</sup> *Ivi*, p. 39.

<sup>78</sup> Il tema della pratica di *fandom* come atto terapeutico è stato trattato in prima istanza da Camille Bacon-Smith in *Enterprising Women* (cit.) ed è da sempre ritenuto, nel dibattito interno ai *fan studies*, uno degli aspetti più controversi e discutibili del libro. Zubernis e Larsen sono le prime a considerare nuovamente gli aspetti terapeutici del fandom, ma con un'impostazione completamente diversa. In particolare, insistono sulle modalità con cui il senso di comunità, di appartenenza e di condivisione che le persone trovano all'interno del fandom possa essere in molti casi ritenuto “terapeutico” dai fan stessi, senza per questo patologizzare negativamente tali esperienze. Inoltre, a differenza di Bacon-Smith, adottano una prospettiva da *insider* e non da osservatore esterno: si dichiarano fin da subito fan anch'esse dell'oggetto della loro indagine e spiegano come avere fatto parte della comunità delle fan per molti anni abbia loro permesso di tratteggiare un ritratto più vario e veritiero del *fandom* di *Supernatural*.

<sup>79</sup> Tra i *vid* fuoriusciti dal contesto comunitario e interpretati erroneamente o sottoposti a una attenzione eccessiva da parte dei media *mainstream* vanno citati *Closer* di Killa e TJonesy (2004) e *Vogue* di Luminosity (2007), di cui parleremo più avanti.

connessione, possibilità di stoccaggio dei file sia in locale sia in rete, tipologie di formati video supportate dai browser), la circolazione dei fanvideo è stata ancora per lungo tempo un'attività svolta per lo più offline, con lo scambio tra *vidder* durante le convention o attraverso spedizioni postali di CD e DVD, replicando le modalità dello scambio di VHS dell'era precedente.

La ricerca di uno spazio online effettivamente sicuro e funzionale per conservare e diffondere i propri video è una questione ancora irrisolta per la comunità del *vidding*, una questione che ha molto a che vedere con le lotte per il copyright e l'applicazione del *fair use*.

La possibilità di utilizzare piattaforme specifiche di *video-streaming* non apparve sulla scena fino al 2005, quando venne lanciato il portale YouTube. Prima di allora, i *vid* venivano caricati e gestiti dai *vidder* sui propri siti personali (cosa che comportava alcune spese per il mantenimento di server e sito che non tutti potevano permettersi) e scaricati in download da altri *vidder*, con tempi e modalità più o meno lunghe a seconda della grandezza del file e della velocità di connessione. Fino ai primi anni Duemila anche il download di file molto piccoli richiedeva un'attesa piuttosto lunga, senza contare che la qualità di compressione dei *vid* doveva essere necessariamente bassa per contenere le dimensioni dei file<sup>80</sup>.

Parallelamente all'aumentare della potenza delle linee telefoniche, al diffondersi delle linee via cavo e al miglioramento delle capacità e qualità di compressione dei software di montaggio migliorò anche la qualità dei file e la rapidità di scambio, che comportava tuttavia un dispendio di risorse ed energie. Il *vidwatcher* interessato era costretto ad attendere il download del file e a stoccarlo sul proprio computer per poterlo vedere, senza contare le scarse possibilità di archiviazione a basso costo dei *vid* che voleva conservare per una visione successiva<sup>81</sup>.

---

<sup>80</sup> Per quantificare tale difficoltà, quando Napster avvia la “rivoluzione” del peer to peer nel 1999 e la portata media di un modem era di 56.6k, per scaricare una canzone in formato mp3 (circa 5Mb) occorreva anche una notte intera.

<sup>81</sup> Una delle caratteristiche meno discusse all'interno del fandom è indubbiamente il costo delle pratiche di fandom. Grande spazio è stato dato all'economia del dono dei fan (citando un caso tra tutti, “The gift economy and commodity culture”, Henry Jenkins et al., *If It Doesn't Spread, It's Dead: Creating Value in a Spreadable Marketplace*, cit., pp. 43–62) e ai tentativi di monetizzarla letti in maniera inevitabilmente negativa dalle comunità (ancora, a titolo d'esempio, Abigail De Kosnik, “Should Fan Fiction Be Free?”, *Cinema Journal*, n. 48.4, 2009, pp. 118–124). Tuttavia vi sono pochi e sporadici accenni nella letteratura (ad esempio nello studio di Camille Bacon-Smith sulla comunità delle fan di *Star Trek*, cit., e in John Fiske, “The cultural economy of fandom”, Lisa A. Lewis, *Adoring Audiences. Fan Culture and Popular Media*, London-New York, Routledge, 1992, pp. 30–49) alle barriere economiche e di classe che impediscono tuttora una vera inclusività all'interno del fandom, nonostante l'abbassamento esponenziale dei costi e l'introduzione di vie d'accesso gratuite alla maggior parte dei contenuti.

I portali di *video-sharing* cambiano drasticamente questo panorama, con risvolti sia positivi sia negativi, perché anche in questo caso si può parlare di pericoli dicotomici derivanti contemporaneamente dalla visibilità e dall'invisibilità della comunità.

I membri più “anziani” della comunità sono tendenzialmente sempre contrari a esporre i propri lavori al pubblico: molte *vidder* non rendono disponibili i *vid* nemmeno sui propri siti personali, ma li spediscono soltanto su richiesta, per paura di incappare in sanzioni legali.

Fin da subito YouTube, con i continui blocchi e sospensioni di account dovuti a infrazioni di copyright e con l'enorme visibilità che deriva dal numero sempre crescente di utenti, venne scartato come ipotesi di luogo primario per la diffusione dei video<sup>82</sup>. Le *vidder* si concentrarono, quindi, su Imeem, che diventò in breve il luogo d'elezione per il caricamento e la condivisione di fanvideo fin dal 2006. Il rapporto tra Imeem e la comunità delle *vidder* terminò bruscamente nel giugno 2009 quando la compagnia che gestiva il portale pubblicò una nota improvvisa sul proprio blog informando gli utenti che i servizi di *video-hosting* gratuiti sarebbero stati sospesi entro cinque giorni, per rendere Imeem “più pulito”:

Starting next Tuesday, June 30th, we will no longer offer the imeem community the ability to access user-uploaded videos and photos. Any photos or videos that you have uploaded to your profile, or to groups you're a member of, will be removed from imeem on the 30th. In preparation for next week's changes, we've removed the option to upload photos or videos from our Web-based and desktop upload software.

We're making these changes as part of an overall effort to simplify imeem so it's cleaner and easier to navigate.<sup>83</sup>

Questa improvvisa decisione causò la perdita di molti video e di tutto il lavoro fatto dagli utenti (playlist, commenti, link, etc.), provocando una reazione violenta della comunità che inondò la rete di post acrimoniosi<sup>84</sup>. Soprattutto, la decisione improvvisa di

---

<sup>82</sup> La situazione è in questo momento molto differente: la generazione più giovane di *vidder* raramente ha una percezione realistica dei rischi connessi al *copyright infringement* su YouTube. L'abitudine e la comodità di utilizzare il portale come luogo di diffusione dei propri prodotti porta molte utenti a caricarvi i propri *vid*. Tuttavia, proprio per la precarietà delle policies di utilizzo e i cambiamenti degli ultimi anni, molte *vidder* utilizzano più canali di diffusione – di cui YouTube non è quasi mai il primario – per proteggersi da eventuali sospensioni e perdite di dati.

<sup>83</sup> “Simplifying imeem | Music is Social”, *Imeem Blog [Wayback Machine]*, 25 giugno 2009, <http://web.archive.org/web/20090706155135/http://blog.imeem.com/2009/06/25/simplifying-imeem/>.

<sup>84</sup> Questo è, ad esempio, il commento della *vidder* par-avion sul proprio blog nel giugno 2009: “I am appalled at the dismissive way you are treating us. 5 days warning — on a blog post, no less — is really rude and it is not enough time to relocate all of our user-created and user-uploaded content. We will be losing comments, view counts, interpersonal relationships, thousands of playlists and more [...] I have copies of my own video and photos, but you are removing my ability to access videos made by other people. Thousands of browser and delicious bookmarks are instantly dead. Links embedded in academic journals, scholarly articles, and blog posts: dead. Favorites: disappeared. Playlists: disappeared. [...] I am done with your service and I do not wish you well”. (par-avion, “imeem, arrgh, some more”, *Vidding Livejournal Community Blog*, 27 giugno

Imeem rese l'intera comunità cosciente dei rischi generati dall'utilizzo di un sito proprietario di *video-hosting*: la *vidder* è di fatto espropriata del diritto di decidere sul proprio lavoro.

Dopo quella che i fan chiamano “the big Imeem debacle” la comunità cominciò a provare varie alternative. Nessuna tuttavia riuscì a rispondere completamente alle sue necessità e, per di più, tutte si dimostrarono in breve carenti in materia di *copyright*. Dopo Imeem, infatti, si verificò una vera e propria migrazione di video, significativamente successiva alle udienze per la petizione riguardante l'esenzione dal DMCA, su cui torneremo a breve.

A parte YouTube, le *vidder* considerarono tre principali alternative: *blip.tv*, *BAM Vid Vault* e *Vimeo*.

*Blip.TV* (successivamente solo *blip*) è una piattaforma creata per diffondere *web series* e contenuti “originali” che occasionalmente funge anche da piattaforma *hosting* per user-generated-content di varia natura. Inizialmente l'ambiente sembrava particolarmente permissivo nei confronti dei fanvideo e sul sito si poteva trovare una “Fair Use Policy” che, lodando il *fair use* come “an important part of a strong and healthy copyright system”, consentiva di caricare contenuti protetti da copyright “if the work as a whole is transformative<sup>85</sup>”. Tuttavia, successivamente alla prima cospicua migrazione di video, questa *policy* fu cancellata dal sito e sostituita con una nuova dichiarazione, “Blip’s Mission and Principles”, con all'interno una sezione “Piracy” che condannava l’“high-tech theft”, dichiarando che “unauthorized distribution of someone else's content is theft” e che è sbagliata “both legally and morally<sup>86</sup>”.

---

2009, <http://vidding.livejournal.com/1916075.html>). Un dibattito maggiormente articolato sulle questioni inerenti al copyright all'interno della comunità del *vidding* si può rintracciare nel post e nei commenti a Laura Shapiro, “VIDDING META: You Can’t Stop The Signal”, *Vidding Livejournal Community Blog*, 4 dicembre 2006, <http://vidding.livejournal.com/893694.html>.

<sup>85</sup> “Our goal at *blip.tv* is to reasonably balance the rights of copyright owners and media consumers. We believe strongly in copyright, and we believe that the concept of ‘fair use’ is an important part of a strong and healthy copyright system. [...] An exception to this rule [ban on posting copyrighted content] is if the work as a whole is transformative. Transformative means making something substantially new is created from the copyrighted work. [...] Your addition to the copyrighted work must have some value. You have to say something. It can be commentary, parody, art or something altogether different as long as you can justifiably claim that you said something with the work as a whole”. Questo messaggio è citato nel post della *vidder* *cesperanza*, “Further updates on *Blip* and *BAM*”, *cesperanza Dreamwidth Personal Blog*, 26 giugno 2009, <http://cesperanza.livejournal.com/231388.html>.

<sup>86</sup> “Even with the Internet’s ubiquitous distribution, close-to-unlimited inventory and easy duplication of media, *Blip* believes that rules of property still apply. Unauthorized distribution of someone else's content is theft. High-tech theft is just as wrong, both legally and morally, as low-tech theft. We police our site just like retailers police their stores, and we don’t tolerate theft”. “Blip’s mission and principles”, *Blip.tv*, <http://blip.tv/principles>.

Il caso di *BAM Vid Vault* è un altro caso di improvviso e inaspettato stravolgimento di *policies*. *BAM* era un social network gratuito creato da *vidder* per altri *vidder*, ospitato sulla piattaforma proprietaria *Ning*. Per queste ragioni, lo spazio era aperto alla comunità del *vidding* e consentiva, tra le altre cose, di inserire i video su altri siti web tramite *embedding*, una funzione molto apprezzata dai membri della comunità che potevano così inserire i video direttamente all'interno delle pagine dei loro blog personali su *LiveJournal*. La *vidder* beccatoria in questo commento esprime al meglio il sentimento incerto ma speranzoso con cui la comunità accoglieva questa nuova piattaforma:

I do have some minor reservations about Bam simply because it's entirely dependent on Ning's architecture and ning recently had to take down the porn streaming sites they were hosting because they were generating too much litigation and copyright infringement notices.

At the same time, nowhere is safe, and since this basically seems to be a fan-created community using a community-streaming site as a platform, the people in charge of the day-to-day running of things are actual vidders. So while - as with everywhere - survival of the site itself might not be assured, at least I'm damn sure the owners aren't going to suspend my account because of copyright infringement issues. Since, you know, vids are the purpose of this entire site.<sup>87</sup>

Come temevano gli utenti, nell'aprile del 2010 *Ning* decise di chiudere tutti i network gratuiti per implementare quelli a pagamento, cancellando quindi anche *BAM Vid Vault*.

Ning has decided to do away with the free networks and switch all to premium. [We] won't be able to keep the site alive if a payment is involved, so sadly enough, BAM will be closed when Ning makes its final switch. I hope you all can find some different video homes - and it's a shame to see this site go down in flames when we have made such an impact on the vidding community. I'm so incredibly sorry guys.<sup>88</sup>

Nel luglio 2010, attraverso un post e un video mashup, i gestori di *BAM* annunciarono la fusione del network con un sito chiamato *Vidders.net*, che è tuttora completamente operativo<sup>89</sup>. Nonostante questo, anche se questo sito è stato ideato e costruito specificamente per la comunità del *vidding* – si definisce infatti “the ultimate vidding community” – ed è finanziato esclusivamente dalle donazioni dei suoi utenti premium, le possibilità di provvedere alle necessità dei propri utenti sono anche in questo caso limitate.

Una delle altre possibilità prese in considerazione dalle *vidder* fu Vimeo, che a oggi è la seconda piattaforma di *video-sharing* più popolare dopo YouTube, con più di quindici

---

<sup>87</sup> beccatoria, “Vidses! BamVidVault > Imeem.”, *beccatoria Dreamwidth Personal Blog*, 30 giugno 2009, <http://beccatoria.dreamwidth.org/95715.html>.

<sup>88</sup> Questo avviso di un membro dello staff di *BAM* apparve sull'homepage del network nell'aprile del 2010 (citato in Facetofcathy, “Bam Video Vault”, *Fanlore*, s.d., [http://fanlore.org/wiki/Bam\\_Video\\_Vault](http://fanlore.org/wiki/Bam_Video_Vault)).

<sup>89</sup> “BAM and Vidders.net Merge”, *Vidders.net*, <http://vidders.net/forum/topics/bam-and-viddersnet-merge>.

milioni di utenti registrati. Tuttavia le *policies* di Vimeo riguardanti sia le forme di *remix* che i *fanwork* in generale sono piuttosto ambigue. All'interno delle "Uploading Guidelines" sul portale viene rimarcato più volte che il sito è stato pensato per contenuti originali e che è obbligatorio aver partecipato direttamente alla creazione dei materiali per avere il diritto di caricarli sulla piattaforma ("I will upload only videos I created myself. You must own or hold all necessary rights [...] to your video – 'I have permission' does not mean you created it"). Il "Terms of services" include anche il seguente passaggio: "You may not upload videos that are clips or compilations of scenes from TV programs or movies"<sup>90</sup>, che è essenzialmente la descrizione di un fanvideo. È inoltre proibito caricare contenuti provenienti dal pubblico dominio, che come tali sono non solo gratuiti ma anche pubblici. Queste *policies* piuttosto rigide sono tuttavia ignorate durante l'*Annual Vimeo Award*, che il sito lancia nel 2010 e che comprende una categoria "Remix". Nel 2012 vince il primo premio il *remix* di Jeff Desom intitolato *Rear Window Timelapse*, creato utilizzando immagini ri-filmate e manipolate dell'omonimo film di Alfred Hitchcock (*La finestra sul cortile*, 1954), immagini su cui Desom non poteva reclamare alcun diritto<sup>91</sup>. Molte *vidder* usano frequentemente la piattaforma come principale veicolo di diffusione dei loro *vid* – solitamente proteggendo i video con una password – senza incontrare problemi. Altre, invece, hanno riferito di video rimossi e account sospesi o cancellati senza avvertimento, a causa di "molteplici infrazioni di copyright", nonostante i fanvideo siano da ritenersi legittime applicazioni del *fair use*<sup>92</sup>. Anche in questo caso, le decisioni della piattaforma in materia di fanvideo sembrano prese in maniera inconsistente e ambigua.

Alla ricerca di una soluzione stabile per la diffusione e la condivisione di video online, la comunità ha cercato una soluzione al problema partecipando attivamente alla costruzione e al mantenimento di *An Archive of Our Own* (A03). Questo archivio online – realizzato dall'Organization for Transformative Works (OTW) e lanciato in versione beta alla fine del 2009 – è stato creato con lo scopo di preservare i *fanwork* e fornire loro una

---

<sup>90</sup> "Vimeo Guidelines," *Vimeo*, <https://vimeo.com/help/guidelines>; "Terms of Service," *Vimeo*, <https://vimeo.com/terms>.

<sup>91</sup> Jeff Desom, *Rear Window Timelapse* (<http://vimeo.com/37120554>), 2012.

<sup>92</sup> La *vidder* morgandawn, ad esempio, scrive a proposito del trattamento ambivalente di Vimeo riguardo ai fanvideo in numerosi post, tra cui: "Streaming Video: Vimeo", *Vidding Livejournal Community Blog*, novembre 11, 2008, <http://vidding.livejournal.com/1655266.html>; "Fanvids On Vimeo (or an exploration of fair use in the online world)", *Vidding Livejournal Community Blog*, 6 gennaio 2009, <http://vidding.livejournal.com/1712974.html>; "Vimeo: Please Be Aware Of Your Surroundings At All Times", *Vidding Livejournal Community Blog*, 28 gennaio 2009, <http://vidding.livejournal.com/1742826.html>.

“casa” legalmente protetta<sup>93</sup>. Nonostante gli alti obiettivi che l'archivio e l'associazione si prefiggono, al momento il sito – che è perfettamente operativo per quanto riguarda i *fanwork* testuali – non è ancora in grado di fornire un hosting diretto di fanvideo. A03 consente l' *embedding* dei video da altri siti (e provvede a fornire tutorial e guide per i propri utenti per permettere una valutazione consapevole delle varie opzioni<sup>94</sup>).

L'OTW è anche responsabile di alcune azioni efficaci in difesa del lavoro dei fan, tra cui il conseguimento dell'esenzione dalle norme di anti-circonvenzione contenute nel Digital Millennium Copyright Act (DMCA), esenzione ottenuta nel 2009 e ratificata in seguito nel 2012. La richiesta si basava su alcuni punti di conflitto tra le norme che regolano il *fair use* – di cui abbiamo già parlato in precedenza – e le prescrizioni di alcune sezioni del DMCA – legge approvata negli Stati Uniti nel 1998 (e ratificata dall'Unione Europea nel 2000). L'OTW e altre associazioni, tra cui l'Electronic Frontier Foundation (EFF)<sup>95</sup>, hanno proposto alla Library of Congress una petizione per ottenere delle eccezioni alla sezione 1201 del DMCA che disciplina l'accesso ai materiali protetti da *copyright* perché:

[it] prohibits circumvention of “access controls” - technological measures that control access to works protected by copyright. Section 1201 also bans the distribution and trafficking of two types of technologies: technologies that allow circumvention of access controls, and technologies that allow circumvention of “rights controls”<sup>96</sup>.

Questo significa che ogni strumento per copiare ed estrarre immagini e suoni da materiali coperti da *copyright* risulta proibito per legge, anche nel caso in cui il supporto sia stato legalmente acquistato. L'esenzione ottenuta nel 2009 dal comitato legale dell'OTW, congiuntamente all'EFF, riguarda coloro che creano *remix* a scopo non commerciale. Nel processo è stato largamente coinvolto il comitato dell'OTW che si occupa del *vidding*, che ha fornito documenti, testimonianze durante le sedute ed esempi

---

<sup>93</sup> “The Organization for Transformative Works (OTW) is a nonprofit organization” reads the OTW’s mission “established by fans to serve the interests of fans by providing access to and preserving the history of fanworks and fan culture in its myriad forms. We believe that fanworks are transformative and that transformative works are legitimate.” (“About the OTW/ What We Believe/ Our Mission,” *Organization for Transformative Works*, <http://transformativeworks.org/about/believe>). Nel “Terms of Service” di *Archive of Our Own* si legge “We are committed to defending fanworks against legal challenges. [...] We have legal resources and alliances on which we will draw.” (“Terms of Service,” *Archive of Our Own*, <http://archiveofourown.org/tos>).

<sup>94</sup> “Options for Hosting Streaming Video,” *Organization for Transformative Works*, <http://transformativeworks.org/projects/hosting-fan-video>.

<sup>95</sup> L’Electronic Frontier Foundation è una delle più importanti associazioni no profit che si occupa della tutela dei diritti legali e della libertà di parola nell’era digitale. Fondata nel 1990, è stata coinvolta nei maggiori casi legali intentati da *major* quali MGM, Sony, Apple nei confronti di singoli utenti per la violazione del copyright.

<sup>96</sup> Rebecca Tushnet, “I Put You There: User-Generated Content and Anticircumvention”, *Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law*, n. 12, 2010, p. 907.



dettagliati di fanvideo che testimoniassero l'effettiva applicazione del *fair use*. Grazie all'attiva collaborazione di parte della comunità, quindi, le richieste sono state accolte con successo<sup>97</sup>. Tuttavia le due esenzioni hanno sì ampliato le possibilità delle *vidder* di difendere i propri lavori da un punto di vista legale, ma non sono finora state in grado di proteggere i *vid* da un'altra norma del DMCA, la sezione 512, che è alla base dei conflitti tra siti di *hosting* dei video, detentori dei diritti e *remixer* che abbiamo descritto nel dettaglio poco sopra. La sezione 512, infatti, corrisponde al cosiddetto “safe harbor”: è la norma che garantisce ai *provider* di servizi online la protezione dalla responsabilità legale rispetto alle possibili attività illecite effettuate dai propri utenti sugli spazi di loro competenza, in cambio del rispetto di alcune condizioni previste dalla legislazione in materia. Tra queste, devono accettare di utilizzare un sistema di “takedown-notice”: ogni volta che il detentore dei diritti segnala un'infrazione del *copyright* nei contenuti postati da un utente il provider acconsente a bloccare il contenuto sospetto il prima possibile, senza dover verificare se il contenuto violi effettivamente il *copyright*. Questo significa che, anche se il *remixer* esercita legittimamente il proprio diritto di usare materiale protetto tramite il *fair use* per realizzare un *remix*, qualora decida di caricarlo su una piattaforma in regime di “safe harbor”, potrà vedere rimosso il proprio lavoro se il *provider* riceve una richiesta di “takedown” da parte del detentore dei diritti. Spetterebbe in questo caso ai provider difendere i diritti dei propri utenti, ma è ovvio che la pressione ricevuta dalle *majors* detentrici dei diritti sarà preponderante rispetto alle richieste, seppur legittime, dei singoli *remix*.

Questa travagliata vicenda – che non si è ancora conclusa – può fare luce sulle problematiche relative alle *policies* dei siti che consentono l'upload di contenuti e su quanto potere abbiano queste piattaforme sulle sorti della comunità intera. Inoltre, sono un ulteriore esempio di quale sia il grado di problematicità della relazione tra i soggetti appartenenti al settore industriale della produzione e gestione dei contenuti e l'operato del fandom, quello che viene comunemente chiamato *user-generated content*: finora la

---

<sup>97</sup> Per ulteriori approfondimenti riguardanti l'esenzione, si vedano i commenti dell'EFF alla petizione del 2009 ([https://www.eff.org/files/filenode/dmca\\_2009/EFF+RM+proposals.pdf](https://www.eff.org/files/filenode/dmca_2009/EFF+RM+proposals.pdf)) e il commento di risposta scritto da Rebecca Tushnet per conto dell'OTW (<http://transformativeworks.org/node/649>). Tra i *vid* citati nel commento come esempio di riuso trasformativo di materiali: *Women's Work* (Luminosity, 2007), *This is How It Works* (Lim, 2006), *Handelbars* (Flummery, 2008 e deejay, 2009), *Closer* (Killa e TJonesy, 2004), *Vogue* (Luminosity, 2007). La decisione finale riguardante l'esenzione del 2012 la si può trovare <http://www.copyright.gov/fedreg/2012/77fr65260.pdf>. Ulteriori riflessioni sul rapporto tra fanvideo e *fair use* si possono trovare in S. Trombley, *op.cit.*; Rebecca Tushnet, “My Fair Ladies: Sex, Gender, and Fair Use in Copyright”, *American University Journal of Gender, Social Policy & Law*, n. 15.2, 2007, pp. 273–304.; Rebecca Tushnet, “Payment in Credit: Copyright Law and Subcultural Creativity”, *Law & Contemporary Problems*, n.70, 2007, pp. 135–174.

legislazione ha permesso che fosse la “benevolenza” dei produttori di contenuti a consentire o meno l'esistenza di pratiche e prodotti che invece necessiterebbero della protezione di leggi e norme più incisive e più innovative. Anche nei casi in cui i fan possono pretendere che i propri diritti vengano legittimamente rispettati – in questo caso poter diffondere contenuti creati chiaramente sotto regime di *fair use* – le “zone grigie” del sistema mediale contemporaneo caratterizzate da rapporti di forza tra conglomerati mediiali e soggetti proprietari che gestiscono gli spazi online e un sistema legale non soltanto ambiguo e superato ma spesso malinterpretato, di fatto determinano la sopravvivenza o meno di tali contenuti.

### **In focus: *Pressure* (California Crew, 1990 ca.). Evoluzione tecnologica e fan video**

*Pressure* è un raro esempio di *metavid* in cui sono le *vidder* stesse a mettersi in scena<sup>98</sup>: il *vid* racconta la storia di due donne – le componenti del gruppo California Crew, Odd Woman Out e Sterling Eidolan – che nell'arco di un weekend realizzano un *vid* sulla serie televisiva *Quantum Leap* (Donald P. Bellisario, 1989–1993). La canzone scelta per il montaggio è “Pressure” di Billy Joel, un brano molto ritmato, con un ritornello cadenzato che ripete frequentemente la parola “pressure” che nel video indica la pressione sentita dalle *vidder* per completare il proprio lavoro nel breve tempo a disposizione, superando tutte le difficoltà tecniche che inevitabilmente incontreranno. Questo *vid* è prezioso non solo perché mostra la complessità della realizzazione tecnica di un video in VCR, ma soprattutto perché “tells a story of female teamwork and creativity<sup>99</sup>”: vediamo le *vidder* guardare assieme infinite cassette VHS che contengono le registrazioni delle puntate della serie televisiva, divertirsi e gioire riguardando alcune scene e al contempo meticolosamente annotare i timecode dei momenti che vogliono utilizzare successivamente nella composizione finale. La televisione si mostra quindi, come sostengono Gauntlett e Hill, veicolo di “companionship, guilt and social interaction<sup>100</sup>” e il *vid* riesce a mettere in scena

not only the vidders’ rational artistic judgment but also their pleasures and pains. [...] “Pressure” depicts women working, thinking, judging, eating, and enjoying television

---

<sup>98</sup> Per la definizione di *metavid* si veda il paragrafo 3.3.1. Tra gli altri rari casi in cui le *vidder* scelgono di riprendersi esplicitamente possiamo citare *Hard Sun* (Laura Shapiro, bradcpu, 2009, *Firefly* e riprese originali); *I Love Fandom* (barkley, 2007, riprese originali) e *The Long Spear* (jmtorres, niqueli e altri, 2009, *Star Trek Verse* e riprese originali).

<sup>99</sup> F. Coppa, “Women, Star Trek, and the Early Development of Fannish Vidding”, cit.

<sup>100</sup> David Gauntlett, Annette Hill, “Television’s personal meanings: companionship, guilt and social interaction”, *TV Living: Television, Culture and Everyday Life*, London, Routledge, 1999, pp. 110–140.

together [...] The vidders have successfully reunited the desiring body and the analytical voice<sup>101</sup>.

Nel video possiamo osservare tutte le fasi di creazione di un fanvideo nell'era VCR. Si inizia con l'arrivo di una delle due *vidder* presso l'abitazione dell'altra: vediamo la prima *vidder* uscire di casa e guidare fino alla casa dell'altra ad Orange County, in California, mentre la seconda la aspetta impaziente seduta a un tavolo. Appena arrivata l'ospite, inizia subito l'ascolto della musicassetta con la canzone prescelta di cui le due cantano le parole e scrivono testi e tempi su un quaderno, con l'aiuto di un cronometro sportivo. Il dettaglio sul cronometro e quello della sveglia analogica che segna l'ora vengono costantemente inframmezzati alle immagini a riprova della centralità nella costruzione di un fanvideo del calcolo del tempo e delle ore spese dalle due *vidder* a creare il *vid*. Le vediamo, infatti, addormentarsi con la testa sul tavolo circondate di lattine di bibite, bevute verosimilmente per tenersi sveglie e poter completare il lavoro. Quando la sveglia segna le due del mattino, le *vidder* si concedono un rapido sonno, per poi ricominciare alle otto di mattina, passando alla visione delle videocassette che contengono le registrazioni di *Quantum Leap*. Le vediamo guardare le scene, gioire insieme dei momenti che amano di più e segnare e misurare i tempi sui quaderni, mentre la sveglia segna lo scandire del tempo. Vediamo accumularsi le videocassette selezionate accanto al televisore, le mani che ripetutamente compiono il gesto di inserire la cassetta nel registratore, toglierla, manovrare il telecomando. La ripetitività di questa fase è lampante. Arrivate a mezzanotte, le osserviamo ancora intente a inserire una videocassetta dopo l'altra, spingere attentamente pulsanti del telecomando, stringersi la mano in segno di accordo su un passaggio e, inevitabilmente, crollare addormentate, circondate da una pila ancora più alta di lattine, con lo sfarfallio dello schermo a fare da sfondo. Inizia l'ultimo giorno di montaggio, l'attività si fa sempre più frenetica, le due donne hanno davanti i fogli degli appunti e le cassette selezionate in fila: sono pronte per l'ultima fase, quella del montaggio. Cronometro alla mano, inseriscono la cassetta vergine in una macchina, mentre la telecamera mostra i molti cavi tesi tra i due videoregistratori che utilizzano. Un momento finale di disperazione quando si rendono conto di aver sbagliato un passaggio e devono tornare indietro e poi, finalmente, l'esultanza per completato l'impresa. Le due si accasciano sfinite sul tavolo, circondate di videocassette.

L'evoluzione tecnologica delle strumentazioni con cui le *vidder* realizzano i video è uno degli elementi fondamentali per comprendere quella che abbiamo definito poco sopra

---

<sup>101</sup> F. Coppa, "Women, Star Trek, and the Early Development of Fannish Vidding", cit.

“l'evoluzione 2.0” del *vidding*. Questo video mette in scena tutti i lunghi passaggi un tempo necessari per creare un fanvideo, mostrando anche i livelli di esperienza e competenze tecniche e tecnologiche necessarie al tempo per terminare con successo un progetto di questo tipo.

Il racconto che la *vidder* Mary Van Deusen fa attraverso il suo sito (ripreso all'interno di *Textual Poachers*) permette di comprendere i meccanismi con cui i gruppi realizzavano i video e fornisce una sorta di storia dei progressi tecnologici legati alle attrezzature utilizzate per creare i primi *vid*.

The first song videos I ever saw were made by people who owned one VCR and had a friend with another. They got together, cabled their machines and took out their stop watches. First, they would figure out how many seconds a phrase of music was, then they would begin to make an assembled, normal video tape consisting of clips of those lengths. When finished, they would copy the assembled tape using the video cable from the play machine and the audio cables from a tape player. The result, of course, depended on when the music began to go in [...]

The next level of videomaking takes place with VCRs with audio dub. They still built the assemble tape the same way, but now they were able to put the music directly on the tape. Not only did it save a generation of video quality, it was also easier to position the music so that the start of the song, at least, had some semblance of synchrony.<sup>102</sup>

Le capacità e le funzionalità delle differenti macchine erano al centro di numerose discussioni tra le *vidder*, poiché dalla conoscenza approfondita e condivisa del range di possibilità della strumentazione dipendeva in larga parte il risultato finale dei video. Senza contare che l'acquisto di questi strumenti, che avevano prezzi decisamente proibitivi, spingeva le *vidder* a informarsi attentamente prima di acquistare una macchina non adatta alle operazioni necessarie al *vidding*: possibilità di *dub* audio e video<sup>103</sup>, accuratezza delle testine di posizionamento del nastro<sup>104</sup>, possibilità di cancellare una parte della registrazione, tornare indietro e ripetere senza dover ripartire dall'inizio<sup>105</sup>, etc. In alcuni

---

<sup>102</sup> Mary Van Deusen, “Technical Issues of Song Video Making”, *Mary S. Van Deusen*, s.d., <http://www.iment.com/maida/tv/songvids/equip.htm>

<sup>103</sup> “Songmakers quickly came to understand that what they needed was a VCR with video AND audio dub. Let's stop a moment to define some terms. When you hit record on your VCR, the tape shows a glitch at both the start and the end of recording. You can avoid the glitch at the beginning by playing the tape, pausing it, and switching into a paused record mode. This is what I'm calling assembling. The start is clean but the end is still dirty. Dubbing is the only way to get both a clean start and a clean end to a clip. It records material into a preexisting recorded track, replacing the audio and/or video”. (*Ibidem*).

<sup>104</sup> “With this machine, there was an accuracy of about 3 frames (3/30th of a second), always in the same direction. This meant that as long as I could tolerate the rainbow that formed at the edit point, I could redo the edit over and over and over again to learn to pace the video to the song rhythm. But the source machine was not controlled by the record machine, so though I knew WHERE the video would go, I never knew WHAT video would go there. Frustrating, but I have an incredibly patient nature, so I just did and redid and redid” (*Ivi*).

<sup>105</sup> “The equipment I work with is so difficult to work with that really once you finish and it doesn't work, you've really got to rework it [from the beginning – few machines have the capacity for correction]. Frame

fortunati casi, come abbiamo accennato in precedenza, un membro del gruppo o collettivo possedeva macchine più avanzate come tavole di missaggio, registratori semi-professionali BETA, e altro.

L'avvento dei primi software per il montaggio digitale non-lineare – disponibili sul finire degli anni Novanta nei computer venduti per il mercato domestico – fu salutato da subito come una potenziale innovazione epocale per la pratica del *vidding*. E, di fatto, diede inizio a un cambiamento drastico e irreversibile nelle produzioni della comunità e anche, in parte, nella sua composizione e struttura.

Nell'ultimo decennio anche le *vidder* si erano spostate progressivamente sulla rete, per quanto riguarda le attività che possiamo definire discorsive. Questo aveva creato una maggiore possibilità di intercettare nuove fan interessate alla pratica e di coinvolgere un numero sempre maggiore di persone che, per svariati motivi, erano prima all'oscuro dell'esistenza del *vidding* o non potevano per ragioni economiche o geografiche partecipare a un gruppo di *vidder* già esistente o frequentare convention. La comunità, nonostante il cambiamento dovuto alla rete, manteneva – e mantiene tuttora – alcune delle sue precipue caratteristiche: si tratta sempre di una comunità quasi esclusivamente femminile, con una spiccata vocazione alla *mentorship* tra membri “anziani” e “newbie”, che unisce la conoscenza e la passione per gli aspetti tecnologici della pratica del *vidding*, l'amore per i prodotti mediali su cui realizza i video e la passione per le discussioni a mezzo video degli elementi interessanti o problematici di questi prodotti. Ciò che aumenta in maniera significativa grazie alla diffusione degli strumenti per il montaggio digitale, tuttavia, è la possibilità per quelle che vengono chiamate – con connotazioni sia positive che negative – *feral vidder* di accedere e inserirsi nella comunità. Le *feral vidder* sono le *vidder* che hanno cominciato a creare video e sono entrate nella comunità autonomamente, senza utilizzare le forme tradizionali di *gatekeeping* quali le fanzine o la frequentazione di una convention dove un membro “esperto” funge da ponte tra la nuova arrivata e gli usi e costumi della comunità<sup>106</sup>.

---

advance, huh [not available on her machine] – me and the pause button are real close friends, you know” (Vidder anonima citata in C. Bacon-Smith, *op.cit.*, p. 176.

<sup>106</sup> Le controversie intorno al termine *feral* sono molteplici, in particolare ascrivibili alla ritrosia dei fan appartenenti alla generazione degli anni Settanta e Ottanta di vedere modificate le modalità di funzionamento del loro mondo di riferimento, delle sue regole e delle sue convenzioni. Il termine è stato spesso interpretato dai fan più giovani come un tentativo di monopolizzare gli spazi del fandom da parte dei membri anziani senza tenere in considerazione le legittime modalità e necessità dei nuovi arrivati. Così scrive, ad esempio, la vidder Laura Shapiro: “And what is a feral vidder? From what I can tell by the people who use the term, it's anybody who was not mentored into vidding by \*them\*, or someone \*they\* consider part of their community. Someone who has not adopted \*their\* rules. Someone who comes from no community, someone who has no community. Because the people who bandy this term about believe that their community is the

[V]idding does have a history--at least, a certain community of vidders can trace their origin back to a particular con and a particular *vidder* in 1975. And the technical barriers to vidding were so high at one point [...] that many vidders were mentored into vidding--and with the technical knowledge they received the etiquette and the social norms that went along with being part of the vidding community<sup>107</sup>.

Se questo tipo di introduzione risultava necessaria per accedere a una pratica con forti limitazioni sia in termini economici che di conoscenze specifiche necessarie per realizzare il prodotto finale – quale era la pratica del *vidding* nell'era del VCR – in un'epoca in cui i software per il montaggio digitale iniziavano a essere presenti in tutti i computer casalinghi, la situazione si modificò rapidamente. Windows Movie Maker viene distribuito nel 2001 all'uscita del sistema operativo Windows XP; iMovie, il software corrispondente della Apple, invece, nasce nel 1999 e viene diffuso per la prima volta su tutti i nuovi computer nel 2003. In realtà alcuni software erano disponibili anche intorno alla metà degli anni Novanta: tradizionalmente il primo video digitale mai realizzato è *In the air tonight* di T'Rhys (*Star Trek/Blake's 7*) proiettato durante la Virgule Convention del 1994. Questo video, che richiese tempi molto lunghi di realizzazione date le capacità di RAM e velocità dei computer del tempo, ambiziosamente riuscì a creare un crossover tra le due serie di fantascienza facendo comparire in una memorabile sequenza l'astronave Liberator della serie *Blake's 7* all'interno del grande visore della plancia dell'Enterprise.

The best thing happened at the *Virgule music vids*. I was watching “In the Air tonight” done for *TOS*, and realizing that the almost slo-mo like jerkiness in the images wasn't a special effect of a video machine, but that it was DIGITIZED, that the images had COME THRU A COMPUTER...not video tape to video tape. I was impressed. And then, on the old Enterprise's view screen, right there in space an time, WAS THE LIBERATOR. AND IT MOVED. My heart nearly stopped. The vid was a true “constructed reality”, Avon shooting and smiling, Spock dying, Kirk revenging himself in a space battle in which the Liberator fires and hits the Enterprise, and is itself destroyed. I had to stop watching at that point, and nearly missed the Enterprise disintegrate. The vid was fucking incredible<sup>108</sup>.

Al di là di questi primi pionieristici tentativi di T'Rhys, la possibilità di lavorare esclusivamente in digitale non fu realtà fino ai primi anni Duemila. Per realizzare *vid* utilizzando un software di montaggio, infatti, occorreva possedere i file delle fonti digitalizzate e, dato che per lungo tempo le VHS rimasero lo standard sia per la

---

only community” (commento a vee-fic, “I invented pants”, *vee-fic Livejournal Personal Blog*, settembre 22, 2006, <http://vee-fic.livejournal.com/9374.html?thread=78494#t78494>). Attualmente, il termine è molto meno utilizzato. Tuttavia ne rimane l'uso, all'interno del *fannish language*, per indicare i prodotti medialti che fungono da veicolo per gli “spettatori normali” per entrare in contatto per la prima volta con il mondo del fandom (ad esempio i grandi franchise come *Harry Potter* o *Star Wars*, oppure show televisivi di grande successo come *X-Files*, *Lost* o, attualmente, *Game of Thrones*).

<sup>107</sup> commento di cofax7 a *Ibidem*, <http://vee-fic.livejournal.com/9374.html?thread=81054#t81054>.

<sup>108</sup> Reazione della vidder Nicole V. alla visione del video, postata all'interno della mailing list *Virgule-L* e citata in Sherrold, “In the Air Tonight”, *Fanlore*, s.d., [http://fanlore.org/wiki/In\\_the\\_Air\\_Tonight\\_-\\_T%27Rhys](http://fanlore.org/wiki/In_the_Air_Tonight_-_T%27Rhys).

registrazione casalinga sia per l'acquisto dell'home video, le procedure potevano essere piuttosto lunghe. Occorreva, infatti, utilizzare dei *passthrough device* per trasformare il contenuto delle VHS in file digitali. Spesso questa operazione veniva effettuata tramite una videocamera collegata da una parte al videoregistratore e dall'altra al *capture device* del computer: attraverso la videocamera, infatti, era possibile trasferire il segnale analogico del videoregistratore al computer, trasformandolo in digitale tramite la scheda video. Non solo, finché i DVD non divennero il mezzo più comune per la diffusione dei fanvideo (finché le tecnologie e i software necessari a masterizzare DVD video o dati non risultarono di facile accesso) era comune praticare anche l'operazione inversa, ovvero trasferire con lo stesso metodo i video realizzati in digitale su VHS, in particolare per poterli inviare alle convention. Per quanto riguarda il *Vividcon*, ad esempio, se nella prima edizione nel 2002 le partecipanti poterono inviare i loro video soltanto in VHS e al termine del *con* il *contape* con i video proiettati venne realizzato in VHS (nonostante alcune richieste di DVD), già l'anno seguente, nel 2003, il *contape* con i video presentati in anteprima fu realizzato in DVD<sup>109</sup>. Sempre nel 2002, è indicativo dell'interesse crescente per la pratica digitale del montaggio che siano stati programmati ben due panel di discussione dedicati a “Intro to digital vidding<sup>110</sup>” (moderato da Chris Harshman) e “Intro to After Effects” (moderato da Amanda T.). Nel 2003 i panel diventano tre: “Technical: Intro to Vidding” (moderato da Chris Harshman e descritto come “A technical how-to panel demystifying the computer vidding experience”), “Technical: Advanced Digital Effects” (moderato da Carol S. e Jackie K.) e un panel associato a un vidshow e intitolato “Special Effects Discussion” (moderato da sisabet e renet). Quest'ultimo panel affronta le questioni estetiche e narrative legate agli effetti speciali, a riprova che la possibilità (tecnicamente ancora piuttosto remota) di creare effetti speciali più o meno complessi all'interno dei video era in quel momento un argomento di massimo interesse<sup>111</sup>.

---

<sup>109</sup> *Vividcon*, dati i contenuti prettamente legati alla proiezione di immagini in movimento fu uno dei primi *media con* a fornire e accettare materiali in DVD, in ogni caso intorno al 2005 l'uso di DVD aveva ormai soppiantato quasi completamente le VHS.

<sup>110</sup> Le note del panel sono consultabili in Chris Harshman, "Intro to Digital Video Editing Chris Harshman *VividCon 2002*", *Chris & Christina Video [Wayback Machine]*, 2002, <http://web.archive.org/web/20100216123804/http://wind.prohosting.com/candevd/>.

<sup>111</sup> La presenza o meno – e l'appropriatezza dell'uso – di effetti speciali e massicce manipolazioni delle immagini rimane fino ad oggi un argomento piuttosto dibattuto all'interno della comunità. A tal proposito si vedano, ad esempio, le discussioni *bop-radar*, “Vid chat: effects and personal blocks”, *bop-radar Livejournal Personal Blog*, 18 gennaio 2009, <http://bop-radar.livejournal.com/183437.html>; *bop-radar*, “Vid chat: visualising effects”, *bop-radar Livejournal Personal Blog*, 7 novembre 2009, <http://bop-radar.livejournal.com/209898.html>.

La presenza sempre più massiccia di tutorial e guide online per spiegare il funzionamento dei software di montaggio non lineare<sup>112</sup> (anche e soprattutto all'interno degli spazi della comunità, come la comunità LiveJournal *Vidding*) e la maggiore facilità di utilizzo del software rispetto alle molteplici difficoltà legate all'utilizzo del VCR hanno progressivamente cambiato il modo in cui le *vidder* si tramandano i “segreti” del montaggio. Indubbiamente abbondano quelli che genericamente potremmo definire “tutorial” che insegnano alle *vidder* più inesperte non solo il funzionamento del programma di editing digitale, ma anche il funzionamento di software altrettanto importanti come quelli per il *dub* e la manipolazione dell'audio (in particolare Avisynth), i software per il *rip* dei DVD e per la loro creazione, i software per effettuare *coding* e *encoding* dei materiali video originali e dei *vid* finali, i software per sottotitoli, etc. Tuttavia, man mano che la parte tecnica diventava sempre più semplice da eseguire (in buona misura grazie al forte grado di automatismo raggiunto dalla maggior parte dei programmi software che hanno accelerato attività che un tempo richiedevano numerosi passaggi, come transizioni e dissolvenze, oggi parte delle funzioni pre-determinate dei programmi), le discussioni della comunità sono slittate verso questioni di carattere estetico, narrativo, sintattico e interpretativo. Benché, infatti, le scelte di montaggio, le scelte delle immagini e le scelte musicali fossero sempre state il fulcro delle discussioni tra *vidder*, le possibilità tecniche e tecnologiche limitavano al massimo le possibilità di intervento delle *vidder*. Ora, come si suol dire, “con un clic” è possibile manipolare le immagini potenzialmente all'infinito: gli strumenti nelle mani delle *vidder* sono tali che ogni operazione è oramai alla portata di tutte. Pertanto, la ricerca (e la pretesa) di un certo livello qualitativo e tecnico per i video presentati e diffusi è oramai la norma e la complessità dei video in termini di costruzione narrativa, scelta dei soggetti, esecuzione del montaggio, e via dicendo è aumentata in modo esponenziale.

Da un punto di vista tecnico cambiano ovviamente molte cose, a partire, innanzitutto dalla possibilità di cancellare, rifare, modificare e intervenire sulle clip pressoché all'infinito che nel caso del *vidding* in VCR richiedeva invece moltissimo lavoro e molta pazienza nel gestire i limiti dei macchinari a disposizione.

Non-linear editing means that you don't make a video -- you make a computer description of what the video would look like if it really existed. When you say "preview this edit", the

---

<sup>112</sup> Tra i più utilizzati dalle *vidder* vanno aggiunti ai due software “nativi” dei sistemi operativi Windows e Apple –ovvero Windows Movie Maker e iMovie – i due software semi-professionali più diffusi –Final Cut e Adobe Premiere – e altri software tra cui il più popolare è senza dubbio SonyVegas. Alcune *vidder* più esperte utilizzano spesso anche Adobe After Effects per creare effetti speciali, transizioni complesse e titoli di coda e di testa per i loro *vid*.



non-linear editor shows you what the edit would look like, and when you say "do this edit", the non-linear editor just logs the information into the edit decision list, or EDL.

When you're done, you can make a real tape copy of your program by telling the non-linear editor to create it. Since all the clips are stored digitally, you don't even have to stay around to change tapes. Just come back when it's done and take the tape away<sup>113</sup>.

Oltre alla facilità con cui manipolare i materiali a livello delle singole immagini (modifiche alla luminosità, al colore, all'esposizione, inversioni cromatiche, etc.)<sup>114</sup>, il montaggio digitale non lineare permette un alto grado di intervento anche a livello di montaggio, in particolare va rilevato come il rapporto - anche e soprattutto "visivo" - con la parte sonora del *vid* cambi radicalmente ("feel the clip, and see the music" è uno dei sette suggerimenti che la *vidder* talitha78 dà per migliorare la propria pratica<sup>115</sup>).

Abbiamo descritto in precedenza che l'intervento delle *vidder* sulla colonna sonora del video si limitava spesso a una ripartizione e misurazione delle parti realizzata con un cronometro e allo studio "su carta" del testo e della musica (come si può vedere in *Pressure*). Il video veniva prima assemblato su una VHS senza audio registrato e solo in seconda battuta trasferito su un'altra videocassetta vergine nella quale, collegando un mangiacassette o altro strumento per la riproduzione audio tramite cavi, si registrava anche l'audio (il doppio riversamento causava ovviamente una certa perdita di qualità del video). Anche quando si diffuse la tecnologia con *dub* audio le possibilità di manipolare la parte sonora erano in concreto nulle.

Al di là della capacità di creare effetti, transizioni e manipolazioni anche per la parte sonora che oggi è accessibile sia all'interno degli stessi programmi di montaggio video - a un livello più elementare - sia utilizzando software dedicati, il vero cambiamento

---

<sup>113</sup> M. Van Deusen, "Technical Issues of Song Video Making", cit.

<sup>114</sup> Manipolazioni estese a livello dell'immagine sono piuttosto rare nel *vidding* mentre sono piuttosto diffuse e condivise le tecniche per effettuare *color correction* e migliorie della fonte a livello di illuminazione ed esposizione (spesso necessarie se la fonte non è di buona qualità o è molto buia). La tipologia di video in cui vengono applicate maggiormente è il *crossover*, ovvero i video in cui vengono uniti personaggi e situazioni provenienti da film o serie televisive diverse. Pur essendovi casi di *crossover* efficaci che non utilizzano manipolazioni delle immagini dirette ma soltanto un sapiente montaggio (ad esempio, *Hurricane* di Laura Shapiro, video slash del 2010 che crea una relazione lesbica tra i personaggi di Starbuck di *Battlestar Galactica* e Aeryn Sun di *Farscape* [Brian Henson, Rockne S. O'Bannon, 1999-2004]), sono frequenti i video con manipolazioni create ad arte per simulare la compresenza di due personaggi nella stessa inquadratura (ad esempio *Hands Away*, altro *vid slash* del 2011 di beccatoria, che crea una relazione tra i personaggi di Olivia Dunham di *Fringe* [JJ. Abrams, Alex Kurtzman, Roberto Orci, 2008-2013] e Sarah Connor di *Terminator: The Sarah Connor Chronicles* [James Cameron, 2008-2009]). La *vidder* lim, invece, è l'unica ad avere come cifra stilistica distintiva l'utilizzo massiccio di interventi sull'immagine all'interno di quasi tutti i propri video che vanno dalle immagini trasformate in fumetti e disegni dell'ormai celebre *Us* (multifandom, 2007), ai pattern vettoriali che animano le transizioni di *Flow* (multifanom, 2013), dalle immagini trasformate in stile *pop art* di *Wallpaper* del 2006 [*Stargate Atlantis*, Brad Wright, Robert C. Cooper, 2004-2009] alle mappe e pagine di quotidiani animate di *In Exchange for Your Tomorrows* (*Harry Potter Saga*, 2008).

<sup>115</sup> talitha78, "Seven Things I Know about Vidding", *talitha78 Livejournal Personal Blog*, 3 giugno 2008, <http://talitha78.livejournal.com/163580.html>

del montaggio digitale risiede nell'interfaccia dei software di editing in cui la traccia audio e la traccia video hanno posizioni paritarie. La *vidder* può, quindi, controllare la sovrapposizione di immagini e suoni con un livello di sofisticazione pressoché infinito: può facilmente inserire più tracce audio e video sovrapposte (ad esempio, spesso vengono inserite porzioni di dialogo significative tra due o più personaggi, sia sincronizzate con le immagini sia asincrone), può regolare il volume della traccia audio per sottolineare alcuni passaggi del montaggio, può accorciare o allungare la traccia audio<sup>116</sup>, etc. In particolare può liberamente sperimentare diverse tecniche di accostamento tra immagini e suoni.

Come raccontava Mary Van Deusen in un brano precedentemente citato, i videoregistratori non permettevano di inserire le parti di video in maniera precisa e ogni dispositivo aveva alcuni frame di “incertezza” sulla porzione di video che effettivamente veniva registrata sulla seconda videocassetta, cosa che causava *glitch* e slittamenti tra gli stacchi di montaggio. Questo impediva un'effettiva precisione di sincronizzazione di audio e video e scoraggiava le *vidder* dal tentare accostamenti più complessi, realizzati a partire dal ritmo e dal tempo della musica più che dagli attacchi delle parti cantate. In una discussione tra *vidder* sui “trucchi del mestiere” per migliorare la propria tecnica di montaggio, alcuni commenti possono illustrare al meglio quali possibilità nel costruire esteticamente il montaggio audiovisivo siano state rese possibili dal montaggio digitale.

For me, the “next level” in vidding is paying more attention to the music than I do to the lyrics. I'm trying on my latest vids-in-progress to match my clips and cuts more to the beat of the music than to the beginning and end of a particular lyrical line, which is allowing me to use several different clips that convey a similar meaning, rather than trying to use one longer clip to say what I want to say<sup>117</sup>.

E ancora:

Hmmm, it's a bit of an organic process, but normally I do my effects afterwards, concentrating first on just getting the cuts in the right place and any internal motion accents on the corresponding musical accent<sup>118</sup>.

I think that if you want to make your vid more memorable a better option would be to work on cutting to the beat, cutting more quickly, perhaps jump cutting [...] Also work with movement. Pay attention to how your characters are moving with the music. Are they

---

<sup>116</sup> Alcune di queste operazioni erano ovviamente possibili anche con gli strumenti analogici, tuttavia richiedevano strumentazioni specifiche per il nastro magnetico che le *vidder* – a meno che non lavorassero all'interno di uno studio professionale di montaggio – raramente avevano a disposizione, preferendo concentrarsi sull'acquisto di strumentazioni video più sofisticate.

<sup>117</sup> sabaceanbabe, commento a Call Me On Track, “Meta: Editing Tricks and Treats”, *Vidding Livejournal Community Blog*, 31 ottobre 2008, <http://vidding.livejournal.com/1643296.html?thread=4801568#t4801568>.

<sup>118</sup> littleheaven70, commento a *Ibidem*, <http://vidding.livejournal.com/1643296.html?thread=4807968#t4807968>.

making strong movements on the beats? Do they look like they're dancing? Does she open the door on the musical crescendo? Does he fall over as the music fades?<sup>119</sup>

Altri riferimenti interessanti riguardo allo stile di montaggio inteso nel suo rapporto con la musica si trovano in un lungo topic nella community *Vidding*, “Ten things I Know: Editing”

1. Most people see things before they hear them. For a cut or movement to appear to be on the beat, it should start a frame or two (no more than three) before the waveform peak. [...] 4. For maximum emotional impact, let the music determine your editing choices, not the lyrics<sup>120</sup>.

You know I have always been mystified by the conversations of cutting on the beat vs cutting on the lyrics. I cut on the narrative voice of the tune--that could be the lyric, could be the beat, could be the crazy harmonica riff! But it's not just that, it's the whole mood, shots, colouring<sup>121</sup>.

Molti degli elementi rilevati in riferimento al rapporto video/sonoro possono essere ritenuti validi anche per quanto riguarda il montaggio della sola parte visuale. Ovviamente, una delle caratteristiche più efficaci e determinanti è la possibilità di provare, cancellare, riprovare all'infinito con un dispendio minimo di energie e tempo che ovviamente il montaggio video analogico non permetteva. Alcune tecniche molto usate rese facilmente disponibili dal montaggio digitale sono, tra le altre, la possibilità di tagliare all'interno delle scene (*intercutting*: spezzettare le scene in piccole parti per renderle più rapide o più fluide, una volta complesso a causa dei glitch del video analogico) e la facilità di creare finti movimenti di camera che permettano alle immagini di seguire maggiormente la musica: “Faked camera movement can enliven boring footage and even change the focal point of a shot. If your source doesn't give you zooms and pans, make them yourself<sup>122</sup>”.

Ci sembra appropriato chiudere questa sezione dedicata alla storia del *vidding* concentrandoci brevemente su un altro metavid, *Age Like Wine, vid multifandom* e *multisource* di Absolute Destiny del 2013, presentato al *Vividcon* 2013 nel vidshow “Challenge: Self Portrait”. In questo *vid*, pur non mettendosi in scena direttamente come fecero le California Crew, il *vidder* propone una ricognizione sulla propria carriera nel *remix* audiovisivo come autore sia di *vid* che di AMV e, al contempo, ripercorre le tappe della storia del montaggio digitale applicato al fanvideo, dai suoi albori con Windows

---

<sup>119</sup> beccatoria, commento a *Ibidem*, <http://vidding.livejournal.com/1643296.html?thread=4805152#t4805152>

<sup>120</sup> Laura Shapiro, commento a Lim, “discussion: 10TiK: editing”, *Vidding Livejournal Community Blog*, 18 gennaio 2008, <http://vidding.livejournal.com/1331504.html?thread=4244528#t4244528>.

<sup>121</sup> Commento di Lim in risposta a Ivi, <http://vidding.livejournal.com/1331504.html?thread=4244784#t4244784>.

<sup>122</sup> Laura Shapiro, commento a Lim, “discussion: 10TiK: editing”, *Vidding Livejournal Community Blog*, 18 gennaio 2008, <http://vidding.livejournal.com/1331504.html?thread=4244528#t4244528>.

Movie Maker a oggi. La canzone scelta, “Age Like Wine” di Todd Snider è una ballata folk accompagnata con chitarra acustica dai toni melanconici che racconta di un musicista “old timer” che cerca di invecchiare bene (“age like wine”) e racconta il proprio passato. Il *vid* si apre con un'animazione digitale che simula l'apertura dell'ultima versione di Adobe Premiere e, a ritroso, delle versioni precedenti dello stesso software aperte su computer sempre più vecchi. Utilizzando alcune registrazioni in *screencasting* delle pagine del proprio blog su *LiveJournal* e porzioni di propri *vid* e AMV, l'autore ripercorre poi il proprio percorso di *vidder* durato dodici anni: i primi AMV, i *live action vid* (tra cui *Ballroom Blitz*, 2011 basato su *Ghostbusters* [Ivan Reitman, 1984] e *Running Away*, 2010 basato su *Son of Rambow* [Garth Jennings, 2007]), l'interfaccia di Premiere su cui sta montando *Sleeping Ute* (2013) a partire dalle immagini di *Life of Pi* (Ang Lee, 2012), le convention (di cui propone varie riprese effettuate in diversi luoghi e anni). Le frasi della canzone accompagnano lo spettatore nell'esplorazione della sua carriera, le fasi professionali del musicista della canzone diventano quelle del *vidder*: “my new stuff is nothing like my old stuff was” (immagini degli AMV più vecchi intervallate a quelli dei *vid* più recenti); “and either one is much when compared to a show which will not be as good as another one you saw...” (alla parola “show” viene associata la convention *Vividcon*: compaiono sullo schermo dei pannelli col programma di *Vividcon* 2013 e successivamente, di *Vividcon* 2007); “I'm an old timer, old timer” (vediamo una mano che fruga in uno scatolone ed estrae numerosi trofei vinti in concorsi e convention dal 2003 a oggi); “I been threw seven managers/ five labels, a thousand picks and patch cables” (alla parola “managers” corrispondono i loghi di altrettanti portali e siti utilizzati per distribuire i fanvideo, mentre le cinque “label” sono cinque portali di blogging - vengono barrati con una croce quelli che non esistono più, il simbolo di *LiveJournal* scompare lentamente, segno della progressiva sparizione di questo luogo di incontro per i *vidder* – le centinaia di “patch and cables” sono gli innumerevoli siti di guide e tutorial tecnici frequentati). L'ultimo verso recita “I thought that I be dead by now...” e vediamo la schermata di apertura di Adobe Premiere con il mouse che punta al pulsante “exit” e, dopo una lunga pausa, “but I'm not”: il *vidder* ci ripensa e sposta il cursore verso “New Project”, per ricominciare con un nuovo *vid*.

### 3.3 Anatomia del fanvid

#### 3.3.1 Tipologie di fanvideo

Abbiamo già affrontato in precedenza<sup>123</sup> le complessità legate ai tentativi tassonomici rispetto alle forme di *remix* audiovisivo e l'impossibilità di pervenire a una categorizzazione efficace di tali forme. Quanto affermato per il *remix* nel suo complesso ha valore anche all'interno del sottoinsieme del fanvideo. È pressoché impossibile stabilire una tassonomia efficace e duratura dei fanvideo esistenti: se da una parte i termini con cui vengono indicati cambiano frequentemente e nuove tipologie si impongono col tempo, dall'altra non è possibile far emergere uno o più criteri effettivamente dirimenti per ordinare le varie tipologie in una struttura organica. Nondimeno, la suddivisione dei video in "tipi" o "generi" – questi i termini più frequentemente adottati dalle *vidder* – è un fenomeno talmente comune all'interno della pratica da non poter essere ignorato, ed è a nostro avviso di fondamentale importanza esplorare le tipologie di fanvideo e la terminologia a esse legate che emergono dai discorsi delle *vidder* all'interno degli spazi della comunità, siano essi virtuali (blog, community, etc.) o reali (convention e incontri). Anche in questo caso, abbiamo scelto di non imporre sulla produzione da noi analizzata una tassonomia *ad hoc*, ma abbiamo ritenuto più proficuo e interessante esplorare se e come i membri della comunità utilizzino queste tassonomie, quali sono le proposte e quali le discordie su termini e applicazioni delle categorie e quali caratteristiche della pratica nel suo complesso possono emergere da queste discussioni.

Innanzitutto, questi termini sono parte integrante del linguaggio condiviso utilizzato dai membri della comunità del fanvideo, un tipo di linguaggio che sebbene mutui molti termini da quello che potremmo identificare come un generico *fan vernacular*, o come è chiamata frequentemente dai fan stessi, *fannish language*, presenta delle specifiche peculiarità. Come ricorda Nancy Baym in *Personal Connections in the Digital Age*, è possibile definire i gruppi generati da una qualche "mediazione digitale" attraverso il concetto di *comunità linguistica*<sup>124</sup>:

---

<sup>123</sup> cfr. *infra* paragrafo 1.2

<sup>124</sup> Il concetto fu introdotto in sociolinguistica da John Gumperz nel 1968, come "ogni aggregato umano caratterizzato da un'interazione regolare e frequente per mezzo di un insieme condiviso di segni verbali e distinto da altri aggregati simili a causa di differenze significative nell'uso del linguaggio" ("La comunità

Online communities share ways of speaking that capture the meanings that are important to them and the logics that underlie their common sensibilities. Groups share insider lingo including acronyms, vocabulary words, genres, styles, and forms of play.<sup>125</sup>

I termini descritti fanno parte integrante del linguaggio del *vidding* e la loro conoscenza e applicazione veicola e facilita le discussioni tra le *vidder* e le attività della comunità.

In secondo luogo, tali tipologie e distinzioni sono essenziali per comprendere alcuni meccanismi di costruzione dei video e alcune fasi di quello che nel prossimo paragrafo definiamo *vidding process*.

Inoltre, queste categorizzazioni sono al centro di numerose discussioni tra le *vidder*<sup>126</sup>, discussioni vitali per lo sviluppo della pratica, come quelle riguardanti il rapporto con l'audience o la già citata strutturazione dei video e, in particolare, sono al centro del dibattito relativo al concetto di narratività legato al fanvideo di cui ci occuperemo a breve. Infine, esse forniscono al potenziale fruitore - il *vidwatcher* - una serie di informazioni necessarie per capire la natura del video e, di conseguenza, decidere se questo sia o meno di suo interesse. Le categorie di video funzionano, quindi, come facilitatori per la sua diffusione. Oltre al tipo di video, infatti, il fruitore entra in contatto solitamente con pochissime informazioni, ovvero il titolo (che spesso equivale al titolo della canzone scelta per accompagnare il video), la fonte (film o serie televisiva da cui l'autore ha tratto le immagini - nel caso di serie televisive è abitudine indicare le stagioni da cui si sono prelevate le sequenze per avvisare di eventuali spoiler) e la musica. Insieme a questi elementi, la tipologia del video fornisce in sostanza una sorta di mappatura primaria utile allo spettatore per orientarsi in qualcosa che può spaziare, ad esempio, tra un video che racconta la storia d'amore tra due personaggi nel corso di un film e un video che costruisce un "universo alternativo" in cui inserire personaggi prelevati da serie differenti.

I termini più frequenti con cui le *vidder* identificano queste informazioni sono "tipo" e "genere", quest'ultimo evidentemente mutuato dal concetto di genere cinematografico<sup>127</sup>. Inoltre, se pensiamo alle celebri teorie riguardanti il genere

---

linguistica" in Pierpaolo Giglioli, Giolo Fele (a cura di), *Linguaggio e Contesto sociale*, Bologna, Il Mulino, 2000, p.269).

<sup>125</sup> N. Baym, *op.cit.*, p. 77.

<sup>126</sup> Ad esempio, in un popolare *Vidding Meme* (cfr. Glossario) del 2011 "30 days of vidding meme", una delle domande riguarda il "genere" di video che la *vidder* preferisce realizzare, si veda, ad esempio, *bradcpu*, "30 days of vidding meme and other junk", *bradcpu Livejournal Personal Blog*, 2 dicembre 2013, <http://bradcpu.livejournal.com/150531.html>; *bradcpu*, "30 days of vidding, days 11-13", *bradcpu Livejournal Personal Blog*, 9 dicembre 2013, <http://bradcpu.livejournal.com/152306.html>.

<sup>127</sup> Sono numerosi i casi in cui le *vidder* (alcune con precedenti esperienze nel campo della produzione audiovisiva, e alcune con un'educazione accademica in materie legate al cinema e ai mass media) fanno

cinematografico proposte da Rick Altman all'interno di *Film/Genere*, troveremo evidenti assonanze con quanto detto sino a qui sul genere come luogo in cui convivono istanze differenti:

I generi vanno intesi in un'ottica di discorso, vale a dire, in qualità di linguaggio che, non solo pretende di descrivere un fenomeno particolare, bensì è utilizzato da un interlocutore per comunicare con un altro, di solito per uno scopo specifico e identificabile<sup>128</sup>.

Ferme restando le evidenti differenze tra il contesto di produzione e distribuzione cinematografica hollywoodiana e il "microcosmo" della produzione e distribuzione e visione di fanvideo (dato che il materiale usato per comporre i video proviene dal primo contesto, risulta comprensibile l'assunzione di un vocabolario simile), le intuizioni di Altman riguardo ai valori d'uso del genere come *progetto*, *struttura*, *etichetta* e *contratto*<sup>129</sup> possono essere applicate anche al funzionamento delle tipologie di fanvideo all'interno dei discorsi comunitari.

La terminologia oggi maggiormente in uso è frutto di un'elaborazione complessa, svoltasi nel corso degli ultimi trent'anni: alcune tipologie sono state abbandonate o ampiamente modificate, altre sono state aggiunte o raffinate a seguito dei cambiamenti occorsi sia alle modalità di partecipazione alla comunità, sia ai cambiamenti di tipo tecnico e tecnologico della pratica, sia, infine, alle mode e ai trend di interesse rispetto ad alcuni argomenti o fonti specifiche (ad esempio, l'uscita nelle sale di un episodio appartenente ad una saga o un franchise molto amato all'interno del fandom solitamente monopolizza la produzione della comunità durante un'intera annata e, di conseguenza, anche la predilezione per alcuni tipi di *vid*).

I primi tentativi di elaborazione di tipologie funzionali sono nati nelle *fanzine* e *mailing list* attive durante gli anni Novanta, e pertanto risentono dei temi di maggiore interesse del periodo e, soprattutto, delle modalità di fruizione e partecipazione del tempo: da una parte si assisteva alla nascita dei primi strumenti e modelli di comunicazione via

---

esplicito riferimento agli studi cinematografici e al linguaggio a essi legato come contesto linguistico da cui mutuare termini e tecniche. Spesso i membri della comunità con conoscenze specifiche in questi campi forniscono agli altri membri consigli di lettura e propongono saggi di approfondimento attraverso i loro blog (cfr. thuvia ptarth, "Vidding: Background Reading (1/2)", *Thuvia Ptarth Livejournal Personal Blog*, 1/01/2010, <http://thuviaptarth.livejournal.com/132233.html> e "Vidding: Background Reading (2/2)", *Thuvia Ptarth Livejournal Personal Blog*, 1/03/2010, <http://thuviaptarth.livejournal.com/132365.html>).

<sup>128</sup> Rick Altman, *Film/Genere*, Milano, Vita e Pensiero, 2004, p. 180.

<sup>129</sup> "Il genere [...] non è un normale termine descrittivo, bensì un concetto complesso con molteplici significati che possiamo identificare come segue: - genere come *progetto*, come una formula che precede, programma e determina gli schemi della produzione dell'industria cinematografica; - genere come *struttura*, come l'impalcatura formale su cui si basano i singoli film; - genere come *etichetta*, come il nome di una categoria che influenza le decisioni e le scelte di comunicazione di distributori e sale; - genere come *contratto*, come l'atteggiamento di visione richiesto al pubblico di ciascun genere". Rick Altman, *Film/Genere*, op.cit., p. 25.

web, dall'altra, tuttavia, era ancora prevalente una modalità di fruizione legata alla frequentazione di convention o all'invio di materiali registrati su VHS inviati via posta da una *vidder* all'altra.

Non deve stupire, pertanto, che una delle prime distinzioni a essere teorizzata fu quella tra *recruiter vid*, *con vid* e *living room vid*, introdotta da Sandy Herrold<sup>130</sup> in un saggio del 1995 sulla mailing list *Virgule-L* dal titolo "Structuring your vid".

In questo saggio l'autrice individua alcune tipologie di video in base all'audience cui sono indirizzati. I *promoter vid* (oggi definiti principalmente *recruiter vid*) sono i video realizzati per un'ipotetica audience all'oscuro del contesto originario della fonte remixata e montati con l'intento di attirare lo spettatore verso una fonte prima sconosciuta. Analogamente, i *con vid*, sono i video pensati per l'audience da convention, "with clear, obvious lyrics and clips that can be understood on the first viewing with people chatting in the row right behind you". All'opposto, i *living room vid* sono quelli creati per una visione casalinga:

the ones that can require close attention, take multiple views to 'get' all the different things the vidder was trying to say, that take really thinking about the context of each shot to realize why they used each one. The trick for the vidmaker is to give them enough on the first viewing so that they'll be willing to watch it enough times to figure it out<sup>131</sup>.

Queste categorie, diversamente da quelle proposte in seguito, non si fondano su criteri "oggettivi" di distinzioni realizzate in base allo stile di montaggio o ai contenuti, ma si basano su elementi più estemporanei, come la conoscenza o meno di una fonte

---

<sup>130</sup> Sandy Herrold, che utilizzava vari *fan name* tra cui *Sandy*, *Sandy Hereld*, *Snady*, *sherrold* e *the fannish butterfly*, è stata una delle figure più influenti all'interno non solo del vidding, ma anche dell'intero fandom a partire dagli anni Ottanta. Nel linguaggio dei fan la sua figura si descrive con il termine BNF (cfr. Glossario). Fondatrice della mailing list *Virgule-L*, co-fondatrice del gruppo di vidder Media Cannibals, curatrice della sezione fanvideo della convention *Escapade*, moderatrice di numerosi panel per la convention Vividcon (ha moderato in totale 9 panel e 6 vidshow), è considerata una delle figure più influenti all'interno della comunità, e viene indicata da molte vidder come la persona che ha facilitato il loro accesso al mondo del fanvideo. Collaboratrice assidua del sito *Fanlore* - l'enciclopedia dedicata al fandom creata da un gruppo di fan appartenenti alla Organization for Transformative Works nel 2007 - si è a lungo dedicata alla preservazione della storia del fandom, contribuendo, ad esempio, alla realizzazione di panel e vidshow dedicati alla storia del vidding durante vari Vividcon. Partecipa, inoltre, al "Fan Culture Preservation Project" della OTW donando parte della sua collezione privata di fanzine alla "Zine and Amateur Press Collections" dell'University of Iowa. Malata da tempo, muore nel luglio del 2011. La sua scomparsa lascia un segno profondo nella comunità. Molti eventi vengono creati per onorare la sua memoria, tra cui una serie di proiezioni al Vividcon 2011, e una raccolta fondi della Organization for Transformative Works che ottiene a suo nome più di 4000 dollari in donazioni per dare vita a una borsa di studio. Nel novembre 2013 è stata ufficializzata la donazione alla Texas A&M University Libraries della "Sandy Hereld Memorial Digitized Media Fanzine Collection", che raccoglie più di cinquecento fanzine scannerizzate dalle collezioni personali di centinaia di fan.

<sup>131</sup> Sandy Herrold, "Structuring Your Vid: Knowing Your Audience", *Virgule-L* mailing list, 1995, citato in [http://fanlore.org/wiki/Structuring\\_Your\\_Vid:\\_Knowing\\_Your\\_Audience\\_](http://fanlore.org/wiki/Structuring_Your_Vid:_Knowing_Your_Audience_)



(elemento evidentemente legato alle singole soggettività degli spettatori), oppure risultano funzionali soltanto in un contesto di frequentazione di proiezioni collettive di fanvideo<sup>132</sup>.

Le distinzioni operate da Sandy Herrold rimangono tuttora presenti nel linguaggio comune delle *vidder*<sup>133</sup> e forniscono spunti di riflessione interessanti ogni volta che vengono affrontati temi legati al rapporto con l'audience e alla costruzione dei video: quale conoscenza della fonte originale occorre aspettarsi dallo spettatore? Quali scene sono comprensibili anche a chi non ha mai visto la fonte e quali sono invece troppo complesse e articolate perché uno spettatore ignaro del contesto possa comprenderle? Come costruire un video che sia comprensibile per un pubblico di neofiti, ma allo stesso tempo sia interessante per un pubblico esperto? Quale musica è maggiormente adatta a mantenere l'attenzione del pubblico durante un incontro pubblico? Le risposte a queste domande sono spesso elaborate anche a partire dalla distinzione tra *recruiter*, *con* e *living room vid*.

In particolare, mentre la distinzione tra *living room vid* e *con vid* risulta accettata quasi universalmente, rimane tuttora dibattuta la differenza tra *recruiter* e *con vid*, e, più in generale, molte sono le discussioni che riguardano le caratteristiche essenziali di un "buon" *con vid*.

Like all dichotomies, this is a false dichotomy. ;)

In extremely general [...] terms, a con vid is a vid that a fan can enjoy without having to know the source, the story, or the characters very well, if at all. An extremely well-made con vid might prove to be a recruiter vid, because besides being simply enjoyable, there is usually some kind of hook in a well-made vid that perks an audience member's interest in \*discovering\* the source, the story, or the characters. But recruiter vids come in all shapes and sizes, because audience members' affinities come in all shapes and sizes. It depends what the viewer is looking for as much as it depends what the vidder is selling<sup>134</sup>.

Personally, I think recruiter vids are tough. A vidder who makes a recruiter vid is often trying to choose clips that aren't context-dependent, as opposed to a vidder who's trying to appeal to fans by using specific context in certain shots. [...]

Con vids...it depends. Vids that are visually beautiful, vids that work well on big screens (movie vids, vids with good source quality, vids with a 'big' feel to them), and vids with flashy special effects work well. As do vids with a lot of motion and energy in the visuals or the music<sup>135</sup>.

---

<sup>132</sup> L'espansione della comunità grazie al web – anche a persone provenienti da paesi differenti dagli Stati Uniti, dove il fan vidding ha preso avvio - e la progressiva disponibilità di video visionabili attraverso le numerose piattaforme online di *video-sharing* ha reso sempre più facile una partecipazione anche soltanto "virtuale" alle attività della comunità e non è infrequente oggi che membri anche molto attivi non si siano mai incontrati di persona e non abbiano mai partecipato a convention e incontri.

<sup>133</sup> Si veda, tra gli altri, il post della vidder bop\_radar, "Watching Vids in a Con Setting", *Bop-radar Livejournal Personal Blog*, 05/09/2010, <http://bop-radar.livejournal.com/223830.html>.

<sup>134</sup> Commento della vidder tzikeh a here's luck, "vid genre question", *here's luck Livejournal Personal Blog*, 9/08/2004, <http://heresluck.livejournal.com/128784.html?thread=932624#t932624>.

<sup>135</sup> Commento della vidder destina a here's luck, "vid genre question", op. cit. <http://heresluck.livejournal.com/128784.html?thread=933136#t933136>

Secondo alcune *vidder*, non esisterebbe una vera differenza tra le due tipologie, e molto viene demandato all'occhio dello spettatore<sup>136</sup>, alle sue conoscenze soggettive della fonte e alla sua reazione durante la visione<sup>137</sup>. Inoltre, come nota Laura Shapiro, “different cons attract different audiences”, e quello che può essere un ottimo *con vid* per la convention *slash* Escapade – una convention dedicata a tutti i tipi di fandom *slash*, con una grossa parte di audience interessata al fanvideo – potrebbe non essere adatto per un'altra convention, come ad esempio Media West – in cui l'audience è costituita da tipologie più variegata di media fandom rispetto a quella di Escapade e in cui i video vengono mostrati in lunghi show da quattro o più ore, nei quali un video deve avere qualche dettaglio particolarmente evidente per spiccare rispetto alla massa<sup>138</sup>.

Per quanto riguarda il dibattito più recente, la maggior parte di queste categorizzazioni è stata definita e standardizzata a partire dall'annuale convention *Vividcon*, o all'interno dei panel di discussione, o attraverso le scelte operate all'interno delle playlist per alcuni vidshow dedicati a specifici “generi” di video. Tra i primi occorre citare “Topics in Craft: POV” e “Effective Comedy Vids” (2002); “Narrative Vids Discussion” e “The Language of Vidding” (2003); “Connecting with the Audience”, “Copules, Triples, and Ensembles: Illustrating Relationships” (2004); “Action Vids” (2005); “Movie vids” (2007); “Recruiter vids” (2009); “Constructed Reality” (2011). Tra i secondi “Constructed Reality: I don't remember That from the Show!”, “Recruiter” e “Comedy” (2002); “Character Study”, “Comedy”, “Ensemble Cast”, “Con Vids” (2003); “Couples, Triples, and Ensembles: Illustrating Relationships”, “Movie Vids” (2004); “Action Vids”, “Character Study: Women”, “Comedy” (2005); “Lord King Bad Vid” (2006); “Movie Vids” (2007); “Ensemble Vids”, “Action” (2008); “You Crack Me Up: Humor and Crack Vids”, “Understanding Meta Vids” (2009); “Constructed Reality” (2011); “Video Games Vids” (2013).

---

<sup>136</sup> “I think that ultimately the biggest distinction is in the mind of the individual viewer” (commento della *vidder* par avion a here's luck, “vid genre question”, op.cit., 10 agosto 2004, <http://heresluck.livejournal.com/128784.html?thread=935952#t935952>).

<sup>137</sup> “For me, as an audience member, it's often audience reaction that's the distinction. [...] a con vid for me is defined by wide audience reaction to it, a vid that plays better in a con setting, with a pumped-up audience, then to an individual or small group watching in a living room somewhere, and a recruiter vid is defined by the impact on the individual, and is defined by the individual, either by the *vidder*'s intent, or the reception of the viewer. I'd say there would be wider agreement on whether a vid is a con vid, or not, than whether any given vid is a recruiter vid, going by anything but *vidder* intent.” (commento della *vidder* elynross, a here's luck, “vid genre question”, op.cit., 10 agosto 2004, <http://heresluck.livejournal.com/128784.html?thread=937232#t937232>).

<sup>138</sup> Commenti di Laura Shapiro a here's luck, “vid genre question”, op.cit., 9/08/2004 <http://heresluck.livejournal.com/128784.html?thread=936208#t936208> e 10/08/2004 <http://heresluck.livejournal.com/128784.html?thread=932368#t932368>.

Un buon punto di partenza per rintracciare i termini più utilizzati sono le note delle moderatrici – le *vidder* here's luck e cereta - al panel “The Language of Vidding” tenutosi durante il *Vividcon* 2004, e le discussioni online sull'argomento prima e dopo la convention<sup>139</sup>. Le moderatrici rilevano fin da subito le due principali difficoltà nell'elaborazione del loro tentativo tassonomico: da una parte la mancanza di criteri univoci nel guidare la suddivisione in categorie dei video (caratteristica che avevamo indicato permeare la totalità dei tentativi tassonomici dell'intera branca del *remix* audiovisivo) e dall'altra l'impossibilità di applicare a ogni video un'unica tipologia. Ricorda here's\_luck: “[t]hese categories are not mutually exclusive; any given vid almost always fits into more than one, or can be interpreted in terms of more than one, although in most cases they're not all equally prominent for a given viewer<sup>140</sup>”. Alcune commentatrici, dall'altra parte, sottolineano come queste tipologie nascano da criteri di divisione molto diversi, basati indifferentemente sul contenuto, sul contesto o sulla tecnica, e che occorrerebbe un modello più efficace di suddivisione.<sup>141</sup>

In effetti, le tipologie che elencheremo non rispondono tutte allo stesso principio ordinatore: alcune sono basate sulla fonte o su caratteristiche della fonte, alcune sono divisioni basate sull'audience, alcune sono basate sul genere - del video o della fonte - altre sono basate sulle tecniche narrative utilizzate nella costruzione del video, altre ancora sulle tecniche di montaggio utilizzate. La maggior parte, tuttavia, può essere ricondotta principalmente all'intenzionalità del *vidder*, più che alla risposta dell'audience, e in questo si differenzia fortemente dalle tipologie proposte da Sandy Herrold a metà degli anni Novanta, elemento che forse segnala una maggiore consapevolezza raggiunta dalle creatrici nel creare i propri video, oltre che un cambiamento nelle modalità di fruizione.

Tra i termini identificati durante il panel – e utilizzati tuttora – vi sono le distinzioni basate sulla fonte remixata, in particolare sul numero di personaggi coinvolti nel video: i *character study vid* riguardano un unico personaggio; i video *shipper* riguardano una

---

<sup>139</sup> here's luck, cereta, “The Language of Vidding”, blog post in *here'sluck.net*, 19/08/2004, <http://heresluck.net/vvc/language.html#notes>. Per la discussione più ampia, si vedano, ad esempio, sul blog personale di here's luck su Livejournal i post e relativi commenti in “vid genre question”, op.cit, 9/08/2004, <http://heresluck.livejournal.com/128784.html> e “vid types”, 12/07/2004, <http://heresluck.livejournal.com/126575.html>.

<sup>140</sup> here's luck, cereta, “The Language of Vidding”, blog post in *here'sluck.net*, 19/08/2004, <http://heresluck.net/vvc/language.html#notes>.

<sup>141</sup> “[this list] ‘clumps together vids defined by content, and vids defined by narrative strategy--three entirely different organizational principles.’ She observes that ‘we might be able to build a better critical model if we differentiate genre from technique’”. Commento della vidder Melymbrosia alle note del panel, citato da here's\_luck in “Language of Vidding”, blog post in *here'sluck.net*, 19/08/2004, <http://heresluck.net/vvc/language.html#notes>.

coppia (anche se è possibile trovare video su più coppie contemporaneamente) e sul coinvolgimento amoroso tra due personaggi; i *relationship vid* riguardano sempre uno o più personaggi, ma la relazione tra i due può essere amicale o familiare; gli *ensemble vid*, invece, riguardano la totalità del cast di un film o di una serie, e infine, gli *universe vid*, sono i video che mostrano non solo le interazioni tra personaggi ma anche i temi principali, la trama e il “sentimento” generale di una serie o di un film. Tuttavia questo termine è più che altro una proposta dell’autrice, poco utilizzata a livello pratico, se non per indicare i video realizzati a partire da una fonte percepita come una narrazione estesa, il cui racconto risulti suddiviso in una molteplicità di prodotti diversi, ad esempio i grandi franchise di supereroi Marvel o DC Comics<sup>142</sup>. Alle tipologie individuate in base al tipo di fonte utilizzata all’interno del panel del 2004 vanno aggiunte altri termini molto diffusi come *movie vid*, che indica i fanvideo realizzati a partire da singoli film (solitamente vengono esclusi da questa categoria i film che fanno parte di saghe o grandi *franchise*) e *multifandom vid*, che riguarda invece i video costruiti a partire da una molteplicità di fonti diverse (sono video che solitamente si fondano sulla ripetizioni di temi, *trope* e cliché individuati in più prodotti). Il termine *multifandom*, tuttavia, è frequentemente utilizzato in associazione ad altre tipologie: possiamo rintracciare infatti *vid* comici così come *vid* argomentativi in cui il termine *multifandom* diventa più un descrittivo dei materiali di partenza che una categoria vera e propria.

Un’altra serie di termini suddivide i video in base al “genere” costruito, che in questo caso non è necessariamente quello della fonte originaria, ma può essere creato completamente ex-novo dal *vidder* grazie al montaggio e alla scelta musicale. Abbiamo così gli *action vid*, video energici, con musica ritmata e vivace, montaggio serrato e immagini di combattimenti, inseguimenti, conflitti a fuoco, etc. I *comedy vid*, invece, sono i video comici, in cui gioca un ruolo peculiare la base musicale scelta, soprattutto se la fonte non contiene elementi comici intrinseci. Infine gli *emotional vid* o *mood vid* sono i video in cui l’autore si concentra sul lato emotivo delle storie, spesso sugli elementi tragici e drammatici.

Infine, vi sono le distinzioni basate sulle tecniche narrative e di montaggio adottate dal *vidder*. Queste tipologie, sebbene largamente in uso e in alcuni casi facilmente accolte

---

<sup>142</sup> Altre *vidder* assoceranno in seguito questa tipologia all’idea di *recruiter vid*, ovvero all’idea di un video che mostra a chi non le conosce le caratteristiche principali di un fandom (definizione data dalla *vidder* Luminosity (aka *sockkpuppett*), citata in *bop-radar*, “Vidding Chat: Defining Vid Genres and Narrative Styles”, *Bop-radar Livejournal Personal Blog*, 11 ottobre 2008, <http://bop-radar.livejournal.com/170130.html>.

da tutta la comunità, costituiscono da un punto di vista analitico uno degli aspetti più complessi della definizione dei tipi di video, poiché richiamano nella loro definizione principi molto diversi.

Uno dei termini più comuni è *constructed reality vid* (CR), utilizzato per indicare i video in cui vengono create storie, personaggi o eventi non presenti nella fonte originale o nel canone (talvolta è possibile trovare anche il termine AU - *alternate universe*, più diffuso in altre forme di *fanwork* come le fanfiction). Questi video, in cui si costruiscono storie originali utilizzando le immagini della fonte canonica<sup>143</sup>, sono la tipologia di fanvideo forse più vicina alla fanfiction<sup>144</sup>. Qualora vengano utilizzate fonti differenti di

---

<sup>143</sup> Sebbene la distinzione tra ciò che è *canon*, ovvero gli elementi narrativi, i personaggi, i temi, e gli avvenimenti che appartengono al testo originale, e ciò che non lo è, sia da sempre al centro del dibattito tra i fan legati ad uno specifico fandom e tra i fan dediti ad attività di produzione di contenuti come le fanfiction (l' "accusa" di "essere andati fuori canone" nello scrivere una storia è frequentemente al centro del dibattito tra produttori di fanfiction) questo elemento è quasi del tutto assente all'interno del *vidding* e l'unica eccezione riguarda proprio l'individuazione dei video CR. Come ricorda Kristina Busse: "Fan fiction certainly includes texts that remain solidly within *canon* (however that may be defined within the interpretative community that creates and consumes the stories)—yet more often, the stories move beyond the narrative potentials of the show, creating new characters, experiences, and worlds. In contrast, vids are technically more dependent on the footage given, and cannot manipulate it as easily. Most vids thus create their narratives by letting the intersection of music, lyrics, and selected images create a particular lens through which to see the original text(s). And yet, there has always been a subset of vids that purposefully changes the narrative by pulling images from their original context to completely recontextualize them." ("Supernatural "At the Movies": Context, Canon, and Genre in AU Vids", *In Medias Res: A Media Commons Project*, 16 novembre 2009, <http://mediacommons.futureofthebook.org/imr/2009/11/16/supernatural-movies-context-canon-and-genre-au-vids>). Una delle ragioni principali di questa differenza riguarda ovviamente la natura del fanvideo: a differenza della fanfiction i *vidder* sono costretti a lavorare soltanto con immagini esistenti all'interno del canone e, pertanto, risulta molto più complessa la creazione di un "universo alternativo" in cui possano verificarsi avvenimenti frutto della fantasia dell'autore. Uno dei pochi escamotage disponibili per aggirare la mancanza di scene consiste nell'utilizzare immagini contenenti lo stesso attore presente nel fandom cui il video è dedicato ma provenienti da altre serie tv o film che lo vedono protagonista, in modo da ampliare le possibilità narrative (in alcuni casi i *vidder* ricorrono anche ad attori simili ai loro protagonisti, utilizzati in sequenze in cui non si possa decifrarne il volto). Altri strumenti sono l'uso di testi o, più raramente, di un *voiceover* realizzato campionando porzioni di dialogo dalle scene originali. Il *vidwatcher*, abituato a simili espedienti, e informato dalla tipologia del video indicata nel contesto di fruizione (ad esempio la comunità Livejournal in cui viene pubblicato il fanvideo) – sarà in grado di comprendere l'inserimento di queste scene "estrane" e di leggerle di conseguenza come parte di una storia coerente (salvo poi criticare, eventualmente, le capacità del *vidder* di uniformare le scene in sede di montaggio e rendere gli inserti "meno evidenti possibili"). Un esempio particolarmente calzante è *Killing for Love* (Greensilver, 2011) in cui la *vidder* racconta la storia d'amore, attraverso differenti epoche storiche, dei personaggi Magneto e Dr. Xavier della saga Marvel *XMen*, nella versione interpretata da Michael Fassbender e James McAvoy. In questo caso la *vidder* utilizza oltre alla fonte originale, il film *XMen: First Class* (Matthew Vaughn, 2011), immagini provenienti da altri film interpretati dai due attori che, nell'universo da lei creato, sono da interpretarsi come versioni differenti dei due mutanti. La realtà costruita, quindi, estende sia spazialmente che temporalmente la storia originale: ogni personaggio interpretato dai due attori e ogni luogo in cui sono ambientati i loro film diventa parte dell'universo di *Xmen*.

<sup>144</sup> Non vanno inseriti in questa categoria i *vid* che creano relazioni sentimentali non presenti nel canone perché lo *shipping* di una coppia – anche non ancora formata – va inserito tra le attività che interessano contenuti presenti implicitamente nel testo originale che il *vidder* fa emergere attraverso la sua pratica di montaggio. Anche qualora le relazioni create siano tra personaggi dello stesso sesso – e si crei quindi un video *slash* – raramente il video è considerato *constructed reality* dai membri della comunità.

cui vengono unite alcune parti, ad esempio due personaggi provenienti da due serie televisive diverse, i video vengono definiti anche *crossover*.

I *narrative vid*, invece, sono i video focalizzati sulla trama della fonte: possono ricostruire il plot nella sua totalità o concentrarsi su un subplot interessante, focalizzarsi sulle vicende di un unico personaggio sia esso maggiore o minore, oppure sottolineare elementi sottotestuali nascosti nella fonte originale. In ogni caso, il motore della costruzione di questi video è la “storia”. I *lyric vid*, invece, sono fortemente anti-narrativi e seguono una logica di libere associazioni, montaggi fondati su assonanze visive e formali, spesso basati su ripetizioni e giustapposizioni. Anche questo termine è proposto dalle autrici ma non largamente in uso, spesso confuso nella pratica con il concetto di *mood vid*. Gli ultimi due termini proposti sono da una parte *mimic vid*, per i video che imitano lo stile di montaggio di un'altra fonte, con intenti più o meno parodici: here's\_luck così identifica, ad esempio, i video che ricostruiscono i *credits* di film o serie, o i *fantrailer*; e dall'altra *persuasive vid* o *argument vid* (il secondo è oggi largamente più utilizzato): questi sono i video costruiti a partire da una tesi ben precisa e montati con l'intento di convincere lo spettatore ad adottare una particolare lettura su un argomento, un personaggio, una linea narrativa. Sulla differenza tra *lyric vid* e *persuasive vid* si concentrano alcune riflessioni: Laura Shapiro, ad esempio, insiste sulla vicinanza dei due generi nel volere “scatenare” qualcosa nello spettatore, ma laddove il primo nasce con “the intention to provoke a particular emotional response”, il secondo “use emotions to further an idea<sup>145</sup>”.

Altro termine abbastanza diffuso, nato per scherzo durante alcune conversazioni tra *vidder* in preparazione al *Vividcon 2005*, è *Lord King Bad Vid* (LKBV). Questa categoria molto esprime della giocosità che spesso contraddistingue le relazioni tra *vidder* e identifica una delle varie pratiche ludiche presenti all'interno del *vidding*: la creazione intenzionale di un “brutto” video realizzato però in modo impeccabile (“You have been waiting for this vid your entire life and now you are finally free of such constraints as good taste and common sense<sup>146</sup>”). Così viene, infatti, descritto il LKBV dalla *vidder* sisabet per il vidshow omonimo del *Vividcon 2006*: “You know a LKBV when you see it. It is a horrible concept combined with compelling execution. You can't look away. It becomes something more to you. [...] It's the vid your inner twelve-year-old thinks is *the best thing*

---

<sup>145</sup> Commento della *vidder* Laura Shapiro a here's luck blog post “vid types” blog post in here's luck Livejournal blog, 12 luglio 2004, <http://heresluck.livejournal.com/126575.html?thread=902511#t902511>

<sup>146</sup> sisabet citata in par\_avion, “VVC2005: Lord King Bad Vid Party”, *Vividcon Livejournal Community Blog*, 24 agosto 2009, <http://vividcon.livejournal.com/46775.html>.

ever!<sup>147</sup>”. Solitamente la “bruttezza” del video è associata alla scelta della musica: la canzone utilizzata deve risultare ridicola alle orecchie dello spettatore, a causa di un testo troppo sdolcinato oppure di una base musicale “troppo pop” o troppo commerciale. “Because the thing is, the music is key. LKBVs are all about getting in touch with our inner thirteen-year-olds<sup>148</sup>”.

L’ultima categoria che occorre citare sono i cosiddetti *metavid*<sup>149</sup>, i video metariflessivi:

Vids that exist on a meta level, working in more ways than one, often suggesting a basis beyond the individual fandoms of the source and more about a larger concept and/or fandom itself. Vids that go beyond the narrative of their source, commenting on the nature of that narrative, connecting with outside meanings, or placing the story in a larger culture context.

Questa la descrizione del genere data dalle *vidder* kiki\_miserychic e nightchik nel vidshow dedicato alla categoria durante il *Vividcon* 2009 (“Understanding Meta Vids (I C WHUT U DID THAR)<sup>150</sup>”). I *metavid* sono frequentemente video “multifonte”, in altre parole sono video che utilizzano immagini prelevate da più prodotti mediali di finzione (in questo caso definiti *multifandom*) e spesso anche da quelle che le *vidder* chiamano “fonti esterne”: immagini provenienti da programmi televisivi non fiction (talk show, interviste, documentari, etc.) e immagini eccezionalmente prodotte dalle *vidder* stesse (animazioni, riprese effettuate durante convention o ritrovi, etc.). L’utilizzo di queste fonti esterne rinforza nello spettatore l’impressione di “apertura” del video a concetti esterni rispetto alla riflessione effettuata, ad esempio, sul plot di una serie televisiva o su un personaggio, e forniscono un’immediata evidenza visiva di come questi video si occupino di “altro”, di temi legati trasversalmente a molteplici prodotti mediali. I video che, invece, utilizzano una sola fonte, risultano di più difficile identificazione per il *vidwatcher* e spesso suscitano perplessità in chi, non conoscendo il contesto di provenienza, fatica a rintracciare l’aspetto critico e di commento.

The one thing people have to do when looking at a meta vid is to remember first and foremost that what they are looking at is not a fanvid in the traditional form, but a vid that uses the footage in a way that tells a story that is *different than what is going on in the*

---

<sup>147</sup> “2006: Lord King Bad Vid”, *Vividcon Vid Database*, <http://vividcon.info/vidshows/12/>.

<sup>148</sup> here’s luck. “LKBVs and Music.” *Here’s Luck Livejournal Personal Blog*, 18 agosto 2006. <http://heresluck.livejournal.com/200427.html>

<sup>149</sup> È opportuno non confondere il termine *metavid* con l’utilizzo del termine *meta*, utilizzato per indicare o etichettare le discussioni, i post e i commenti che riguardano una riflessione scritta a proposito della pratica in generale o di qualche aspetto in particolare, o anche, di elementi critici riguardanti un singolo prodotto mediale.

<sup>150</sup> kiki miserychic, “Understanding Meta Vids (I C WHUT U DID THAR) Vidshow Playlist VVC09”, *Kiki Miserychic Livejournal Personal Blog*, 16/08/2009, <http://kiki-miserychic.livejournal.com/180329.html>.

*scenes*. [...] However, many meta vids work on the format of metaphors. What you're seeing is not what's actually happening, it represents *something else*<sup>151</sup>.

Proprio per la varietà di possibilità, la categoria del *metavid* è quindi scomponibile in sotto-categorie, legate al tipo di riflessione apportata dal video. Se, infatti, osserviamo la composizione della playlist per il *vidshow* sopracitato, troveremo tra le motivazioni delle scelte delle moderatrici la volontà di offrire una panoramica sulle possibilità dei *metavid*: si va dalla “acatheory e fair use”, alle questioni legate alla rappresentazione mediatica di temi come “race and invisibility” e “gender issues”, alla riflessione critica riguardante una singola fonte o anche un singolo personaggio, e infine ai temi legati alla pratica del *vidding* e al fandom nel suo complesso. Uno dei *vid* inseriti nella playlist alla categoria “acatheory” è *The Glass* (thingswithwings, 2008, multifandom *metavid*), in cui la *vidder* ricostruisce per immagini la celebre definizione di *slash* data da Henry Jenkins:

When I try to explain slash to non-fans, I often reference that moment in Star Trek: The Wrath of Khan where Spock is dying and Kirk stands there, a wall of glass separating the two longtime buddies. Both of them are reaching out towards each other, their hands pressed hard against the glass, trying to establish physical contact. They both have so much they want to say and so little time to say it. Spock calls Kirk his friend, the fullest expression of their feelings anywhere in the series. Almost everyone who watches the scene feels the passion the two men share, the hunger for something more than what they are allowed. And, I tell my nonfan listeners, slash is what happens when you take away the glass. The glass, for me, is often more social than physical; the glass represents those aspects of traditional masculinity which prevent emotional expressiveness or physical intimacy between men, which block the possibility of true male friendship. Slash is what happens when you take away those barriers and imagine what a new kind of male friendship might look like. One of the most exciting things about slash is that it teaches us how to recognize the signs of emotional caring beneath all the masks by which traditional male culture seeks to repress or hide those feelings<sup>152</sup>.

Nel video vediamo, oltre alla famosa scena della mano di *Star Trek II: The Wrath of Khan* (Nicholas Meyer, 1982) citata da Jenkins, una selezione di scene provenienti da serie televisive appartenenti alla tradizione dello *slash* – tra cui *Starky & Hutch, due South* (Paul Haggis, 1994–1999), *Xena: Warrior Princess* (John Schulian, Robert G. Tapert, 1995–2001) – e altre tra cui *Buffy the Vampire Slayer* e *Angel*, (David Greenwalt, Joss Whedon, 1999–2004), *The West Wing* (Aaron Sorkin, 1999–2006), *Battlestar Galactica*. Nelle scene scelte vediamo due personaggi dello stesso sesso che si guardano attraverso un vetro inizialmente; poi, come descrive Jenkins, il vetro (che in molte scene, così come in

---

<sup>151</sup> milly, “Rec: ‘Hard Sun’ (Firefly/meta) (and Thoughts on Meta Vids)”, *Milly Livejournal Personal Blog*, 20/08/2009, <http://milly.livejournal.com/319525.html>.

<sup>152</sup> Henry Jenkins, “Confessions of a Male Slash Fan,” *SBF I*, Maggio 1993, citato in Henry Jenkins, Soshanna Green, Cynthia Jenkins, “‘Normal Female Interest in Men Bonking’: Selections from the Terra Nostra Underground and Strange Bedfellows”, in Henry Jenkins, *Fans, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture*, New York, New York University Press, 2006, p. 72.



quella originale tra Spock e Kirk, impedisce a uno dei due personaggi di uscire da un luogo in cui è confinato, spesso perché malato e contagioso) si frantuma, simboleggiando da una parte la rottura degli schemi (sociali, personali, relazionali) imposti all'individuo, che può finalmente permettersi di essere se stesso, e dall'altra l'unione tra i due protagonisti, tanto agognata, dai personaggi come dallo *slash* fan.

Per chiunque abbia anche una seppur minima conoscenza delle convenzioni dello *slash*, un video come *The Glass* è di facile lettura, e lo stesso si può dire di altri video nella lista del vidshow come *Still Alive* (counteragent, 2008, *Supernatural* e fonti esterne) o *Pressure* (California Crew, 1990 ca., immagini originali, VCR vid) che trattano entrambi di tematiche relative al fandom e al *vidding* in senso più generale utilizzando immagini provenienti da fonti esterne (*Still Alive* ricostruisce alcune dispute sorte all'interno del fandom di *Supernatural* durante la messa in onda della terza stagione).

Quando ci si trova di fronte a *vid* il cui elemento metariflessivo riguarda un unico prodotto, il riconoscimento diventa più complesso e può essere frutto di letture diversificate. È questo il caso, ad esempio, di *Sex-O-Matic Venus Freak* di deirdre\_c, realizzato nel 2009 sulla serie televisiva *Supernatural*, altro video citato nella playlist del vidshow del 2009. Il *vid* analizza il rapporto di uno dei protagonisti della serie, il più giovane dei fratelli Winchester, Sam, con le donne. Il video, accompagnato dalle note dell'omonima canzone di Macy Gray, si suddivide in una prima parte dedicata alla riluttante reazione di Sam all'ampio interesse che sembra suscitare nelle donne fin dall'inizio della serie (reazione dovuta in massima parte alla tragica scomparsa della fidanzata nel pilot della serie, che porta il ragazzo a rifiutarsi di avere relazioni con altre donne per paura di essere pericoloso) e in una seconda parte in cui Sam, vinto dalle insistenze delle molte pretendenti e del fratello, decide di ritentare "la strada dell'amore". Apparentemente, quindi, il video ricostruisce un tema portante della prima di stagione della serie e tratta di questioni legate a un unico personaggio. Tuttavia, l'interpretazione datane dalle moderatrici del vidshow – e da molte fan – è di una lettura – seppur giocosa – della sessualizzazione marcata dei personaggi presente all'interno della serie. In questo caso, quindi, l'aspetto *meta* sarebbe riferito solo a un'analisi "interna" del fandom di riferimento.

La questione è forse riassunta al meglio in questo commento della *vidder* lierdumoa:

So I was talking to permetaform last night about a post I wrote a little while back on how a lot of *vidding* resembles meta to me. The *vidder* is presenting her interpretation of canon -- and she's got the clips to back it up.  
There are the character manifestos. [...] There are ship manifesto's. [...] A lot of *vids* argue a point.

The main difference, of course, between written meta and meta vidding is that virtually no written meta is intended to be art, whereas virtually all vids are<sup>153</sup>.

L'idea secondo cui “virtualmente tutti i video sono meta” riassume molte delle problematiche legate a questa tipologia di video, e più in generale introduce a una serie di letture della pratica nel suo complesso, sia da parte di osservatori esterni, sia da parte delle *vidder* stesse, che è opportuno affrontare.

### “Vidding as storytelling ... or not”<sup>154</sup> In focus: fanvideo e narrazione

In una discussione durante una chat collettiva ospitata sul blog personale della *vidder* *bop\_radar*, intitolata “Defining vid genres and narrative styles<sup>155</sup>”, l'autrice e le commentatrici sviluppano la tematica delle tipologie di video scegliendo di dividere quelli che definiscono generi (tra cui includono i già citati *character study*, *action*, *multifandom*, *comedy*, *shipper*, *AU* e *universe vid*) e quelli che, invece, definiscono “stili di narrazione” tra cui enumerano, invece, *linear narrative*, *non-linear narrative*, *persuasive/argument vid*, “*vids that tell deeper*<sup>156</sup>”, *freeform/associative* e *mood vids*. Alcune di queste definizioni richiamano le tipologie precedentemente elencate, tuttavia l'elemento interessante è la presenza del concetto di *narrative*, narrazione.

All'interno della comunità vi è un abbondare di discussioni e post sull'argomento, tuttavia il termine assume significati molto diversi in base al contesto in cui è utilizzato.

Di certo, come rileva Tisha Turk, il concetto di narrazione discusso dalla comunità e quello normalmente inteso in ambito accademico risultano sfalsati:

when we use narrative in the vidding genre we're usually thinking about *plot*, whereas the narrative theory perspective lets us think about it in terms of *narration* [...] Vids don't have to worry about story, because the story is already there in the source, to be borrowed or subverted or undone; vids are not meant to stand alone<sup>157</sup>.

---

<sup>153</sup> lierdumoa, “More Vidding Ramble”, *lierdumoa Livejournal Personal Blog*, 20 settembre 2004, <http://lierdumoa.livejournal.com/121105.html>.

<sup>154</sup> here's luck. “Vidding as Storytelling... or Not.” *Here's Luck Livejournal Personal Blog*, 6 giugno 2003. <http://heresluck.livejournal.com/49161.html>.

<sup>155</sup> bop-radar, “Vidding Chat: Defining Vid Genres and Narrative Styles”, *Bop-radar Livejournal Personal Blog*, 11 ottobre 2008, <http://bop-radar.livejournal.com/170130.html>.

<sup>156</sup> Questo tipo di vid viene definito citando un commento di Laura Shapiro del 2003: “As a vidder, my interest lies in retelling canonical stories with different emphases, exploring events or feelings that might have gotten glossed over in the show, or characters that received short shrift. I think of this as ‘telling deeper.’ And again, that's all about subtext: picking a clip not because of what it literally shows, but because of the emotional information it carries -- which can be due to context, movement, facial expression, or even something as deceptively shallow as color”. (commento a Kat Allison, “[untitled]”, *Kat Allison Livejournal Personal Blog*, 11 novembre 2003, <http://katallison.livejournal.com/47269.html?thread=476581#t476581>).

<sup>157</sup> Tisha Turk, “Vids and the technical definition of narrative: addendum”, *Talking with Tv - Tisha Turk Livejournal Personal Blog*, 2 novembre 2008, <http://tishaturk.livejournal.com/1405.html>

Quello che Turk asserisce è che, in discussioni come “Why It’s so Damn Hard to Make a Good Vid That Tells an Original Story<sup>158</sup>” e “Notes on Narrative<sup>159</sup>”, il concetto di *narrative* viene utilizzato come sinonimo di “storia” per differenziare i video che hanno intenti narrativi – ossia quelli che ricostruiscono il plot di una puntata, una stagione o un’intera serie o film – da quelli che invece sono costruiti per assonanze visive, o seguendo un’idea di partenza. Un video non-narrativo può raccogliere immagini di donne eroine di film d’azione come *One Girl Revolution* (arefadedaway, 2009, multifandom); riflettere sulla relazione tra giovani donne e tecnologia e come questa sia rappresentata nei media come *Flickers* (lolachrome, 2012, multifandom); oppure ripercorrere la carriera di Gene Kelly montando le sequenze di ballo su una musica ritmata come *Dancin’ with Myself* (jetpack\_monkey, 2010, multifandom). Il primo riflette sulle tipologie di personaggi femminili nei media, celebrando la bravura nelle scene d’azione e le attitudini da leader di numerose protagoniste. Il secondo, invece, è un *argument vid* che mostra come la tecnologia contemporanea, onnipresente e usata come strumento di sorveglianza, possa in realtà essere trasformata in un’arma e uno strumento di potere per le ragazze: per farlo utilizza come esempio l’utilizzo continuativo e non convenzionale di strumenti tecnologici da parte di protagoniste di serie televisive quali *Veronica Mars* (Rob Thomas, 2004–2007) o *Revenge* (Mike Kelley, 2011 —), come segno di di capacità tecniche e intraprendenza. Infine, l’ultimo *vid* citato è montato adeguando i passi di danza di Kelly giustapposti al ritmo della musica scelta e creando un’assonanza visiva e sonora tra i due elementi remixati. Tre *vid* enormemente differenti e tutti e tre ascrivibili alla categoria non-narrativa.

While most vids can be said to tell a story, sometimes story is the object or genre and sometimes story is the mode -- and sometimes the story is merely the side effect of vidding narrative genres like film and series TV. That is, nearly any vid can be understood in terms of a story, but the story may or may not be the \*point\* of the vid<sup>160</sup>.

È interessante osservare – sia in questo caso sia in molti altri – l’utilizzo spontaneo e intuitivo di concetti teorici articolati da parte delle *vidder*, utilizzo che, sebbene si distanzi da quello accademico, ha un elevato grado di complessità.

---

<sup>158</sup> giandujakiss, “Why it’s so damn hard to make a good vid that tells an original story”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 24 novembre 2006, <http://giandujakiss.livejournal.com/36346.html>.

<sup>159</sup> here’s luck, “notes on narrative”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 1 gennaio 2003, <http://heresluck.livejournal.com/20502.html>.

<sup>160</sup> here’s luck, “notes on narrative in a vidding context”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 3 febbraio 2004, <http://heresluck.livejournal.com/99138.html>.

Turk sostiene che, da un punto di vista narratologico, tutti i fanvideo sono da ritenersi narrazioni, che inevitabilmente devono convivere con le narrazioni che le precedono e le formano, ossia quelle delle fonti<sup>161</sup>, perché:

[r]egardless of whether a vidder changes the story of a show, she is inevitably changing the discourse by changing the narration; she is always re-narrating, re-telling. Sometimes that “re” simply means telling-again; sometimes it means telling-against-the-grain. Either way, from a narratological point of view, a vid is always a new narrative, even when it seems to preserve the original story<sup>162</sup>.

Il termine *narrative* viene spesso utilizzato anche in contrapposizione al termine *meta*, per sottolineare una profonda differenza tra i video che “raccontano una storia” e i video che “parlano di una storia già raccontata”.

Molte commentatrici si interrogano sulla natura di quanto creano: un fanvideo racconta una storia? Oppure riflette su storie già esistenti ed è quindi assimilabile a una riflessione *meta* scritta? Un fanvideo che esplora il percorso di un personaggio all’interno di una serie televisiva ha lo stesso statuto di un video che esplora la rappresentazione della violenza di genere nei media?

Al di là del giudizio di valore che talvolta le *vidder* applicano alla distinzione tra *narrative* e *meta* – per cui un video che “racconta solo la storia” risulta inferiore per qualità e attenzione rispetto a un video che ha “qualcosa da dire su una storia” – è interessante notare che il concetto di “narrazione” viene chiamato in causa costantemente sia quando si parla di struttura del video (di cui parleremo nel prossimo paragrafo), sia quando si parla di tipologie di video. La struttura *narrative* è ritenuta la più semplice perché la più intuitiva e viene suggerita per realizzare *vid* su fonti poco conosciute<sup>163</sup>.

In thinking about different vid structures, I've noted three broad types, separable but not mutually exclusive: the narrative, the lyric, and the argument. Each has its own major organizational principle: story (narrative), image (lyric), and what for lack of a better term I'll call thesis statement (argument). [...]

That said, there's a sense in which, as viewers, we tend to *make* narrative in vids because we know context: we fill in story around what we actually see. That's not a bad thing;

---

<sup>161</sup> “We've got (a) the narrative of the vid, which is responding in some way to (b) the narrative in the original source text. The meanings of a vid [...] are not located solely in the vid, but in the interaction between the vid and the source: meanings emerge in the space [...] between the show's narrative and the vid's narrative”. (Tisha Turk, “Vids and the technical definition of narrative”, *Talking with Tv - Tisha Turk Livejournal Personal Blog*, 27 ottobre 2008, <http://tishaturk.livejournal.com/1189.html>).

<sup>162</sup> Ivi.

<sup>163</sup> “When it comes to storytelling (I distinguish between “storytelling vids” and “narrative vids”), keep it simple. If you want to tell a story visually, you have to be very, very straightforward. If it seems overly simplistic and obvious to you, then you've got it about right. Even at that, you will have people who interpret the story differently from what you intended. But that's cool; that's art”. Questo è uno dei suggerimenti che la vidder talitha78 inserisce nel suo contributo al *vidding meme* (cfr. Glossario) “Seven Things I Know About Vidding” (in questo caso la vidder chiama, in maniera ambigua, “storytelling vid” i *vid* con strutture e intenzioni non-narrative). talitha78, *op.cit.*

many vids rely on exactly that kind of filling-in. But there are other ways of mentally organizing the relationships among clips in a vid.

I think narrative is the most intuitive to create and watch; it's the default setting for most of us, not only because it's a familiar pattern in general but because it's the mode of most (if not all) of our source texts for vids<sup>164</sup>.

Nella seconda parte del commento, la *vidder* here's luck rimarca che la storia non è solo una modalità di costruzione dei *vid*, ma è anche soprattutto la modalità principale di fruizione: la prima lettura che un *vidwatcher* fa di un *vid* si fonda inizialmente sulle sue conoscenze del contesto originale. Analoga è la posizione della *vidder* aycheb:

So maybe narrative and lyric aren't categories so much as modes we use for both the making and the interpretation of vids and which is most evident depends partly on the vid and partly on what you're looking to get from it<sup>165</sup>.

Altrove aycheb si chiede se considerare i fanvideo come narrazioni potrebbe collidere con l'idea diffusa che i fanvideo siano, prima di tutto, "visual arguments", argomentazioni o saggi visuali (richiamando la celebre definizione di Francesca Coppa):

I'm thinking a little of the (possibly) opposing definition of vids as visual arguments. Can you narrate an argument? Or present one in narrative form? I've made vids that to my mind made arguments about their source but while creating that argument began by analyzing and breaking down (deconstructing?) the source, making the vid involved putting it all back together again. It feels as if calling a vid an argument might be a description of how it's made while calling it a narrative is more of a description of what it is as a finished, complete (and open) whole<sup>166</sup>.

Naturalmente, nessuna di queste domande o discussioni si rivela completamente esaustiva sull'argomento. Abbiamo tuttavia ritenuto interessante riconoscere a queste argomentazioni il giusto spazio perché esse occupano grande parte del dibattito *meta*, per dirla nel linguaggio delle *vidder*, presente negli spazi online.

---

<sup>164</sup> here's luck, "notes on narrative in a vidding context", cit.

<sup>165</sup> aycheb, commento a bop-radar, "Vidding chat: Defining vid genres and narrative styles", *bop-radar Livejournal Personal Blog*, 11 ottobre 2008, <http://bop-radar.livejournal.com/170130.html?thread=4940946#t4940946>.

<sup>166</sup> aycheb, commento a T. Turk, "Vids and the technical definition of narrative", cit., <http://tishaturk.livejournal.com/1405.html?thread=20093#t20093>.

### 3.3.2 *Vidding Process*: dall'idea al fanvideo

For me, the vidding process is very close to the nonfiction essay-writing process, and so I tend to think of vids in the same terms: thesis statements, building progression, cumulative, synthesis-y conclusions. Grouping evidence by theme<sup>167</sup>.

Il processo di creazione e realizzazione dei fanvideo, definito solitamente *vidding process*, è uno dei temi maggiormente discussi all'interno della comunità: le *vidder* si scambiano costantemente idee e consigli su come strutturare i video, sui passaggi da compiere per organizzare il lavoro, sulle fasi in cui suddividono i loro percorsi creativi. Nell'economia di *mentorship* che caratterizza la comunità in questo modo le *vidder* imparano le une dalle altre come lavorare sulle immagini, come montare e come dare vita efficacemente alle proprie idee. Anche questo corrobora l'ipotesi da noi spesso ribadita che la pratica del *vidding* sia un atto collettivo e collaborativo nel pieno senso del termine: ogni suo elemento è frutto di una continua e costante elaborazione condivisa da parte dei membri della comunità che condividono linguaggi, tecniche e tecnologie. È molto comune che le *vidder*, ad esempio, creino lunghi post – frequentemente corredati da immagini provenienti dai video o, in alcuni casi, da fotografie di appunti e file contenenti gli storyboard – sulle fasi creative che hanno preceduto la realizzazione di un video. Buona parte dei post di una *meta community* molto frequentata, *Vid Commentary*, è costituita da post in cui le *vidder* ricostruiscono il processo di creazione dei loro video più conosciuti (anche nei post in cui un *vidder* intervista un altro *vidder* il processo creativo è al centro di molte domande)<sup>168</sup>. All'interno di *Vividcon* vi sono innumerevoli panel che possono essere ricondotti al tema, tra i più significativi: “WIP it Good” (2012); “Structure Redux” (2010); “Music Theory and Composition”, “Vidding/Writing Comparison” (2008); “Why Vid?”, “Vid Structure” (2007); “Aesthetics: Visual Composition” (2005).

---

<sup>167</sup> colls, “Vidding, the creative process”, *Vidding Livejournal Community Blog*, 9 marzo 2010, <http://vidding.livejournal.com/2207477.html>

<sup>168</sup> Tra questi possiamo citare vid\_commentary, “Interview Series 2010: Cherry Ice”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 18 settembre 2011, <http://vid-commentary.livejournal.com/25867.html>; vid\_commentary, “Interview Series 2010: here’s luck”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 16 settembre 2010, <http://vid-commentary.livejournal.com/25587.html>; vid\_commentary, “Interview Series 2010: SDWolfpup”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 19 settembre 2010, <http://vid-commentary.livejournal.com/26364.html>; vid\_commentary, “Interview Series 2011: Gianduja Kiss”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 20 ottobre 2011, <http://vid-commentary.livejournal.com/30780.html>; vid\_commentary, “Interview Series 2011: Kuwdora - Part 1”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 18 novembre 2011, <http://vid-commentary.livejournal.com/32287.html>; vid\_commentary, “Interview Series 2011: Kuwdora - Part 2”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 18 novembre 2011, <http://vid-commentary.livejournal.com/32762.html>.

La *vidder* colla avvicina la creazione di un fanvideo alla stesura di un saggio: nell'esplorazione che seguirà delle fasi principali del *vidding process* vedremo come questa analogia risulti particolarmente calzante, con le debite differenze<sup>169</sup>. Tali fasi sono: idea/canzone, storyboard, struttura, clipping, montaggio, e beta. Queste fasi sono direttamente riconducibili alle fasi del *remix* da noi individuate nel primo capitolo e, inoltre, esattamente come le fasi del *remix*, sono da intendersi non come una progressione teleologica predeterminata nella creazione di un fanvideo, quanto piuttosto come una suddivisione concettuale di un processo che può comporsi in maniera totalmente differente a seconda delle soggettività e preferenze di ogni *vidder*.

### **Idea/Song choice**

L'idea da cui nasce il fanvideo è, ovviamente, il momento in cui l'intero processo prende l'avvio. La discussione in questo caso verte soprattutto su cosa stimola nella *vidder* l'idea per realizzare il video, in particolare se essa sia generata dalla musica o dalla visione della fonte filmica o televisiva.

It usually creeps semi-formed into my subconscious accompanied by a few images and then I listen to the song obsessively again and again as the idea grows<sup>170</sup>.

It starts with an idea, which may be as basic as “this is a Laura Roslin song”, but often includes some images to fit to a particular line. Then I’ll listen to the song obsessively but initially I tend to be thinking about the structure of the song and what it’s about rather than the vid. Music is hard<sup>171</sup>.

most of the time I have the concept and then have to look for the song ... but the vids I make easiest (though possibly not *best \*g\**) are the ones where the song has generated the concept<sup>172</sup>.

Nella maggioranza dei casi è la canzone l'elemento di partenza per la creazione del video: la *vidder* sente la musica e le parole e si immagina come queste possano

---

<sup>169</sup> “If a vid is a visual essay, it differs in significant ways from the argumentative essays ground out for composition classes. Student essays are produced under compulsion, in response to a prompt, for the teacher's evaluation; a vid is produced voluntarily, in response to something of interest to the creator, for a community in which the creator participates. The process of vidding often involves generating multiple drafts, seeking feedback from peers, and revising based on that feedback--the very activities that composition students are encouraged to undertake but often resist. In addition, many vidders write extensively about their own processes; in doing so, they assert their right to contribute to the fan community's collective knowledge about vidding, whereas student writers seldom contribute to the academic community's collective knowledge about writing”. (Tisha Turk, “Vids and composing processes”, *Talking with Tv - Tisha Turk Livejournal Personal Blog*, 5 febbraio 2009, <http://tishaturk.livejournal.com/2769.html>).

<sup>170</sup> bop-radar, “Vidding chat: Planning vids”, *bop-radar Livejournal Personal Blog*, 27 settembre 2008, <http://bop-radar.livejournal.com/167450.html>

<sup>171</sup> ayecheb, commento a *Ibidem*, <http://bop-radar.livejournal.com/167450.html?thread=4833818#t4833818>.

<sup>172</sup> halycon\_shift, commento a T. Turk, “Vids and composing processes”, cit., <http://tishaturk.livejournal.com/2769.html?thread=36817#t36817>

“raccontare” al meglio un personaggio, un evento, una storia che ha in mente, cosa che dimostra il fatto che musica e immagini sono, di fatto, inscindibili nella creazione e comprensione di un fanvideo. La cosiddetta “song choice” è alla base del funzionamento – e del gradimento – di un video<sup>173</sup>. Tisha Turk discute del tema in “Song Choice: vids that own their song” e in “Vids and composing process” e, nei commenti ai post, molte *vidder* confermano che non solo la canzone è ciò che scatena il processo creativo in misura nettamente maggiore rispetto alle immagini, ma che il funzionamento del video per chi guarda risiede spesso nella scelta della canzone “giusta”<sup>174</sup>.

Come commenta la *vidder* nestra:

The first thing to understand is that I relate to vids first on a musical level. I am pretty much incapable of liking a vid if I don't love the song. I can admire vids on a technical level, and I'm hopefully learning more about the visual and technical aspects, but if the song isn't something I'd put on my iPod, it will never go on my rewatch list<sup>175</sup>.

Nello stesso post, la *vidder* cerca di definire la differenza tra una “buona” scelta e una scelta “geniale” per la canzone che accompagna un video.

Now, what do I mean by “genius song choice”? It's got to be a song that fits the vid \*perfectly\* -- not a word out of place, not anything that will distract me from immersing myself in the vid<sup>176</sup>.

Come commenta la *vidder* sherrold, la scelta della canzone perfetta fa sì che, dopo aver visto il *vid*, “I can't hear the song without seeing the vid in my mind's eye”<sup>177</sup>.

Una volta scelta la canzone, il *vidder* può decidere sulla base di quali elementi cominciare a pianificare il video. In particolare, il rapporto con le parole della canzone è al centro di numerose discussioni: le parole sono il fulcro del video? Occorre cercare per ogni verso della canzone un'immagine che combaci con le parole? Quanto è necessario distaccarsi dal rapporto letterale tra immagini e parole?

I first write out all the lyrics. Or the important parts of the lyrics. I write the entire song out on two pages of a notebook that I can open flat. This is my favorite, *favorite* part of vidding right here, besides watching the completed vids. Here is where the magic is for me, here is where I make my story which is not the story seen on screen. I sort through my brain, thank the gods for having an excellent memory, and think of a clip that works with each lyric. Sometimes I have to change the POVs to make it work, so I cross stuff out. Sometimes some lyrics lie blank for a couple of days with no clip chosen for them<sup>178</sup>.

---

<sup>173</sup> Durante il Vividcon, ad esempio, si tengono numerosi panel dedicati all'argomento (2002, 2003, 2004, 2005 e 2013).

<sup>174</sup> Tisha Turk, “Song choice: vids that own their songs”, *Talking with Tv - Tisha Turk Livejournal Personal Blog*, 29 luglio 2010, <http://tishaturk.livejournal.com/7511.html>; “Vids and composing processes”, cit.

<sup>175</sup> nestra, “[genius song choice]”, *nestra Dreamwidth Personal Blog*, 25 maggio 2006, <http://nestra.dreamwidth.org/153056.html>

<sup>176</sup> *Ibidem*.

<sup>177</sup> sherrold, commento a *Ibidem*, <http://nestra.dreamwidth.org/153056.html?thread=1546720#cmt1546720>.

<sup>178</sup> daybreak77, commento a bop-radar, “Vidding chat”, cit.,



Come ricostruisce bop\_radar in “Lyrics and Literalism”, il rapporto di un *vidder* con le parole delle canzoni che sceglie è vario e complesso, e può anche modificarsi nel tempo:

For many of us, lyrics can be one of the strongest reasons for choosing to vid a particular track. As viewers, lyrics help us navigate through vids, as we absorb the images that the *vidder* has chosen to pair them with. In comments about planning vids, many people mentioned lyrics as determining the structure of a vid. They're certainly very hard to ignore! But it also seems like there are degrees to which different vidders, or different vids, rely on lyrics<sup>179</sup>.

Uno dei consigli che le *vidder* più esperte danno alle *newbie* è di evitare il rapporto biunivoco parola-immagine (alla parola “amore” far corrispondere un bacio, alla parola “mare” far corrispondere una scena in spiaggia, e così via), perché rende il video noioso e prevedibile<sup>180</sup>. L'interpretazione delle parole è uno dei punti di partenza della creazione del video, tuttavia occorre cercare di individuare delle connessioni più complesse per rendere il video interessante da guardare.

The interpretation of lyrics can be very complex. With the purely aural version of a track, the listener is free to make all sorts of associations of their own. However, once we marry lyrics with visuals, we direct the viewer's focus for interpretation in a certain direction. I think good vidders still allow space for audience interpretation--they suggest rather than tell. And when a vid really 'sings', for me personally, the combination of lyrics and images sparks associations that I might otherwise not have formed on my own<sup>181</sup>.

## Storyboard

Storyboarding for me means having a giant piece of paper on my wall with the lyrics written out line-by-line, and me noting down the particular scenes/clips that I want to use where. It doesn't have boxes of drawings, but I do go to clip-by-clip detail. I try to have as much planned as I can before starting, but that rarely means every clip is planned out. As long as I know how each segment of the vid contributes to the overall narrative/theme, I'm happy enough to start<sup>182</sup>.

---

<http://bop-radar.livejournal.com/167450.html?thread=4833306#t4833306>.

<sup>179</sup> bop-radar, “Vidding chat: Lyrics and literalism”, *bop-radar Livejournal Personal Blog*, 26 ottobre 2008, <http://bop-radar.livejournal.com/172373.html>

<sup>180</sup> “I think you're right that literalism most often goes wrong when it literalizes a lyric that was metaphorical to begin with. I started vidding in Buffy, a show where a remarkable number of characters end up on fire at some point, and there were a lot of vidders whose approach was clearly ‘If the song says something about burning desire then BY GOD I'D BETTER SHOW FLAMES’ [...] I've struggled more often with deciding when a straightforward lyrics needs to be \*turned into\* a metaphor by the visual. [...] Actually, the thing that I struggled with most when I was getting started as a vidder was what to do with the parts of a song that \*didn't\* have lyrics; if there was a long instrumental intro or bridge section, I got kind of freaked out (and tended to edit it down!) because lyrics were so important to the way I conceptualized a vid that I had trouble knowing what to do if I didn't have that crutch to lean on. Like a lot of newbie vidders, I was choosing vids based ONLY on the lyrics, and wasn't thinking nearly enough about the mood of music and whether the SOUND of the song was appropriate for the character or situation I wanted to vid”. (here's luck, commento a *Ibidem*, <http://bop-radar.dreamwidth.org/166258.html?thread=4999794#cmt4999794>).

<sup>181</sup> *Ibidem*.

<sup>182</sup> obsessive24, commento a bop-radar, “Vidding chat”, cit.,

Ogni *vidder* ha il suo sistema per pianificare il proprio *vid* ed è diffuso riferirsi a questa fase come *storyboarding*. In ogni caso il punto di partenza sono le parole della canzone, dalle quali si prende spunto per riflettere sulla narrazione, sul concept generale del video, sulle emozioni che si vogliono richiamare o suscitare. Spesso le *vidder* discutono le proprie strategie di *storyboarding*: alcune preferiscono disegnare a mano su fogli e lavagne lo svolgimento della canzone, altre usano file Excel pre-impostati<sup>183</sup>.

Così fa ad esempio la *vidder* thuvia ptarth che racconta di utilizzare un foglio diviso in quattro colonne: “timing”, “music/lyrics”, “Theme/mood” e “Clips”. Nelle prime due colonne la *vidder* inserisce i tempi e i versi della canzone (descrivendo a parole i brani non cantati), compilando poi le altre due sezioni man mano che elabora il video. Nella terza colonna elenca i momenti e gli snodi narrativi che desidera inserire e le emozioni specifiche relative a un passaggio (o a un evento nella fonte primaria), mentre nella quarta sezione raccoglie indicazioni di massima sulle clip da cercare (se sa già quali scene vuole utilizzare, vi inserisce invece dei codici per identificare la clip – ad esempio il numero dell'episodio se si tratta di un *vid* tratto da una serie televisiva).

For me, the storyboard is a living document. I use it to start off my brainstorming or record my initial impressions of where the vid is going, but I continue to update it throughout the making of the vid. I use color to tell me status: black text means the clip is on the timeline, blue text means I have to find the clip or make a change, red text means I will have to do some effect in AE rather than Premiere<sup>184</sup>.

Numerose *vidder* concordano sui cambiamenti apportati alla fase di *storyboarding* in base alla tipologia di *vid* che si vuole realizzare. Molte ammettono di utilizzare uno schema soltanto in caso di *vid* argomentativi molto complessi o di *vid* CR che richiedono attenta pianificazione<sup>185</sup>. Nel caso di *vid* multifandom, invece, spesso lo storyboard è strutturato in chiave tematica: la *vidder* crea un elenco di tipologie di scene che diventeranno il fulcro del *vid* e inserisce, man mano che riguarda le fonti che ha selezionato, le indicazioni sulle

---

<http://bop-radar.dreamwidth.org/162234.html?thread=4844218#cmt4844218>.

<sup>183</sup> “The second stage of my process used to be opening a spreadsheet, typing up the lyrics line by line and marking out instrumental bars, and then typing whatever I was gonna vid next to them”. (beccatoria, commento a *Ibidem* <http://bop-radar.livejournal.com/167450.html?thread=4846618#t4846618>).

<sup>184</sup> thuvia ptarth, “Storyboards”, Dreamwidth Journal, *Vidding Dreamwidth Community Blog*, 30 giugno 2010, <http://vidding.dreamwidth.org/22442.html>.

<sup>185</sup> “I only plan heavily when I'm doing more conceptual vids [...]. Sometimes I just fly by the seat of my pants on the strength of a few visualisations I have at certain moments in the music [...]. The latter requires minimal planning and usually gets done in the space of a weekend. So it's the other ones that I primarily want to talk about when it comes to planning. If I have a vid idea that's properly idea-based rather than just a piece of shiny, it'll take me anywhere between two weeks to three or four years to ponder the idea and make sure it's conceptually sound from start to finish before I begin. I usually know what I want to say in each segment of the vid, but I may not know the particular clips that I want to use”. (obsessive24, commento a bop-radar, “Vidding chat”, cit., <http://bop-radar.livejournal.com/167450.html?thread=4844314#t4844314>).

clip che potrebbero essere usate. Quando il *vid* contiene molte fonti, questa fase può durare anche svariate settimane. Nel caso, ad esempio, di un *vid* particolarmente celebre nella comunità come *One-Night Fandoms: A Tribute to Yuletide* di thingswithwings ed eruthros (2008) – che contiene oltre centosettanta fonti diverse – il processo di storyboard ha richiesto un lavoro pressoché elefantino: l'intera realizzazione del *vid* ha occupato le *vidder* per più di otto mesi. Yuletide è un *challenge*<sup>186</sup>, evento annuale di scambio di fanfiction di ogni genere (*gen*, *het* e *slash*<sup>187</sup>) dedicato ai fandom rari<sup>188</sup>. Per celebrare questo evento le *vidder* hanno deciso di realizzare un video con i fandom presenti all'interno del *challenge* che contenesse, inoltre, tutte le tematiche e le ambientazioni più care agli autori delle storie, che spaziano dall'amore all'amicizia, dal ballo alle sparatorie, dalle scene di sesso alle fughe rocambolesche. Per realizzarlo le *vidder* hanno utilizzato un gigantesco foglio su cui hanno inserito i vari fandom accanto ai quali hanno segnato la categoria in cui potevano inserirli (si va da “hug” a “kiss”, da “bedscene” a “torture”). Successivamente, hanno realizzato un secondo cartellone in cui sotto alle indicazioni sulle sequenze tematiche del *vid* e i tempi di massima della canzone scelta (“Angel of the Morning” del gruppo The Pretenders, una canzone d'amore particolarmente descrittiva in cui ritornano frequentemente frasi come “toccare la guancia” e “accarezzare i capelli” interpretate letteralmente dalle *vidder* selezionando scene analoghe) inseriscono le clip adatte, man mano che vengono individuate<sup>189</sup>.

Questa fase, sebbene comporti un certo grado di lavoro tecnico è una delle fasi più soggettive dell'intero *vidding process*. Alcune *vidder*, ad esempio, rifiutano di organizzare in alcun modo il proprio lavoro e passano direttamente dalla fase di scelta del soggetto e scelta della canzone alla fase di *clipping* e montaggio.

Oh goodness, all of this is so much more organised than what I do! I love looking at people's notes, though, they are both fascinating and bewildering for me. My process really just consists of listening to the song over and over until I know it really well and can visualise most of the vid in my head, then throwing clips on the timeline and tweaking them until they look right<sup>190</sup>.

---

<sup>186</sup> cfr. Glossario.

<sup>187</sup> Per la definizione dei termini *gen* e *het*, cfr. Glossario.

<sup>188</sup> Il blog dell'evento è <http://yuletide.livejournal.com/> mentre all'indirizzo <http://archiveofourown.org/collections/yuletide/> si possono trovare tutte le fanfiction scambiate dalle partecipanti nel corso degli anni.

<sup>189</sup> thingswithwings descrive il “lento”, “folle” ed “esilarante” processo della creazione del *vid* in thingswithwings, “thingswithwings | The Making of the Yuletide Vid”, *thingswithwings Dreamwidth Personal Blog*, 27 ottobre 2009, <http://thingswithwings.dreamwidth.org/81357.html>, corredando il post con alcune fotografie dei vari storyboard realizzati.

<sup>190</sup> such\_heights, commento a thuvia ptarth, “Storyboards”, cit., <http://vidding.dreamwidth.org/22442.html?thread=11946#cmt11946>.

## Struttura

Nelle note sul panel “Structure Redux”, tenutosi durante *Vividcon 2010*, la *vidder* dualbunny (comoderatrice insieme a here's luck e diannelamerc) propone alcune riflessioni sul tema che possono essere utili a inquadrare questa fase. In primo luogo, segnala molteplici possibili strutture tra cui “book-ending, working a specific scene or type of imagery throughout an entire vid, intercutting, strong chronological themes, strongly adhering to lyrics, implied flashbacks, continuous/opposing internal and external movement, or added visual/effects transitions (crossfades, flashes, etc.)”. In secondo luogo, si interroga su quanto della struttura narrativa di un *vid* dipenda dallo spunto musicale della canzone scelta o se si possa considerare possibile una struttura contrastiva che vada contro il "mood" generale della musica e delle sue parole. E, infine, quanto sia importante la scelta del *punto di vista* (Point Of View - POV).

La fase di strutturazione del *vid* può sembrare sovrapposta a quella di *storyboard* o a quella di montaggio, e probabilmente in molti casi lo è, tuttavia è opportuno individuare le debite differenze. Laddove per fase di *storyboarding* le *vidder* sono solite intendere tutto quel processo che va dal brainstorming iniziale alla scelta del tema portante e alla selezione delle clip, la struttura del video è quel passaggio intermedio di composizione del *vid* che si colloca tra lo *storyboarding* e il montaggio vero e proprio che ha a che fare con la composizione del *vid* che precede il montaggio vero e proprio. Raramente le *vidder* distinguono all'interno della fase di montaggio tra il posizionamento delle clip sulla *timeline* e le fasi di intervento sulle singole immagini, come variazioni di luminosità e colore o utilizzo di effetti speciali, quello che nella produzione *mainstream* definiremmo post-produzione. Tutte queste sono ritenute fasi più "tecniche" rispetto alla struttura del *vid* e vengono raggruppate insieme nella discussione sul montaggio.

La struttura è la griglia operativa entro la quale i personaggi e gli eventi del video si muovono, è al contempo un *device* narrativo e stilistico che determina le scelte di montaggio effettive che si situano nella fase successiva.

Fondamentale è Il POV, uno dei codici linguistici primari per comprendere e leggere un *vid*, “a vehicle of vidding logic as used by a *vidder*<sup>191</sup>”. Tra le critiche più frequenti che vengono fatte da *beta* e *vidwatcher* a un *vid* troviamo la mancanza di un

---

<sup>191</sup> permetaform, “vidding and POV”, *permetaform Livejournal Personal Blog*, 7 luglio 2005, <http://permetaform.livejournal.com/288268.html>.

punto di vista definito<sup>192</sup>. I sistemi con cui il *vidder* dichiara il POV in un video sono, in realtà, piuttosto semplici: all'inizio del video compare di solito un primo piano o un piano medio del personaggio su cui il *vid* si concentra per un tempo sufficiente allo spettatore da comprendere che si trova di fronte al protagonista. Inoltre, l'unione delle parole e della musica della canzone con il volto del protagonista fungono di solito da chiave di lettura immediata: al personaggio sul cui punto di vista il *vidder* si concentra viene attribuita una voce che dice “io”<sup>193</sup>. Nel caso di *vid* con più punti di vista, la struttura è complicata dalla necessità di marcare a sufficienza lo spostamento di POV da un personaggio all'altro. Anche in questo caso, la musica può servire da appoggio al *vidder*. Questo *device* compositivo è, chiaramente, impossibile qualora si sia di fronte a video multifandom in cui il punto di vista del singolo non è importante. In quel caso, infatti, il *vid* è strutturato seguendo altri schemi. Come riflette permetaform, il POV come fulcro della struttura di un *vid* risulta spesso intuitiva ma ripetitiva e scontata, senza essere per altro applicabile a tutte quelle tipologie di video che si distaccano dalle strutture prettamente narrative.

Granted, POV \*might\* be inherent in vids just because of the nature of the music and the way most people listen to it. There's usually one singer and the POV is usually assigned to that one singer; but can't the vid be structured around something other than POV? Is, then, POV just an organizing methodology? 'Cause I wonder too, if this methodology of most vidders is the best thing to have and/or advocate. And I use that term because organizing vids around a POV, for all it's usefulness, still simply a method, and thus still simply *arbitrary*. For all the usefulness, sometimes, of setting a specific POV for a vid, it's not really useful in the construction of semi- or completely omniscient vids. And it doesn't cover most non-narrative vids; it can't really help the character study, nor the meta vid, nor the multi-fandom vid, nor the mood vid, nor the movement vid<sup>194</sup>.

Talvolta le altre tipologie di *vid* possono funzionare meglio “through motifs and other visual connections and contrasts than through narrative storytelling. Images and

---

<sup>192</sup> “I don't care whether or not I can identify the structural choices in a conscious way; I just don't want the choices to seem so bizarre or counterintuitive or out-of-nowhere that they detract from the vid. POV switching is maybe a good concrete example of this. I have no problem with POV-switching in vids, but I have a huge problem with POV switching that's not clearly signaled or that happens in the middle of a verse” (here's luck, “Vividcon 2010 Panel Notes: Structure Redux”, *here's luck Livejournal personal blog*, 7 settembre 2010, <http://heresluck.livejournal.com/322704.html>).

<sup>193</sup> Un esempio tra gli altri può essere il *vid* di Greensilver *The Adventure* (2012) dedicato al personaggio di Neville Longbottom della saga di *Harry Potter*: dopo una serie di immagini descrittive, piani lunghi e campi totali della scuola di Hogwarts, del treno che gli alunni usano per giungere a destinazione da Londra, della sala comune della scuola, e dopo i primi piani dei professori, vediamo inquadrato Neville, dall'alto, che spaurito raccoglie il suo animale da compagnia, una rana, al suo arrivo ad Hogwarts. Da quel momento il punto di vista del video è evidentemente incentrato su di lui. Il testo della canzone (che descrive le azioni di un ipotetico “tu”) vira alla prima persona durante il ritornello (“Hey, oh, Here I am/ and here we go life's waiting to begin”), durante il quale la *vidder* sceglie di utilizzare primi e primissimi piani di Neville in modo da rinforzare l'idea del suo punto di vista agli occhi del *vidwatcher*.

<sup>194</sup> permetaform, “vidding and POV”, cit.

patterns accumulate and repeat<sup>195</sup>». Altri *vid*, più complessi, vengono suddivisi in sezioni tematiche, definite dal progredire della canzone, con una parte introduttiva e una conclusiva. Un esempio è *Marble House* di hollywoodgrrl (2009), incentrato su un doppio episodio della terza stagione di *Doctor Who* in cui il Dottore perde la memoria e si comporta come un normale umano, professore in un collegio maschile inglese nel periodo che precede lo scoppio della prima guerra mondiale. I due episodi sono particolarmente amati dai fan e importanti nell'economia generale della serie, perché segnano un momento di grande sviluppo nel personaggio protagonista. La *vidder* sceglie di strutturare il video replicando la struttura di una puntata della serie: l'arrivo dell'astronave del dottore, sotto forma di cabina del telefono blu, il Tardis, nel luogo in cui si svolge la vicenda; alcune fasi della storia e, in chiusura, il Dottore che riparte a bordo del Tardis. La parte principale del *vid* è suddivisa in sei fasi che corrispondono alle strofe della canzone e che si ripetono simmetricamente. La peculiarità del *vid* risiede nell'utilizzare immagini provenienti da fonti esterne alla serie per ampliare il tema della guerra mondiale presente negli episodi, immagini che vengono inserite nella seconda e nella penultima sezione, dedicate alla vita sulla terra quando il Dottore non riesce o non vuole intervenire in aiuto degli uomini: morte, distruzione, atrocità. Due sezioni, la terza e la terzultima sono dedicate alla compagna di viaggio del Dottore, Martha Jones, costretta a fingersi cameriera per proteggere il Dottore senza memoria e aiutarlo a ritornare in sé al momento opportuno. La sezione centrale è invece dedicata da una parte a John Smith, l'innocuo professore che il Dottore crede di essere, che s'innamora dell'infermiera della scuola e sogna di vivere una vita felice e normale e, dall'altra, al Dottore e alle sue imprese. Quest'ultima sezione è impostata sulla parte strumentale della canzone, a ogni riff corrisponde un montaggio tematico di scene: i mostri, i nemici, le rigenerazioni e le precedenti e future compagne, che sarà costretto a perdere.

Ad un livello più generale, occorre rimarcare come la struttura del *vid* sia largamente dipendente – per sincronia o per contrasto – dalla musica scelta:

I usually think of the vid's structure as paralleling the song's structure, so I ask myself what the intro and outro need to be, what each verse and chorus needs to accomplish, and what those final notes will suggest<sup>196</sup>.

---

<sup>195</sup> here's luck, "vid commentary: "Superstar" part 1: structure and thematics", *here's luck Livejournal personal blog*, 5 febbraio 2004, <http://heresluck.livejournal.com/100377.html>

<sup>196</sup> Laura Shapiro, commento a here's luck, "vid structure and the process of vidding", *here's luck Livejournal personal blog*, 24 gennaio 2005, <http://heresluck.livejournal.com/152677.html?thread=1171557#t1171557>.

## Clipping

Clipping makes me feel in control. I grab everything even remotely applicable to the vid, and I generally do a LOT of my brainstorming while clipping. I scroll through the source with the sound down and think about the ways I can use the visuals. I reconnect with the source this way and it helps me know that I'll be able to do what I want to... if I don't find the clips I was hoping for I either let the vid go in another direction or I rethink the whole thing. Either way, I usually find this phase very productive<sup>197</sup>.

La fase detta *clipping* – di cui abbiamo già parlato nel descrivere le fasi del *remix* nel primo capitolo – è il momento in cui la *vidder* effettua il “taglio” delle clip dal materiale di partenza. Solitamente riguarda di nuovo la fonte e sceglie quali parti potrebbero potenzialmente essere inserite nel *vid*. Attraverso il software di montaggio, quindi, le separa e le suddivide. Le clip create, importate all'interno del progetto nel software, costituiranno la base per realizzare il montaggio vero e proprio. Questa fase funge anche da ispirazione per la selezione delle immagini: in alcuni casi la *vidder* sa quali scene e sequenze specifiche vuole inserire nel montaggio finale. In altri, la rinnovata visione del materiale le permetterà di individuare le clip giuste di cui aveva soltanto un'idea più vaga (ad esempio, sapeva di voler cercare scene in cui due personaggi compaiono insieme, o scene in cui i personaggi compiono determinate azioni). Come già ricordato, questa fase è quella ritenuta più noiosa e più lunga dalle *vidder*, anche perché è spesso costellata di problemi riguardanti i formati e la qualità delle clip: quali software usare per trasferire la fonte in DVD (o VHS) al formato digitale? Come ottenere clip di qualità soddisfacente (in termini di ratio, *encoding*, codec, etc.)? Quanto minutaggio in più rispetto alla scena che si vuole prelevare occorre mantenere nella selezione per non avere problemi durante il montaggio? Queste sono alcune delle preoccupazioni più comuni<sup>198</sup>. Alcune *vidder* raccontano di creare dei database per le fonti che utilizzano spesso, come ad esempio fa here's luck in “vid commentary: vidding process”. La *vidder* spiega come, durante la visione della fonte, propedeutica alla fase di *vidding*, abbia deciso di creare un file Access in cui inserire numerose informazioni per ogni scena che reputa interessante tra cui informazioni sull'episodio, i *timecode* di inizio e fine della scena, i personaggi, la location, i movimenti di camera esterni e interni e altre informazioni aggiuntive. In base alle scelte effettuate durante la fase di *storyboarding* e strutturazione del *vid*, la *vidder*

---

<sup>197</sup> bop\_radar descrive il proprio *vidding process* in bop-radar, “Vidding chat”, cit.

<sup>198</sup> Molte tra queste sono affrontate in tutorial e consigli sui vari siti e community. La *vidder* permetaform li ha, ad esempio, raccolti in una serie di post tra cui permetaform, “Basement Level”, cit.; permetaform, “2nd Level: Technical Vidding Tips”, *permetaform Livejournal Personal Blog*, 21 giugno 2004, <http://permetaform.livejournal.com/193068.html>.

sceglie quali clip utilizzare attingendo alle informazioni inserite nel database (ad esempio, selezionare tutte le sequenze con movimenti di camera da sinistra a destra per ottenere un preciso effetto di movimento, etc.). Soltanto dopo questa fase procede con l'effettivo taglio delle clip dal file primario<sup>199</sup>. Questo caso è tuttavia piuttosto singolare: raramente le *vidder* costruiscono un sistema così metodico e accurato, anche se molte ammettono di avere sviluppato nel tempo alcune forme di classificazione delle clip, spesso con un sistema di etichette utilizzate all'interno del software di montaggio.

Oh, and what I thought was clipping was really me pulling an entire movie or a tons of episodes into Sony Vegas and trimming from there. Oops<sup>200</sup>.

## Montaggio

Actually editing ALWAYS is the shortest part of the process for me. I definitely tweak things around a bunch, and switch out clips, or change the flavor of things if something seems to be organically moving in a different direction than I originally intended<sup>201</sup>.

Molte *vidder* insistono che la parte del montaggio effettivo del *vid* all'interno del programma di montaggio apposito – per quanto possa essere resa difficoltosa da problemi di natura tecnica – sia in realtà la più semplice dell'intero processo, l'elemento più “naturale” della pratica.

Start throwing clips at the timeline. [...] Here's where I go with my instincts, use the clips that first strike me as fitting for the lyrics and the narrative I'm after. I'm often sort of surprised at how organically a lot of things fall into place here, things I hadn't necessarily “planned”<sup>202</sup>.

Anche in questa fase, ovviamente, ogni *vidder* ha il proprio stile e le proprie abitudini. Alcuni preferiscono montare “cronologicamente” il *vid* dall'inizio alla fine, seguendo il proprio piano di lavorazione (“And then comes the actual editing. I've actually learned that I vid better from start to finish rather than jumping back and forward through

---

<sup>199</sup> “Once I've rewatched the show and made the database, I go back to my printout of the lyrics and do some further brainstorming. So, for example, if there's a line where I know I want a shot of Mal alone and sad, and I can think of a couple of obvious ones but I know there are more and I have no idea what episode they're in, I filter the database to clips of Mal and scan through the descriptions of those shots, marking additional options for that line in the database (so I'll remember to clip them) and on the printout (so I'll remember what I thought I wanted to use that clip for). After I've done the initial clipping, I also use the database to fill in gaps on the timeline: If I need a clip with camera motion circling around Fraser, or a clip of Claire smiling, or a shot of Mal moving from left to right across the frame, I sort and/or filter the database (by character, by external motion, by internal motion, whatever) in order to find the clip I want (or to ascertain that the clip I think I remember doesn't actually exist)”. (here's luck, “vid commentary: vidding process”, *here's luck Livejournal personal blog*, ottobre 2007, <http://heresluck.livejournal.com/241640.html>).

<sup>200</sup> kiki miserychic, “vidding meme 2012”, *kiki miserychic Livejournal Personal Blog*, 26 dicembre 2012, <http://kiki-miserychic.livejournal.com/217506.html>

<sup>201</sup> boom-queen, commento a bop-radar, “Vidding chat”, cit., <http://bop-radar.livejournal.com/167450.html?thread=4843034#t4843034>.

<sup>202</sup> chaila, commento a *Ibidem*, <http://bop-radar.livejournal.com/167450.html?thread=4835098#t4835098>.



the timeline; I can vid certain sections out of order if they're anchoring clips [...] but vidding chronologically really makes the vid flow better<sup>203</sup>). Altri, dopo aver completato la prima bozza, iniziano a riflettere sulle singole scelte di montaggio fatte istintivamente e a modificarle di conseguenza. Una volta posizionate le clip sulla *timeline* del programma e visionata la sequenza, il *vidder* può intervenire sull'immagine per migliorare gli stacchi troppo netti o poco funzionali. È questo il momento in cui si lavora sulla parte visiva e in cui, dal contatto diretto con le clip, ci si allontana dalla relazione biunivoca immagini-parole che spesso muove la riflessione sulla struttura e la stesura dello *storyboard*, per focalizzarsi maggiormente sugli aspetti visivi e sulla relazione tra immagini e melodia.

Obsess, agonize and otherwise fixate. Compulsively switch clips in and out of the timeline, rearrange the sequence of clips, and make Daybreak watch 17 versions of the same vid. This is the heart of making the vid for me, chopping up my original inclinations, thinking about my choices, and making it better<sup>204</sup>.

At this point, I'll be making lots of little notes to myself as I go through the timeline - points where there are no clear transitions but something changes within the audio that would indicate a clip change I'll mark up for using a fade transition, where two images blend together rather than a hard transition<sup>205</sup>.

La *vidder* insiste, in seguito, nel suo commento sui particolari effetti di armonia o contrasto con la canzone scelta che cerca di ottenere in questa fase, pensando continuamente all'audience potenziale: l'effetto da ottenere è sempre quello di trasmettere al pubblico la propria idea iniziale, anche a costo di “infrangere” qualche regola di composizione.

I'll indicate where I associate the music with something going up or down - descending chords, for example. I'll look for patterns where the same number of frames comes up a lot, because the vast majority of songs are very regular in composition - there's usually something keeping time within the song, a bass line or a drumbeat or something, that the song and lyrics work around.

If you go against that without a strong reason too, the vid jars as people watch it; there's something subconscious that says "this isn't right." On the other hand, if I know what that timing is and can work with it, then clips that follow it and follow the lyrics and the more variable parts of the music seem to fit, transitions often going unnoticed as people watch... and then when I choose to break that regular pattern, the fact that I've been following it up to that point makes that sudden break more shocking or more noticeable, which is often the effect i'm looking for<sup>206</sup>.

È questo, inoltre, il momento dell'inserimento degli effetti. Come già sottolineato in precedenza, i membri della comunità del *vidding* intendono con il termine qualsiasi

---

<sup>203</sup> *Ibidem*.

<sup>204</sup> chaila, commento a *Ibidem*, <http://bop-radar.livejournal.com/167450.html?thread=4835098#t4835098>.

<sup>205</sup> brokenmnemonic, commento a *Ibidem*,  
<http://bop-radar.livejournal.com/167450.html?thread=4844570#t4844570>.

<sup>206</sup> *Ivi*.

manipolazione dell'immagine sia a livello di singolo fotogramma, sia a livello di sequenza, sia a livello di montaggio. “[F]or me, effects are no different or separate from vidding; they're not an extra, they're not added on, they're an integral part of vidding<sup>207</sup>”. Inoltre, le modifiche che il software di montaggio consente di fare rapidamente sulla fonte rendono la creazione di effetti uno degli aspetti fondamentali di questa fase.

In my view the best way to understand “effects” is to learn Photoshop, because that's always useful anyway, and once you know Photoshop you know After Effects, AND it teaches you to see a vid as a canvas, to see the screen as a stage and the visual elements as actors you can direct as you please. Once you see that you really can change anything--colour, motion, composition, layers--then “effects” will just become more choices you know you can make, as clip choice or music or cutting style are<sup>208</sup>.

Molti considerato effetti speciali tutto quello che esula dall'*hard cut* tra uno stacco e l'altro, comprendendo nella categoria persino le transizioni di montaggio quali sovrimpressioni o tendine. In generale, si dà per scontato che le *vidder* modifichino preliminarmente la fonte, soprattutto quando è di bassa qualità, uniformandone il colore, la luminosità e la nitidezza con semplici procedure all'interno del software di montaggio. Invece, tutto quello che avviene a livello dell'immagine al di là di queste procedure preliminari è da ascrivere alla fase di montaggio degli effetti. L'utilizzo di marcature e distinzioni tonali per strutturare il *vid*, creare connessioni e dissonanze tra le clip, costruire linee temporali differenti (è comune, ad esempio, l'uso di un colore differente per i *flashback*) è estremamente diffuso<sup>209</sup>.

Questo è da sempre uno dei terreni di scontro più frequentati dalle *vidder*: per lungo tempo, infatti, si era soliti definire l'effetto un “trucco” per abbellire un *vid* senza sostanza, senza struttura e concepito in maniera superficiale<sup>210</sup>. Tuttavia, man mano che

---

<sup>207</sup> lim in bop-radar, “Vid chat”, cit.

<sup>208</sup> lim, commento a bop-radar, “Vid chat”, cit. ?thread=5394317#t5394317.

<sup>209</sup> È questo il caso, ad esempio, di *Tragedy* (dualbunny, 2007) dedicato al personaggio di Spike in *Buffy the Vampire Slayer*, in cui l'alternanza di bianco e nero e colore indica i differenti stati emotivi del vampiro in relazione alla sua storia d'amore con la protagonista. Molti *vid* che utilizzano come fonte la serie televisiva *Veronica Mars* sfruttano, invece, le differenze già presenti nella fonte originaria: la fotografia della serie, infatti, era caratterizzata dall'utilizzo di colori saturi e luminosità diffusa nelle scene di *flashback*, frequentemente utilizzate nelle prime due stagioni. Così *vid* come *Déjà Vu* di Firenze (2005) e *Nervous Breakthrough* di dualbunny (2005), esaltano artificialmente le differenze cromatiche già presenti nelle immagini (che virano nei toni del rosa, del verde o del blu notte) per costruire la propria struttura.

<sup>210</sup> “As I said, I'm not a fan of flashy effects for no reason if they're used to cover up bad editing. And I rarely think a *vid* needs effects to succeed” (beccatoria, commento a bop-radar, “Vid chat”, cit., <http://bop-radar.livejournal.com/183437.html?thread=5395085#t5395085>). “I tend not to get involved in these conversation because there's always like this long line of vidders banging on about how effects are used to cover up bad vids and it makes me feel ouchy” (lim, commento a *Ibidem*, <http://bop-radar.livejournal.com/183437.html?thread=5393805#t5393805>).

l'esperienza e la facilità con cui utilizzare i programmi cresceva – e con essa l'abilità di utilizzare queste procedure – l'opinione comune delle *vidder* è mutata radicalmente<sup>211</sup>.

[W]e want to learn to use effects, we really do, but we're still struggling to learn how to *imagine* our vids with effects in them, to conceptualize the special effects as something part of and integrated into the whole rather than something we tinker around with as the icing on the cake of the “real” vid<sup>212</sup>.

## Beta

And please don't be rude when commenting, there is a difference between constructive and destructive criticism<sup>213</sup>.

Il paragone tra il processo di costruzione di un fanvideo e la redazione di un saggio accademico sembra particolarmente calzante una volta considerata l'importanza fondamentale data all'interno del *vidding process* alla fase di *beta* o *betaing*, che assomiglia in parte alla fase della peer-review nel contesto accademico. Una volta terminata, infatti, la composizione del *vid*, il *vidder* sottopone il proprio lavoro a uno o più beta, ossia ad altri *vidder* il cui compito è quello di guardare attentamente il *vid* e proporre al *vidder* cambiamenti e miglioramenti, criticare le scelte di montaggio e giudicare la comprensibilità generale dell'idea alla base del *vid*. A differenza del referaggio accademico, tuttavia, il giudizio del *beta* non è discriminante per la pubblicazione del *vid* sugli spazi online scelti dal *vidder*, né il *vidder* è obbligato a seguire le istruzioni del beta. Solitamente il *vidder* sceglie un *beta* con cui è in confidenza (anche se sulla pagina della community LiveJournal *Vidding* si possono trovare varie richieste di *beta* da parte di *vidder* alle prime armi), che conosca bene la fonte originale e, possibilmente, che sia più esperto per quanto riguarda le tecniche e lo stile di montaggio.

The benefits of beta'ing, for me - whether it's one beta or many - are: a sanity check that my vid makes sense; that the vid is doing what I want it to do (emotionally or visually or narratively); that I've made it the best I can (I am really, really lazy, so my beta(s) prevent me from just settling because something is “good,” and make me make it better); reviewing my intent in choosing certain clips and using certain transitions or effects; and reassurance that at least one person beside myself will get something out of it (for the most part, that's important to me, but that varies by vid, and vidder)<sup>214</sup>.

---

<sup>211</sup> È significativo notare che i *vid* presentati durante il vidshow di Vividcon 2003 intitolato “Special Effects” avessero in realtà pochissimi effetti visibili e si limitassero, ad esempio, all’inserimento di transizioni con bagliori bianchi o a modifiche di velocità delle clip. A riprova del fatto che al tempo, all’inizio del *vidding* digitale, la conoscenza degli strumenti era ancora piuttosto approssimativa così come le possibilità offerte dai primi software.

<sup>212</sup> here's luck, “vidding: learning to conceptualize special effects”, *here's luck Livejournal personal blog*, 4 gennaio 2007, <http://heresluck.livejournal.com/212199.html>

<sup>213</sup> sdwolfpup, “The Great Vidding Truth Meme”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 22 febbraio 2006, <http://sdwolfpup.livejournal.com/242082.html>

<sup>214</sup> sdwolfpup, “Beta thoughts and a question about a naturopathic link”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 13 marzo 2006, <http://sdwolfpup.livejournal.com/246667.html>.

Il rapporto tra *vidder* e *beta* è solitamente molto stretto e questo momento è visto dai *vidder* come la fase in cui controllare che il *vid* funzioni da un punto di vista narrativo, argomentativo, stilistico e visuale.

I personally feel the only “danger” of beta’ing is if you do not believe strongly enough in your vid idea, and all of your beta’s suggestions override what you really wanted to do; but part of the beta process is explaining why you’re making the choices you are, so it’s not really the beta process, it’s the vid idea itself (and your belief in it) that becomes the issue

Come ricorda elynross in un commento al post sopra citato, la fase di *beta* è diventata una fase “formalizzata” del processo soltanto con l’avvento della rete e la progressiva atomizzazione della pratica. “So often in years past vidders worked in sort of collectives, and so tended to have a variety of viewpoints automatically included<sup>215</sup>”. Talvolta le critiche fatte durante questa fase possono generare litigi e incomprensioni tra i *vidder*: questo spiega la frequenza con cui le modalità per realizzare una buona revisione sono discusse all’interno della comunità<sup>216</sup>. In generale, data la politica di rispetto reciproco e di apertura che la comunità professa di voler mantenere e la generale attitudine delle comunità online di questo tipo a sostenere confronti pacifici tra i propri membri, “intemperanze” e offese sono mal tollerate e duramente represses all’interno degli spazi comunitari.

Beta’ing is an art form in itself, I’m not particularly comfortable with it but lots of people really enjoy it. It requires honesty, insight and tact. I’ve seen people successfully requesting a beta in the vidding group also it might be worth posting in a specific fandom’s vidding group.

It is nervewracking having your baby prodded and poked by somebody else but remember that the beta wants your vid to be the best it can be and if you really don’t agree with their opinion you don’t have to go with it. A good beta will know to tell you what works as well as pointing out what doesn’t and that can make the process less painful<sup>217</sup>.

---

<sup>215</sup> elynross, commento a *Ibidem*, <http://sdwolfpup.livejournal.com/246667.html?thread=4575627#t4575627>.

<sup>216</sup> Ad esempio, possono essere ricondotti all’argomento i seguenti panel Vividcon: “Giving Good Beta” (2004), “Betaing” (2005), “Vividsection” (2007), “Critique: Talking About the Hard Stuff” (2013). Si veda, inoltre, la lunga discussione in bop-radar, “Vid chat: betaing”, *bop-radar Livejournal Personal Blog*, 15 novembre 2008, <http://bop-radar.livejournal.com/175756.html>

<sup>217</sup> charmax, “Ask the Vidder”, *spnroundtable Livejournal Community Blog*, 29 maggio 2008, <http://spnroundtable.livejournal.com/76567.html>.

### 3.4 “Vidding is my fandom”: composizione e spazi della comunità delle vidders

I say this a lot, now - that vidding is my primary fandom [...]

And while the very presense of *Vividcon* goes a long way in supporting that this, this thing we do with the music and the television, that it is its own special group with mores and ideals and shared language – I don't know that it does that (on the surface) any more than the existence of *Escapade* or *Connexions* supports that slash itself is a fandom. Of course – attending *Vividcon* is an entirely different matter than what it just appears on the surface – once you are there you \*get\* it almost at once. We all do this thing, this watching of the vids and some of us make them and some of us analyze them and some of us just sit there gobsmacked in front of the screen and die a little on the inside because you \*just\* figured something really important out and had a very significant moment with your subconscious and if this was fanfiction, you and your identity would be making out in the backseat of its car by now<sup>218</sup>.

#### 3.4.1 Vidders e Vidwatchers

Abbiamo più volte sottolineato come, rispetto ad altre attività creative dei fan, la peculiarità del *vidding* risieda nell'aver come motore di aggregazione la pratica del montaggio in sé, piuttosto che i singoli oggetti mediali al centro delle varie creazioni. La comunità del *vidding* è, quindi, nel linguaggio dei fan, *multifandom*: i suoi membri sono spesso fan di più prodotti mediali contemporaneamente. Come sostiene Tisha Turk, “shared understandings and mutual interests transcend specific source material: vidders and vidwatchers are fans of particular ways of seeing, ways of reclaiming or talking back to mass media<sup>219</sup>”.

Il costante scambio di informazioni e letture, sia delle fonti che dei video, il continuo ragionare sulla pratica, sulle sue potenzialità e sulle sue possibilità estetiche, analitiche, critiche o di intrattenimento - ovvero quelle discussioni che i *vidder* solitamente riassumono con la sola parola *meta* – sono essenziali per comprendere correttamente il funzionamento della comunità. Queste discussioni – e il linguaggio in esse utilizzato – non sono soltanto la pratica linguistica condivisa, o le risorse e il supporto condiviso che Baym ritiene al centro della concezione di comunità online<sup>220</sup>. Questo aspetto discorsivo e metalinguistico è parte essenziale di come i video vengono costruiti, fruiti e fatti circolare,

---

<sup>218</sup> sisabet, “My Fandom”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 5 maggio 2005, <http://sisabet.livejournal.com/272564.html>

<sup>219</sup> Tisha Turk, “‘Your Own Imagination’: Vidding and Vidwatching as Collaborative Interpretation”, *Film & Film Culture*, n. 5, 2010, p. 90.

<sup>220</sup> cfr. *infra* 2.2.

frutto di anni e anni di costruzione e accumulazione di informazioni e letture da parte dei membri della comunità. Come giustamente suggerisce ancora Turk<sup>221</sup>, coloro che analizzano le produzioni dei fan tendono a individuare nel fan un soggetto “lettore” che interpreta una fonte attraverso le sue produzioni, che siano fanvideo, fanfiction o altro. Molto è stato scritto su queste interpretazioni. Tuttavia, ci si dimentica che queste produzioni hanno anche una loro specifica audience. E che quest’audience interviene non solo come spettatrice ma anche come produttrice, in un circuito tra creazione e interpretazione che è imprescindibile dalla comprensione delle dinamiche dell’intera comunità e della pratica nel suo complesso.

Creation does not happen in a vacuum; a vid is an individual's (or small group's) argument about a text, but it is informed by, and interpreted in terms of, other fans' ideas about that text, and those arguments and ideas are worked out within the multiple overlapping discourse communities that constitute fandom<sup>222</sup>.

Il circuito di produzione di discorsi intorno al *vidding* riguarda differenti argomenti: da una parte vi sono le interpretazioni e le letture delle fonti primarie, che appartengono ai singoli fandom di riferimento e che rientrano spesso nelle letture che le *vidder* propongono attraverso i loro *vid*. Ad esempio, se una *vidder* realizza un *vid* usando come fonte la serie televisiva *Supernatural* o uno dei vari film della saga degli *X-Men*, è probabile che partecipi anche alle discussioni dei fandom di riferimento ed è probabile che tali discussioni influenzino le sue letture del testo. Non a caso, entrambi i prodotti sono al centro di numerosissime letture *slash*, genere particolarmente caro alla comunità, che vengono replicate nei *vid*. Dall'altra parte, invece, vi sono i discorsi sulla pratica, l'estetica e la tecnica del montaggio nel *vidding*, che informano la modalità di lettura dei *vid* da parte dei singoli membri. Turk e Johnson definiscono “ecologia del *vidding*” – rifacendosi al concetto di ecologia della scrittura di Marilyn Cooper<sup>223</sup> – quel sistema dinamico e resiliente che informa lettura e montaggio dei testi, convenzioni interpretative e metalinguaggio del *vidding*. I due studiosi utilizzano il concetto per investigare come si possano analizzare i fanvideo da un punto di vista retorico e compositivo.

La condivisione costante e continua all'interno di questo sistema è quello che permette, ad esempio, la lettura da parte di un *vidwatcher* di un *vid* realizzato su un materiale che non conosce, come ad esempio avviene nella maggior parte dei casi in cui un *vidder* realizza un *movie vid*. Come ricordano ancora Turk e Johnson, la pratica di

---

<sup>221</sup> Turk analizza questi aspetti in due saggi, il già citato “Your Own Imagination” e in J. Johnson, T. Turk, *op.cit.*

<sup>222</sup> *Ibidem.*

<sup>223</sup> Marilyn M. Cooper, “The Ecology of Writing”, *College English*, n. 48.4, aprile 1986, pp. 364–375.

*vidwatching* richiede da parte del *vidwatcher* il riconoscimento di una pluralità di significati:

Vids require audiences to process many different kinds of information, including the visual content of clips (what's happening in the frame), the context of clips (what's going on in the original source), and the juxtaposition of clips within the vid (why one clip precedes or follows another). The meaning of purely visual content is generally accessible to a casual fan or even a nonfan: when characters argue or smile, when they punch or kiss each other, the significance is usually clear, and additional interpretive guidance is usually provided by the lyrics against which the visuals are set, the tone of the music, and the mood or message of the song as a whole<sup>224</sup>.

I due studiosi, nel loro saggio, analizzano l'utilizzo nei fanvideo di clip particolarmente care e discusse dal fandom di *Buffy the Vampire Slayer* e *Highlander*, per spiegare quali significati contestuali un *vidwatcher* consapevole della fonte ricava dall'inserimento di queste clip all'interno dei *vid*. Turk e Johnson, in seguito, analizzano il caso di un *vid* dedicato alla serie televisiva *Hawaii Five-0* (Peter M. Lenkov, Alex Kurtzman, Roberto Orci, 2010 —) – *Something's Gotta Give* (lamardeuse, 2011) indagando l'uso di specifiche clip in rapporto ai temi più discussi all'interno del fandom della serie.

Nel loro caso, quindi, viene analizzata la modalità con cui i discorsi intorno al fandom di riferimento danno forma ai *vid* a partire dalla scelta delle clip fino ad arrivare al montaggio.

Tuttavia, è forse più rilevante osservare come la realizzazione e la lettura di un *vid* creato con immagini “sconosciute” può rientrare tra le forme di “pensiero critico collaborativo” (per dirla con Francesca Coppa) che abbiamo finora descritto.

Il tema della costruzione dei *movie-vid* con “fonti insolite” è al centro di numerose discussioni da parte dei *vidder* che frequentemente si interrogano sulle modalità con cui realizzarli e sulla loro potenziale fruizione da parte di quello che la *vidder* Luminosity chiama un “non-contextual fan<sup>225</sup>”, ovvero qualcuno che non disponga di informazioni riguardanti il contesto delle immagini. Le soluzioni proposte sono varie e le posizioni oscillano tra chi sostiene che i *movie-vid* siano più comprensibili perché solitamente raccontano la trama in modo più lineare e “narrativo<sup>226</sup>”, chi invece sostiene che siano

---

<sup>224</sup> J. Johnson, T. Turk, *op.cit.*

<sup>225</sup> Termine utilizzato dalla *vidder* Luminosity e citato in Jason Mittell, “Understanding vidding”, *Just TV*, 21 novembre 2007, <http://justtv.wordpress.com/2007/11/21/understanding-vidding>. La discussione sul blog di Mittell, che ha coinvolto altri studiosi e *vidder*, verteva soprattutto sulla possibilità per le persone al di fuori del fandom di comprendere il funzionamento e i significati dei fanvideo.

<sup>226</sup> “When it comes to movie vids being sometimes more accessible than television vids to those unfamiliar with the text I think you have to also take into account that with a movie vid there is often the re-telling of an entire story, whereas, with a television vid it is more likely to be a smaller subset of the entire story. So, for a television vid someone who is unfamiliar with the text may have to fight between the need to parse what story the vid is telling and the bigger story the show is telling”. Commento della *vidder* deathisyourart a

molto più difficili da costruire perché non si ha abbastanza materiale per creare un video efficace con “soltanto” due ore di film a disposizione<sup>227</sup> e chi, infine, ritiene che siano più aperti ad un’audience esterna perché più potenzialmente esposta a contenuti non-fandom<sup>228</sup>.

Prendendo in analisi un campione di *movie-vid*, si possono individuare alcune ricorrenze nelle modalità di realizzazione di questa tipologia e stilare un’ipotesi di categorizzazione in base alla struttura e al funzionamento.

- *movie-vid narrativi*: ricostruiscono la trama del film e riportano gli elementi più significativi del plot, grazie a un montaggio che segue più o meno linearmente le vicende dei protagonisti, e sfruttano le parole della canzone scelta per guidare lo spettatore. Nel singolare *Tom Cruise Crazy* (2012), ad esempio, la *vidder* *thirdblindmouse* utilizza una canzone pop che, come suggerisce il titolo, racconta alcune vicende della burrascosa storia personale dell’attore, per raccontare la storia di Don Lockwood, protagonista di *Singin’ in the Rain* (*Cantando sotto la pioggia*, Stanley Donen, Gene Kelly, 1952). “The meaning I eventually settled on was Don being too wrapped up in the role of ‘Don Lockwood & Lina Lamont’, when that role a.) encouraged him to behave dickishly, and b.) didn't leave him much personal freedom to have fun<sup>229</sup>”.

- *mood movie-vid*: tentano di ricostruire l’atmosfera generale del film, senza svelare molto della trama, ma costruendo un montaggio che trasmetta allo spettatore sensazioni simili a quelle provate guardando la fonte originale. In *Caged Bird* (2010), ad esempio, Luminosity ricostruisce l’atmosfera labirintica di *L’année dernière à Marienbad* (*L’anno*

---

Tisha Turk, “TV and movie vids”, *Talking with Tv - Tisha Turk Livejournal Personal Blog*, 12 febbraio 2008, <http://tishaturk.livejournal.com/2042.html?thread=31092#cmt31092>.

<sup>227</sup> “I’m of the tv-vidding camp - not because I have no interest in vidding movies, not because I haven't tried. I have tried numerous times to vid movies and every single time, fell flat on my face. I guess a lot of this relies on the fact that I’m very narrative focussed, in terms of retelling a story or crafting a new one, and because of the limited source, movies don't allow me to play with the narrative as much”. Commento della *vidder* *millicious* a *Ibidem*, <http://tishaturk.dreamwidth.org/1396.html?thread=31860#cmt31860>. “Thats an interesting take on TV/movie vids. TV vids are definately [sic] in the overwhelming majority, and I do agree that all that extra source is very appealing in terms of what people are able to do with it. I am more of a movie buff than an avid TV watcher but I actually prefer to vid movies for the exact opposite reason - because there isn't so much source. The time involved not only with refamiliarizing myself with multiple seasons is daunting enough, but then to rip all that source makes it equally painful, as pre-prod is easily the most hated part of vidding for me”. Commento di *mranderson71* a *Ivi*, <http://tishaturk.dreamwidth.org/1396.html?thread=31604#cmt31604>.

<sup>228</sup> “I think in some ways movie vids are often *less* accessible for fans than TV vids are, because most movies don't have a fandom already in place--which is to say that we usually don't think about movies as intensely or collaboratively as we do about TV, and for some of us the fannish cultural-osmosis-knowledge about TV shows we don't watch may be stronger and more pervasive than the general cultural-osmosis-knowledge about movies (though of course this will vary enormously from individual to individual)”. Tisha Turk in *Ivi*.

<sup>229</sup> *Third Blind Mouse*, “Hey, remember Festivids?”, *Third Blind Mouse Dreamwidth Personal Blog*, 21 febbraio 2012, <http://thirdblindmouse.dreamwidth.org/139346.html>



scorso a *Marienbad*, Alain Resnais, 1961) sfruttando i suoni acuti e ripetitivi della musica elettronica e montando le immagini insistendo sui movimenti di macchina e usando spesso effetti di zoom e loop.

- *multi-source movie-vid*: sono costruiti a partire da più fonti, legate ad esempio ad uno stesso genere cinematografico, e sfruttano la ripetizione di *trope* e convenzioni all'interno delle immagini. Il principio della ripetizione è adottato anche nei video che tentano di ricostruire i motivi ricorrenti nella produzione di un regista, come ad esempio *Seven* (2010), in cui, sfruttando abilmente anche le parole della canzone scelta, le *vidder* hollywoodgrrl e ohvienna accumulano le immagini di sette film di David Lynch per ricostruire gli elementi tipici del suo immaginario.

- *formula movie-vid*: questi video si servono di alcune forme e generi tipici del fanvideo per sfruttare esplicitamente una struttura consolidata al fine di far comprendere il proprio punto di vista anche a *vidwatchers* ignari delle fonti. Questo è il caso, ad esempio, dei video *slash*. Questa tipologia di video ha i propri schemi, figure retoriche e immagini tipicizzate che sfrutta per costruire una narrazione comprensibile. Un esempio particolarmente rilevante si può trovare in un *fanvid*, *Possession* (Third Blind Mouse, 2012), che costruisce una sorta di triangolo amoroso tra il conte Orlok, il giovane Hutter e la moglie Gloria nel celebre di *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, F. W. Murnau (*Nosferatu, il vampiro*, 1922). In questo caso l'autrice è cosciente che, pur non conoscendo probabilmente la fonte specifica, la maggior parte dell'audience abbia dimestichezza con i personaggi e gli eventi principali della storia di Dracula, permettendosi maggiori libertà a livello narrativo.

Si potrebbe dire che tutti i *vid* realizzati su queste basi afferiscano al genere del cosiddetto *recruiter-vid*<sup>230</sup>. Potremmo anche asserire, con le dovute differenze, che un *vidder* che decide di creare un video a partire da un film d'autore degli anni Venti, che sa essere sconosciuto alla maggior parte della sua comunità, svolge una funzione analoga a quella curatoriale tipica della cinefilia<sup>231</sup>. Sceglie di proporre un contenuto diverso alla sua audience abituale e lo fa sfruttando le potenzialità del suo strumento di comunicazione, in

---

<sup>230</sup> cfr. *infra* 3.3.1.

<sup>231</sup> Così osserva, ad esempio, Frances Morgan, in "Of cinephilia(s) and Fandom": "The obsession that drives fandom is not so different from that which drives cinephilia – to commit to either requires passion, amassed knowledge, long hours spent in an alternate world; increasingly it also inspires production: debate, DIY theory, formulation of ideas fresh from viewing, instant connections with others' opinions". (Frances Morgan, "Of cinephilia(s) and fandom", *Project: New Cinephilia*, 31 maggio 2011, <http://projectcinephilia.mubi.com/2011/05/25/of-cinephilias-and-fandom/>).

questo caso il fanvid. Propone una fonte nuova attraverso un linguaggio comprensibile a chi lo guarderà e, così facendo, incuriosisce lo spettatore e lo attira verso il film originale.

L'esempio dei *movie vid* è probabilmente il più efficace per mostrare le strategie comunicative e discorsive che ricorrono tra *vidder* e *vidwatcher*: non è solo la scelta d'immagini “comprensibili” a funzionare, ma sono soprattutto l'utilizzo di tutti gli strumenti che la pratica del *vidding* offre e di tutte le convenzioni strutturate nel corso del tempo dalla comunità a permettere una strategia comunicativa efficace tra le parti. I fan – e in particolare le *vidder* – talvolta chiamano *fannish osmosis* la particolare sinergia che si crea nei luoghi del fandom e che porta anche chi non “frequenta” il contenuto originale a conoscerne caratteristiche, personaggi, eventi. Nel caso del *vidding* l'osmosi si crea attraverso il montaggio e il metalinguaggio della comunità.

### 3.4.2 Spazi virtuali

I love the fact that as vidders we're all so different, with so many distinctive voices, and influences, and things we like, and things we strive for, and ways we try to achieve that. And together that creates this community of individuality uniting into a beautiful chorus of artistic expression unlike anything I've ever seen<sup>232</sup>.

Durante la ricerca sono state monitorate sia le pagine personali, sia alcune delle principali comunità online frequentate dai *vidder*, tutte gestite a partire dal portale *LiveJournal*<sup>233</sup>. Nel caso delle pagine personali è difficile trovare dei pattern comuni di comportamento all'interno degli spazi privati. Alcuni *vidder* gestiscono in maniera separata le comunicazioni e i post riguardanti la propria vita personale e ciò che riguarda l'attività di fandom – attraverso profili disgiunti o con differenti gradi di privacy e accesso all'interno del blog, altri, invece, uniscono tutti i propri interessi in un unico spazio che lasciano apertamente consultabile. Alcuni si limitano a pubblicare i propri *vid*, altri aggiungono anche suggerimenti e link al lavoro di altri tramite *recs*, altri ancora effettuano anche

---

<sup>232</sup>bradcpu, commento a sdwolfpup, “Vidding Love Meme!”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 7 dicembre 2010, <http://sdwolfpup.livejournal.com/558261.html?thread=13243829#t13243829>.

<sup>233</sup> I dati qui raccolti sono stati aggiornati al 31 gennaio 2014. È rilevante notare che la struttura del portale *LiveJournal* prevede due tipologie di affiliazione a una pagina comunitaria, oltre ovviamente al ruolo di amministratore. L'utente può decidere di divenire membro della comunità, pubblicare contenuti e commentare i post degli altri utenti (la maggior parte delle comunità qui discusse è aperta – consente cioè l'affiliazione a chiunque lo desideri – e gestita da moderatori) o restare un semplice “watcher”, cioè ricevere notifiche delle attività della comunità sulla propria pagina personale se è interessato agli argomenti in discussione. La presenza di un numero abbastanza elevato di *watcher* indica, quindi, un interesse generale degli utenti non-vidder agli argomenti proposti da una pagina.

riflessioni *meta* sulla pratica nel suo complesso. La maggior parte dei brani citati fino a questo momento, ad esempio, proviene da blog personali dei *vidder* su cui si anima la discussione intorno a un argomento specifico. In alcuni casi, come quello delle “vidding chat”<sup>234</sup>, gestite dalla *vidder* bop-radar sulla propria pagina personale, alcuni membri danno vita a momenti apertamente comunitari all'interno dei propri blog.

Per quanto riguarda, invece, le pagine collettive, è possibile fare una breve panoramica di quelle da noi rilevate suddividendole in base alle loro funzioni e caratteristiche.

Vi sono, infatti, diversi tipi di *community*:

- *comunità generaliste*: offrono spazi di discussione su tutti gli argomenti di interesse per le *vidder*, dalla diffusione dei *vid* ai tutorial, e sono luoghi in cui i membri della comunità si ritrovano per discutere di eventi che riguardano tutti i componenti (come i problemi legati alla chiusura dei portali di *video-sharing* di cui abbiamo parlato in precedenza) o diffondere annunci (come l'apertura delle iscrizioni a un evento online o l'apertura di una nuova community specifica). A questa categoria appartiene la community *Vidding* (di cui tratteremo a breve).

- *comunità tecnico-tecnologiche*: offrono spazi di discussione inerenti le questioni tecniche della pratica e gli strumenti a disposizione delle *vidder*. I membri si suddividono tra gli esperti che forniscono assistenza – tramite tutorial e guide per effettuare operazioni quali gestione dei software di montaggio, *ripping* delle fonti digitali, trattamento e omogeneizzazione delle fonti, utilizzo degli effetti speciali nei software, etc. – e i *newbies* che cercano supporto per problemi tecnici e pratici. Tra queste possiamo citare *Vidding Newbies*, *Vidding Technology*, *Mac-vidding 101*<sup>235</sup>.

- *comunità distributive*: offrono spazi ai *vidder* per diffondere le proprie creazioni e ai *vidwatcher* per commentarle e criticarle. Sono luoghi importanti per la comunità perché svolgono il ruolo di aggregatori di informazioni: al suo interno si possono scoprire nuovi membri e restare aggiornati sulle “ultime uscite”. Sono suddivise in *multifandom* (dove vengono pubblicati tutti i tipi di *vid*) e *fandom-specific*, dedicate a singoli fandom. Tra le

---

<sup>234</sup> Alcune sono state citate in precedenza, tra le altre segnaliamo una discussione particolarmente seguita sul tema del primo fanvideo e i progressi fatti dalle *vidder* nella pratica: bop-radar, “Vidding chat: First vids”, *bop-radar Livejournal Personal Blog*, 4 ottobre 2008, <http://bop-radar.livejournal.com/168665.html>.

<sup>235</sup> *Vidding Newbies* (<http://viddingnewbies.livejournal.com> - attiva dal 2007; 209 membri e 208 *watchers*, 69 post e 198 commenti); *Vidding Technology* (<http://vidding-tech.livejournal.com> - attiva dal 2007, 494 membri e 415 *watchers*, 481 post); *Mac Vidding 101* (<http://mac-vidding-101.livejournal.com> - attiva dal 2005; 239 membri e 224 *watchers*, 249 post e 1.136 commenti).

prime possiamo citare *Vidding Archive* e *Fan vids*<sup>236</sup>. Per quanto riguarda le seconde, è possibile rintracciare almeno una community per ogni serie televisiva o franchise di grande successo; segnaliamo pertanto soltanto le più frequentate: *Big Screen Videos* (dedicata ai *movie-vid*), *Jossverse Cinema* (dedicata ai *vid* riguardanti il cosiddetto WhedonVerse, l'universo finzionale che raccoglie le creazioni di Joss Whedon), *Supernatural Vids* (dedicata alla serie televisiva *Supernatural*), *Neptune Video* (dedicata alla serie televisiva *Veronica Mars*), *Galactica Vids* (dedicata alla serie televisiva *Battlestar Galactica*) e *Dwfanvids* (dedicata alla serie televisiva *Doctor Who*)<sup>237</sup>.

- *comunità critiche*: tra le attività tipiche della comunità online vanno registrate le *rec* e le *review*, cui sono dedicate specifiche pagine, anch'esse suddivise in *multifandom* e *fandom-specific*. Tra le più frequentate a livello multifandom vi è stata a lungo *The Reel*, inattiva dal 2012<sup>238</sup>. *Rec* (abbreviazione di *recommendation*) è il termine con cui si identificano i brevi testi che il recensore (detto talvolta anche *reccer*) scrive per consigliare ai lettori un *fanwork*. Si tratta di testi che contengono solitamente poche informazioni (fandom, tipologia di *vid*, personaggi principali coinvolti) e la motivazione del parere positivo. *Review*, invece, indica i testi più lunghi che forniscono riflessioni approfondite di un recensore nei confronti di un *fanwork*, che possono anche essere negativi o critici nei confronti del *vid*. In entrambi i casi si tratta di attività particolarmente stimate all'interno della comunità, perché consentono di far circolare i prodotti, conoscere nuovi *vidder* e restare aggiornati sulle attività. Una delle più celebri *reccer* all'interno della comunità, ad esempio, è *thefourthvine*, che in un post spiega le informazioni necessarie per realizzare una *rec*:

This is a basic recommendation: "I liked this. [link to vid announcement]"  
That's all you do. You post to your LJ or other fandom-associated location. You say: "Hey! This vid is good!" And you provide a link. [...]  
You can also say lots of other stuff - what you liked specifically, who it might appeal to, why you think it appealed to you. You can say what fandom it's in, what the song is, who

---

<sup>236</sup> *Vidding Archive* ([http://vidding\\_archive.livejournal.com](http://vidding_archive.livejournal.com) - attiva dal 2004; 417 membri e 355 *watchers*, 1.385 post e 451 commenti); *Fan vids* (<http://fan-vids.livejournal.com/> - attiva dal 2004 - 1.219 membri e 1033 *watchers*, 6.299 post e 2.435 commenti).

<sup>237</sup> *Big Screen Videos* (<http://bigscreenvids.livejournal.com/> - attiva dal 2008; 78 membri e 88 *watchers*; 155 post); *Jossverse Cinema* (<http://jossversecinema.livejournal.com> - attiva dal 2004 al 2012; 162 membri e 168 *watchers*, 415 post); *Supernatural Vids* (<http://supernaturalvid.livejournal.com/> - attiva dal 2005; 1.455 membri e 1.319 *watchers*, 4.921 post e 24.205 commenti); *Galactica Music Videos* (<http://galactica-vids.livejournal.com/> - attiva dal 2004 al 2013; 521 membri e 512 *watchers*, 1.220 post e 4.262 commenti); *Dwfanvids* (<http://dwfanvids.livejournal.com> - attiva dal 2005; 797 membri e 692 *watchers*, 1.905 post e 5.188 commenti).

<sup>238</sup> *The Reel* (<http://the-reel.livejournal.com> - attiva dal 2005 al 2012; 106 membri e 302 *watchers*, 454 post e 1.333 commenti).

the characters are, what the point of it is. The world is your oyster. You can type four words [...] or you can type until the post limit runs out [...] Your choice<sup>239</sup>.

E ancora, riguardo alle motivazioni per cui è necessario il “lavoro” di raccomandare i *vid*, thefourthvine insiste sulla possibilità di rendere un servizio alla comunità facilitando la circolazione dei *vid*, facendo conoscere i *vidder* e fornendo delle linee guida per chi si avvicina alla pratica per iniziare a conoscere i prodotti della comunità:

it's a nice thing to do for your friends. It's hard to find recs of vids that match a specific interest; vid recommending is much more in its infancy than fan fiction recommending. So if you find a good vid, letting everyone else know it's good - that's nice. [...] And it's a nice thing to do for vidders, to let the world know they did something cool. (That goes double if you encourage your friends list to leave feedback for the vidder.) [...] And it's important. Because, okay, perhaps you have the fastest internet connection in the world and a million billion trillion gigabytes of hard drive space, but not everyone does; they can only download so many. How do people know which vids are worth downloading and which aren't? Recommendations. If you took the trouble to download it, you might as well let that effort pay off for your friends. And how do people who are new to watching vids know where to start? Yup, that's right: Recommendations<sup>240</sup>.

- *comunità meta*: a questa categoria appartengono alcune comunità create appositamente per avere uno spazio in cui convogliare le discussioni a tutto tondo sulla pratica, quelle che le *vidder* chiamano *meta*. A questa tipologia appartiene la comunità *Vidding Commentary*, creata da deathisyourart e moderata da bradcpu dal 2009 al 2011<sup>241</sup>. La community, che viene descritta come “Home of the Vid Commentary Challenge, *Vidder* Interview and Meta Series, and the *Vidder* Profiles”, ospita differenti attività: interviste ad alcuni dei *vidder* più “celebri” della comunità, che commentano i propri *vid*,

---

<sup>239</sup> thefourthvine, “Recommending Vids: The How, the What, the Why, and the Threats of Whining”, *thefourthvine Livejournal Personal Blog*, 23 agosto 2006, <http://thefourthvine.livejournal.com/61252.html>.

<sup>240</sup> thefourthvine, “Recommending Vids: The How, the What, the Why, and the Threats of Whining”, *thefourthvine Livejournal Personal Blog*, 23 agosto 2006, <http://thefourthvine.livejournal.com/61252.html>; Tra i *rec post* più significativi segnaliamo, thefourthvine, “You Got Fandoms? I Got Vids. (Part One)”, *thefourthvine Livejournal Personal Blog*, 1 gennaio 2006, <http://thefourthvine.livejournal.com/49150.html>; “Vids, Glorious Vids (Part Two)”, *thefourthvine Livejournal Personal Blog*, 3 gennaio 2006, <http://thefourthvine.livejournal.com/49347.html>; “Look, Ma, More Vids! (Part Three)”, *thefourthvine Livejournal Personal Blog*, 14 gennaio 2006, <http://thefourthvine.livejournal.com/50095.html>; “157: Some Must Watch”, *thefourthvine Livejournal Personal Blog*, 1 dicembre 2006, <http://thefourthvine.livejournal.com/134134.html>; “176: Watch and Wait”, *thefourthvine Livejournal Personal Blog*, 23 dicembre 2007, <http://thefourthvine.livejournal.com/81819.html>; “178: Every Now and Then, I Get a Little Bit Restless and I Dream of Something Meta”, *thefourthvine Livejournal Personal Blog*, 22 febbraio 2008, <http://thefourthvine.livejournal.com/84679.html>; “202: Hurt/Comfort, Vid Style”, *thefourthvine Livejournal Personal Blog*, 15 febbraio 2010, <http://thefourthvine.livejournal.com/124986.html>; “207: The Power of Love”, *thefourthvine Livejournal Personal Blog*, 5 luglio 2010, <http://thefourthvine.livejournal.com/134134.html>.

<sup>241</sup> *Vid Commentary* (<http://vid-commentary.livejournal.com> - 155 membri e 241 *watchers*, 122 post e 1.707 commenti).

la propria tecnica e raccontano la propria storia all'interno del fandom<sup>242</sup>; *vidder profiles*, ossia post dedicati alla disamina della “carriera” di singoli *vidder*, spesso corredata da un *vid* riassuntivo dei suoi lavori più significativi con commento audio creato dal *vidder* stesso<sup>243</sup>; *review* approfondite di singoli *vid*, realizzate sia dall'autore del *vid* sia da altri *vidder*<sup>244</sup> e, infine, alcune *meta series*, post di commento a questioni generali riguardanti la pratica del *vidding* nel suo complesso.

Per quanto riguarda la community principale, *Vidding* (<http://vidding.livejournal.com>), occorre sottolineare che non solo è la pagina più frequentata e seguita tra i membri della comunità ma si trova anche al 311° posto nel *rating* complessivo delle comunità dell'intero portale, a riprova di quanto la comunità del *vidding* sia parte integrante di questo spazio virtuale<sup>245</sup>.

Fondata nel 2002, *Vidding* conta 2.014 membri e 1.609 *watchers*; 11.549 post e 23.324 commenti. Ha al momento tre amministratrici: sineala, boniblithe e Morgan Dawn.

---

<sup>242</sup> Tra queste possiamo citare: *vid\_commentary*, “Interview Series 2010”, cit.; *vid\_commentary*, “Interview Series 2010: Fabella”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 17 settembre 2010, <http://vid-commentary.livejournal.com/25807.html>; *vid\_commentary*, “Interview Series 2011: Astarte - Part 1”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 17 ottobre 2011, <http://vid-commentary.livejournal.com/30381.html>; *vid\_commentary*, “Interview Series 2011: Astarte - Part 2”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 17 ottobre 2011, <http://vid-commentary.livejournal.com/30469.html>; *vid\_commentary*, “Interview Series 2011: SuperKC”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 23 ottobre 2011, <http://vid-commentary.livejournal.com/31889.html>.

<sup>243</sup> Tra questi possiamo citare: *vid\_commentary*, “August 2010 Vidder Profile: mranderson71”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 28 agosto 2010, <http://vid-commentary.livejournal.com/25299.html>; *vid\_commentary*, “August Vidder Profile: kiki\_miserychic”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 1 agosto 2009, <http://vid-commentary.livejournal.com/6197.html>; *vid\_commentary*, “December Vidder Profile: AbsoluteDestiny”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 26 dicembre 2009, <http://vid-commentary.livejournal.com/19663.html>; *vid\_commentary*, “October Vidder Profile: gwyn”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 30 ottobre 2010, <http://vid-commentary.livejournal.com/26863.html>; *vid\_commentary*, “September Vidder Profile: dragonchic”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 4 settembre 2009, <http://vid-commentary.livejournal.com/8513.html>.

<sup>244</sup> Tra le più riuscite possiamo citare: *vid\_commentary*, “‘Angie’ by chaila43, commentary by chaila43”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 22 ottobre 2011, <http://vid-commentary.livejournal.com/31607.html>; *vid\_commentary*, “American Tune by Greensilver, commentary by Nestra”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 25 ottobre 2009, <http://vid-commentary.livejournal.com/17018.html>; *vid\_commentary*, “Cathedrals by chaila, commentary by beccatoria”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 23 ottobre 2009, <http://vid-commentary.livejournal.com/15583.html>; *vid\_commentary*, “‘Enter the Void’ and ‘Caged Bird’ by Luminosity, commentary by renet”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 25 ottobre 2011, <http://vid-commentary.livejournal.com/32067.html>; *vid\_commentary*, “Glorious, commentary by such\_heights”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 16 ottobre 2009, <http://vid-commentary.livejournal.com/12466.html>; *vid\_commentary*, “‘Glorious’ by such\_heights, commentary by mresundance”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 15 ottobre 2009, <http://vid-commentary.livejournal.com/11372.html>; *vid\_commentary*, “‘West of Her Spine’ by sweetestdrain, commentary by Joyo”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 21 ottobre 2009, <http://vid-commentary.livejournal.com/14368.html>; *vid\_commentary*, “‘West of Her Spine’ commentary by sweetestdrain”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 23 ottobre 2009, <http://vid-commentary.livejournal.com/15247.html>.

<sup>245</sup> Per comprendere correttamente le proporzioni di questa cifra, occorre considerare che *LiveJournal* conta quasi 3 milioni di community e quasi 9 milioni di blog di utenti singoli.

Quest'ultima, che si può considerare una delle BNF<sup>246</sup> della comunità, modera anche la community *Veni Vidi Vids*, altro essenziale punto di riferimento per i *vidder*. Attraverso *Veni Vidi Vids*, infatti, viene gestita a partire del 2007 la *Meta Vidding Newsletter* che con cadenza settimanale raccoglie i link dedicati ad argomenti *meta* che circolano nei blog personali dei membri della comunità. Gli argomenti trattati sono ascrivibili a cinque tematiche principali: tecnologia e tutorial, *recs*, questioni riguardanti le minacce generate dalle leggi sul copyright, annunci relativi a convention e concorsi e, infine, discussioni *meta* più generali. Dei 6.431 link forniti attraverso la *newsletter* dal gennaio 2007 al luglio 2012, 3.290 (poco più del 50%) riguardano questioni inerenti il copyright, la chiusura di siti e account personali, la tolleranza dei siti di *video-sharing* rispetto ai fanvideo e via dicendo, a dimostrazione della particolare rilevanza che questi temi hanno assunto nel tempo per la comunità, delle cui vicissitudini abbiamo trattato in precedenza<sup>247</sup>.

All'interno di *Vidding*, invece, i temi più trattati dai post degli utenti sono le questioni tecniche e tecnologiche (375 post generici<sup>248</sup> e 86 relativi a software specifici), gli annunci di *challenge* e concorsi (354), gli annunci relativi alle convention (203), le questioni relative a problemi con i siti di *streaming* (110) e al copyright (96), le discussioni *meta* (154) e le *recs&reviews* (85). La maggior parte dei post restanti, invece, è dedicata alla diffusione di *vid* creati dagli utenti<sup>249</sup>.

A conclusione della descrizione degli spazi online della comunità, occorre accennare all'esistenza di *eventi online* come *halfamoon* e *Festivids*, perché rappresentativi delle possibilità di interazione che le *vidder* sviluppano sul web. Il fandom online, infatti, è tipicamente organizzato intorno ad alcuni eventi che si svolgono esclusivamente in rete, gestiti da alcuni fan particolarmente attivi che guadagnano, attraverso queste attività, il rispetto e l'ammirazione degli altri membri della comunità. Questi eventi possono essere di

---

<sup>246</sup> “Big Name Fan” (cfr. Glossario). Morgan Dawn partecipa, inoltre, alla creazione di numerose voci per la wiki del fandom, *Fanlore*, gestisce un blog e un tumblr personali in cui spesso scrive lunghi post sulla storia del fandom pre-internet, collabora con l'OTW ed è particolarmente attiva nelle battaglie riguardanti fandom e copyright (in una delle icone che utilizza più frequentemente sul proprio profilo si legge “Fair Use is a Lawful Use of Copyright”).

<sup>247</sup> Seguono 1.269 link riguardanti argomenti *meta*, 787 link a post riguardanti tutorial e tecniche, 662 *rec post* di raccomandazioni (spesso suddivisi per fandom) e 423 annunci riguardanti convention e concorsi.

<sup>248</sup> Tra questi 23 dedicati a questioni relative agli aspetti audio, 36 ai problemi di conversione di formato, 62 a questioni riguardanti il *ripping* dei DVD, 30 a domande e richieste di *newbies*, 39 a richieste di aiuto per risolvere problemi tecnici, 61 tutorial, 20 dedicati a questioni relative al montaggio e 23 a questioni riguardanti l'attività di *web-hosting*.

<sup>249</sup> Tra i 680 *movie-vid* diffusi nella comunità le fonti più amate sono i grandi franchise: la saga di *Harry Potter* (147 *vid*), la saga di *Star Wars* (65), la saga degli *X-Men* (64), l'*Avengers Verse* (56), la saga di *Batman* (53) e la saga di *Twilight* (43). Tra le fonti televisive, invece, quelle più utilizzate sono *Supernatural* (810), *Doctor Who* (461), *Buffy the Vampire Slayer* (272), *Smallville* (218), *Battlestar Galactica* (213), *Angel* (151), *Heroes* (149), *Merlin* (136), *Torchwood* (131). I *vid* multifandom, invece, sono 315.

tipologie differenti. Alcuni si svolgono con modalità simili a quelle di un festival. L'evento inizia con un annuncio che segna l'apertura delle iscrizioni, i *vidder* creano *vid* appositamente per l'evento o sottopongono *vid* preesistenti al giudizio dei moderatori per potervi partecipare. Infine, alcuni *vid* vengono selezionati in base a criteri predeterminati e vengono presentati al pubblico, cioè agli utenti del sito tramite il quale si gestisce l'evento nella sua interezza. È questo il caso di *Festivids*, una sorta di festival dei *vid* realizzati a partire da materiali e fandom insoliti o poco frequentati (ispirato all'analogo evento legato alla fanfiction chiamato *Yuletide*<sup>250</sup>), moderato e gestito da giandujakiss e halyconshift. Dal 2009 al 2012 sono stati presentati oltre 630 *vid* per un totale di 447 fandom differenti. *Festivids* è, nel linguaggio del fandom, un *gift exchange*<sup>251</sup> cioè uno scambio di regali tra *vidder* unito a una competizione a tema: eventi di questa natura sono tipici dell'economia di scambio e di dono del fandom e sono parte integrante di molte comunità. Il procedimento con cui si svolgono questi eventi è spesso laborioso e complesso. La parte principale dell'evento segue infatti una procedura particolarmente elaborata: durante una prima fase i *vidder* iscritti all'evento “nominano” i fandom rari di cui amerebbero vedere un *vid*; una volta completata la lista dei fandom possibili condivisa da tutti i membri, ogni partecipante fa un elenco di sei-otto fandom di cui amerebbe ricevere un *vid* e di almeno quattro fandom di cui potrebbe realizzare un *vid*. Le moderatrici usano un algoritmo per accoppiare un ricevente e un offerente in base alla corrispondenza di almeno un fandom in comune: chi ha chiesto il *vid* rimane all'oscuro di chi sia l'offerente e, una volta terminata questa fase, scrive una “lettera” intitolata “Dear Festividder” in cui ringrazia l'anonimo *vidder* per il regalo che sta per fargli e dà ulteriori istruzioni su come amerebbe vedere realizzata la propria idea (musiche, tematiche, stile, etc.). I *vidder* hanno, quindi, poco più di due mesi per creare il *vid* e caricarlo sul sito: una volta caricati tutti i *vid* gli amministratori pubblicano online tutti i risultati in un giorno precedentemente annunciato. Ogni anno, quindi, verso la fine di gennaio si celebra il Festividd Day, il giorno della pubblicazione dei *vid*. Gli autori dei *vid* restano anonimi per un paio di settimane, durante le quali i riceventi possono cercare di indovinare chi abbia creato i loro *vid*, fino al giorno del disvelamento degli autori, detto Reveals Day. Fino ad oggi hanno partecipato all'evento circa 300 *vidder* e, ogni anno, aumenta il numero di *vid* presentati (dai 75 *vid* del 2009 si arriva ai 191 *vid* caricati nel 2012).

---

<sup>250</sup> cfr. <http://yuletide.livejournal.com/>.

<sup>251</sup> cfr. Glossario.



L'altro evento citato, *halfamoon* è, invece, un progetto di natura differente e non riguarda esclusivamente il *vidding*. Inaugurato nel 2009, si tratta anch'esso in questo caso di un *challenge* della durata di due settimane (dall'1 al 14 febbraio) durante le quali le partecipanti sono invitate a contribuire sulla pagina della comunità con *fanwork* di ogni genere – sia inediti che precedentemente prodotti – e con recensioni e raccomandazioni che abbiano al centro la celebrazione dei personaggi femminili nel fandom. Come già accennato, dal 2009 al 2013 sono stati menzionati o prodotti circa 390 *vid* all'interno delle pagine di *halfamoon*<sup>252</sup>.

In questo caso il motore di aggregazione dell'evento è il tema di fondo: l'evento costituisce l'occasione per discutere collettivamente di una questione che sta a cuore a molti partecipanti e di farlo attraverso la propria pratica di *fan artist*.

### 3.4.3 Spazi reali – Vividcon

If you like vids, you want to be at this con.

VividCon is intended for anyone who enjoys fannish vids - watching them, talking about them, or making them. As interest in vids has grown, cons have been accommodating longer vidshows and adding vid-watching and vid-making panels to their schedules, yet there never seems to be enough time to discuss all the different facets of vids in depth. VividCon aims to fill that vacancy. We welcome all vid genres: gen, adult, het, slash, anime, experimental...<sup>253</sup>

La convention *Vividcon* nasce nel 2002 a Chicago, promossa da un gruppo di *vidder* (Carol S., elynross, Katharine, Kat Allison, Killa, Laura, Margie, Shoshanna, snoo e tzikeh<sup>254</sup>) guidate dalla *vidder* astolat (shallott). La necessità di una convention dedicata esclusivamente al *vidding* nasce dopo anni in cui le *vidder* si ritrovavano a convention “generiche”, dedicate alla fantascienza (*Media West*), allo *slash* (*Escapade*) o a un singolo prodotto mediale (es. *ZebraCon* dedicato a *Starsky & Hutch*), con delle sezioni riservate al *vidding* – per altro con un grado di partecipazione sempre più massiccia man mano che il

---

<sup>252</sup> *halfamoon*, a differenza di *Festivids*, è un'occasione di scambio e non necessariamente di produzione originale di fanvideo. Sebbene vi siano alcuni casi in cui alcune *vidder* abbiano deciso di creare *vid* appositamente per l'evento (tra questi vanno citati *Thightrope* di such\_heights e *She's a Rebel* di kaydeefalls, entrambi *vid* multifandom realizzati per *halfamoon* 2011), la maggior parte di questi *vid* sono stati prodotti negli anni precedenti e sono citati dalle partecipanti in post “celebrativi” all'interno del blog comunitario (<http://halfamoon.livejournal.com>). Questi post sono, in sostanza, degli elenchi di *recs* in cui l'utente raccomanda alle altre alcuni *fanwork* perché ritenuti particolarmente interessanti per il tema dell'evento.

<sup>253</sup> “About Vividcon”, *Vividcon*, <http://www.vividcon.com/index.shtml#submissions>.

<sup>254</sup> Melina, “Vividcon”, *Fanlore*, s.d., <http://fanlore.org/wiki/Vividcon>. La voce è stata compilata da numerose *vidder* tra cui Melina, Mary Crawford, thuvia ptharth, Kass, Franzeska e MeeDee.

*vidding* digitale si diffonde tra la fine degli anni Novanta e i primi Duemila – ma senza un focus esclusivo sulla pratica di loro interesse<sup>255</sup>. Dal 2002 a oggi la convention è diventata un appuntamento annuale imprescindibile per molte *vidder* e *vidwatcher* (vi sono anche alcune partecipanti che non creano video ma si limitano a guardarli e commentarli). Punto di forza della convention è quella di essere aperta a tutti i tipi di video (uno dei problemi riscontrati più frequentemente negli altri *con* era la prevalenza di alcuni fandom o di alcune tipologie di video, come lo *slash*, a discapito della varietà di possibilità e preferenze) e di fornire ai partecipanti ampi spazi di discussione e lunghe ore di proiezione in sale attrezzate. Il numero di partecipanti è aumentato nel corso degli anni – da circa una sessantina di persone nel 2002 a circa centotrenta nel 2008 – con un incremento annale di circa una trentina di neofiti<sup>256</sup>. Le cifre apparentemente esigue dei partecipanti non devono trarre in inganno sull'effettiva centralità di questo evento nello sviluppo complessivo della comunità (così come avviene, per altro, per molti altri *con* cui le *vidder* partecipano abitualmente, come MediaWest e Escapade). Innanzitutto, durante la convention vengono frequentemente proiettati video di *vidder* che non sono presenti all'evento. Inoltre, una grande quantità di post e discussioni su blog e community legate al *con*, che siano di preparazione all'evento o di commento a posteriori, dalle recensioni dei video proiettati ai resoconti dei panel di discussione, animano a lungo gli spazi virtuali, suscitando ulteriori riflessioni anche tra coloro che non possono essere fisicamente presenti durante la convention.

---

<sup>255</sup> Parte delle discussioni che condussero alla creazione di *Vividcon* avvennero all'interno del gruppo Yahoo *Vidder* (gruppo di messaggistica attivo dal 1999 ad oggi, che conta 1.130 membri circa e oltre 8.900 messaggi - <https://groups.yahoo.com/neo/groups/vidder/>). Tra queste uno dei primi messaggi di astolat (qui Naomi), “VidderCon & Escapade panels” del 25 gennaio 2002.

(<https://groups.yahoo.com/neo/groups/vidder/conversations/messages/3269>) in cui cerca di sondare il terreno per un potenziale interessamento di altre *vidder* a una convention per sole *vidder* – qui ancora chiamata “Viddercon”, ottenendo risposte fin da subito entusiaste (“Oooh! Me, me, me! I'd be very interested in a con specifically for vidders and I know a couple other people who are just getting into vidding who are \*dying\* to get any kind of assistance as they don't live anywhere close to anyone with experience.” Diana Williams, 25 gennaio 2002, <https://groups.yahoo.com/neo/groups/vidder/conversations/messages/3275>). La discussione si evolve quindi in proposte sull'organizzazione e sulle necessità delle potenziali partecipanti: in quale periodo organizzare l'evento e in quale città? Come non sovrapporsi ad altre convention importanti? Come creare qualcosa di unico per le partecipanti che le porti a scegliere questa convention e non altre? “Interested? Hell yeah. Could I actually go? Well... [...] But a fan's schedule is already jam-packed and fun-filled; there are dozens of cons a year I can't get to (can't afford it, can't get time off work, etc.). For me, as I suspect for a lot of other people, a decision to go to VidderCon would be a decision \*not\* to go somewhere else [...] In other words, such a con would really have to be worth it. It would have to have a lot of intensive vid-centric activity that I can't experience anywhere else, [...] I'd recommend thinking long and hard about what a VidderCon could offer that would be unique.” (Laura Shapiro, 25 gennaio 2002, <https://groups.yahoo.com/neo/groups/vidder/conversations/messages/3271>).

<sup>256</sup> cfr. “Numbers breakdown” in “Vividcon”, Melina, *op.cit.*

La struttura di *Vividcon* è decisa collettivamente dal comitato promotore e si sviluppa di anno in anno mantenendo inalterate, tuttavia, le caratteristiche di partenza. Il *con* è composto da *vidshow*, ovvero da proiezioni organizzate intorno a un tema specifico e moderato da uno o più VJ, e da *panel* di discussione, anch'essi moderati da uno o più partecipanti, in cui si dibattono argomenti inerenti alla pratica, da questioni tecniche a questioni artistiche e stilistiche, da problemi riguardanti le tecnologie utilizzate a ricostruzioni storiche dello sviluppo della pratica nel corso dei decenni.

## Dati

Durante il periodo da noi preso in considerazione, ovvero le dodici annate della convention dalla sua fondazione nel 2002 al 2013, sono stati presentati 2149 video, per un totale di 3006 proiezioni<sup>257</sup>. I *vidder* che hanno partecipato raggiungono, invece, un totale di 628<sup>258</sup>. Tra questi, pochi hanno partecipato a tutte le edizioni (11 *vidder* hanno presenziato a tutte le 12 edizioni, quattro a 11 e sei a 10 edizioni<sup>259</sup>), e 328 *vidder* hanno partecipato a un'unica edizione (non necessariamente frequentando il *con* di persona, ma spesso inviando soltanto il proprio video). L'annata con la maggiore varietà di *vidder* è il 2006, quando sono stati presentati *vid* realizzati da 348 soggetti diversi, mentre l'anno con il maggiore numero di video in programma è stato il 2008 con 293 video. I *vidshow* presentati sono 163, mentre i *panel* 140. Tra le fonti utilizzate la preferita dai partecipanti della manifestazione è indubbiamente *Buffy the Vampire Slayer* con 97 *vid*, mentre i video realizzati con porzioni del cosiddetto *Buffyverse*<sup>260</sup> sono in totale 165 (43 *vid* tratti da *Angel* e 25 *vid* con entrambe le fonti). A seguire l'universo di *Stargate* con 92 *vid* (che comprendono sia video tratti da *Stargate Atlantis* che da *Stargate Sg-1*); *Supernatural* (71 *vid*); il cosiddetto *Whoverse* con 76 *vid* (54 *vid* tratti da *Doctor Who*, 13 dallo spinoff *Torchwood* e 9 da entrambe le fonti); *Farscape*, 48 *vid*; *Battlestar Galactica*, 45 *vid*; *Star Trek Verse*, 39 *vid*; 37 *vid* tratti da *Highlander* e altrettanti da *Smallville*; *Merlin*, 28 *vid*;

---

<sup>257</sup> Come già ricordato, alcuni video sono riproposti più di una volta.

<sup>258</sup> Alcuni di questi sono in realtà collettivi di *vidder* con formazioni variabili. Nei casi di video realizzati da più di un autore abbiamo scorporato i dati per sapere quante persone abbiano effettivamente partecipato. Questa è la ragione per cui, in alcuni casi, il numero di *vidder* sembra superare il numero di video.

<sup>259</sup> Tra queste alcune delle fondatrici del *con* e molte delle figure più rappresentative della comunità come astolat, Barkley, Killa, Laura Shapiro, Luminosity, sisabet, here's luck, Margie e Seah, il gruppo Woad Society, Dualbunny, Eunice, Jill, Jo e Nappy, Absolute Destiny.

<sup>260</sup> Per facilitare la lettura del testo abbiamo deciso di utilizzare in caso di fonti multiple per i *vid*, ovvero di franchise e prodotti composti da più film o serie televisive, il termine diffuso nel linguaggio del fandom per fare riferimento all'intero universo finzionale. Rimandiamo alla nota alla Fanvideografia per i riferimenti bibliografici completi.

*Firefly*, 25 vid; *Heroes*, 26 vid; *Starsky & Hutch*, 25 vid; *Due South*, 24 vid; *The Professional*, 16 vid.

È rilevante notare come alcune serie e saghe particolarmente influenti nell'immaginario popolare collettivo – e dell'intero mondo del fandom – non abbiano invece una grande rappresentazione all'interno dei video presentati (ad esempio: *Harry Potter*, 15 vid; *Star Wars*, 18 vid e *Lost*, 9 vid).

Il gruppo di *vidder* che frequenta la convention dimostra gusti molto specifici in termini di fandom e generi. Si tratta, infatti, di una nicchia all'interno della comunità complessiva che, per quanto influente e legata alle figure “storiche” della tradizione, non può essere considerata rappresentativa dell'intera comunità.

I *vid* proiettati più volte, a parte *The Joxer Dance* e *Stop the Rock* (Nappy, 2003) che aprono e chiudono il vidshow *Club Vivid* per dieci volte consecutive, sono *Closer* (Killa e TJonesy, 2004) e *Dante's Prayer* (Killa, 2001), *A Fannish Taxonomy of Hotness – Hot, Hot, Hot*, (Clucking Belles, 2005), *Drop Dead Gorgeous*, (astolat, 2004), *Good is a DJ*, (dualbunny, 2006), proiettati 6 volte ciascuno in vidshow differenti; *Detachable Penis*, (Media Cannibals, 1997 ca.), *Footlose* (SDWolfpup, 2005), *Hair* (Media Cannibals, 2000 ca.), *Pressure*, (California Crew, 1990), *Tainted Love* (Media Cannibals, 1997/1998), *Tragedy* (dualbunny, 2007) e *Vogue* (Luminosity, 2007) proiettati 5 volte ciascuno. Curiosamente, a parte poche eccezioni, la maggior parte di questi *vid* sono stati realizzati non soltanto prima dell'inizio della convention ma anche tramite VCR. La ricorsività delle proiezioni è dovuta al loro inserimento nella maggior parte dei vidshow a tema “storico”.

## Panel

Vidders LOOOVE to talk about vidding<sup>261</sup>.

Ogni anno, il comitato organizzatore della convention prevede una decina di panel di discussione dedicati alle *vidder* che partecipano all'evento. Non ci sono, a differenza del caso dei vidshow, dei panel fissi e, tuttavia, si possono individuare delle tematiche ricorrenti. Vi sono panel di carattere generale, panel tecnici, panel dedicati a struttura e composizione dei *vid*, panel dedicati all'estetica e allo stile dei *vid*, panel legati alle differenti tipologie di *vid*, panel tematici e panel di review, discussione e critica. Nei panel

---

<sup>261</sup> Dichiarazione di una *vidder* nel documentario “Collaboration and Community” della serie *What is vidding* (Francesca Coppa, Laura Shapiro, AbsoluteDestiny, MIT New Media Literacies project, 2008, <http://techtv.mit.edu/tags/2522-otw/videos/1248-otw-fanvidding-series-collaboration-and-community>).

tecniche si passa da discussioni introduttive a panel dedicati a singoli programmi di montaggio o al montaggio audio (“Technical: Intro to Vidding”, “Intro to After Effects”, 2002; “Technical: Advanced Digital Effects”, “Technical: Intro to Vidding”, 2003; “Audio Editing”, 2006; “Tech Panel of Doom”, 2007; “The Two-Hour Kiss: An After Effects Tutorial”, 2008; “FX: The Creative Process”, 2009; “Photoshop for Vidding Redux”, “Aspects of Aspect Ratio”, 2011; “Audio Editing”, 2013). Molti panel sono dedicati alla discussione intorno alla costruzione narrativa dei *vid*, alla struttura e allo stile di montaggio (“Topics in Craft: POV”, “Topics in Craft: Movement”, “Song Choice”, 2002; “Special Effects Discussion (paired<sup>262</sup>)”, 2003; “Literalism vs. Metaphor (paired)”, “Song choice”, 2004; “Craft: Using the Music”, 2005; “Special Effects: Fake It Till You Make It!”, “Great Transition”, 2006; “Vid Structure”, 2007; “Color”, 2008; “Timing is Everything”, 2009; “Motion”, “Structure Redux”, 2010; “Ultimate Vidsong: A Case Study”, 2011; “Typography in vids”, 2012; “A Matter of Perspective (paired)”, 2013). Altri panel riguardano il linguaggio del *vidding* nel suo complesso, dalle possibilità estetiche della pratica alle modalità di connessione con l'audience (“Intro to digital vidding”, “Aesthetics of Vidding”, 2002; “The Language of Vidding”, “Aesthetics of Vidding” 2003; “Connecting with the Audience”, “Language of Vidding”, 2004; “Aesthetics: Visual Composition”, 2005; “Aesthetics: Movement”, 2006; “How Vids Work: A Theoretical Framework”, “External Aesthetics” 2007; “Music Theory and Composition”, 2008; “Understanding Audience”, 2009; “I C WHUT I DID THAR (Understanding Meta Vids)”, 2009; “WIP It Good”, 2012). Altri sono panel di discussione su alcune tipologie di *vid* (“Narrative Vids Discussion (paired)”, “Comedy Vids Discussion (paired)” 2003; “Copules, Triples, and Ensembles: Illustrating Relationships (paired)” 2004; “Action Vids (paired)”, 2005; “Comedy”, 2006; “Movie Vids” 2007; “You Crack Me Up: Humor and Crack Vids”, “Recruiter Vids”, 2009; “Tears and Cheers: Big Emotion (paired with vidshow)”, “Constructed Reality (paired with vidshow)”, 2011; “Shadows and Fog: Vidding Horror”, 2012; “Infinite Diversity in Vidding Combination”, 2013). Alcuni sono dedicati all'attività dei *vidwatcher* e all'interpretazione e critica dei *vid* (“Vidwatching 101”, 2002; “Vidwatching 101”, 2003; “VividSection”, “Giving Good Beta” 2004; “Craft: Mentoring”, “Betaing”, “Encore, Encore/Vidfan 101”, 2005; “Newbie Vidding”, “Vividsection”, 2007; “What Do We Want From Vids Now?”, 2008;

---

<sup>262</sup> Il termine “paired” viene aggiunto al titolo del panel quando la discussione viene accompagnata da un *vidshow* legato ai temi in oggetto. Spesso la proiezione precede il panel e i *vid* mostrati sono in seguito utilizzati come esempi durante il panel. Frequentemente, il moderatore del panel si occupa di organizzare anche la proiezione corrispondente.

“Vid Watching 101”, 2009; “Vid Reading Practicum”, “Concrit”, 2010; “Critique: Talking About the Hard Stuff”, 2013). Infine, altri sono dedicati alla storia della comunità e della pratica (“Vidding History”, 2003; “Vidding History (paired)”, “The Genealogy of Vidding”, 2005; “Vidding History: 1980-1984”, 2008; “History of Film 201”, 2009; “In Soviet Russia, Vid Edits You”, 2010; “Forever Reblog: Vid Audiences on Tumblr, Twitter, YouTube, etc”, 2012).

Questi momenti di discussione vengono poi richiamati online nei numerosi post – detti “con report” – che le partecipanti solitamente scrivono una volta terminata la convention<sup>263</sup>. Nei post vengono riportate le note redatte durante i panel cui si è assistito, corredate da ulteriori riflessioni e commenti. Questi post permettono di ampliare la discussione anche a chi non ha partecipato direttamente alla convention. In questo modo anche la discussione sulla pratica esterna alla convention è, di fatto, focalizzata sui temi decisi durante il con.

## Vidshow

Tra i *vidshow*, ve ne sono alcuni fissi – creati durante i primi anni del *con* e poi replicati regolarmente - e un numero di *playlist* tematiche che varia di anno in anno. Tra i *vidshow* permanenti vi sono:

- **Premieres Show** (dal 2002): *playlist* di video che debuttano al *Vividcon*, proposti dagli autori stessi al comitato organizzatore. I VJ che curano la proiezione non possono scegliere i video, ma si limitano a decidere l’ordine di proiezione e a porre un limite ai video accettati se sfiorano il tempo massimo consentito alla proiezione. Fin dal 2003, a causa del grande numero di video proposti, si è scelto di sdoppiare questo *vidshow* in due parti, raddoppiando la programmazione. Il numero di video proposti varia da 29 a un massimo di 38.
- **Also Premiering/ Non-attending Premieres** (dal 2008): *playlist* di video che debuttano al *Vividcon*, ma composta da video realizzati da *vidder* non presenti durante il *con*. I video proposti in questa sezione sono circa una decina ogni anno.

---

<sup>263</sup> A titolo d’esempio, possiamo citare: Laura Shapiro, “Mondo Vividcon Report”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, set 2003, <http://laurashapiro.livejournal.com/32624.html>; Kass, “Vids on a !@#\$\$% Plane! (Vividcon 2006 con report)”, *Kass Dreamwidth Personal Blog*, 13 agosto 2006, <http://kass.dreamwidth.org/392719.html>; gwyn\_r, “A sort of con report”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 21 agosto 2008, <http://gwyn-r.livejournal.com/240994.html#cutid1>; here’s luck, “brief VVC notes and recs”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 10 agosto 2010, <http://heresluck.livejournal.com/320798.html>

- **Nearly New** (dal 2002): *playlist* composta da video presentati durante l'anno in un'altra convention, o distribuiti precedentemente online. Il contesto del *con* – con la sala di proiezione e il pubblico che può successivamente commentare i video, creano una nuova esperienza intorno a questi *vid*. Il numero di video presentati si aggira intorno ai 25/27 video ogni anno.
- **Club-Vivid** (dal 2004): *playlist* che contiene una sessantina di video, per oltre tre ore di programmazione, viene proiettata durante la festa del venerdì sera in una sala da ballo nella location che ospita la convention. Tradizione del *con* stabilitasi nel 2004, quando vennero proiettati soltanto 13 video, il Club Vivid è uno dei momenti più amati dai partecipanti. I video sono scelti per il tipo di musica che li accompagna, che deve essere adatta per ballare, e per le immagini, preferendo video ricchi di effetti di montaggio e con scene d'impatto provenienti dai fandom più amati. Vengono proposti sia *vid* storici sia nuovi *vid* realizzati appositamente per *Club Vivid* e proiettati in anteprima durante questo *vidshow*. Alcuni video sono diventati dei veri e propri classici e vengono riproposti ogni anno. La playlist, curata fin dalla prima edizione dal *vidder* Absolute Destiny, si apre con *The Joxer Dance*, una scena di ballo sulle note di *Dancing in the Moonlight*, tratta dalla serie TV *Xena: Warrior Princess*, amatissima da molte *vidder*, e si chiude con *Stop the Rock*, un multifandom anime *vid*, realizzato con la canzone omonima del gruppo Apollo 440 (Nappy, 2003). Altri *vid* particolarmente apprezzati sono *Closer* (Killa, T. Jonesy, WOAD Society, *Star Trek TOS*, 2004), celebre video *slash* sulla coppia Kirk/Spock, sulla canzone dei Nine Inch Nails; *Drop Dead Gorgeous* (astolat, *Smallville*, 2004); *Good is a DJ* (dualbunny, *Battlestar Galactica*, 2006) e *Vogue* (Luminosity, *300*, 2007)<sup>264</sup>.

---

<sup>264</sup> In una lunga nota tecnica in cui descrive nel dettaglio i passaggi per creare i tre DVD con cui viene proiettata la lunga playlist per *Club Vivid*, (dalla normalizzazione dell'audio e uniformazione dei video – in termini di bitrate, aspect ratio, velocità e interlace – alla creazione del progetto di montaggio utilizzando Premiere Studio Pro, alla lista di setting più adatti per l'encoding dell'MPEG2 esportato, alla realizzazione del DVD), Absolute Destiny così descrive le decisioni in termini di scelta dei video per la playlist: “Playlist Decisions: 60 vids is a lot of .avs files to play with in Premiere, so I usually try to only import the vids I need for each disc of Club Vivid (around 20 vids). I generally start by making a rough playlist before I even approach the timeline. There's no absolute rules about which vids go where and this can feel cripplingly difficult when you need to work out the best order to show vids. That said, there are some general rules that I tend to follow that I've found work well for Club Vivid in particular. /Decide upon the opening vid (after the Joxer Dance, obviously). It should capture the spirit of Club Vivid and be fun, easy to dance to and possibly use a well known song. Or just be brilliant. /Find vids which have long hard-to-dance-to introductions. These vids are good for opening disc 2 and giving breathing space after some particularly intense or fast vids. /Prefer modern pop, dance, house, R&B and rap on disc 1. /Prefer techno, metal and rock on disc 2. /80s cheese and indie rock work well at the end of disc 2. /Use older vids to act as transitions between musical styles to avoid switching genres too fast. /Collect vids with similar musical styles (and speeds) together as

- **Auction** (dal 2004): *vidshow* realizzato con i video che partecipano all'annuale raccolta fondi della convention. Alcuni fan (detti in questo caso *bidder*, partecipanti all'asta) mettono in palio una donazione in denaro alla convention in cambio della realizzazione da parte di uno dei *vidder* partecipanti di un video creato seguendo le loro istruzioni. Ogni anno i video realizzati sono quattro o cinque, e le donazioni contribuiscono a sovvenzionare la complicata e dispendiosa (soprattutto a causa dell'affitto delle attrezzature tecniche per le proiezioni) gestione del *con*.
- **Challenge** (dal 2003): in piena tradizione *fandom*, ogni anno viene organizzata una competizione tematica cui alcuni *vidder* decidono di partecipare. Il tema viene scelto dai membri organizzatori e proposto sul web dal sito e dai blog della convention con qualche mese di anticipo. Chi partecipa sottopone il proprio video anonimamente. Tutti i video vengono proiettati e poi analizzati dal pubblico, senza che il *vidder* possa rivelarsi prima della fine della discussione. I temi finora proposti sono stati: "Dreams" (2003), "Luck" (2004), "Milestones" (2005), "Remix" (2006), "Faith" (2007), "Fuck You!" (2008), "IDIC<sup>265</sup>" (2009), "Self Portrait" (2010), "Blast from the Past" (2011), "Transformation" (2012) e "Amnesty" (2013), che consisteva nel proporre un video seguendo a scelta uno dei temi proposti negli anni precedenti. Tra questi è opportuno segnalare "Remix", in cui i partecipanti hanno proposto *remix* di *vid* realizzati precedentemente da altre *vidder*, come nel caso di *Doctor Who on Holiday* di Sisabet (multifandom, 2006) che ripropone in chiave più scherzosa e scanzonata il video multifandom di Luminosity dedicato alle serie di fantascienza, *Sci-fi Friday in a Blender*, che aveva ottenuto una grossa visibilità nel corso di quell'anno. Particolare, inoltre, il caso di *On the prowl*, di Sisabet e sweetestdrain, *vid* multifandom realizzato nel 2010 per il *challenge* "Self Portrait", che tratteremo a breve.

---

people often like to dance to a clutch of songs before taking a break. /Disc 3 suits pop, disco and general cheese from the 70s and 80s, particularly songs that are fun but not too fast (such as Abba songs) as people are tired and probably drunk. /Pick a fan favourite to open disc 3 to pull people back into the room for the final hour. /Dedicate the last 6 or to popular vids of yore or new very fun vids using very popular songs. The last 3 or 4 vids should always be really well known. /Songs that are not regularly considered dance-floor material that still have a beat and are good to sing along to are worthy candidates for disc 3. /End on Stop the Rock. For some reason this became a tradition. With these guidelines in mind, I can generally work together a pretty decent list for each disc which I then put on the timeline. Then I realise that things need shifting around, which I do until it all works". (AbsoluteDestiny, "VividCon/ClubVivid", *Vidtech.info*, 12 ottobre 2011, <http://vidtech.info/VividCon/ClubVivid>).

<sup>265</sup> Acronimo di *Infinite Diversity in Infinite Combination*, formula che indica un precetto della filosofia vulcaniana citato per la prima volta in *Star Trek TOS*. Nel linguaggio del fandom l'acronimo è divenuto sinonimo della generale accettazione dei gusti di ognuno, un sinonimo della tolleranza che deve esistere tra i fan, al di là delle differenti preferenze individuali.



- **History vidshow** (dal 2004): *playlist* dedicata alla ricostruzione delle radici della pratica del *vidding*, assume negli anni differenti connotazioni e denominazioni diverse. “Wayback Machine” è il titolo del *vidshow* presentato dal 2004 al 2006, moderato da tzikeh, che ripercorre la fase analogica del *vidding* e propone celebri titoli realizzati tramite VCR, tra cui *Both Sides Now* di Kandy Fong e *Pressure* del gruppo California Crew.

You'll see VCR vids! You'll see VCR vids about making VCR vids! The Wayback Machine provides a glimpse of the rich history of *vidding*, and also gives newer folks a chance to view vids they might not otherwise get to see<sup>266</sup>.

Nel 2007 viene presentato, invece, “Genealogy of *vidding*”, accompagnato da un panel di discussione sulle origini della pratica, moderato da Rachel Sabotini (rache) di cui abbiamo trattato nel paragrafo 3.2.1. Nel 2008 Kandy Fong e Sandy Herrold conducono “History of *Vidding* – 1980-1984”, mentre Kandy Fong presenta da sola, l’anno successivo, “History of *Vidding* - 1985-1990”. Nel 2010 *par\_avion* seleziona i video da presentare in “History: Pre-*Vividcon* Faves”, tra cui compaiono sia *vid* realizzati nell’era VCR, sia *vid* realizzati già in digitale ma in un’epoca pre-*Vividcon*, tra cui va citato *There’s no way out of here* (Gwyneth, 1998), uno dei primi multifandom *vid*, che ebbe un enorme impatto sulla comunità al tempo della sua diffusione perché fu uno dei primi video a utilizzare delle dissolvenze<sup>267</sup>. Nel

---

<sup>266</sup> Testo a commento della playlist del 2005 (cfr. *Vividcon.info*).

<sup>267</sup> *There’s no way out of here* fu il primo video che Gwyneth realizzò da sola, seppure con l’aiuto tecnico degli altri membri del gruppo Media Cannibals, in particolare di Sandy Herrold, Katharin e Jo. Il video fu realizzato utilizzando dei mixer video, tra cui un Panasonic “prosumer” mixing board di proprietà di Katharine. Così la *vidder* ricorda sul suo blog in occasione della realizzazione della rimasterizzazione digitale del video (gwyneth, *op.cit.*) la complessità della realizzazione delle dissolvenze: “When I first showed this, everyone wanted to know how I did the dissolves, which were unheard of for VCR vids. Fades were, too -- in fact, one of the things you made mental notes about in your fandoms was where you could find a good fadeout of your characters so that you could have them in a situation where an abrupt cutoff wasn't preferred. We were incredibly lucky in that Katharine had bought a “prosumer” Panasonic mixing board, a very expensive toy, and had visited us twice in Seattle that summer. The first trip up, she left us the board, and Sandy and I sat down one weekend to make the opening montage dissolves. It's impossible to describe how difficult this is; those of you who were at the Wayback Machine panel at VVC got a slight intro to this, but it involved three decks and the mixing board, and about 50 tries. I made Sandy do them because I was terrified of touching it. But they worked beautifully, and then on that Labor Day weekend, Katharine came back, with board, and Jo, Sandy, and she did the ending dissolves”. Il *vid* intreccia le storie di tre personaggi femminili, Buffy la cacciatrice di vampiri, l’agente segreto Nikita e l’agente Scully di *X-Files*, i cui percorsi di vita sono in qualche modo segnati da una missione che finisce per fagocitarne le energie e le esperienze, da qui la necessità e il miraggio di una via di fuga, di una “way out”. *There’s no way out* ebbe un enorme successo (“The room at Escapade went nuts, and over the years, every time this is shown in public, there's this huge response I am never quite prepared for. People have told me off and on that this was the first vid they saw that made them understand the power of vids, or how narratives could be used, or that vids were interesting, or whatever... and I'm really bewildered (though pleased) by the comments”) e l’innovazione non si situa soltanto negli aspetti tecnici. Come ricorda l’autrice, si trattava di uno dei primi video multifandom a tema drammatico, e che costruiva le assonanze tra i personaggi scegliendo temi e immagini simili e componendo così la struttura del video (“The parallel lines use was also a refinement of something the Cannibals were

2011 Cesperanza celebra i primi dieci anni della manifestazione conducendo “History: Ten Years of *Vividcon*” riproponendo un video Premiere per ogni anno di *con*. Nel 2012 viene ripercorsa la storia del “Club Vivid” con “The History of Club Vivid”, selezionato da Absolute Destiny, mentre nel 2013 è la volta di “History of Challenge”, presentato da Greensilver, che raccolgono i video più celebri che hanno debuttato nel corso degli anni in questi due *vidshow*.

Oltre ai *vidshow* fissi, durante ogni edizione vengono presentate una decina di playlist le cui tematiche variano sensibilmente di anno in anno. Vi sono *vidshow* dedicati a singole tipologie di *vid*, spesso ripetute nei primi anni della convention (“Comedy” 2002, 2003, 2005; “Action” 2005 e 2007; “Character Study” 2002, 2003 e 2005; “Movie vids” 2004 e 2007) altre a tipologie più sofisticate, come “Lord King Bad Vid” (2006) o “Understanding Meta Vids (I C WHUT I DID THAR)” (2008). Altri *vidshow* sono creati raggruppando *vid* con caratteristiche tecniche simili: dalle tecniche di montaggio e assemblaggio (“Narrative” 2003; “Literalism vs. Metaphor” 2004; “Symbol & Metaphor” 2006; “Motion Rollercoaster” 2009; “ Unusual Point of View”, 2010; “ Professional Development”, 2012), agli effetti speciali e alle manipolazioni delle immagini (“Special Effects” 2003; “Effects? We Don't Need No Stinkin' Effects” 2004; “Color Explosion” 2006); dai cosiddetti *pairings* – ovvero al numero di personaggi coinvolti e al tipo di relazione esistente tra questi – (“Vidpairs” 2003; “Couples, Triples, and Ensembles: Illustrating Relationships”, 2004; “Can't Live with 'Em..., Can't Trade 'Em for Food” 2007; “Relationships between Women” 2007; “Ensemble Vids” 2008; “All in the Family” 2009; “ Threesomes/Triangles/Trios”, 2010) a un'infinità di raggruppamenti in base ai temi trattati nei *vid*, dipendenti in parte dalla scelta di una specifica fonte (“Multimedia”, 2002; “Villains, Scoundrels and Masterminds”, 2004; “Cops and Robbers” e “Horror”, 2005;

---

doing in a way other vidders weren't back then -- they had taken the concept of finding similar shots, similar ideas in different shows, and really bringing them out”). Inoltre, modificò l'abituale andamento dei video con più personaggi, che prevedeva l'introduzione di un personaggio alla volta, inserendo le tre protagoniste fin da subito e poi alternandone maggiormente le storie. Questo stile compositivo ebbe un'enorme influenza su chi voleva realizzare questo tipo di video. La vidder rimarca, infine, che molte delle piccole innovazioni così complicate da ottenere ai tempi del VCR vengono totalmente ignorate da coloro che si sono avvicinati alla pratica soltanto nell'epoca digitale. E, pur riconoscendo le migliorie apportate dal cambiamento tecnologico - prima fra tutte, la possibilità di recuperare il proprio lavoro a seguito di un errore senza rischiare di sovrascrivere l'intero VHS su cui si è lavorato a lungo - professa una certa nostalgia per le modalità di trasmissione del sapere del periodo in cui si è avvicinata al *vidding*. “The truth is, I had the best opportunity to learn, which most computer vidders don't get. I had people teaching me and working with me who were the best of the best, and being able to kind of drift around from house to house, working on the vid in pieces, allowed me to get input from various sources as I worked in a much different way than having a beta of a draft does. And I think that shows in the vid... I would love to take all the credit and say yes, I'm so brilliant, but honestly, this vid wasn't made alone. The ideas and concepts were mine, but it does take a village sometimes to make something really good”.

“Spies Like Us” e “War is Hell”, 2006; “Death & Dying” e “Life, the Universe & Everything”, 2007; “The End of the World” e “Joy”, 2008; “O Canada”, 2010; “No Kleenex Required” “Out of Time” e “Weird Science”, 2012; “Out of This World” e “Glitterguts! (Desensitisation encomium)”, 2013).

Di seguito, invece, presentiamo alcuni *vidshow* che presentano selezioni legate al tipo di lettura delle fonti fatta attraverso i fanvideo dalle *vidder*. In particolare, elenchiamo i *vidshow* riguardanti tematiche legate direttamente a questioni di genere, per mostrare quanto tali tematiche siano presenti nella comunità e nei video che i membri della comunità scelgono per auto-rappresentarsi.

- “Character Study: Women” (VJ: Laura Shapiro, 2005): “Heroes, sidekicks, villains. Just don't call them ‘baby’”. I video più rilevanti all'interno della selezione sono il già menzionato *vid* multifandom *There's no way out of here* di Gwyneth, che presenta un triplice ritratto di donne a confronto e *When I paint my Masterpiece* di Sisabet (2005), in cui la *vidder* ricostruisce il percorso del personaggio di Kara “Starbuck” Trace della serie *Battlestar Galactica*, riuscendo a restituire un ritratto a tutto tondo di questo personaggio complesso e problematico, pilota spaziale dagli atteggiamenti maschilini ma anche donna in conflitto con se stessa e il proprio passato.

- “Relationships between Women” (VJ: Cassandra, 2007). Tra i video più rilevanti: *The Wreckoning* di charmax (2007), in cui la *vidder* descrive la complicata relazione del personaggio di Niki in *Heroes* con il suo doppio malvagio, Jessica; e *Déjà Vu* di flrenze (2005) in cui la *vidder* indaga il rapporto tra la protagonista della serie *Veronica Mars* e la sua migliore amica, Lilly, uccisa brutalmente, di cui Veronica tenta di risolvere l'omicidio durante la prima stagione della serie.

- “The Bechdel Test” (VJ: Jm Torres e niqaeli, 2009). “This vid show is about the spirit of the Bechdel Test, showcasing vids about two or more women interacting and relating with each other, in ways that don't have anything to do with men. Femslash optional.” Tra i video più rilevanti: *She Walks* di jmtorres (2009), un “angry vid” incentrato sulla protagonista di *Dollhouse*, una serie televisiva in cui un'organizzazione segreta offre un servizio di escort che ri-programma le personalità dei propri accompagnatori secondo le volontà dei clienti; *Hera has six mommies* di tallulah71 (2008), sul rapporto che si instaura tra i personaggi femminili della serie *Battlestar Galactica* ed Hera – bambina mezza umana e mezza macchina – che si rivela essere un tassello fondamentale della storia; *I'm Your Man* di charmax (2008), multifandom *vid* sui cliché della rappresentazione delle donne “mascoline” all'interno di film e serie televisive.

- "I Blame the Patriarchy" (VJ: sweetestdrain e fan\_eunice, 2010): "Patriarchy is not a he, a them or an us; it's a system we all participate in. This show will construct a view of 'The Man' through vids that explicitly critique or otherwise highlight issues of individual and institutional systems of oppression enforced by our patriarchal society. Women fight to have a voice, misogynist narratives must be revised and reconstructed, sons begin to follow in their fathers' violent footsteps, economic disadvantage destroys futures, and wars erupt on foreign soil. We blame the patriarchy". Tra i *vid* più rilevanti: *It depends on what you pay* (giandujakiss, 2009), che riflette sulla giustificazione di stupri e violenze perpetrate da clienti e dirigenti della società che regola il servizio di "bambole" umane in *Dollhouse*; *Like my Very Own Blood* di jarrow (2009) che indaga la complicata relazione padre-figlio tra l'autoritario Comandante Adama e il rancoroso figlio, Lee, in *Battlestar Galactica*; *Get Low* di Sisabet (2008) incentrato sulla protagonista dei film della serie *Resident Evil*, Alice, e sulla sua lotta per liberarsi dell'influenza della multinazionale Umbrella Corporation; *Fever* di Sweetestdrain (2009) si concentra, invece, sul carattere predatorio e sugli abusi perpetrati da Edward Cullen nei confronti di Bella Swan, protagonisti della saga di *Twilight*; infine, *Martina* di keely (2007), breve *vid* che riflette sulle linee narrative legate al tema dello stupro nella serie *Veronica Mars*.

- "We're Here, We're Queer" (VJ: such\_heights, 2010): "Celebrating characters whose identities are more than just subtext, this show will look at the many differing ways that LGBT/queer/trans\* characters are represented in TV and film, and how fans interact with and reinterpret those representations. Expect fandoms big and small, and as many genres as we can squeeze into the slot". Tra i video più rilevanti: *Prayer for the Dying* di flrenze (2004) dedicato alla celebre mini serie *Angels in America*; *Calling the moon* di butterfly (2006), dedicato alla storia d'amore lesbico tra i personaggi di Willow e Tara in *Buffy the Vampire Slayer*; *Queen Bitch* di Laura Shapiro (2008) dedicato al film *Hedwig and the Angry Inch*.

- "Riot Grrls" (VJ: Gwyneth, 2011) "Riot Grrls: Women in action. There are more women in action shows and movies than ever before, so let's celebrate some chicks kicking ass and taking names". Tra i *vid* più rilevanti: *Small Blue Pill* di beccatoria (2009), incentrato sulle sfide sostenute dalla protagonista della serie televisiva *Fringe*, la tenente Olivia Dunham e *Hook Shot* di kuwodora (2011), *vid* multifandom sulle eroine di film e serie televisive d'azione.

### **In focus: *Scooby Road* (Luminosity)**

Durante l'edizione 2005 di *Vividcon* venne organizzato un *vidshow* speciale dedicato esclusivamente a *Scooby Road*, il primo e, finora, unico *concept vid*, realizzato dalla *vidder* Luminosity utilizzando l'intero album dei Beatles *Abbey Road* (1969) e la serie *Buffy the Vampire Slayer*<sup>268</sup>. *Scooby Road* è formato da quindici *vid* montati uno dopo l'altro senza soluzione di continuità: alcuni sono dedicati a singoli personaggi (*Sun King* ruota intorno al personaggio di Giles, il bibliotecario/Osservatore; *Mean Mr. Mustard* è dedicato al cattivo della quinta stagione, Warren; *She Came in Through the Bathroom Window*, alla sorella di Buffy, Dawn), altri a coppie romantiche della serie (*Oh, darling!* è dedicato a Spike e Buffy; *You Never Give Me Your Money*, a Buffy e Angel; *Because*, a Tara e Willow). L'esibizione nella sua unicità ebbe un grosso impatto sull'audience di quella edizione<sup>269</sup>. I due *vid* che più caratterizzano la compilation, tuttavia, sono quelli incentrati sul personaggio di Buffy e sul suo percorso personale, ovvero il *vid* di apertura *Come Together* e quello di chiusura *Carry that Weight*. Nel primo la *vidder* si concentra sul tema della *First Slayer*, la prima mitologica cacciatrice i cui poteri sono poi stati trasferiti di generazione in generazione a ciascuna cacciatrice prescelta, fino ad arrivare a Buffy.

it was about joining each other, becoming more powerful together than apart. That lent itself immediately to the spell scene in Restless, and I put that down first. Also, I wanted the First Slayer to “speak” so I made it her POV. Then, okay, it's her POV, but it's her spirit that has imbued Buffy with such power, so the POV could shift “legally” from the First Slayer to Buffy. Because Buffy and the other Scoobies were sharing dreamtime, I could shift POV back and forth till it became irrelevant. And YAY! Okay, true, I counted on the viewer to know about Restless, and I wanted to utilize that (unconscious?) knowledge that the viewer had about the dreams shifting from person to person--that the viewer would flow with the shifting POV<sup>270</sup>.

*Come Together* combina immagini in cui i vari protagonisti agiscono insieme, con o senza Buffy, a molti momenti in cui Buffy in sogno incontra la Prima Cacciatrice e comprende da dove provengono i propri poteri e la propria missione. L'immaginario tribale della Prima Cacciatrice, della caverna e delle ombre proiettate sul muro dalla strana

---

<sup>268</sup> Il gruppo di amici/cacciatori di vampiri protagonisti della serie utilizza frequentemente il soprannome di *Scooby gang* – con riferimento al gruppo di cacciatori di fantasmi del cartone animato *Scooby-Doo* – e anche i fan adottano questo soprannome per riferirsi all'intero gruppo formato da Buffy, Willow, Xander, Cordelia, Tara e Anja. Da qui il gioco di parole con il titolo dell'album, *Abbey Road*.

<sup>269</sup> Per alcune reazioni al *vidshow* si vedano: sisabet, “BtVS - Rec (and Review) - Scooby Road”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 31 marzo 2006, <http://the-reel.livejournal.com/36032.html>; selenak, “Scooby Road”, *selenak Dreamwidth Personal Blog*, 27 dicembre 2005, <http://selenak.dreamwidth.org/194955.html>; aycheb, “VVC and Scooby space”, *aycheb Livejournal Personal Blog*, 2 luglio 2010, <http://aycheb.livejournal.com/110407.html>

<sup>270</sup> sockkpuppett, “The Scooby Road Closure Post - Part Deux”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, 17 gennaio 2006, <http://sockkpuppett.livejournal.com/325565.html>.

scultura che attiva i sogni di Buffy ben si installano sul ritmo della canzone. Come sostiene Luminosity, il punto di vista del video continua a cambiare da Buffy alla Prima Cacciatrice (slittamento esplicitato con effetti di *morphing* e dissolvenze) e il *vid* risulta una sorta di chiamata alle armi: “Come together/ over me”. A questa battuta nel testo della canzone corrisponde sempre un'immagine di Buffy che si risveglia e chiama a sé i propri soldati, pronti per la battaglia.

*Carry That Weight*, invece, è una sorta di canto finale che racchiude tutta la storia di Buffy: la sua “maledizione”, il “peso” del titolo, è quello di essere la prescelta, “the chosen one”, privilegio che la conduce più volte alla morte (l'eroina, infatti, muore e torna in vita due volte) e a infinite sofferenze che le sono imposte dal fatto di essere la cacciatrice della sua generazione. In molti momenti durante la serie vengono sviscerati i sentimenti cupi di Buffy che perde progressivamente la sua umanità – e molte delle persone che ama – perché costretta a combattere contro i demoni che affollano il mondo. Le immagini scelte da Luminosity per accompagnare la musica sono, prima, momenti di grande sconforto e disperazione della protagonista, che piange e si cura le ferite. Progressivamente, tuttavia, si sostituiscono immagini di maggiore forza, man mano che Buffy – in accordo con il percorso effettuato dal personaggio nell'ultima stagione della serie – accetta la sua missione più difficile, ma, soprattutto, accetta di dividerla con le persone che le stanno vicino. Il “peso” che porta “da lungo tempo” è divenuto più leggero. Lo sguardo di Buffy, ferita ma sorridente, verso il cratere lasciato dalla distruzione della sua città, Sunnydale, chiude l'intera serie, portando emblematicamente a termine anche *Scooby Road*.

Come già accennato, il fandom di *Buffy* è quello più frequentato dalle partecipanti alla convention e la sua protagonista è una figura simbolica fondamentale nel percorso di media fan e *vidder* di molte di loro. *Scooby Road*, quindi, oltre ad essere uno dei prodotti più complessi e riusciti da un punto di vista stilistico, è indubbiamente uno dei *vid* più amati e rappresentativi dell'intera comunità.

### **3.5 Le vidder**

Abbiamo scelto in questa sezione di esplorare l'opera di due singole *vidder*. Entrambe appartengono al mondo del *vidding* da molto tempo e sono particolarmente conosciute e ammirate per le loro attività a sostegno della comunità. Entrambe sono

caratterizzate da una produzione vasta e da uno stile sofisticato ed eclettico. La prima, charmax, è un esempio di *vidder* “specializzata” in *vid slash*, mentre la seconda, obsessive<sup>24</sup>, si concentra frequentemente su tematiche legate a questioni razziali di genere. Le loro figure ci sembrano significative per mostrare nel dettaglio il percorso stilistico e tecnico di una *vidder* lungo la sua “carriera”.

### 3.5.1 Charmax

I started vidding as a particular form of fandom love, also a particular way to fight depression in a time when I was suffering from chronic insomnia and fan vidding was a great way to fill the hours [...] now things have changed but I still find it terapeuting<sup>271</sup>.

Charmax entra in contatto con la pratica del *vidding* all'inizio degli anni Duemila all'interno del fandom di *Buffy the Vampire Slayer* e comincia a realizzare fanvideo e a interagire con altri *vidder* legati a questo fandom, in particolare attraverso un forum, *Midnight Lair*, che co-modera insieme a un'altra *vidder*, Sassy, tra il 2004 e il 2005. Il contatto con questi *vidder* è fondamentale: lo scambio di consigli e di punti di vista e l'influenza delle *vidder* più esperte è essenziale per permettere a Charmax di sviluppare un proprio stile di montaggio. Uno dei primi *vid* che realizza è *Your Woman* (2003), un video *slash* sulla relazione violenta tra i vampiri Spike e Angel nel *Buffyverse*. Tra i *vid* realizzati con la stessa fonte, possiamo citarne altri incentrati sul personaggio di Spike, come *Still Breathing* (2007) e *Respectable* (2006), e due *vid* che si focalizzano su due comprimari della serie televisiva: *Diamond Mind* (2011, uno studio sul personaggio di Anya e sul suo attaccamento al denaro) e *Suicide Note* (2006, che ripercorre il tragico destino di Wesley).

Charmax continuerà per tutto il resto della sua produzione a prediligere il genere *slash*, dettaglio che secondo alcuni diventa la sua vera marca distintiva come *vidder*. A differenza del primo *vid* in cui si dedica alla costruzione della storia d'amore e di sopraffazione tra due uomini, negli altri *vid* Charmax si concentra invece soltanto su personaggi femminili:

specializing in slash vid or vid with strong female character women, with the exception of *I'm your man*, it's certainly havent' been a conscious or political decision<sup>272</sup>.

---

<sup>271</sup> Commento audio di charmax in *vid\_commentary*, “October Vidder Profile: charmax”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 27 ottobre 2009, <http://vid-commentary.livejournal.com/18951.html>.

<sup>272</sup> *Ibidem*.

Tra i 31 *vid* da noi presi in considerazione, in realtà, solo 5 sono *slash*, altri 5 *vid* sono dedicati a *character study* di personaggi femminili, 7 *vid* in totale hanno a che fare con questioni di genere. Tra i *vid slash* vanno citati *Boom Boom Ba* del 2004 e *Devotion* del 2007 entrambi basati sulla serie televisiva *Xena: Warrior Princess*: il primo, che viene descritto dall'autrice con “Sex is ... a dance” si concentra sugli aspetti sensuali e sessuali della relazione tra la protagonista della serie, Xena, e il personaggio di Gabrielle (una delle prime coppie femminili *slash* ad essere apprezzata e amata dai fan e in particolare dalle *vidder*). Charmax utilizza una musica cadenzata, cantata con voce roca e sensuale da una vocalist accompagnata da un coro che ripete il ritornello “boom, boom, ba”. Le immagini scelte – spesso di scene di danza – che charmax rallenta e ripete frequentemente, seguono il ritmo della musica. Molti dettagli sui corpi in movimento delle protagoniste (alcuni realizzati dalla *vidder* stessa) e una colorazione sui toni dell'arancione contribuiscono a concentrare l'attenzione dello spettatore sul tema erotico del *vid Devotion*, invece, è un video maggiormente narrativo, che ricostruisce i momenti topici della relazione tra le due donne guerriere. Tra i video *slash* va citato anche *I'm Your Man*, *vid* multifandom realizzato nel 2008 in occasione dell'International Day of Femslash. “A celebration of media clichés”, nelle parole dell'autrice, il *vid* raccoglie, a partire da oltre una trentina di fonti, scene che raffigurano donne *in travesti*, scene di amore canoniche tra personaggi femminili, scene di contatto fisico tra personaggi apparentemente eterosessuali ma interpretate dal fandom come a contenuto amoroso e sessuale. Il *vid*, che utilizza come base sonora l'omonima canzone di Patricia O'Callaghan, sfrutta in maniera ironica la battuta “I'm your man” per ricostruire l'immaginario di relazioni in cui, in realtà, non vi sono uomini e, tutt'al più, una delle due donne assume un ruolo “mascolino” nell'accezione data dai media a questo tipo di performance di genere. Il *vid* si divide, come molti *vid* multifandom, in sezioni tematiche, ognuna dedicata a un cliché mediale utilizzato per rappresentare non solo il lesbismo ma anche le cosiddette donne “forti” che forzatamente assumono caratteristiche maschili: le donne travestite da uomo o costrette a farlo (con l'immane taglio dei capelli lunghi), il bacio tra due donne di cui una è vestita da uomo, la rissa e la solidarietà tra partner di lavoro, donne che guidano automobili o motociclette come segno di mascolinità, il suicidio per amore non corrisposto, il toccarsi i palmi delle mani attraverso una grata, il bacio, il ballo, la lotta con armi da taglio, l'abbandono e la corsa liberatoria finale. Sono sei i video multifandom realizzati da Charmax: alcuni come *Boogie Wonderland* (2007) e *Destiny Calling* (2006) sono video ritmati e dal montaggio rapido dedicati a un genere cinematografico specifico (i film dedicati al ballo nel primo, i



film di supereroi il secondo). Altri, come *Space Girl* (2011) e *Unnatural Selection* (2009), hanno una struttura molto più complessa. Di particolare rilevanza è *Space Girl*, che utilizza fonti provenienti da film e serie televisive di fantascienza dagli anni Cinquanta ad oggi, tra cui la serie originale di *Doctor Who*, *The Twilight Zone* (Rod Serling, 1959–1964) e *Invasions of the Body Snatchers* (*Terrore dallo spazio profondo*, Philip Kaufman, 1978) a *Barbarella* (Roger Vadim, 1968), *Star Wars*, *Star Trek* e *Mork & Mindy* (Garry Marshall, Joe Glauber, Dale McRaven, 1978-1982), per finire con titoli più recenti, di cui la *vidder* seleziona soltanto le protagoniste femminili. Il punto di vista del video è costruito attraverso la canzone che racconta la storia di una donna che era stata messa in guardia dalla madre contro i pericoli dello spazio ma, avendola ignorata, ne deve affrontare le conseguenze (“My mama told me I should never venture into space/ but I did, I did, I did; She said no terran girl could trust the martian race/ But I did, I did, I did”). Man mano che le strofe proseguono, il tono della voce si fa più sicuro: dopo aver così narrato tutte le cose che ha fatto “nonostante tutto”, l'ultima parte, cantata con un tono più trionfante, tradisce il valore positivo che la protagonista attribuisce alla sua storia di viaggi nello spazio (“I've been as far in hyperspace as anybody can, / I've travelled through the time warp in the Psycho Plan. / They say a gal must travel for to find her superman. / And I did, I did, I did”). Ma il punto di vista del *vid* non è solo quello delle donne raffigurate e la celebrazione del loro coraggio e del loro spirito d'avventura, perché anche dalla descrizione data dalla *vidder* (“My mamma told me I should never watch Sci-fi but I did, I did, I did”) risulta evidente che il video celebra anche le donne che, dall'altra parte dello schermo, si sono avventurate – grazie a queste immagini – in uno spazio prima sconosciuto. Le donne che, anche se disciplinate e silenziate, messe in guardia dall' “andare nello spazio” e “godere così tanto dei piaceri che i media forniscono”, sono state coraggiose e l'hanno fatto ugualmente.

Altra caratteristica dello stile di montaggio di charmax è l'uso misurato ma frequente di effetti a livello dell'immagine, come la *color correction* per isolare sequenze e costruire a livello visuale più piani narrativi (*Protege-Moi*, 2006, *Supernatural*; *Still Breathing*, 2007, *Buffyverse*) o l'utilizzo di sovrimpressioni più o meno accentuate (*Elevation*, 2005, *Firefly*; *Smiley Faces*, 2008, *Torchwood*).

La *vidder* spiega così il suo rapporto con l'utilizzo di effetti:

There have been a number of instances recently where I've worked hard on an effect or fancy transition then eventually had to drop it because it just didn't sit well with the rest of the vid. I think my effects have worked best when I've known what I wanted and then gone about figuring out how to do it. There have been times when I've had a cool effect and then

tried to fit it into a vid, those have usually been less successful. Quite often there will be a sound or change in the audio that I want to link to with an effect. Sometimes the show itself will suggest something, like the crazy transitions in *Pushing Daisies* or the way that Inara is always just out of Mal's reach in *Firefly*. There are several vidders who can virtually reinvent the source using effects, bending it to their will and making it do their bidding. I'm always in awe of that because I just wouldn't even know where to begin<sup>273</sup>.

Charmax si dimostra particolarmente attiva anche per quanto riguarda le altre attività della comunità, tra cui il *Vividcon*, cui partecipa stabilmente dal 2004 al 2013 con 25 *vid* (il *vid* di maggiore successo è *Seven Nation Army*, multifandom, 2009, proiettato per tre anni consecutivi durante *Club Vivid*). 12 *vid* sono inseriti tra i video proposti dalle frequentatrici dell'evento online *Halfamoon*, dal 2009 al 2012, in particolare i video *slash* come *I'm your Man*, *Boom Boom Ba* e *Devotion*.

### 3.5.2 Obsessive24

Nel commento audio al suo *vidder profile* nella community *Vidding Commentary*, obsessive24 racconta che la sua passione per il *vidding* nasce probabilmente dalla visione durante l'infanzia di molti prodotti seriali televisivi cinesi, in particolare del genere *wuxia*<sup>274</sup>. Questo genere, che mescola arti marziali, dramma storico e *fantasy*, spesso utilizza lunghe sequenze di immagini accompagnate dalla musica, che obsessive24 – *vidder* sino-americana – ritiene simili all'andamento visivo di un *fanvid*. A questo genere appartiene, ad esempio, uno dei suoi primi *vid*, *All That I Am* (2006) che utilizza come fonte la serie televisiva cinese “The Eight Regiments of the Sky Dragon”. Le origini della *vidder* sono manifeste nelle sue scelte musicali e visive: obsessive24 spesso utilizza fonti filmiche e televisive cinesi o, in alternativa, canzoni cinesi per accompagnare fonti visive occidentali. “I think race, gender and class are all interesting concepts to explore<sup>275</sup>”, afferma la *vidder* che frequentemente si dedica all'analisi intersezionale di questi elementi all'interno dei propri video. Un esempio è *Bachelorette* (2009), tratto da *Buffy the Vampire Slayer*, in cui l'autrice crea un percorso attraverso le sette stagioni della serie e, utilizzando la canzone omonima di Björk, riflette sull'idea del creatore Joss Whedon di raccontare,

---

<sup>273</sup> charmax, *op.cit.*

<sup>274</sup> Commento audio di obsessive24 in *vid\_commentary*, “January Vidder Profile: obsessive24”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 29 gennaio 2010, <http://vid-commentary.livejournal.com/19733.html>

<sup>275</sup> *Ivi.*

attraverso i nemici e i mostri di ogni stagione, i principali pericoli che una giovane donna affronta nella società contemporanea.

What I wanted to show was patriarchy as a concept, and the different instances that concept could embody. It is not meant to be taken as a blanket critique of men being men, or at least not beyond the privileges - if any - that they unconsciously inherit simply by being born into the structure.

For me, the most important thing is that these issues can be universally true to women, not just for Slayers or female characters in this fiction. At one point or another, most women have to face most of these issues in society, whether or not they are consciously aware of it being such: issues of sex and virtue; of father figures and control; of the “old boys' club” which imposes structural concepts on education and the workplace; and - at the very end of the spectrum - misogyny as tangible violent acts against women<sup>276</sup>.

Obsessive24 ama anche esplorare alcuni personaggi maschili, bianchi, dalla forte connotazione mascolina e aggressiva, come i protagonisti della serie *Angel*, tra cui Lindsay (*Cuckoo*, 2008) e Angel (*Falling Down*, 2011). In particolare, si concentra sulle ambientazioni aziendali e d'ufficio, rivelandone la violenza interna, particolarmente evidente in serie come *Angel* o in film come *Fight Club* (David Fincher, 1999), che utilizza in *Cells* (2006). Quest'ultimo aspetto viene esplorato, inoltre, in alcuni *vid* dedicati all'universo di *Battlestar Galactica* in cui la questione di classe risulta, in particolare nelle ultime stagioni, uno dei temi principali. In *Slow Down Gandhi* (2009), ad esempio, la *vidder* si concentra sulle vicende della rivolta “popolare” dell'ultima stagione che conducono a una sorta di guerra civile animata dalle differenze di classe tra i militari al potere e i civili e sottoposti.

Per quanto riguarda lo stile di montaggio, la *vidder* ha progressivamente affinato il suo stile, aumentando il numero di effetti e la loro omogeneizzazione all'interno dei *vid*: in *Post-Blue* (*Firefly*, 2006), ad esempio, crea un'animazione a partire da uno sfondo fisso che simula la presenza su una stoffa di varie fotografie, che in seguito si animano e con un movimento rapido guizzano verso lo spettatore. Aggiunge, inoltre, numerosi movimenti interni alle sequenze, rendendo più fluidi gli stacchi tra un'immagine e l'altra anche grazie all'utilizzo di numerose dissolvenze: l'immagine sembra sempre in costante movimento e segue così il ritmo delle canzoni scelte, che spesso hanno parti di batteria molto marcate.

La sperimentazione del linguaggio del *vidding* si estende nelle sue produzioni anche a livello narrativo e di fonti: particolare rilievo, ad esempio, ha avuto nella comunità *Piece of Me* (2008), *vid* dedicato alla figura della cantante Britney Spears e alle eccessive attenzioni ricevute dai media durante il periodo del suo esaurimento nervoso.

---

<sup>276</sup> obsessive24, “new vid - “Bachelorette” - Buffy the Vampire Slayer - ensemble”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2009, <http://obsessive24.livejournal.com/280213.html>

Molti *vid* appartengono al genere *constructed reality*, il più celebre è sicuramente *Climbing Up the Walls* (2008), che racconta una versione *slash* e incestuosa dei rapporti tra tre coppie di fratelli, Sam e Dean in *Supernatural*, River e Simon in *Firefly* e Peter e Nathan in *Heroes* (Tim Kring, 2006–2010). Il *vid* racconta di tre rapporti incestuosi (non presenti nei rispettivi canoni) e di problematici rapporti di potere e controllo del fratello maggiore su quello minore (tematiche, all'opposto, largamente affrontate nelle fonti e nei rispettivi fandom).

we have an overly protective older sibling and a often mentally disturbed younger sibling; we have death and self-sacrifice and a certain level of guilt flying left and right; we have control issues, power issues, not to mention domineering and/or absentee parental figures and, well, this is all starting to sound like a big melting pot of Bad<sup>277</sup>.

A livello di montaggio, il *vid* esplora tutte le possibilità offerte dai software di montaggio digitale e fotoritocco per creare delle manipolazioni realistiche che simulino le scene di sesso tra i personaggi (un uso che non è frequente vedere all'interno dei *fanvid* date le difficoltà tecniche di realizzazione) e, inoltre, fa uso di alcune clip provenienti da fonti esterne.

In generale, *obsessive24* fa spesso ricorso a fonti esterne che possano, a livello visuale, aggiungere qualcosa al *vid* in termini di armonia cromatica o ambientazione. “I use external source to support and extend context where you know the story is bigger than you see<sup>278</sup>”.

Tuttavia l'utilizzo più significativo di fonti esterne si trova all'interno del *vid Jesus for the Jugular* (2007), tratto dalla serie televisiva *Carnivàle* (Daniel Knauf, 2003–2005), in cui la *vidder*, anche per compensare la scarsità di immagini dovuta alla prematura cancellazione della serie, utilizza materiali di repertorio con immagini documentali della due guerre mondiali. Lo show, che aveva forti tematiche religiose, esplorava i concetti del male e del bene, del sacrificio e della possessione demoniaca. Nel *vid* questi concetti vengono esplicitati dalla *vidder* grazie all'uso delle immagini esterne, sul cui utilizzo e sul cui impatto con il pubblico, l'autrice ammette di aver fatto lunghe riflessioni:

I used some sensitive, even shocking, images in this vid, which gave me a lot of grief. There's always going to be a chance that these images would be viewed not as a necessary part of the vid, but instead a cheap gimmick to draw attention, and I sincerely hope that wouldn't be the case to most viewers. The decision to use them did not come lightly. For me, those images were justified because they supported the underlying theory; however, given the multiple background contexts and the way the narrative was delivered, it's very

---

<sup>277</sup> *obsessive24*, “new vid - “Climbing up the Walls” - Supernatural/Firefly/Heroes”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 22 agosto 2008, <http://obsessive24.livejournal.com/225625.html>.

<sup>278</sup> Commento audio di *obsessive24* in *vid\_commentary*, “January Vidder Profile: *obsessive24*”, cit.

likely that the theory itself didn't get communicated the way I wanted it to. Consequently the necessity of those images will also come into debate<sup>279</sup>.

I've always seen in my head how specific moments in visuals would happen to specific moments in music, and I used to write songfics [filk song] in order to communicate that. But vidding is much more direct... maybe because I'm not so good with words, so I feel more liberated when vidding [...] I definitely feel a need to express *something*<sup>280</sup>.

### 3.6 *Women's Work: il vidding come pratica di genere*

Because it shows how the patriarchy affects and damages the female characters on the show. And then it shows them fighting back. It gives me shivers and hope and I feel empowered through watching it. Run, don't walk<sup>281</sup>.

In un post intitolato “We, too, could be Glorious: a Feminist Vid Sampler”, la *vidder* harriet\_spy identifica quattro principali modalità con cui, a suo parere, il *vidding* riesce a mettere in atto una pratica femminista. Le quattro modalità sono: critica (della fonte), metodi, rivendicazione dello sguardo, rivendicazione della narrazione. A queste possibilità va aggiunta un'ulteriore modalità, quella celebrativa, spesso utilizzata dalle *vidder* per esprimere la propria passione nei confronti di un testo, un personaggio o una relazione tra personaggi. Vi è una lunga tradizione di *vid* focalizzati sui personaggi femminili: le *vidder* ne celebrano la presenza<sup>282</sup> (sempre esigua rispetto a quelli maschili), le gesta eroiche<sup>283</sup> (molti i *vid* dedicati alle eroine d'azione), la personalità complessa e sfaccettata<sup>284</sup> (data la carenza di figure femminili a tutto tondo nei prodotti mediali), le

---

<sup>279</sup> obsessive24, “new vid - “Jesus for the Jugular” - Carnivale”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 13 agosto 2007, <http://obsessive24.livejournal.com/194873.html>

<sup>280</sup> obsessive24, “vidding thoughts”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 31 gennaio 2007, <http://obsessive24.livejournal.com/167968.html>

<sup>281</sup> an0ther-dreamer, “Feminist Fanvid Recs”, *an0ther-dreamer Dreamwidth Personal Blog*, 8 settembre 2010, <http://an0ther-dreamer.dreamwidth.org/12188.html>.

<sup>282</sup> Tra questi possiamo citare: *Female of the Species* (Gwyneth, 2006), sulle donne del *Buffyverse*, *She's a Rebel* (kaydeefalls, 2011, multifandom) e

<sup>283</sup> Tra questi possiamo citare *Land* (Sweetestdrain, 2009) dedicato al personaggio di Sarah Connor e *Comfortably Numb* (Sisabet, 2009) dedicato a quello di Cameron in *Terminator: The Sarah Connor Chronicles*.

<sup>284</sup> Tra questi citiamo: *Shove It* (bop-radar, 2010), sul personaggio di Kalinda in *The Good Wife*; *Space Dementia* (fiorenze, 2005), sul personaggio di Jenny in *The L Word* (Michele Abbott, Ilene Chaiken, Kathy Greenberg, 2004–2009) e *Sequence* (Lim, 2010), dedicato al personaggio di River in *Firefly*.

relazioni e le amicizie<sup>285</sup>, le storie d'amore<sup>286</sup>. L'elenco potrebbe essere pressoché infinito. L'analisi e la critica alle rappresentazioni offerte dai media, ai modelli di comportamento, alle storie in cui i personaggi femminili – e maschili – vengono inseriti sono sempre attente e approfondite: ciò che vediamo in un *vid*, come dimostrato in precedenza, è il frutto di infinite discussioni, letture collettive, indagini che confluiscono nelle scelte di montaggio delle *vidder*. Ad esempio, se frequenti sono i *vid* dedicati alle eroine d'azione – indubbiamente una delle categorie più rappresentate all'interno del panorama mediale cinematografico e televisivo –, la consapevolezza che l'*agency* di questi personaggi non possa essere misurata dal loro essere capaci di confrontarsi con gli uomini in situazioni di lotta emerge da molti discorsi. Come racconta Stéphanie Genz nella sua analisi delle tipologie di figure femminili tipicamente post-femministe, l'eroina d'azione, la *supergirl*, è uno dei ruoli più complessi da destrutturare.

The modern-day action heroine does not adhere to the stereotypical “men act and women appear” polarization but she problematizes the critical framework that constructs the notions of passive femininity and active masculinity in terms of diametrical opposition and mutual exclusivity. [...]

Yet, at the same time as representing female force and activity, the action heroine has also been the target of critiques that interpret her as a compromised and even conservative figure. She is censured for her heroic/individualistic status that ultimately turns her into a token – an isolated symbol of empowered womanhood<sup>287</sup>.

L'ambigua fascinazione per figure di donne percepite come “forti” e “indipendenti”, quelle che nella brevità del gergo da fan vengono definite “kicking-ass, taking names heroines”, viene analizzata dalla *vidder* kiki\_miserychic in un post intitolato, significativamente “Vidding as My Own Flavor of Feminism”. La *vidder* riflette sulla sua personale propensione a realizzare *vid* riguardanti esclusivamente donne d'azione, quelle che vengono definite “donne forti”.

In approximately half of all my favorite “strong female characters” there's one trait that is emphasized in the source. Sometimes it is assertiveness, bravery, viciousness, lithe appearance, self-sufficiency, strength, hard-edged, decisive, muscularity, protectiveness, athletic ability, mentally strategic, or a vast array of other facets that make me fiercely adore a female character. Most of those same traits can be found in a typical strong male character<sup>288</sup>.

---

<sup>285</sup> Tra questi possiamo citare: *Fly* (Sisabet, 2011) dedicato all'amicizia tra donne in *Parks&Recreation* (Greg Daniels, Michael Schur, 2009 —) e *Hera has Six Mommies* (tallulah71, 2008) sulle complicate relazioni tra donne in *Battlestar Galactica*.

<sup>286</sup> Tra questi: *Small Blue Pill* (beccatoria, 2011, *Fringe*) e *Do What You Have to Do* (Gwyneth, s.d., *Buffy the Vampire Slayer*).

<sup>287</sup> Stéphanie Genz, *Postfemininities in Popular Culture*, Houndmills, Palgrave Macmillan, 2009, pp. 152–153.

<sup>288</sup> kiki miserychic, “Vidding as My Own Flavor of Feminism”, cit.

kiki\_miserychic pone l'accento sugli effetti che la mancanza di personaggi femminili degni di nota creano nelle aspettative dell'audience e, di conseguenza, sul modo con cui i personaggi femminili sono letti e apprezzati:

Female characters that are integral to and interact directly with the plot are not in abundance. With that there comes the perception of an added layer that makes all female characters representative of every female in the world. There are intense expectations placed on female characters because there so few that are deemed as important. A lot of female viewers insist that character has to be outstanding and upstanding at all times because that female character is representing them. When female characters are shown to be flawed, they instantly become unlikeable and not worthy of love because they are the projection of all women<sup>289</sup>.

Ragionando attraverso la propria pratica di *vidder*, quindi, kiki\_miserychic esplora non solo il proprio ruolo come spettatrice, ma affronta anche le ragioni sottese al proprio gusto e, intuendone la derivazione patriarcale e normativa, sceglie di modificare il proprio operato:

I have circled and skipped around until I have arrived at the idea that I do not vid “strong female characters,” but interesting characters who are female... [...] Basically I should try vidding female characters that do more than beat people up and make things explode while being pretty<sup>290</sup>.

La lettura di kiki\_miserychic richiama quell'idea di estetica affettiva che abbiamo più volte citato per descrivere la relazione tra *vidder* e testi *remixati*: anche in questo caso è la relazione affettiva tra la *vidder* e l'oggetto della sua affezione a modellare la pratica di fandom femminista che la *vidder* cerca di portare avanti. La forte connessione delle *vidder* con i testi di cui si appropriano, che le appassionano e che spesso le deludono è alla base del funzionamento del *vidding* come pratica di genere.

### ***Origin Stories* (Giandujakiss, 2008). Critica della fonte**

“Pay attention to whose stories don't get told”  
“It's Nikki Wood's fucking coat”

*Origin Stories* è, in realtà, un lavoro a quattro mani: la *vidder* Giandujakiss ha realizzato il *vid* nel 2008 per un evento online, *Sweet Charity*, a partire dall'idea e dalle indicazioni di un'altra *vidder*, thuvia ptarth. Utilizzando immagini provenienti da *Buffy the Vampire Slayer* (e in parte dalla serie spinoff *Angel*), il *vid* nasce come “a political argument - about the treatment of characters of color, and of women - through a particular

---

<sup>289</sup> *Ibidem*.

<sup>290</sup> *Ibidem*.

device, namely, by telling Robin's story<sup>291</sup>”. Robin Wood è un personaggio dell'ultima stagione della serie, preside del liceo di Sunnydale, cittadina in cui è ambientata la vicenda; durante la stagione si scopre che Robin è anche figlio di una delle precedenti cacciatrici<sup>292</sup>, Nikki Wood, uccisa negli anni Settanta dal vampiro Spike, uno dei protagonisti della serie.

*Origin Stories*, tuttavia, non si limita a raccontare la storia di Robin, ma costruisce un'argomentazione complessa, suddivisa in tre atti grazie alle sezioni marcate della musica – la canzone rap “Coffee” di Aesop Rock feat. John Darnielle –, che non solo evidenzia la scarsità di personaggi di colore significativi all'interno della fonte, ma stigmatizza anche la subordinazione costante delle loro storie a quelle dei protagonisti, tutti immancabilmente bianchi. La figura di Robin è, quindi, il POV intorno al quale si muovono le prime due parti del *vid*, una strategia che la *vidder* usa consapevolmente per permettere al pubblico di empatizzare fin da subito con la sua causa, consapevole tuttavia che la narrativizzazione della struttura comporta la perdita di elementi che avrebbero potuto corroborare il ragionamento politico ma che non sarebbero risultati coerenti con la storia di Robin. La difficoltà maggiore nel creare questo *vid*, così come altri *vid* che lamentano una mancanza della fonte, è che questa mancanza si riflette ovviamente anche nella quantità di scene a disposizione del *vidder* in cui compaiono i personaggi che si sta cercando di raccontare.

The whole problem with the text was that we never saw the true “stories” of various characters; that meant there was a severe lack of footage. So these two weaknesses were essentially what governed the vid generally: the story had to be told with limited footage, and even within that limited set of footage, some scenes could not be used within the structure of the story<sup>293</sup>.

A fronte di queste difficoltà, *vidder* e ideatrice sono in un certo senso “costrette” a raccontare, contemporaneamente, la storia di Robin, la storia delle altre cacciatrici venute prima di Buffy e, infine, la storia di Dana, una delle cacciatrici potenziali che compare in un episodio di *Angel*. La moltiplicazione dei personaggi, tutti personaggi di colore e per la maggior parte donne, sostiene l'argomentazione politica del *vid* e, allo stesso tempo, consente di utilizzare più materiale.

---

<sup>291</sup> giandujakiss, “Origin Stories: The Backstory”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 2 maggio 2008, <http://giandujakiss.livejournal.com/365211.html>

<sup>292</sup> Come ripetuto all'inizio del teaser di ogni episodio, in ogni generazione c'è una cacciatrice “prescelta” che viene selezionata tra un vasto numero di potenziali per diventare la titolare alla morte della cacciatrice precedente. Nell'ultima stagione, Buffy e i suoi amici rintracciano alcune delle potenziali cacciatrici e le cominciano ad addestrare come una piccola armata, per proteggerle dal nemico della stagione e per farle combattere al loro fianco. Nella puntata finale, con un incantesimo, Buffy e Willow liberano il potere di tutte le cacciatrici potenziali, rompendo la catena di solitudine che affidava ad un'unica donna il fardello della difesa del bene contro il male.

<sup>293</sup> giandujakiss, “Origin Stories”, cit.



Il *vid* inizia con il volto di Nikki Wood e, in campo contro campo, il volto di Robin bambino. Una dissolvenza lo trasforma nella sua versione adulta, stabilendo fin dai primi secondi il punto di vista del *vid*. Vediamo poi comparire le cacciatrici di etnie non bianche: Nikki, una cacciatrice cinese e infine la Prima Cacciatrice, l'origine mitica da cui tutte le cacciatrici hanno avuto origine, rappresentata come una figura tribale e ferina. Le vediamo combattere e vincere (pur momentaneamente) contro Spike e contro Buffy, ovvero contro i personaggi protagonisti sulle cui vicende normalmente il pubblico si concentra. Questa è la storia dell'origine del titolo: la Prima Cacciatrice, il momento in cui Robin si unisce alla gang di Buffy, il momento in cui anche Spike si unisce al gruppo. La musica ritma il progressivo straniamento di Robin, cui deve corrispondere quello dello spettatore: le parole esprimono la frustrazione e il risentimento che Robin prova nell'essere costretto a lavorare con l'assassino della madre, che viene spalleggiato e difeso da Buffy. La fine del primo atto vede Spike che cammina in un corridoio mentre si infila il suo cappotto di pelle nero, che è una sorta di segno distintivo della sua personalità. "It's Nikki Wood's fucking coat". Così thuvia ptarth racconta di avere ideato il *vid*: il cappotto di Spike è in realtà il cappotto di Nikki, che il vampiro le ha rubato dopo averla uccisa. Spike quindi "ruba" l'identità della cacciatrice che ha ucciso e la trasforma nella propria, colonizzando il cappotto e facendolo diventare un emblema della sua persona. Nikki, la sua persona, la sua storia e la sua fine vengono cancellate dall'individualità di Spike, che si impossessa del capo d'abbigliamento della sua vittima. Nel *vid* il tema del cappotto ritorna frequentemente: il passaggio al secondo atto, infatti, vede Robin osservare torvo Spike infilarsi il cappotto. Mentre le parole della canzone recitano "one little man sharpen the blades" lo vediamo specchiarsi e vedere il volto della madre riflesso dietro di sé. Inizia la fase della vendetta, che non può compiersi perché la storia è guidata da Spike e Buffy e Robin, Nikki e le altre cacciatrici non sono che comprimari. Le giovani Potenziali continuano a combattere e a prevalere sui nemici; le vediamo sfilare in formazione come una piccola armata, al ritmo del ritornello:

We don't need no walkie-talkies, nope, no walkie-talkies,  
We don't need your coughing when offing the morning coffee, no,  
We don't need no walkie-talkies, nope, no walkie-talkies  
We just want our hermitry to stay and our coffee to go

La situazione improvvisamente si capovolge e le Potenziali e le cacciatrici cominciano a essere sconfitte e a morire per mano dei vampiri e per mano di Spike. La temporalità mostrata dal *vid* è volutamente ambigua: Spike uccide le cacciatrici prima di essere riformato e trasformato in un vampiro "buono" – il vampiro al fianco del quale

Robin combatte. Tuttavia, per lo spettatore tutti gli omicidi devono avvenire contemporaneamente, a dimostrazione del fatto che i crimini terribili commessi da Spike siano stati tutti perdonati e le storie delle donne che ha ucciso siano diventate solo pedine nella strada della sua redenzione. Alla fine del secondo atto, le parole della canzone recitano “Fuck you, peace”: giandujakiss inserisce un primo piano di Robin e la scena in cui Spike uccide Nikki. Rapidamente, passiamo alla lotta tra Robin e Spike; i due combattono aspramente, ma è Robin ad avere la peggio. Nell'ultima parte, completamente differente rispetto alle prime due (anche musicalmente, perché cantata da un'altra voce), la *vidder* cambia completamente punto di vista. È il segmento della “storia che si ripete”: un personaggio di cacciatrice di colore che viene sconfitta dai protagonisti bianchi della serie – normalmente i “buoni” – e ricondotta al silenzio. Alle parole “I crawled down to the basement” la *vidder* sovrappone la sequenza di una ragazza che scende le scale e si inoltra in un seminterrato buio, montata in maniera alternata con le immagini della grotta dove i saggi del passato avevano creato la Prima Cacciatrice con un rito magico. La ragazza che scende le scale è Dana, una delle potenziali cacciatrici risvegliatasi dotata di poteri dopo il finale di *Buffy*. La puntata di *Angel* che vede Dana protagonista è drammatica e disturbante: la ragazza, infatti, è stata rapita e abusata da bambina e l'immissione nella sua memoria dei ricordi e dei poteri della Prima Cacciatrice la trasforma in una sorta di creatura irrefrenabile in cerca di vendetta nei confronti di quello che nella sua mente è il responsabile della morte di chi l'ha preceduta, ovvero Spike. Anche Dana è mostrata inizialmente vittoriosa, mentre sfilta il cappotto di Nikki dalle spalle di Spike. In seguito, viene sconfitta grazie all'intervento di Angel e Wesley che le sparano dei tranquillanti per sedarla, legarla e portarla “al sicuro”. La figura femminile “disturbata” è rapidamente ricondotta alla norma, Spike l'assassino viene salvato. Nel finale del *vid* rivediamo Robin, sanguinante e ferito al termine dello scontro con Spike e vediamo il vampiro fuori dalla sua porta, mentre indossa ancora una volta il cappotto di pelle. thuvia ptarth rivendica le ragioni che hanno portato a montare la sequenza finale con questa chiusa perché richiama ciò che avviene nel canone. Sebbene Spike perda più volte il cappotto e lo riguadagni quasi per caso, quell'oggetto è diventato il simbolo della sua identità e il vampiro lo indossa fino all'ultima scena della serie. “Because ultimately the text argues what Spike does: that it's Spike's story that counts”<sup>294</sup>.

---

<sup>294</sup> thuvia ptarth, “Three origin stories”, *thuvia ptarth Livejournal Personal Blog*, 2 marzo 2008, <http://thuiaptarth.livejournal.com/92385.html>.

Le *vidder* raccontano di avere avuto delle divergenze di opinione sul montaggio finale: thuvia ptarth avrebbe voluto più immagini di Nikki, di Kendra e delle altre cacciatrici e meno immagini di Spike, mentre giandujakiss resta convinta che la presenza di Spike sia il motore – negativo – della narrazione.

The basic animating principle here for me was that because thuvia ptarth was making her political argument through storytelling, the vid should focus on effective storytelling and not on the politics. The theory was that if the storytelling was successful, the politics would naturally follow. As a result, the vid contains a lot of details that were included to assist the *narrative*, but that viewers have interpreted as having political significance - which was exactly the goal<sup>295</sup>.

thuvia ptarth, invece, spiega l'origine del *vid* e l'idea delle Origini del titolo come una riflessione nata dalla lettura del testo di Donna Haraway *Simians, Cyborgs, and Women*<sup>296</sup>, in cui l'autrice critica le impostazioni razziste delle storie delle origini della civiltà occidentale, a partire dalla lettura delle opere della scrittrice di fantascienza afroamericana Octavia Butler:

because superheroes have origin stories, and Slayers are superheroes, and so is Robin Wood; because the plural in the title makes you think, “Whose origin? Whose story?”; because there *isn't* just one story, ever. Because I wanted to say, “Pay attention to whose stories don't get told”<sup>297</sup>.

***I Put you There* (Laura Shapiro, Lithiumdoll, 2006). *Still Alive* (counteragent, 2008).  
Fangirl Feminism**

is fangirling itself a feminist act?<sup>298</sup>

harriet\_spy si chiede nel post con cui abbiamo aperto il paragrafo se l'atto di essere una fangirl possa essere considerato un *metodo* di per sé femminista. Cita, oltre ad *I Put You There*, anche il caso di *Pressure*, da noi analizzato in precedenza, come un *vid* in cui si racconta dell'unione tra donne nel *vidding* e di quella che definisce “unapologetic revel in the joy of fandom”. Nel secondo capitolo abbiamo insistito sull'idea che parte delle tematiche di genere all'interno del contesto mediale vadano declinate nell'atto di rivendicare il piacere mediale, nel rivendicare liberamente e senza timore i propri gusti e le proprie preferenze. Possiamo dire che nella comunità delle *vidder* la volontà di rivendicare lo *squee* – parola onomatopeica con cui si indica quella gioia irrefrenabile che si prova davanti all'oggetto della propria affezione, sia esso un attore, un personaggio o un fanvideo

<sup>295</sup> giandujakiss, “Origin Stories”, cit.

<sup>296</sup> Donna J. Haraway, *Simians, Cyborgs, and Women*, London, Free Association Books, 1996.

<sup>297</sup> thuvia ptarth, “Three origin stories”, cit.

<sup>298</sup> harriet\_spy, “We, too, could be glorious: a feminist vid sampler”, *halfmoon Livejournal Community Blog*, 4 febbraio 2010, <http://halfmoon.livejournal.com/125168.html>.

– sia da sempre molto presente. Coscienti di avere un approccio al fandom completamente differente rispetto alla maggioranza maschile, le donne hanno cercato presto dei luoghi “sicuri” in cui poter esercitare liberamente le proprie passioni. Dall'analisi di Camille Bacon Smith delle fan di *Star Trek* a quella di Larsen e Zubernis della community di *Supernatural*, l'impegno per creare luoghi sicuri in cui i membri della comunità potessero esprimersi liberamente è sempre stato al centro dei discorsi delle fan. Come ricorda Nos, il rapporto con altri fan nella maggior parte dei fandom in cui risultano predominanti è caratterizzato dal loro silenziare e sminuire il “modo di essere fan” delle donne.

They were absolutely dismissive of the way I engaged with (their) fandoms; one of them even pointed out that my opinion on certain comics wasn't as valid as his own because “You look for different things than I do”, meaning that I look for romantic relationships, character development and character-driven story arcs I can mine for my fic. My intentions towards *their* fandoms was not as pure or sanctified, and therefore I was somehow beneath their fannishness. The hierarchical nature of fandom is evident to anyone who has ever visited a message board, a discussion meeting in a comic-book store or been to a con attended largely by men. The mainstream (male) way of engaging with a fandom [...] is usually seen as the acceptable route. It forms the most visible part of the subculture, and even when it's ridiculed by mainstream popular culture [...] it's usually a male-only affair. The women who engage in online fandom, who write fic, who hold conventions and theme parties are placed within a subordinate subculture<sup>299</sup>.

Tra i *vid* che celebrano la figura della *fangirl*, uno dei più efficaci è *I Put You There*, realizzato da Laura Shapiro e Lithiumdoll, che racconta la vita di una fan del personaggio di Giles, il bibliotecario-Osservatore di *Buffy the Vampire Slayer*. Questo *vid* è quasi unico nel suo genere perché unisce alle immagini tratte dalla serie delle animazioni 2D realizzate da lithiumdoll che crea il personaggio della *fangirl* – cui fa indossare una maglietta con il simbolo del portale *LiveJournal*. La canzone omonima di Mary Schmary, molto ironica, che parla di un amore non corrisposto, ben si adatta alla situazione della *fangirl* qui rappresentata in maniera scanzonata come disperatamente in cerca delle attenzioni del suo “amato”. La vediamo intenta nelle sue attività quotidiane mentre pensa intensamente all'oggetto della sua affezione (“You are the man in my mind/ I see you all the time”) e le immagini di Giles compaiono all'interno dei fumetti sopra la sua testa. Vorrebbe entrare in contatto con Giles ma non può, vorrebbe che lui sapesse della sua esistenza ma è impossibile (“You don't talk to me/ You don't hear me/You don't smell me and/ You don't see me”). Nel testo della canzone si ripete più volte il verso “This is a song about me, and/ this is a song about you”, a rimarcare il fatto che il ruolo della *fangirl* e quello della star sono profondamente intrecciati: in ultima istanza la *fangirl* del *vid* è

---

<sup>299</sup> Nos, “On Chicks, Dudes and Fandom”, *Fanficrants Community Livejournal Blog*, 9 novembre 2005, <http://fanficrants.livejournal.com/1421932.html>.

cosciente che senza il suo affetto e la sua passione Giles – e l'attore che lo interpreta – non potrebbero ricoprire il loro ruolo. Sul finire del *vid*, la *fangirl* prende il controllo della situazione e disegna una gabbia in cui imprigiona il personaggio, costringendolo a riconoscere la sua presenza. “You're in this year's song with me/ Let's see you deal with it/Coz' I put you There/I put you There”. Nel finale le *vidder* manipolano l'immagine in modo da costruire un bacio tra la *fangirl* disegnata e animata e l'oggetto della sua ossessione. L'ultima frase riassume l'intero concept del *vid*: sono stata io a “farti arrivare” dove sei, a renderti famoso, a renderti unico.

A survey of (mostly S3) SPN fandom: Some wank, some politics, and a ton of awe-inspiring GENIUS<sup>300</sup>.

In un altro *vid* più recente, *Still Alive* (2008) di *counteragent*, viene, invece, rappresentata la comunità delle fan nel suo complesso, in particolare la comunità delle fan di *Supernatural* e le interazioni bellicose tra le sue componenti durante la terza stagione della serie. Tali reazioni sono successive alla diffusione del *vid Women's Work*, di cui abbiamo parlato nel primo capitolo e che appare anche in questo *vid* come estratto, che criticava aspramente il trattamento riservato ai personaggi femminili nella serie. Laddove molte fan, colpite dal *vid*, hanno iniziato a prestare attenzione alle questioni di genere espresse nella serie e a criticare la scrittura misogina e paternalistica riservata alle donne, altre si sono schierate in difesa delle storie e dei personaggi, dando vita a una serie pressoché infinita di quelli che nel gergo del fandom vengono chiamati *wank*<sup>301</sup>. *Still Alive* utilizza immagini della serie, riprese delle schermate dei siti e dei blog della community oltre a vari *fanart* e *fanwork* rappresentativi. La particolarità del *vid* è quella di ricostruire le “battaglie” interne al fandom utilizzando i personaggi femminili della serie, in particolare la lunga serie di donne demoniache e fantasmi, donne possedute e vampire che la popolano: il *vid* inizia con una carrellata di primi piani di personaggi femminili (la maggior parte dei quali compaiono in pochi frammenti di episodio e non sono quindi associabili a precise linee narrative della serie) e, in sovrimpressione, dei finti nickname con il simbolo utente di *LiveJournal*. La canzone scelta, “Still Alive” di Jonathan Coulton e GLaDOS<sup>302</sup>, è cantata da una voce femminile dal tono infantile. “This is a triumph/It's hard to overstate my satisfaction”: vediamo una serie di donne fronteggiarsi e guardarsi

---

<sup>300</sup> *counteragent*, “New Vid: Still Alive (SPN, meta)”, *counteragent Livejournal Personal Blog*, 19 ottobre 2008, <http://archive.is/4YYR>.

<sup>301</sup> cfr. Glossario.

<sup>302</sup> La canzone è in realtà tratta dal videogame *Portal* ed è la canzone che accompagna i credits del gioco una volta ultimato, cantata dal personaggio protagonista, GLaDOS.

l'un l'altra pronte ad attaccarsi. La *vidder* aggiunge alcune scritte con la parola “wank” sui muri e sui pavimenti delle ambientazioni delle scene estrapolate per esprimere l'idea della soddisfazione delle utenti nel partecipare a queste battaglie online. Il *vid* mostra una serie di tentativi delle fan di lavorare assieme per produrre interpretazioni e *fanwork* dedicati alla serie, finiti, invece, con “spargimenti di sangue”. In particolare, una sequenza utilizza come corrispettivo delle fan le immagini di tre streghe, tratte da uno degli episodi al centro delle polemiche interne della comunità, “Malleus Maleficarum”:

as in the episode, these women begin by working together to create great fan works. The fans cooperate and enjoy the fruits of their labor, but ultimately they turn against each other with deadly results: the fans are just as guilty of mistreating other women as the characters they malign<sup>303</sup>.

La critica alla fonte sessista, dunque, sembra andare di pari passo con la critica agli atteggiamenti bellicosi del fandom: così come la serie maltratta le donne, così le donne del fandom si maltrattano l'un l'altra. La seconda parte del *vid*, tuttavia, mostra gli aspetti positivi di questa lunga “guerra” interna:

I'm glad we got burned  
Think of all the things we learned  
For the people who are still alive

Le persone che sono “ancora vive” sono le fan che hanno deciso di resistere all'interno del fandom e di superare le avversità. In corrispondenza del verso “think of all the things we learned” vediamo una rapida carrellata di post, conversazioni e immagini – tra i quali il post del blog di Luminosity in cui veniva presentato *Women's Work* – in cui le fan sono riuscite a discutere degli elementi controversi della serie. Infine, il *vid* si chiude celebrando la qualità migliore del fandom, ovvero la creatività, con una carrellata di *fanwork* e *fanart* dedicate alla serie: “I'm doing science and I'm Still Alive”. La scienza in questo caso è costituita dal lavoro del fan.

I should acknowledge that this fandom is the most wank-free fandom I have ever been in. \*glances at Smallville and BSG\* Mostly people are super-polite and careful to avoid upsetting people<sup>304</sup>.

Così scrive la *vidder* bop-radar, riferendosi alla natura pacifica della comunità del *vidding*, che a differenza di altri fandom è stato raramente attraversato da faide interne e

---

<sup>303</sup> Katharina Freund, “I’m Glad We Got Burned, Think of All the Things We Learned”: Fandom Conflict and Context in Counteragent’s “Still Alive”, *Transformative Works and Cultures*, n. 4, 2010, <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/187/148>.

<sup>304</sup> bop-radar, “On inclusion and exclusion in vidding fandom: personal reflections”, *bop-radar Livejournal Personal Blog*, 20 agosto 2009, <http://bop-radar.livejournal.com/202771.html>.

accesi dibattiti<sup>305</sup>. In realtà il confronto, anche acceso, è parte integrante dell'esperienza del fandom, fornisce spesso lo spunto per interpretazioni dettagliate e *fanwork* brillanti, e la capacità di una comunità di superare i conflitti interni e continuare a progredire nella propria attività è indice della capacità dei suoi membri di mitigare le proprie posizioni e rinsaldare i legami reciproci. La litigiosità delle *fangirl* – e la tendenza a drammatizzare – sono spesso al centro delle critiche e delle derisioni che provengono dal mondo esterno. *Still Alive* mostra come possano costituire, invece, un utile spunto di riflessione per la comunità e un incentivo per continuare a “fare scienza” in maniera collettiva e coesa.

### ***On the Prowl* (Sisabet, sweetestdrain, 2010). Reclaiming the Gaze**

Questo *vid*, che unisce sessantatre fonti differenti, è presentato dalle autrici con la frase “Where is our line?”: si tratta di un *metavid* che al contempo celebra e mette in discussione una particolare fascinazione, largamente presente all’interno del *media fandom*, e non solo della *vidding community*, nei confronti delle immagini e dei *fanwork* appartenenti al genere “hurt/comfort” e al cosiddetto “manpain”<sup>306</sup>. Alle immagini di corpi nudi di uomini in pose sensuali, che compaiono all’inizio del video, vengono fatte seguire immagini sempre più esplicite di scene di violenza (dalla scazzottata, a situazioni di pericolo, a scene di uomini legati, alla vera e propria tortura) nei confronti di personaggi maschili. Le scene riguardano tutte beniamini di vari fandom, dal vampiro Angel del *Buffyverse* ai protagonisti di *due South*, dal Superman di *Smallville* al Wolverine di *X-men*, passando per Indiana Jones e Neo della trilogia di *Matrix*. Il testo della canzone scelta per il video, cantata da Lydia Lunch, ripete ossessivamente la frase “and then I wanted more”, a rimarcare l’accumulo del desiderio delle fan per scene sempre più esplicite, sempre più crude e sempre più crudeli. L’idea è quella di accumulare queste immagini per porre la potenziale spettatrice davanti al proprio desiderio, e alla fonte del proprio piacere visuale, e renderla consapevole

---

<sup>305</sup> Uno dei pochi momenti di tensione interna alla comunità si è verificato durante Vividcon 2009 ed è continuato a lungo su vari spazi online anche una volta terminata la convention. Le tensioni sono nate con il manifestarsi di problemi legati alla presunta scarsa inclusività della comunità in termini di partecipazione di persone di colore e di persone con disabilità. Inoltre, alcune vidder come Laura Shapiro hanno lamentato che la presenza di nuovi membri maschili, apparentemente nuovi alla comunità e ignari delle sue tradizioni e costumi, limitava e indeboliva la sensazione di “safe space” in un luogo come Vividcon che era invece stato pensato come tale. Il tema ha occupato la comunità per diverse settimane: il post di Laura Shapiro in cui la vidder elaborava un riassunto delle problematiche in corso ha ricevuto 498 commenti nell’arco di circa dieci giorni (Laura Shapiro, “Vividcon 2009: Some observations about race, gender, and accessibility”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 19 agosto 2009, <http://laurashapiro.livejournal.com/279323.html>). Così come è stato ampio il dibattito nei 511 commenti seguiti al post di bop-radar sullo stesso tema (bop-radar, “On inclusion and exclusion in vidding fandom”, cit.).

<sup>306</sup> Cfr. Glossario.

dell'ambiguità e duplicità di tale desiderio. “Where is our line?”, fin dove possiamo arrivare? Qual è il limite tra il piacere sensuale generato dalla mostrazione dei corpi sanguinanti e il fastidio e il ribrezzo per scene sempre più cruente? Nello spiegare la realizzazione del video, sweetestdrain sottolinea come la selezione di queste immagini sia stata operata tra scene che avevano per le autrici un particolare significato o portata affettiva (“There isn't a single source used in the vid that doesn't come from a ‘this really gets/got to me’ place for either or both of us. It's a self-portrait for sure<sup>307</sup>”), rimarcando al contempo come questo video sia da interpretare esclusivamente come un autoritratto delle due *vidder* che l'hanno realizzato, e delle loro particolari preferenze in fatto di immagini. Sarah Fiona Winters analizza il video in “Vidding and the perversity of critical pleasure: Sex, violence, and voyeurism in ‘Closer’ and ‘On the Prowl’<sup>308</sup>”, mettendolo a confronto con un altro – celebre – *vid slash* dai contenuti decisamente virati verso il sadismo e la violenza, ovvero *Closer* di Killa e TJonesy (*Star Trek TOS*, 2004)<sup>309</sup>. L'analisi di Winters si basa sul concetto barthesiano di lettura come voyeurismo critico: analizza il modo in cui i due *fanwork* caratterizzano il fandom e il tipo di investimento che i fan applicano sia al testo originale che al *vid*.

“On the Prowl” and “Closer” both invite a critical detachment and a pleasurable gaze; they can be read as both critiques and celebrations of the perverse intersections between sex and violence in mass media and in transformative fandom. In casting the relationship between mass media and the viewing and reading public on the one hand, and fan vids and the viewers of fan vids on the other, as perversely conflating critical distance and voyeuristic investment, they illustrate Barthes's contention that the only way to take pleasure in a reported pleasure, the only way to enjoy criticism, the only way to get “closer” and have “more” is to enter perversion<sup>310</sup>.

La reazione collettiva al video, durante il *Vividcon* e successivamente sul web, è stata piuttosto variegata. La discussione generata dai post in cui il video veniva presentato e commentato è emblematica di molte discussioni nate intorno ai video presentati durante *Vividcon*, discussioni che si concentrano sulle differenze tra il contesto del *con* e l'esterno

<sup>307</sup> sweetestdrain, “The Making of “On the Prowl””, *sweetestdrain Livejournal Personal Blog*, 12 agosto 2010, <http://sweetestdrain.livejournal.com/257965.html>.

<sup>308</sup> Sarah Fiona Winters, “Vidding and the Perversity of Critical Pleasure: Sex, Violence, and Voyeurism in “Closer” and “On the Prowl””, *Transformative Works and Cultures*, n. 9, 2012, <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/292/297>.

<sup>309</sup> In *Closer* viene costruita dalle autrici una versione rivista di un episodio particolarmente caro ai fan della serie, *Amok Time* – primo episodio della seconda stagione, in cui si introduce il concetto di *pon farr*, ovvero la fase di eccitamento sessuale del ciclo di accoppiamento dei vulcaniani. In *Closer*, l'eccitamento incontrollabile di Spock lo porta alla fine del video a violentare Kirk. Perfettamente iscritto nella lunga tradizione *slash* del fandom di *Star Trek* e del vidding legato a questo fandom, *Closer* è particolarmente apprezzato all'interno della vidding community per l'efficacia con cui le vidder hanno simulato la violenza tra i due, ed è diventato un caso su YouTube, dov'è stato diffuso senza il consenso delle autrici raggiungendo oltre 1.752.000 visualizzazioni (<https://www.youtube.com/watch?v=3uxTpyCdriY&gl=GB&hl=en-GB>).

<sup>310</sup> S.F. Winters, *op.cit.*.



in termini di composizione dell'audience e reazione ai *vid*; sulla presenza di più spazi interrelati ma non sovrapposti all'interno della comunità del *vidding* e del fandom in generale; sulla recalcitranza con cui *vidder* che non partecipano al *con* accettano la visibilità nello spazio più generale di quanto avviene al *con*, etc. Inizialmente, molte *vidder* si sono riconosciute in *On the Prowl*, considerando il video come un autoritratto non solo delle due autrici ma anche di se stesse e di un certo tipo di fandom (“This was really interesting because I *recognize* so many of these moments and I really vividly remember them as woobie h/c moments and to see them all at once does say something kind of... disturbing about fandom<sup>311</sup>”; “Heh, apparently I need *at least* large amounts of skin and/or fingernails coming off before I hit my line. :p Definite WOW vid, brilliantly edited, hot, cringe-inducing, thought-provoking<sup>312</sup>”). All'interno degli oltre centosessanta commenti al post di presentazione del video si sviluppa una discussione che verte sulla natura del piacere derivante dalla visione di immagini di sofferenze maschili e al labile confine tra quello che viene percepito come eccessivo nell'esposizione di un corpo maschile nudo e martoriato e quello che viene invece percepito come sessualmente stimolante. Molti commenti fanno esplicito riferimento a un altro video realizzato da Sisabet (in collaborazione con la *vidder* Luminosity), ovvero il celebre *Women's Work (Supernatural, 2007)*, che analogamente raccoglieva immagini di corpi martoriati e violati, ma in quel caso soltanto di donne. Per alcune commentatrici è impossibile non pensare a questo *vid* in posizione speculare rispetto a *On the Prowl*: non solo per le assonanze delle immagini proposte, ma anche perché nel secondo percepiscono una sorta di rivalsa contro la continua oggettificazione del corpo femminile, e in particolare del corpo femminile sottoposto a violenza, perpetrata dai media mainstream e stigmatizzata in *Women's Work*. *On the Prowl* rappresenterebbe, quindi, per molte di loro l'esaltazione del potere finalmente concesso, tramite il *vidding*, alle donne e ai soggetti oppressi di rivalersi sulla narrazione imposta loro: da una parte enfatizza l'accanimento nei confronti di un corpo, per una volta, maschile e non femminile, la cui vittimizzazione viene estetizzata ai fini del piacere spettatoriale. Dall'altra parte, troviamo il potere del *female gaze* e l'emancipazione dalle imposizioni morali esterne che pretendono di disciplinare e normalizzare il desiderio e il piacere femminile. Secondo altre spettatrici, tuttavia, proprio questo collegamento tra i due video accresce la problematicità del consumo e del piacere acritico di questo tipo di

---

<sup>311</sup> girl\_wonder, commento a sisabet, “New Vid!! VVC Challenge: Self Portrait.”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 10 agosto 2010, <http://sisabet.livejournal.com/400014.html>.

<sup>312</sup> nicole\_anell, commento a *Ibidem*, <http://sisabet.livejournal.com/400014.html?thread=5602190#t5602190>

immagini qualora esse riguardino solo corpi maschili, poiché ci si chiede se sia giusto adottare un doppio standard in casi palesi di oggettificazione del corpo e del dolore fisico. Questo aspetto ha suscitato molti commenti, anche ai limiti dell'autocritica, in molte fan che hanno letto questo *vid* come una parziale accusa verso un tipo di atteggiamento del fandom nei confronti del desiderio sessuale e del piacere visuale.

Says something about my own double standards since I'm pretty sure my line would've been drawn a whole lot earlier if the genders on this vid were switched<sup>313</sup>.

Oh my god, even imagining a vid with this much gore and the genders switched is making me sick to my stomach. I did not know that about myself, wow<sup>314</sup>.

A tal proposito è significativo lo scambio tra bagheera\_san e nicole\_anell a commento del video:

Apart from the visceral squick of the last thirty seconds, though, it doesn't make me uncomfortable. Instead I felt perfectly justified in an eye-for-an-eye way. Because for me what this vid says is, "We can objectify you just as well as you can objectify us." See, when women watch hot men and just perve on their hotness, it never feels quite natural to me, more like we're trying to prove how sexually liberated we are. This, though, is brutal and honest female desire. It may not give fangirls any moral high ground (the opposite) but then, being morally superior has never been a tool of emancipation. So I guess my self-revealing moment with this fic isn't my personal squick line, but my inner angry feminist<sup>315</sup>.

I just want to add to this comment specifically -- something that really strikes me about this is how sisabet was also involved in "Women's Work", the utterly upsetting and rage-making attack on eroticized violence against women on SPN. And while I still believe the reverse is more \*rare\* in media, it's definitely something we also consume (and create), sometimes *gleefully*, and worth exploring in the same way. So with that background I think this vid is especially interesting. Is this just as bad/disturbing? Can you hate one and justify the other? Or is our violent objectification of men 'earned' in an equal-opportunity way?<sup>316</sup>

Tuttavia, le reazioni al video non furono tutte positive. La *vidder* beccatoria, ad esempio, riassume in un lungo post le sue obiezioni al *vid*, o piuttosto, le sue obiezioni alle reazioni del fandom rispetto al video e al suo essere considerato un autoritratto del fandom *tout court*.

---

<sup>313</sup> themadpoker, 11 agosto 2010, commento a *Ivi*,  
<http://sisabet.livejournal.com/400014.html?thread=5618062#t5618062>.

<sup>314</sup> trinity\_clare, 16 agosto 2010, commento a *Ivi*,  
<http://sisabet.livejournal.com/400014.html?thread=5668238#t5668238>.

<sup>315</sup> bagheera\_san, 11 agosto 2010, commento a sisabet, "New Vid!! VVC Challenge", cit.,  
<http://sisabet.livejournal.com/400014.html?thread=5616526#t5616526>.

<sup>316</sup> nicole\_anell, 11 agosto 2010, commento a *Ivi*,  
<http://sisabet.livejournal.com/400014.html?thread=5617806#t5617806>.

In primo luogo, beccatoria<sup>317</sup> insiste sul fatto che non tutte le fan sono attratte dagli stessi aspetti del fandom, e rivendica la sua possibilità di una reazione differente al video rispetto a quella della maggioranza:

When I first saw it, it didn't really connect with me, basically because that's not a portrait of me, or of an area of fandom I find particularly interesting. I don't find men getting beaten up hot, and generally I identify with and am more invested in female characters. Which was fine, because I know that there is a large chunk of fandom that likes pretty boys and hurt/comfort and that's who this vid was for. But *I* didn't get it [...] Which again, is as it should be - I certainly don't expect every vid I love to mean something equally deep and compelling to someone unfamiliar with either the source or the fandom to which it's speaking<sup>318</sup>.

Di conseguenza, beccatoria non ritiene corretta l'interpretazione di questo video come un autoritratto del fandom nel suo complesso (pur non ritenendo questa un'intenzione delle autrici, che in più occasioni hanno ribadito che *On the Prowl* voleva essere esclusivamente un autoritratto, per quanto proiettato in un contesto che sapevano favorevole come la comunità del *Vividcon*, largamente composta da *slash fan*):

I am in fandom. This vid is not a portrait of me. I am not particularly unique in my interests within fandom. I did not need to see this vid to learn anything about myself. I did not need to see it to know that a certain section of fandom appreciates violence in its h/c boyslash<sup>319</sup>.

Molti commenti sostengono questa posizione, confermando la mancanza di unanimità nella ricezione del *vid* come autoritratto (“I had a similar reaction when watching this vid, i.e. looking in on something that does not represent my fandom experience<sup>320</sup>”). Alcune commentatrici leggono nelle reazioni di generale apprezzamento del *vid*, visto come momento catartico per il fandom in grado di far emergere alcune ambiguità interne, un modo per stigmatizzare questi comportamenti “fuori dalla norma” e una spinta “moralizzatrice” lesiva della libertà che i fan devono avere nel godere delle proprie attività e degli oggetti testuali che amano.

My reaction was much the same. Initially: bored, this vid is not about me and has nothing to say to me. But then I started seeing all the recs and discussion, but even so, I sort of am used to people in fandom conflating “fandom” with “slash” or “boy-focused stuff”, so it wasn't really until I started seeing discussion or comments about how It's About Time We Started Talking About This that I got a little disturbed<sup>321</sup>.

---

<sup>317</sup> La vidder, pur avendo presentato sei *vid* in vari panel e diverse annate di *Vividcon* non vi ha mai partecipato di persona.

<sup>318</sup> beccatoria, “Thoughts on “On the Prowl” [VVC vid] and wider fandom.”, *Sleep-speaker*, 24 agosto 2010, <http://beccatoria.livejournal.com/128302.html>.

<sup>319</sup> *Ibidem*

<sup>320</sup> cofeejunkii, 24 agosto 2010, commento a *Ivi*, <http://beccatoria.livejournal.com/128302.html?thread=1846062#t1846062>

<sup>321</sup> chaila, 25 agosto 2010, commento a *Ivi*, <http://beccatoria.livejournal.com/128302.html?thread=1848110#t1848110>.

when people do start to politicize the response to the effect of “yes, fandom should think about how it treats men” as, like as fandom-wide moral or political issue, I get a bit peeved<sup>322</sup>.

I like that you posted this! I've been a wee bit uncomfortable with a certain attitude from some (not all) people discussing “On the Prowl”, like this is some kind of Disturbing Social Trend among fangirls that must be addressed, or some kind of a counter-balance toward claims of violence against women in the media<sup>323</sup>.

It is the critique itself I find utterly unpalatable and the method of sharing this critique coercive and shaming. This vid is an indictment on sadistic desire, questioning whether it is “ok” to feel these desires, and if we are irresponsible by expressing them<sup>324</sup>.

L'idea che un *vid* come *On the Prowl* possa essere lo specchio di *Women's Work*, come rilevavamo poco sopra, disturba alcune commentatrici, e la stessa beccatoria, che sottolineano come fra i due *vid* esista una profonda differenza, così come tra le fonti scelte per realizzarli. *Women's Work* raccoglie tutte le scene in cui vengono brutalizzati, torturati e uccisi i personaggi femminili minori, le “vittime del giorno” o i “mostri del giorno” in uno show, *Supernatural*, che non presenta nemmeno un personaggio femminile significativo (i pochissimi personaggi femminili cui vengono concesse linee narrative che si sviluppano su più episodi vengono regolarmente uccisi brutalmente). *Women's Work* espone ed esplicita il trattamento riservato al corpo femminile e lo sfruttamento a fini estetici della violenza in una serie molto amata dal fandom. *On the Prowl*, al contrario, raccoglie immagini provenienti da una grande varietà di fandom, in cui compaiono sì corpi feriti e torturati e scene di estetizzazione della violenza, ma su personaggi maschili quasi sempre protagonisti dei testi scelti, in momenti che per quanto disturbanti, sono comunque importanti snodi nelle singole vicende dell'eroe, avvenimenti che forgiavano il suo carattere e che fanno progredire il suo personaggio<sup>325</sup>.

So while I'm not against anyone wondering what this pattern of violence to male heroes (or their attraction to it) means, I guess I am very much against equating it with the very real representational issues regarding women as victims of violence in our media. Or that a priority for fandom (which already spends an extraordinary amount of time and effort on

---

<sup>322</sup> chaila, 26 agosto 2010, commento a *Ivi*,  
<http://beccatoria.livejournal.com/128302.html?thread=1853486#t1853486>.

<sup>323</sup> nicole\_anell, 24 agosto 2010, commento a *Ivi*,  
<http://beccatoria.livejournal.com/128302.html?thread=1846574#t1846574>.

<sup>324</sup> metatxt, 25 agosto 2010, commento a *Ivi*,  
<http://beccatoria.livejournal.com/128302.html?thread=1848878#t1848878>.

<sup>325</sup> “In terms of their content relative to canon, to me the fundamental difference is that *Women's Work* is about anonymous women - disposable female characters, most of whom appeared in only one episode, for the purpose of dying bloody. *On the Prowl*, though, is about the heroes. I didn't recognize all the sources, but I think all or at least most of the men are the main or at least significant ongoing characters in their shows, and their suffering and pain is the focus of considerable narrative and character development - in canon as well as fandom”. giandujakiss, “*Women's Work and On the Prowl*”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 12 agosto 2010, <http://giandujakiss.livejournal.com/1095224.html>

male characters - in turn perhaps because of what we're offered, but again, this is another, complex debate), should now be to turn around and defend these male characters who are already privileged both narratively and in terms of fandom's attention<sup>326</sup>.

“On the Prowl” is a critique of fangirls' desires. “Women's Work” is a critique of television writers (mostly male) using violence against female characters as male character plot-advancement. While I see the stylistic similarities, the vidders are operating from different positions of relational power.

Critique vids always play with the dangers of reproduction (the danger being unintentionally reasserting the subject of ire by not effectively communicating the critique), but “On the Prowl” lives on this line, creating a vid that purportedly elicits desire from the viewer while critiquing the viewer for these desires. As the viewers would never be limited to the vidders themselves, I think it's safe to say this critique was always intended to be received by a larger corner of fandom, a corner of fandom to which the vidders belong. So as much as it's a self-portrait, the text of the vid itself, as well as how it is being discussed now, assumes the critique to the shared identity of a community<sup>327</sup>.

L'ultima commentatrice esprime uno dei pareri più negativi nei confronti del *vid*, sostenendo che esso agisce come sollecitatore del desiderio femminile, grazie all'esposizione dei corpi nudi e poi censura e biasima quello stesso piacere: “This vid elicits lady boners and then tells you you're bad for having one, tells you it's dangerous to have one. It's not. This vid is shaming<sup>328</sup>”. A questa affermazione risponde la *vidder* *bop\_radar*, che a differenza delle altre commentatrici aveva partecipato alla proiezione al *con*, rimarcando come, invece, nel contesto del *vidshow*, fosse stato quasi totalmente apprezzato e letto come celebrativo di un certo tipo di testo e di *fannish pleasure*, e di una specifica parte di fandom affine alle radici *slash* di *Vividcon*.

Questa lunga e accesa discussione rende conto della varietà delle opinioni e della complessità della riflessione interna alla comunità delle *vidder*, in particolare per quanto riguarda le connessioni tra la propria pratica di montaggio e il concetto di *sguardo* femminile sulle immagini. Soprattutto, il dibattito intorno a *On the Prowl* ha il merito di mostrare le strette connessioni tra il piacere mediale e il *remix*, un piacere che le *vidder* difendono come non normato e non normalizzabile, espressione dei propri desideri e della propria personalità. Parafrasando la *vidder* *kiki\_miserychic*:

*Vidding is their own flavor of feminism.*

---

<sup>326</sup> beccatoria, “Thoughts on “On the Prowl” [VVC vid] and wider fandom.”, cit.

<sup>327</sup> metatxt, 25 agosto 2010, commento a *Ivi*,

<http://beccatoria.livejournal.com/128302.html?thread=1848878#t1848878>.

<sup>328</sup> metatxt, 25 agosto 2010, commento a *Ivi*,

<http://beccatoria.livejournal.com/128302.html?thread=1848878#t1848878>.



## GLOSSARIO

<b>BNF</b>	Acronimo di Big Name Fan, espressione con cui si indica un membro di una comunità di fan o dell'intero fandom particolarmente conosciuto e rispettato. Solitamente si attribuisce a coloro che hanno ideato e organizzato convention, pubblicato <i>zines</i> offline e online e, in generale, realizzato <i>fanwork</i> ritenuti importanti dalla comunità.
<b>Challenge</b>	Attività organizzata all'interno del fandom durante la quale i partecipanti acconsentono a creare uno o più <i>fanwork</i> rispettando alcuni criteri predeterminati. Alcuni sono <i>gift exchange</i> (vedi sotto), altri sono <i>prompt-base</i> , cioè basati sull'assegnazione iniziale di un tema.
<b>Contape</b>	Collezione di video presentati durante una convention, inizialmente uno dei pochi strumenti che le <i>vidder</i> avevano a disposizione per far circolare le proprie produzioni.
<b>Drabble</b>	Termine con cui si indicano i <i>fanwork</i> di breve durata, sia nel caso delle fanfiction che dei fanvideo.
<b>Fan Service</b>	Termine che indica un elemento di un prodotto mediale creato appositamente dagli autori per accontentare i fan: dall'abbraccio o bacio tra due personaggi amati dal pubblico ai riferimenti intertestuali comprensibili solo per i fan più accaniti. In particolare, in tempi recenti, questo termine è utilizzato principalmente per indicare qualunque esposizione di corpi o atto fisico e sessuale realizzato senza alcuna necessità di sceneggiatura con l'esclusivo scopo di esporre il corpo degli attori per appagare il desiderio degli spettatori.
<b>Fanon</b>	Elemento, storia, evoluzione di un personaggio non presente – tutt'al più accennato – a livello canonico in una storia e, all'opposto, largamente accettato dal fandom.
<b>Fluff</b>	Qualunque storia, video, <i>fanwork</i> che presenti soltanto elementi comici, romantici, allegri e piacevoli senza nessun elemento drammatico.
<b>Gen</b>	Termine che deriva da “general audiences”, indica i <i>fanwork</i> il cui contenuto non presenta né storie d'amore romantiche, né contenuti sessualmente espliciti, siano essi <i>het</i> o <i>slash</i> .
<b>Gift Exchange</b>	Genere specifico di <i>challenge</i> (vedi sopra) in cui i partecipanti producono <i>fanwork</i> da regalare – spesso anonimamente – ad altri partecipanti.
<b>Het</b>	Abbreviativo di “heterosexual”, indica i fanworks dedicati a relazioni amorose o sessuali eterosessuali. Queste relazioni possono essere presenti nel canone, possono essere solo accennate o possono essere totalmente inventate dall'autore del <i>fanwork</i> .
<b>Hurt/Comfort</b>	Il genere <i>hurt/comfort</i> , spesso abbreviato in <i>h/c</i> , è stato uno dei primi generi riconoscibili nella fanfiction, soprattutto in quella <i>slash</i> . Il termine indica quelle storie in cui uno dei personaggi è sottoposto a dolore fisico o emotivo, e viene confortato e aiutato da un altro personaggio. Questo meccanismo era alla base di molte storie <i>slash</i> , in cui l'irrituale ruolo di cura assunto da un personaggio maschile dava il via alla relazione amorosa o sessuale con un altro personaggio maschile. Il genere è oggi diffuso anche nelle storie <i>het</i> .
<b>Manpain</b>	Termine utilizzato dai fan, spesso da <i>slash</i> fan, per indicare storie, situazioni e immagini in cui un personaggio maschile è sottoposto, a una situazione psicologicamente o fisicamente dolorosa, o lo è stato in passato. L'evento doloroso è la ragione psicologica del suo comportamento e di ciò che gli accade.
<b>Modding</b>	Il termine, che deriva dal verbo inglese “modify”, indica la pratica di modificare le caratteristiche di hardware o software di un oggetto per dotarlo di caratteristiche o di funzioni non previste da chi lo ha progettato e messo in commercio. È utilizzato principalmente in ambito informatico-tecnologico e videoludico.
<b>Rec</b>	Diminutivo di “recommendation”, è usato sia come nome che come verbo. Da non confondersi col termine recensione, solitamente vengono definite <i>rec</i> le raccomandazioni di <i>fanwork</i> che si reputano ben fatti da parte dei fan, sotto forma di post su blog personali o comunitari. Si identificano con <i>multi rec</i> o <i>rec pages</i> i post che accumulano più raccomandazioni. Per indicare invece dare pareri più critici rispetto a un <i>fanwork</i> si usa solitamente il termine <i>review</i> .
<b>RPF</b>	Acronimo di Real Person Fandom, è usato per indicare le occasioni in cui un fandom o

un *fanwork* non è dedicato a personaggi di fantasia ma a persone reali, ad esempio agli attori che interpretano i personaggi di un determinato prodotto mediale.

**Songtape/Songvid**

Termini con cui si identificavano i *fan video* nell'era VCR.

**Songtape Collection**

Videocassetta contenente un gruppo di *songtape*, spesso dello stesso autore, utilizzata per condividere le produzioni tra fan.

**Slash**

Il termine definisce una tipologia di *fanwork* in cui due o più personaggi dello stesso sesso o genere vengono fatti interagire in una situazione romantica o sessuale, senza che questo tipo di relazione sia presente nel canone del testo originale. Solitamente utilizzato per indicare i – più frequenti – accoppiamenti tra due personaggi maschili, laddove il termine *femslash* è usato, invece, per indicare le coppie formate da personaggi di sesso femminile. Lo *slash* ha una lunghissima tradizione nel fandom ed è uno dei temi che ha reso necessaria la creazione di comunità di fan ed eventi specializzati in questo genere. Da esse hanno preso avvio anche molti dei primi gruppi di vidders, da sempre molto attive all'interno di questa tipologia di *fanwork*.

**Vidding Meme**

Solitamente si tratta di questionari con un numero fisso di domande (frequentemente trenta, da svolgere nel corso di un mese, una domanda per giorno) che riguardano in generale la pratica del *vidding*, cui i partecipanti accettano di rispondere all'interno dei propri blog personali.

**Wank**

Termine con cui si indicano le controversie tra fan, più utilizzato di altri termini come “fan war”, “fan feud” o “kerfuffle”, wank si riferisce alle discussioni e ai litigi all'interno del fandom che coinvolgono solitamente un vasto numero di persone e che possono durare anche per lungo tempo.



## BIBLIOGRAFIA

- AA.VV., *Benjamin, il cinema e i media*, Cosenza, Luigi Pellegrini editore, 2007.
- , “Prismes. Le cinéma par lui-même. Found footage, reprises, citations, archéologie filmique, étude visuelle”, *Cinergon*, n.16, 2003.
- ABBOTT, Stacey (a cura di), *The Cult TV Book. Investigating Cult TV Series*, London, I.B.Tauris, 2010.
- ABERCROMBIE, Nick, Brian LONGHURST, *Audiences: A Sociological Theory of Performance and Imagination*, London; Thousand Oaks, Calif, SAGE Publications, 1998.
- AIGRAIN, Philippe, *Sharing. Culture and the Economy in the Internet Age*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2012.
- ALBERA, François, “Pour une épistémographie du montage: préalables”, Elena Dagrada (a cura di), *Cinemas: Limite(s) du montage*, n. 13.1, autunno 2002, pp. 11–32.
- AMERIKA, Mark, *META/DATA: A Digital Poetics*, Cambridge, London, The MIT Press, 2007.
- ANDREJEVIC, Mark, “The Work of Being Watched: Interactive Media and the Exploitation of Self-Disclosure”, *Critical Studies in Media Communication*, n. 19.2, 2002, pp. 230–248.
- ANDERSON, Steve F, *Technologies of History: Visual Media and the Eccentricity of the Past*, Hanover, N.H., Dartmouth College Press, 2011.
- ARTHUR, Paul, “The Status of Found Footage”, *Spectator: The University of Southern California Journal of Film and Television*, 20.1, Fall2009/Winter2010, pp. 57–69.
- AUFDERHEIDE, Patricia, Peter JASZI, *Reclaiming Fair Use: How to Put Balance Back in Copyright*, Chicago, University of Chicago Press, 2011.
- AUMONT, Jacques, *Matières d'images*, Paris, Images Modernes, 2005.
- BACON-SMITH, Camille, *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 1991.
- BAILEY, Steve, *Media Audiences and Identity: Self-Construction in the Fan Experience*, Basingstoke-New York, Palgrave Macmillan, 2005.
- BARBER, George, “Scratch and After – Edit Suite Technology and the Determination of Style in Video Art”, Philip Hayward (a cura di), *Culture, technology & creativity in the Late Twentieth Century*, London, John Libbey, 1990, pp. 111–125.
- BARON, Jaimie, *The Archive Effect: Found Footage and the Audiovisual Experience of History*, New York, Routledge, 2013.
- BARRY, Judith, Sandy FLITTERMAN-LEWIS, “Textual Strategies. The politics of art-making”, Amelia Jones (a cura di) , *The Feminism and Visual Culture Reader*, London-New York, Routledge, 2003, pp. 53–59.
- BARTON, David, Karen TUSTING, *Beyond Communities of Practice*, Cambridge, Cambridge University Press, 2005.
- BARTORELLI, Guido, *I miei eroi: note su un decennio di arte da Mtv a YouTube, 1999-2009*, Padova, CLEUP, 2010.
- BASILICO, Stefano (a cura di), *Cut: Film as Found Object in Contemporary Video*, Milwaukee, WI, Milwaukee Art Museum, 2004.
- BAYM, Nancy, *Personal Connections in the Digital Age*, Malden, Polity Press, 2010.
- , *Tune In, Log On: Soaps, Fandom, and Online Community*, Thousand Oaks, SAGE Publications, 1999.
- BAZIN, André, *Che cos'è il cinema?*, Milano, Garzanti, 1999.

- BEAUVAIS, Yann, “Films d’archives”, Valérie Vignaux (a cura di), *1895*, n.41, ottobre 2003, pp. 57–70.
- , *Poussière d’image: articles de film (1979-1998)*, Paris, Paris Expérimental, 1998.
- , “Inside Out-Takes”, Eugeni Bonet (a cura di), *Desmontaje: Film, Video/Apropiación, Reciclaje*, IVAM Centre Julio González, Paterna Valencia, World Wide Video Festival, Amsterdam, Centro Galego de Artes da Imaxe, La Coruña, 1993, pp. 170–182.
- , “Lost and Found”, Cecilia Hausheer, Christoph Settele (a cura di), *Found Footage Film*, VIPER/zyklop verlag, 1992, pp. 9–25.
- BEAUVAIS, Yann, Jean-Michel BOUHOURS (a cura di), *Le je filmé*, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 1995.
- (a cura di), *Monter/Sampler: L’échantillonnage généralisé*, Paris, Editions du Centre Pompidou, 2000.
- BEAUVAIS, Yann, Jean-Damien COLLIN (a cura di), *Scratch book: 1983-1998*, Paris, Light cone, 1999.
- BENJAMIN, Walter, *I “passages” di Parigi*, Torino, Einaudi, 2000.
- , *L’opera d’arte nell’epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 2000.
- , *Sul concetto di storia*, Gianfranco Bonola (a cura di), Torino, G. Einaudi, 1997.
- BENKLER, Yochai, *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*, New Haven-London, Yale University Press, 2007.
- BERGER, Michele Tracy, *The Intersectional Approach: Transforming the Academy Through Race, Class, and Gender*, Chapel Hill, University of North Carolina Press, 2009.
- BERNARDI, Sandro, *Introduzione alla retorica del cinema*, Firenze, Casa editrice Le Lettere, 1994.
- BERRY, David M., Giles MOSS, *Libre Culture: Meditations On Free Culture*, Provo, Repressed Publishing LLC, 2012.
- BERTETTO, Paolo (a cura di), “Cinema e Poesia. Dibattito con M. Deren, W. Maas, A. Miller, D. Thomas e P. Tyler”, *Il grande occhio della notte*, Torino, Lindau, 1992, pp. 263–272.
- BERTOZZI, Marco, *Recycled cinema. Immagini perdute, visioni ritrovate*, Venezia, Marsilio, 2012.
- BIRD, S. Elizabeth, “Are We All Producers Now?”, *Cultural Studies*, n. 25.4–5, 2011, pp. 502–516.
- BLAETZ, Robin (a cura di), *Women’s Experimental Cinema: Critical Frameworks*, Durham-London, Duke University Press Books, 2007.
- BLOEMHEUVEL, Marente, Giovanna Fossati, Jaap Guldmond (a cura di), *Found Footage. Cinema Exposed*, Amsterdam, Amsterdam University Press-EYE Film Institute Netherlands, 2012.
- BLÜMLINGER, Christa, *Cinéma de seconde main. Esthétique du remploi dans l’art du film et des nouveaux médias*, Paris, Klincksieck, 2013.
- , “Cultures de remploi - questions de cinéma”, *Trafic*, n.50, 2004, pp. 337–354.
- BOCCIA ARTIERI, Giovanni, *I media-mondo: forme e linguaggi dell’esperienza contemporanea*, Roma, Meltemi, 2004.
- , “Productive Publics and Transmedia Participation”, *Participations: Journal of Audience and Reception Studies*, n. 9.2, novembre 2012, pp. 448–468.
- BOLTER, Jay David, Richard Arthur GRUSIN, *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e Associati, 2006.
- BONET, Eugeni (a cura di), *Desmontaje: Film, Video/Apropiación, Reciclaje*, IVAM Centre Julio González, Paterna Valencia, World Wide Video Festival, Amsterdam, Centro Galego de Artes da Imaxe, La Coruña, 1993.

- BOOMEN, Marianne van den, Sybille LAMMES, Mirko Tobias SCHÄFER, Ann-Sophie LEHMANN, Joost RAESSENS (a cura di), *Digital Material Tracing New Media in Everyday Life and Technology*. Mediamatters, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2009.
- BOOMEN, Marianne van den, Mirko Tobias SCHÄFER, "Will the Revolution Be Open Sourced? How Open Source Travels Through Society", Marleen Wynants, Jan Cornelis (a cura di), *How Open Is the Future?: Economic, Social & Cultural Scenarios Inspired by Free & Open-Source Software*, ASP-VUB Press, 2008, pp. 31–68.
- BOON, Marcus, *In Praise of Copying*, Cambridge, Harvard University Press, 2010.
- , "On Appropriation", *CR: The New Centennial Review*, n. 7.1, 2007, pp. 1–14.
- BOOTH, Paul, *Digital Fandom*, London-New York, Peter Lang Publishing, 2010.
- , "Mashup as Temporal Amalgam: Time, Taste, and Textuality", Francesca Coppa, Julie Levin Russo (a cura di), "Fan/Remix Video" special issue, *Transformative Works and Cultures*, n.9, 2012.
- <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/297/285>.
- BORDWELL, David Jay, Kristin THOMPSON, *Cinema come arte: teoria e prassi del film*, Milano, Il Castoro, 2003.
- BOUHOURS, Jean-Michel, *L'art du mouvement: collection cinématographique du Musée National d'Art Moderne: 1919-1996*, Paris, Editions du Centre Pompidou, 1996.
- BOULAIRE, Christèle, Guillaume HERVET, Raoul GRAF, "Creativity Chains and Playing in the Crossfire on the Video-Sharing Site Youtube", *Journal of Research in Interactive Marketing*, n. 4.2, 2010, pp. 111–141.
- BOURDIEU, Pierre, *Un art moyen: essai sur les usages sociaux de la photographie*, Paris, Les Editions de Minuit, 1965.
- BOURRIAUD, Nicolas, *Postproduction La Culture Comme Scénario: Comment L'art Reprogramme Le Monde Contemporain*, Dijon, Presses du réel, 2003.
- BRATICH, Jack, "User-Generated Discontent", *Cultural Studies*, n. 25.4–5, 2011, pp. 621–640.
- BRENEZ, Nicole, *Cinéma d'avant-garde*, Cahiers du cinéma, 2007.
- , "Montage intertextuel et formes contemporaines du remploi dans le cinéma expérimental", *Cinéma*, n. 13.1, 2002, pp. 49–67.
- BRENEZ, Nicole, Christian LEBRAT, *Jeune, Dure et Pure: une histoire du cinéma d'avant-garde et expérimental*, Paris, Cinémathèque française, 2000.
- BROOKER, Will, *Using the Force: Creativity, Community and Star Wars Fans*, London, Continuum, 2002.
- BRUNO, Giuliana, *Rovine con vista: alla ricerca del cinema perduto di Elvira Notari*, Milano, La Tartaruga, 1995.
- BRUNS, Axel, *Blogs. Wikipedia. Second Life. and Beyond*, London-New York, Peter Lang Publishing, 2008.
- , "Distributed Creativity: Filesharing and Produsage", Stefan Sonvilla-Weiss (a cura di), *Mashup Cultures*, New York-Wien, Springer, 2010, pp. 24–37.
- , *Gatewatching. Collaborative online news production*, London-New York, Peter Lang Publishing, 2005.
- , "Produsage, Generation C, and Their Effects on the Democratic Process", presentato al MiT 5 (Media in Transition), MIT, Boston, USA, 2007.
- <http://eprints.qut.edu.au/7521/1/7521.pdf>.
- , "Produsage: Towards a Broader Framework for User-Led Content Creation.", presentato al Creativity & Cognition conference, Washington D.C., USA, 2007.
- [http://snurb.info/files/Produsage%20\(Creativity%20and%20Cognition%202007\).pdf](http://snurb.info/files/Produsage%20(Creativity%20and%20Cognition%202007).pdf).

- , “The Future Is User-Led: The Path towards Widespread Producers”, presentato al PerthDAC, Perth, 2007.  
[http://producers.org/files/The%20Future%20Is%20User-Led%20\(PerthDAC%202007\).pdf](http://producers.org/files/The%20Future%20Is%20User-Led%20(PerthDAC%202007).pdf).
- , “Towards producers. Futures for user-led content production”, Charles Ess, Fay Sudweeks (a cura di), *Proceedings: Cultural Attitudes towards Communication and Technology*, Murdoch, Murdoch University, 2006, pp. 275–284.  
[http://producers.org/files/12132812018\\_towards\\_producers\\_0.pdf](http://producers.org/files/12132812018_towards_producers_0.pdf).
- BUCKINGHAM, David, Rebekah WILLETT, *Video Cultures: Media Technology and Everyday Creativity*, New York, Palgrave Macmillan, 2009.
- BUIKEMA, Rosemarie, Gabriele GRIFFIN, Nina LYKKE (a cura di), *Theories and Methodologies in Postgraduate Feminist Research: Researching Differently*, London-New York, Routledge, 2011.
- BUIKEMA, Rosemarie, Iris van der TUIN, *Doing Gender in Media, Art and Culture*, London-New York, Routledge, 2009.
- BURGESS, Jean, “Vernacular Creativity and New Media”, Doctoral Dissertation, Queensland University of Technology, 2007.
- BURGESS, Jean, Joshua GREEN, *YouTube Online Video and Participatory Culture*. Digital media and society series, Cambridge, Polity, 2009.
- BURY, Rhiannon, *Cyberspaces of Their Own: Female Fandoms Online*, New York, Peter Lang, 2005.
- BURY, Rhiannon, Ruth DELLER, Adam GREENWOOD, Bethan JONES, “From Usenet to Tumblr: The Changing Role of Social Media”, *Participations: Journal of Audience and Reception Studies*, n. 10.1, maggio 2013, pp. 299–318.
- BUSKER, Rebecca Lucy, “Fandom and Male Privilege: Seven Years Later”, *Transformative Works and Cultures*, n. 13, 2013.  
<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/473/353>.
- , “On Symposia: LiveJournal and the Shape of Fannish Discourse”, *Transformative Works and Cultures*, n. 1, 2008.  
<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/49/23>.
- BUSSE, Kristina, “Introduction”, Id. (a cura di), “In focus: Fandom and Feminism. Gender and the Politics of Fan Production” special section, *Cinema Journal*, n. 48.4, 2009, pp. 104–107.
- , “Geek Hierarchies, Boundary Policing, and the Gendering of the Good Fan”, *Participations: Journal of Audience and Reception Studies*, n. 10.1, maggio 2013, pp. 73–91.
- BUSSE, Kristina, Karen HELLEKSON (a cura di), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, 2006.
- , “Identity, Ethics, and Fan Privacy”, Katherine Larsen, Lynn S Zubernis (a cura di), *Fan Culture: Theory - Practice*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars, 2012, pp. 38–56.
- BUSSE, Kristina, Alexis LOTHIAN, “Scholarly Critiques and Critiques of Scholarship: The Uses of Remix Video”, “In practice: Vidding” special section, *Camera Obscura: Feminism, Culture, and Media Studies*, n. 26.2 77, settembre 2011, pp. 139–146.
- BUTLER, Alison, *Women’s Cinema: The Contested Screen*, Wallflower Press, 2002.
- BUTLER, Judith, *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of “Sex”*, London-New York, Routledge, 1993.
- , *Questione di genere. Il femminismo e la sovversione dell'identità*, Roma-Bari, Laterza, 2013.
- CALLAHAN, Vicki, *Reclaiming the Archive: Feminism and Film History*, Detroit, Wayne State University Press, 2010.

- CAMPANELLI, Vito, *Remix it yourself: analisi socio-estetica delle forme comunicative del web*, Bologna, CLUEB, 2011.
- , *Web Aesthetics, How Digital Media Affect Culture and Society*, Rotterdam-Amsterdam, NAI Publishers-Institute of Network Cultures, 2010.
- CAPECCHI, Saveria, *Identità di genere e media*, Roma, Carocci, 2006.
- CARBONI, Massimo, Pietro MONTANI, *Lo stato dell'arte. L'esperienza estetica nell'era della tecnica*, Roma, GLF editori Laterza, 2005.
- CARPENTIER, Nico, "Contextualising Author-Audience Convergences", *Cultural Studies*, n. 25.4-5, 2011, pp. 517-533.
- CARPENTIER, Nico, Benjamin DE CLEEN (a cura di), *Participation and Media Production: Critical Reflections on Content Creation*, Newcastle, Cambridge Scholars Publishing, 2008.
- CARTWRIGHT, Lisa, Marita STURKEN, *Practices of Looking. An Introduction to Visual Culture*, New York [etc.], Oxford U.P., 2009.
- CASTELLS, Manuel, *The Rise of the Network Society*, Malden, Blackwell Publishers, 1996.
- CENTER FOR SOCIAL MEDIA, "Documentary Filmmakers' Statement of Best Practices in Fair Use", 2005. [http://centerforsocialmedia.org/sites/default/files/fair\\_use\\_final.pdf](http://centerforsocialmedia.org/sites/default/files/fair_use_final.pdf).
- , "Recut, Reframe, Recycle: Quoting Copyrighted Material in User-Generated Video", gennaio 2008. [http://centerforsocialmedia.org/sites/default/files/CSM\\_Recut\\_Reframe\\_Recycle\\_report.pdf](http://centerforsocialmedia.org/sites/default/files/CSM_Recut_Reframe_Recycle_report.pdf).
- CERWONKA, Allaine, "What to Make of Identity and Experience in Twenty-first-century Feminist Research", *Theories and Methodologies in Postgraduate Feminist Research: Researching Differently*, London-New York, Routledge, 2011, pp. 60-73.
- CHANDLER, Annmarie, Norie NEUMARK (a cura di), *At a Distance: Precursors to Art and Activism on the Internet*, Cambridge, London, The MIT Press, 2006.
- CLAY, Andrew, "Blocking, Tracking, and Monetizing: YouTube Copyright Control and the Downfall Parodies", Geert Lovink, Rachel Somers Miles (a cura di), *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond YouTube*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2011, pp. 219-249.
- CLICK, Melissa A., Jennifer Stevens AUBREY, Elizabeth BEHM-MORAWITZ (a cura di), *Bitten by Twilight*, London-New York, Peter Lang Publishing, 2010.
- , "Rabid, 'obsessed', and 'frenzied': Understanding Twilight Fangirls and the Gendered Politics of Fandom", *Flow*, dicembre 18, 2009. <http://flowtv.org/2009/12/rabid-obsessed-and-frenzied-understanding-twilight-fangirls-and-the-gendered-politics-of-fandom-melissa-click-university-of-missouri/>.
- CONNARTY, Jane, Josephine LANYON (a cura di), *Ghosting: The Role of the Archive within Contemporary Artists' Film and Video*, Bristol, Picture This Moving Image, 2006.
- COOPER, Marilyn M., "The Ecology of Writing", *College English*, n. 48.4, aprile 1986, pp. 364-375.
- COPPA, Francesca, Julie LEVIN RUSSO, "Fan/Remix Video (a remix)", Francesca Coppa, Julie Levin Russo (a cura di), "Fan/Remix Video" special issue, *Transformative Works and Cultures*, n. 9, 2012. <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/431/304>.
- COPPA, Francesca, Rebecca TUSHNET, "How to Suppress Women's Remix", "In practice: Vidding" special section, *Camera Obscura: Feminism, Culture, and Media Studies*, n. 26.2 77, settembre 2011, pp. 131-138.
- COPPA, Francesca, "A Brief History of Media Fandom", Kristina Busse, Karen Hellekson (a cura di), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, 2006, 41-59.

- , “A Fannish Taxonomy of Hotness”, “In focus: Fandom and Feminism. Gender and the Politics of Fan Production” special section, *Cinema Journal*, n. 48.4, 2009, pp. 107–113.
- , “An Editing Room of One’s Own: Vidding as Women’s Work”, “In practice: Vidding” special section, *Camera Obscura: Feminism, Culture, and Media Studies*, n. 26.2 77, settembre 2011, pp. 123–130.
- , “Interview with Elisa Kreisinger.”, *Transformative Works and Cultures*, n. 5, 2010. <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/234/170>.
- , “Interview with Sandy and Rache (‘The Clucking Belles’)”, *Transformative Works and Cultures*, n. 6, 2011. <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/242/202>.
- , “Women, Star Trek, and the Early Development of Fannish Vidding”, *Transformative Works and Cultures*, n.1, 2008. <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/44/64>.
- COVER, Rob, “Reading the Remix: Methods for Researching and Analysing the Interactive Textuality of Remix”, *M/C Journal*, n. 16.4, dicembre 2013. <http://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/view/686>.
- CUPITT, Cathy, “Nothing but Net: When Cultures Collide”, *Transformative Works and Cultures*, n. 1, 2008. <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/55/57>.
- CURRAN, James, Natalie FENTON, Des FREEDMAN, *Misunderstanding the Internet*, London-New York, Routledge, 2012.
- CURTIS, David, *Experimental Cinema. A Fifty Year Evolution*, London, Studio Vista, 1971.
- DAGOSTINO, Maria Rosaria, *Cito dunque creo: forme e strategie della citazione visiva*, Meltemi Editore srl, 2006.
- DAGRADA, Elena (a cura di), “Limites du montage”, *CiNéMAS*, n. 13.1–2, automne 2002.
- DALL’ASTA, Monica, “Benjamin/Bazin: Dall’aura dell’immagine all’aura dell’evento”, AA.VV. (a cura di) , *Benjamin, il cinema e i media*, Cosenza, Luigi Pellegrini editore, 2007, pp. 187–230.
- , “Film che producono film: serialità e sperimentazione.”, Anna Antonini (a cura di), *Il film e i suoi multipli: IX Convegno internazionale di studi sul cinema = Film and its multiples: IX International Film Studies Conference, University of Udine*, [Udine], Forum, 2003, pp. 369–374.
- , “La storia (im)possibile: ancora su Histoire(s) du cinéma”, *La Valle dell’Eden*, n.12–13, 2004, pp. 103–121.
- DALL’ASTA, Monica, Jane GAINES, Radha VATSAL (a cura di), *Women Film Pioneers Project*, Center for Digital Research and Scholarship. New York, NY, Columbia University Libraries, 2011.
- DAVIS, Glyn, Kay DICKINSON (a cura di), *Teen TV: Genre, Consumption and Identity*, London, BFI Publishing, 2004.
- DAVIES, Rosamund, Gaudi SIGTHORSSON, *Introducing the Creative Industries: From Theory to Practice*, London, SAGE Publications Ltd, 2013.
- DE BLASIO, Emiliana, Paolo PEVERINI (a cura di), *Open cinema: scenari di visione cinematografica negli anni ’10*, Roma, Fondazione Ente dello spettacolo, 2010.
- DE BRUGEROLLE, Marie, “Sampling samplons sampler... Pratique de l’échantillonnage”, Yann Beauvais, Jean-Michel Bouhours (a cura di), *Monter/Sampler : L’échantillonnage généralisé*, Paris, Editions du Centre Pompidou, 2000, 124–131.
- de CERTEAU, Michel, *L’invenzione del quotidiano*, Roma, Edizioni Lavoro, 2001.

- DE KOSNIK, Abigail, "Should Fan Fiction Be Free?", "In focus: Fandom and Feminism. Gender and the Politics of Fan Production" special section, *Cinema Journal*, n. 48.4, 2009, pp. 118–124.
- DE LAURETIS, Teresa, *Technologies of Gender. Essays on Theory, Film, and Fiction*, Bloomington, Indiana University Press, 1987.
- DEBORD, Guy, "Il détournement come negazione e come preludio", Enrico Ghezzi, Roberto Turigliatto (a cura di), *Guy Debord: (contro) il cinema*, Milano; Venezia, Il Castoro; La Biennale di Venezia, 2001, pp. 50–51.
- , *La società dello spettacolo e Commentari sulla società dello spettacolo*, Milano, Baldini Castoldi Dalai, 2008.
- DEBORD, Guy, Raoul VANEIGEM, *Situazionismo: materiali per un'economia politica dell'immaginario*, Pasquale Stanziale (a cura di), Bolsena, Massari, 1998.
- DEBORD, Guy, Gil WOLMAN, "Istruzioni per l'uso del détournement", Enrico Ghezzi, Roberto Turigliatto (a cura di), *Guy Debord: (contro) il cinema*, Milano; Venezia, Il Castoro; La Biennale di Venezia, 2001, pp. 44–49.
- DELEUZE, Gilles, *L'immagine-movimento*, Milano, Ubulibri, 2002.
- , *L'immagine-tempo*, Milano, Ubulibri, 1989.
- DELWICHE, Aaron, Jennifer Jacobs HENDERSON, *The Participatory Cultures Handbook*, New York, Routledge, 2012.
- DEMARIA, Cristina, Patrizia VIOLI, *Tecnologie di genere: teoria, usi e pratiche di donne nella rete*, Bologna, Bononia University Press, 2008.
- DENA, Christy, "Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments", Tesi dottorale, University of Sydney, Australia, 2009.
- DENI, Michela, *Oggetti in azione. Semiotica degli oggetti: dalla teoria all'analisi*, FrancoAngeli, 2002.
- DENIS, Sébastien, *Arts plastiques et cinéma. Cinémaction 122*, Condé-sur-Noireau, Charles Corlet, 2007.
- DERECHO, Abigail T., *Illegitimate Media: Race, Gender and Censorship in Digital Remix Culture*, Proquest, Umi Dissertation Publishing, 2011.
- DEREN, Maya, "I Cineridottisti ed il montaggio creativo", *Cinema*, 98, novembre 1952, pp. 269–274.
- DERRIDA, Jacques, *Mal d'archivio: un'impressione freudiana*, Napoli, Filema, 1996.
- DEUZE, Mark, "Collaboration, Participation and the Media", *New Media & Society*, n. 8.4, agosto 2006, pp. 691–698.
- , "Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture", *The Information Society*, n. 22.2, aprile 2006, pp. 63–75.
- DI MARINO, Bruno, *Interferenze dello sguardo: la sperimentazione audiovisiva tra analogico e digitale*, Roma, Bulzoni, 2002.
- DIJCK, José van, David NIEBORG, "Wikinomics and Its Discontents: A Critical Analysis of Web 2.0 Business Manifestos", *New Media & Society*, n. 11.5, agosto 2009, pp. 855–874.
- DOANE, Mary Ann, *The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, The Archive*, Cambridge, Mass., Harvard University Press, 2002.
- DOUGLAS, Susan J., *Where the Girls Are: Growing Up Female with the Mass Media*, Three Rivers Press, 1995.
- DRISCOLL, Catherine, Melissa GREGG, "Convergence Culture and the Legacy of Feminist Cultural Studies", *Cultural Studies*, n. 25.4–5, 2011, pp. 566–584.

- DRIVER, Susan, *Queer Girls and Popular Culture*, London-New York, Peter Lang Publishing, 2007.
- DUSI, Nicola, Lucio SPAZIANTE, *Remix-remake: pratiche di replicabilità*, Roma, Meltemi, 2006.
- ĀJZENŠTEJN, Sergej Mihajlovič, “Incontri con i libri [348]”, *Memorie. La mia arte nella vita*, Venezia, Marsilio, 2006, pp. 239–248.
- , “Il montaggio verticale [1]”, Pietro Montani (a cura di), *4.2: Il montaggio*, Venezia, Marsilio, 1992, pp. 129–216.
- ENOCHSSON, AnnBritt, “A Gender Perspective on Internet Use: Consequences for Information Seeking on the Net”, *IR Information Research*, n. 10.4, luglio 2005. <http://informationr.net/ir/10-4/paper237.html>.
- ENWEZOR, Okwui, *Archive Fever: Uses of the Document in Contemporary Art*, New York, Steidl Publishers, 2008.
- ERNST, Max, *Beyond Painting: And Other Writings*, Wittenborn, Schultz, 1948.
- EVANS, David, *Appropriation. Documents of contemporary Art*, London-Cambridge, Witechapel-The MIT Press, 2009.
- FALUDI, Susan, *Backlash the Undeclared War Against Women*, London, Chatto & Windus, 1992.
- , *Il sesso del terrore. Il nuovo maschilismo americano*, Isbn Edizioni, 2008.
- FISKE, John, *Television Culture*, London-New York, Methuen, 1987.
- FOSTER, Hal, “Archives of Modern Art”, *October*, n.99, winter 2002, pp. 81–96.
- FOUCAULT, Michel, *L’archeologia del sapere*, Milano, BUR, 2011.
- , *L’ordine del discorso e altri interventi*, Torino, Einaudi, 2004.
- , *Le parole e le cose: un’archeologia delle scienze umane*, Milano, BUR, 2004.
- FREUND, Katharina, “I’m Glad We Got Burned, Think of All the Things We Learned“: Fandom Conflict and Context in Counteragent’s “Still Alive”, *Transformative Works and Cultures*, n.4, 2010. <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/187/148>.
- GALLOWAY, Alexander R., *Protocol. How Control Exists After Decentralization*, Cambridge; London, MIT Press, 2004.
- GALLOWAY, Alexander R., Eugene THACKER, *The Exploit a Theory of Networks*. Electronic mediations 21, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007.
- GAMMAN, Lorraine, Margaret MARSHMENT, *The Female Gaze: Women as Viewers of Popular Culture*, London, Women’s Press, 1988.
- GAUNTLETT, David, *Creative Explorations: New Approaches to Identities and Audiences*, London-New York, Routledge, 2007.
- , *Making is Connecting: The Social Meaning of Creativity, from DIY and Knitting to YouTube and Web 2.0*, Cambridge-Malden, Polity Press, 2011.
- , *Media, Gender and Identity: An Introduction*, Routledge, 2008.
- GAUNTLETT, David, Annette HILL, *TV Living: Television, Culture and Everyday Life*, London, Routledge, 1999.
- GEHL, Robert, “YouTube As Archive: Who Will Curate This Digital Wunderkammer?”, *International Journal of Cultural Studies*, n. 12.1, gennaio 2009, pp. 43–60.
- GENZ, Stéphanie, *Postfemininities in Popular Culture*, Houndmills, Palgrave Macmillan, 2009.
- GILL, Rosalind, *Gender and the Media*, Cambridge, Malden, Polity, 2007.
- GILLESPIE, Tarleton, “The Politics of ‘Platforms’”, *New Media & Society*, n. 12.3, maggio 2010, pp. 347–364.
- GITELMAN, Lisa, *Always Already New Media, History, and the Data of Culture*, Cambridge, London, MIT Press, 2006.



- GRANT, Catherine, "Déjà-Viewing? Videographic Experiments in Intertextual Film Studies", *Mediascapes: Journal of Cinema and Media*, winter 2013.  
[http://www.tft.ucla.edu/mediascape/Winter2013\\_DejaViewing.html](http://www.tft.ucla.edu/mediascape/Winter2013_DejaViewing.html).
- GRAY, Ann, *Video Playtime: The Gendering of a Leisure Technology*, London-New York, Routledge, 1992.
- GRAY, Jonathan, "Antifandom and the Moral Text: Television Without Pity and Textual Dislike", *American Behavioral Scientist*, 48, marzo 2005, pp. 840–858.
- , "New Audiences, New Textualities Anti-Fans and Non-Fans", *International Journal of Cultural Studies*, 6.1, marzo 2003, pp. 64–81.
- , *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*, New York, New York University Press, 2010.
- GRAY, Jonathan, Cornel SANDVOSS, C. Lee HARRINGTON, *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*, New York, New York University Press, 2007.
- GWENLLIAN-JONES, Sara, Roberta E. PEARSON (a cura di), *Cult Television*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2004.
- GYE, Lisa, "FCJ-101 How can you be found when no-one knows that you are missing?", *Fibreculture*, n.15, 2009. <http://fifteen.fibreculturejournal.org/fcj-101-how-can-you-be-found-when-no-one-knows-that-you-are-missing/>.
- HALL, Stuart, "Encoding/ Decoding", Stuart Hall (a cura di), *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies*, London, Hutchinson [Centre for Contemporary Cultural Studies, University of Birmingham], 1980, pp. 128–138.
- HARAWAY, Donna J., *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, London-New York, Routledge, 1990.
- HARCOURT, Wendy, *Women@Internet: Creating New Cultures in Cyberspace*, New York, Zed Books, 1999.
- HARRINGTON, C. Lee, Denise D. BIELBY, "Autobiographical Reasoning in Long-Term Fandom", *Transformative Works and Cultures*, n. 5, 2010.  
<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/209/176>.
- HARTLEY, John (a cura di), *Creative Industries*, Malden, Wiley-Blackwell, 2005.
- HASLOP, Craig, "‘I Certainly Wouldn’t Want to Be Portrayed as a Boring Straight Person’: Torchwood, Meaning-Making and the Performance of Gender and Sexual Identities", *Participations: Journal of Audience and Reception Studies*, n. 10.1, maggio 2013, pp. 36–51.
- HATCH, Kristen, "Cutting Women: Margaret Booth and Hollywood’s Pioneering Female Film Editors", Jane Gaines, Monica Dall’Asta, Radha Vatsal (a cura di) , *Women Film Pioneers Project*, New York, Columbia University Libraries, 2013.  
<https://wfpp.cdrs.columbia.edu/essay/cutting-women/#citation>.
- HAUBEN, Michael, Ronda HAUBEN, *Netizens: On the History and Impact of Usenet and the Internet*, Los Alamitos, IEEE Computer Society Press, 1997.
- HAUSHEER, Cecilia, Christoph SETTELE, *Found Footage Film*, VIPER/zyklop verlag, 1992.
- HAY, James, Nick COULDRY, "An Introduction", *Special Issue: Rethinking Convergence/Culture, Cultural Studies*, n. 25.4–5, 2011, pp. 473–486.
- HELLEKSON, Karen, "A Fannish Field of Value: Online Fan Gift Culture", "In focus: Fandom and Feminism. Gender and the Politics of Fan Production" special section, *Cinema Journal*, n. 48.4, 2009, pp. 113–118.
- HILDERBRAND, Lucas, *Inherent Vice: Bootleg Histories of Videotape and Copyright*, Durham, Duke University Press, 2009.
- HILLS, Matt, *Fan Cultures*, London-New York, Routledge, 2002.

- , “Fiske’s ‘Textual Productivity’ and Digital Fandom: Web 2.0 Democratization Versus Fan Distinction?”, *Participations: Journal of Audience and Reception Studies*, n. 10.1, maggio 2013, pp. 130–153.
- HINE, Christine, *Virtual Ethnography*, London, SAGE, 2000.
- , *Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet*, Oxford-New York, Berg, 2005. <http://public.eblib.com/EBLPublic/PublicView.do?ptiID=513987>.
- HOLLOWS, Joanne, *Feminism, Femininity and Popular Culture*, Manchester, Manchester University Press, 2000.
- HOOKS, bell, *Feminism Is for Everybody: Passionate Politics*, Cambridge, South End Press, 2000.
- , *Reel to Real Race, Sex, and Class at the Movies*, London-New York, Routledge, 1996.
- HORWATT, Eli, “A Taxonomy of Digital Video Remixing: Contemporary Found Footage Practice on the Internet”, Ian Robert Smith (a cura di), *Cultural Borrowings: Appropriation, Reworking, Transformation*. Scope: An Online Journal of Film and Television Studies, Department of Culture, Film and Media, University of Nottingham, 2009, pp. 76–91.
- INNESS, Sherrie A. (a cura di), *Action Chicks: New Images of Tough Women in Popular Culture*, Houndmills, Palgrave Macmillan, 2004.
- IRIGARAY, Luce, *Questo sesso che non è un sesso*, Milano, Feltrinelli, 1978.
- ITO, Mizuko, “Machinima in a Fanvid Ecology”, *Journal of Visual Culture*, n. 10.1, aprile 2011, pp. 51–54.
- ITO, Mizuko, Sonja BAUMER, Matteo BITTANTI, dana BOYD, Rachel CODY, *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out Kids Living and Learning with New Media*, Cambridge, London, MIT Press, 2010.
- JAGGAR, Alison, *Just Methods: An Interdisciplinary Feminist Reader*, Boulder, Paradigm Publishers, 2007.
- JANCOVICH, Mark, James LYONS, *Quality Popular Television: Cult TV, the Industry and Fans*, London, BFI Publishing, 2003.
- JENKINS, Henry, “Aca-Fandom and Beyond: Jonathan Gray, Matt Hills, and Alisa Perren (Part One)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 29 agosto 2011. [http://henryjenkins.org/2011/08/aca-fandom\\_and\\_beyond\\_jonathan.html](http://henryjenkins.org/2011/08/aca-fandom_and_beyond_jonathan.html).
- , “Aca-Fandom and Beyond: Jonathan Gray, Matt Hills, and Alisa Perren (Part Two)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 31 agosto 2011. [http://henryjenkins.org/2011/08/acafandom\\_and\\_beyond\\_jonathan.html](http://henryjenkins.org/2011/08/acafandom_and_beyond_jonathan.html).
- , “Aca-fandom and Beyond: Roberta Pearson and Alexis Lothian (Part One)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 14 agosto 2011. [http://henryjenkins.org/2011/08/aca-fandom\\_and\\_beyond\\_roberta.html](http://henryjenkins.org/2011/08/aca-fandom_and_beyond_roberta.html).
- , “Aca-fandom and Beyond: Roberta Pearson and Alexis Lothian (Part Two)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 15 agosto 2011. [http://henryjenkins.org/2011/08/aca-fandom\\_and\\_beyond\\_roberta\\_1.html](http://henryjenkins.org/2011/08/aca-fandom_and_beyond_roberta_1.html).
- , “Aca-fandom and Beyond: Week One, Part One (Anne Kustritz, Louisa Stein, and Sam Ford)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 13 giugno 2011. [http://henryjenkins.org/2011/06/acafandom\\_and\\_beyond\\_week\\_one.html](http://henryjenkins.org/2011/06/acafandom_and_beyond_week_one.html).
- , “Aca-fandom and Beyond: Week One, Part Two (Anne Kustritz, Louisa Stein, and Sam Ford)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 15 giugno 2011. [http://henryjenkins.org/2011/06/acafandom\\_and\\_beyond\\_week\\_one\\_1.html](http://henryjenkins.org/2011/06/acafandom_and_beyond_week_one_1.html).
- , “Aca-fandom and Beyond: Week Three, Part One (Kristina Busse, Flourish Klink, and Nancy Baym)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 28 giugno 2011. [http://henryjenkins.org/2011/06/acafandom\\_and\\_beyond\\_week\\_thre.html](http://henryjenkins.org/2011/06/acafandom_and_beyond_week_thre.html).

- , “Acafandom and Beyond: Week Three, Part Two (Kristina Busse, Flourish Klink, and Nancy Baym)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 29 giugno 2011.  
[http://henryjenkins.org/2011/06/acafandom\\_and\\_beyond\\_week\\_thre\\_1.html](http://henryjenkins.org/2011/06/acafandom_and_beyond_week_thre_1.html).
- , *Confronting the Challenges of Participatory Culture Media Education for the 21st Century*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation reports on digital media and learning, Cambridge, London, The MIT Press, 2009.
- , *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York [etc.], New York U.P., 2006.
- , “DIY Media 2010: Anime Music Videos (Part Three)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 17 dicembre 2010. [http://henryjenkins.org/2010/12/diy\\_media\\_2010\\_anime\\_music\\_vid\\_2.html](http://henryjenkins.org/2010/12/diy_media_2010_anime_music_vid_2.html).
- , “DIY Media 2010: Fan Vids (Part Four)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 1 dicembre 2010. [http://henryjenkins.org/2010/12/diy\\_media\\_2010\\_fan\\_vids\\_part\\_f.html](http://henryjenkins.org/2010/12/diy_media_2010_fan_vids_part_f.html).
- , “DIY Media 2010: Fan Vids (Part One)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 24 novembre 2010. [http://henryjenkins.org/2010/11/diy\\_media\\_2010\\_fan\\_vids.html](http://henryjenkins.org/2010/11/diy_media_2010_fan_vids.html).
- , “DIY Media 2010: Fan Vids (Part Three)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 29 novembre 2010. [http://henryjenkins.org/2010/11/diy\\_media\\_2010\\_fan\\_vids\\_part\\_t\\_1.html](http://henryjenkins.org/2010/11/diy_media_2010_fan_vids_part_t_1.html).
- , “DIY Media 2010: Fan Vids (Part Two)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 26 novembre 2010. [http://henryjenkins.org/2010/11/diy\\_media\\_2010\\_fan\\_vids\\_part\\_t.html](http://henryjenkins.org/2010/11/diy_media_2010_fan_vids_part_t.html).
- , “DIY Video 2010: Political Remix (Part One)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 10 novembre 2010. [http://henryjenkins.org/2010/11/political\\_remix\\_video\\_can\\_emp.html](http://henryjenkins.org/2010/11/political_remix_video_can_emp.html).
- , “DIY Video 2010: Political Remix (Part Three)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 17 novembre 2010. [http://henryjenkins.org/2010/11/diy\\_video\\_2010\\_political\\_remix\\_1.html](http://henryjenkins.org/2010/11/diy_video_2010_political_remix_1.html).
- , “DIY Video 2010: Political Remix (Part Two)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 15 novembre 2010. [http://henryjenkins.org/2010/11/diy\\_video\\_2010\\_political\\_remix.html](http://henryjenkins.org/2010/11/diy_video_2010_political_remix.html).
- , “Fan Studies at the Crossroads: An Interview with Lynn Zubernis and Katherine Larsen (Part Four)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 12 settembre 2012.  
<http://henryjenkins.org/2012/09/fan-studies-at-the-crossroads-an-interview-with-lynn-zubernis-and-katherine-larsen-part-four.html>.
- , “Fan Studies at the Crossroads: An Interview with Lynn Zubernis and Katherine Larsen (Part One)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 5 settembre 2012.  
<http://henryjenkins.org/2012/09/fan-studies-at-the-crossroads-an-interview-with-lynn-zuberis-and-katherine-larsen-part-one.html>.
- , “Fan Studies at the Crossroads: An Interview with Lynn Zubernis and Katherine Larsen (Part Three)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 10 settembre 2012.  
<http://henryjenkins.org/2012/09/fan-studies-at-the-crossroads-an-interview-with-lynn-zubernis-and-katherine-larsen-part-three.html>.
- , “Fan Studies at the Crossroads: An Interview with Lynn Zubernis and Katherine Larsen (Part Two)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 7 settembre 2012.  
<http://henryjenkins.org/2012/09/fan-studies-at-the-crossroads-an-interview-with-lynn-zubernis-and-katherine-larsen-part-two.html>.
- , “Fan Vidding: A Labor Of Love (Part One)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 5 dicembre 2008. <http://henryjenkins.org/2008/12/fanvidding.html>.
- , “Fan Vidding: A Labor Of Love (Part Two)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 8 dicembre 2008. [http://henryjenkins.org/2008/12/in\\_many\\_ways\\_the\\_emergence.html](http://henryjenkins.org/2008/12/in_many_ways_the_emergence.html).
- , “Gender and Fan Culture (Round Fourteen, Part One): Francesca Coppa and Robert Kozinets”, *Confessions of an Aca-Fan*, 6 settembre 2007.  
[http://henryjenkins.org/2007/09/gender\\_and\\_fan\\_culture\\_round\\_f\\_1.html#more](http://henryjenkins.org/2007/09/gender_and_fan_culture_round_f_1.html#more).

- , “Gender and Fan Culture (Wrapping Up, Part Four)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 28 novembre 2007. [http://henryjenkins.org/2007/11/gender\\_and\\_fan\\_culture\\_wrappin\\_2.html](http://henryjenkins.org/2007/11/gender_and_fan_culture_wrappin_2.html).
- , “Gender and Fan Culture (Wrapping Up, Part One)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 21 novembre 2007. [http://henryjenkins.org/2007/11/\\_bob\\_rehak\\_i\\_enjoyed.html](http://henryjenkins.org/2007/11/_bob_rehak_i_enjoyed.html).
- , “Gender and Fan Culture (Wrapping Up, Part Three)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 27 novembre 2007. [http://henryjenkins.org/2007/11/gender\\_and\\_fan\\_culture\\_wrappin\\_2.html](http://henryjenkins.org/2007/11/gender_and_fan_culture_wrappin_2.html).
- , “Gender and Fan Culture (Wrapping Up, Part Two)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 26 novembre 2007. [http://henryjenkins.org/2007/11/gender\\_and\\_fan\\_culture\\_wrappin.html](http://henryjenkins.org/2007/11/gender_and_fan_culture_wrappin.html).
- , “Gender and Fan Studies (Round Two, Part One): Louisa Stein and Robert Jones”, *Confessions of an Aca-Fan*, 6 giugno 2007. [http://henryjenkins.org/2007/06/gender\\_and\\_fan\\_studies\\_round\\_t.html](http://henryjenkins.org/2007/06/gender_and_fan_studies_round_t.html).
- , “How to Watch a Fan-Vid”, *Confessions of an Aca-Fan*, 18 settembre 2006. [http://henryjenkins.org/2006/09/how\\_to\\_watch\\_a\\_fanvid.html](http://henryjenkins.org/2006/09/how_to_watch_a_fanvid.html).
- , “Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling”, *Confessions of an Aca-Fan*, 12 dicembre 2009. [http://henryjenkins.org/2009/12/revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html).
- , “Seven Myths About Transmedia Storytelling Debunked”, *Fast Company*, 8 aprile 2011. <http://www.fastcompany.com/1745746/seven-myths-about-transmedia-storytelling-debunked>.
- , *Textual Poachers Television Fans & Participatory Culture*. Studies in culture and communication, London-New York, Routledge, 1992.
- , “The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday) -”, *Confessions of an Aca-Fan*, 12 dicembre 2009. [http://henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html).
- , “Transmedia Storytelling”, *MIT Technology Review*, 15 gennaio 2003. <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>.
- , “Vidder Luminosity Profiled in New York Magazine”, *Confessions of an Aca-Fan*, 20 novembre 2007. [http://henryjenkins.org/2007/11/vidder\\_luminosity\\_profiled\\_in.html](http://henryjenkins.org/2007/11/vidder_luminosity_profiled_in.html).
- , “‘What is Remix Culture?’: An Interview with Total Recut’s Owen Gallagher (Part One)”, *Confessions of an Aca-Fan*, 2 giugno 2008. [http://henryjenkins.org/2008/06/interview\\_with\\_total\\_remix\\_ow.html](http://henryjenkins.org/2008/06/interview_with_total_remix_ow.html).
- JENKINS, Henry, Xiaochang LI, Ana DOMB, Joshua GREEN, *If It Doesn’t Spread, It’s Dead: Creating Value in a Spreadable Marketplace*, 2010. [http://convergenceculture.org/research/Spreadability\\_ExecSum\\_063009.pdf](http://convergenceculture.org/research/Spreadability_ExecSum_063009.pdf).
- JOHNSON, Joshua, Tisha TURK, “Toward an Ecology of Vidding”, Francesca Coppa, Julie Levin Russo (a cura di), “Fan/Remix Video” special issue, *Transformative Works and Cultures*, n.9, 2012. <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/326/294>.
- JUHASZ, Alexandra (a cura di), *Women of Vision: Histories in Feminist Film and Video*, Minneapolis, U of Minnesota Press, 2001.
- KAPLAN, E. Ann (a cura di), *Feminism and Film*, Oxford, Oxford University Press, 2000.
- , *Regarding Television Critical Approaches: An Anthology*, Washington, Univ. Publications of America, 1983.
- , *Women and Film: Both Sides of the Camera*, London-New York, Methuen, 1983.
- KEARNEY, Mary Celeste, *Girls Make Media*, London-New York, Routledge, 2006.
- (a cura di), *Mediated Girlhoods: New Explorations of Girls’ Media Culture*, London-New York, Peter Lang, 2011.
- , *The Gender and Media Reader*, London-New York, Routledge, 2012.

- KEEN, Andrew, *The Cult of the Amateur. How Blogs, MySpace, YouTube, and the Rest of Today's User-Generated Media Are Destroying Our Economy, Our Culture, and Our Values*, London-New York, Breal, 2008.
- KESSLER, Frank, "Notes on the Dispositif", saggio non pubblicato, 2006.  
<http://www.scribd.com/doc/59347933/Kessler-Notes-on-Dispositif>.
- KESSLER, Frank, Mirko Tobias SCHAEFER, "Navigating Youtube: Constituting a Hybrid Information Management System", Pelle Snickars, Patrick Vonderau (a cura di), *The YouTube Reader*, Stoccolma, National Library of Sweden, 2010, pp. 275–291.
- KINDER, Marsha, "The Conceptual Power of On-Line video. 5 Easy pieces", Geert Lovink, Sabine Niederer (a cura di), *Video Vortex Reader Responses to YouTube*. INC reader 4, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2008, pp. 53–62.
- KLONARIS, Maria, Katerina THOMADAKI (a cura di), *Technologies et imaginaires: Art cinéma - Art vidéo - Art ordinateur*, Paris, Dis voir, 1990.
- KNOBEL, Michele, Colin LANKSHEAR (a cura di), *DIY Media: Creating, Sharing and Learning With New Technologies*, New York, Peter Lang, 2010.
- , "Remix: The Art and Craft of Endless Hybridization", *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, n. 52.1, 2008, pp. 22–33.
- KRAUSS, Rosalind E., *L'originalità dell'avanguardia e altri miti modernisti*, Roma, Fazi, 2007.
- KREISINGER, Elisa, "Queer Video Remix and LGBTQ Online Communities", Francesca Coppa, Julie Levin Russo (a cura di), "Fan/Remix Video" special issue, *Transformative Works and Cultures*, n.9, 2012.  
<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/395/264>.
- KUENZLI, Rudolf, Kembrew MCLEOD (a cura di), *Cutting Across Media: Appropriation Art, Interventionist Collage, and Copyright Law*, Duke University Press Books, 2011.
- KUHN, Virginia, "The Rhetoric of Remix", Francesca Coppa, Julie Levin Russo (a cura di), "Fan/Remix Video" special issue, *Transformative Works and Cultures*, n.9, 2012.  
<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/358/279>.
- LARSEN, Katherine, Lynn S. ZUBERNIS, *Fan Culture: Theory - Practice*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars, 2012.
- , *Fandom at the Crossroads Celebration, Shame and Fan/Producer Relationships*, Newcastle, Cambridge Scholars, 2012.
- LAVERY, David (a cura di), *The Essential Cult TV Reader*, Lexington, University Press of Kentucky, 2010.
- LE GRICE, Malcolm, *Abstract Film and Beyond*, Cambridge, Mass., MIT Press, 1977.
- , *Experimental Cinema in the Digital Age*, London, BFI Pub., 2001.
- LEADBEATER, Charles, Paul MILLER, *The Pro-Am Revolution: How Enthusiasts Are Changing Our Economy and Society*, London, Demos, 2004.
- LEDUC, Martin, "The Two-Source Illusion: How Vidding Practices Changed Jonathan Mcintosh's Political Remix Videos", Francesca Coppa, Julie Levin Russo (a cura di), "Fan/Remix Video" special issue, *Transformative Works and Cultures*, n.9, 2012.  
<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/379/274>.
- LEE, Ann, *Appropriation. A very small introduction*, Oxford, Oxford University Press, 2008.
- LEFEBVRE, Martin, Marc FURSTENAU, "Digital Editing and Montage: The Vanishing Celluloid and Beyond", Elena Dagrada (a cura di), *CiNéMAS*, 13.1–2, automne 2002, pp. 69–107.
- LESSIG, Lawrence, *Cultura libera: un equilibrio fra anarchia e controllo, contro l'estremismo della proprietà intellettuale*, Milano, Apogeo, 2005.
- , *Remix: il futuro del copyright (e delle nuove generazioni)*, Milano, ETAS, 2009.

- LEVIN RUSSO, Julie, “User-Penetrated Content: Fan Video in the Age of Convergence”, “In focus: Fandom and Feminism. Gender and the Politics of Fan Production” special section, *Cinema Journal*, n. 48.4, 2009, pp. 125–130.
- LEVITIN, Jacqueline, Judith PLESSIS, Valerie RAOUL (a cura di), *Women Filmmakers: Refocusing*, Vancouver, UBC Press, 2003.
- LEWIS, Lisa A., *Adoring Audiences. Fan Culture and Popular Media*, London-New York, Routledge, 1992.
- LEYDA, Jay, *Films Beget Films*, New York, Hill and Wang, 1964.
- LIANDRAT-GUIGUES, Suzanne, Murielle GAGNEBIN, *L'essai et le cinéma*, Seyssel, Editions Champ Vallon, 2004.
- LONZI, Carla, *Taci, anzi parla. Diario di una femminista*, Milano, et al., 2010.
- LORDE, Audre, *Sister outsider: essays and speeches*, Berkeley, Crossing Press, 2007.
- LOTHIAN, Alexis, “An Archive of One’s Own: Subcultural Creativity and the Politics of Conservation”, *Transformative Works and Cultures*, n. 6, 2011. <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/267/197>.
- , “Living in a Den of Thieves: Fan Video and Digital Challenges to Ownership”, “In focus: Fandom and Feminism. Gender and the Politics of Fan Production” special section, *Cinema Journal*, n. 48.4, 2009, pp. 130–136.
- LOVINK, Geert, *Dark Fiber: Tracking Critical Internet Culture*, Cambridge, The MIT Press, 2002.
- , *Ossessioni collettive. Critica dei social media*, Milano, EGEA - Università Bocconi Editore, 2012.
- , *The Principle of Notworking. Concepts in Critical Internet Culture*, Amsterdam, HvA Publicaties, 2005.
- , *Uncanny Networks: Dialogues with the Virtual Intelligentsia*, Cambridge, The MIT Press, 2002.
- LOVINK, Geert, Rachel Somers MILES (a cura di), *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond YouTube*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2011.
- LOVINK, Geert, Sabine NIEDERER (a cura di), *Video Vortex Reader Responses to YouTube*. INC reader 4, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2008.
- LOVINK, Geert, Trebor SCHOLZ (a cura di), *The Art of Free Cooperation*, New York, Autonomedia / Institute for Distributed Creativity, 2007.
- LUTZ, Helma, Maria Teresa HERRERA VIVAR, Linda SUPIK, *Framing Intersectionality: Debates on a Multi-Faceted Concept in Gender Studies*, Farnham, Ashgate, 2011.
- MCCABE, Janet, *Feminist Film Studies. Writing the Woman Into Cinema*, London, Wallflower Press, 2004.
- MACDONALD, Myra, *Representing Women: Myths of Femininity in the Popular Media*, New York, St. Martin’s Press, 1995.
- MACKENZIE, Scott, “The Horror, Piglet, The Horror Found Footage, Mash-Ups, AMVs, the avant-garde, and the Strange Case of Apocalypse Pooh”, *Cineaction*, n. 72, 2007.
- MANDIBERG, Michael (a cura di), *The Social Media Reader*, NYU Press, 2012.
- MANOVICH, Lev, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2005.
- , *Software culture*, Milano, Ed. Olivares, 2010.
- , “The Practice of (Everyday) Media Life”, Geert Lovink, Sabine Niederer (a cura di), *Video Vortex Reader Responses to YouTube*, INC reader 4, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2008, pp. 33–44.
- , “What Comes After Remix?”, *Manovich.net*, Winter 2007. [http://manovich.net/DOCS/remix\\_2007\\_2.doc](http://manovich.net/DOCS/remix_2007_2.doc).

- MCINTOSH, Jonathan, "A History of Subversive Remix Video Before YouTube: Thirty Political Video Mashups Made Between World War II and 2005", Francesca Coppa, Julie Levin Russo (a cura di), "Fan/Remix Video" special issue, *Transformative Works and Cultures*, n. 9, 2012. <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/371/299>.
- MCLEOD, Kembrew, Peter DICOLA, *Creative License: the Law and Culture of Digital Sampling*, Durham [NC], Duke University Press, 2011.
- MCROBBIE, Angela, *The Aftermath of Feminism: Gender, Culture and Social Change*, Sage Publications Ltd, 2008.
- MCROBBIE, Angela, Trisha MCCABE (a cura di), *Feminism for Girls: An Adventure Story*, Routledge & Kegan Paul Books, 1982.
- MELLENCAMP, Patricia, *Indiscretions: Avant-Garde Film, Video, and Feminism*, Bloomington, Indiana University Press, 1990.
- MENOTTI, Gabriel, "Objets propagés: The Internet Video as an Audiovisual Format", Geert Lovink, Rachel Somers Miles (a cura di), *Video Vortex reader II: Moving Images Beyond YouTube*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2011, pp. 70–80.
- MEREWETHER, Charles (a cura di), *The Archive*, Cambridge, London, Witechapel, The MIT Press, 2006.
- METZ, Christian, *Semiologia del cinema. Saggi sulla significazione nel cinema*, Milano, Garzanti, 1989.
- MIDDLETON, Kim, "Remix Video and the Crisis of the Humanities", Francesca Coppa, Julie Levin Russo (a cura di), "Fan/Remix Video" special issue, *Transformative Works and Cultures*, n.9, 2012. <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/349/280>.
- MILLER, Paul D. aka DJ Spooky That Subliminal Kid, *Rhythm Science*, Cambridge, Mediawork/MIT Press, 2004.
- MITRY, Jean, *Storia del cinema sperimentale*, Bologna, CLUEB, 2006.
- MODLESKI, Tania, *Loving With a Vengeance: Mass-Produced Fantasies for Women*, New York, Routledge, 2008.
- MONACO, Jeanette, "Memory Work, Autoethnography and the Construction of a Fan-Ethnography", *Participations: Journal of Audience and Reception Studies*, n. 7.1, maggio 2010, p. 102-142.
- MORGAN, Frances, "Of cinephilia(s) and fandom", *Project: New Cinephilia*, 31 maggio 2011. <http://projectcinephilia.mubi.com/2011/05/25/of-cinephilias-and-fandom/>.
- MORLEY, David, "Gender, domestic leisure and viewing practices", *Television, Audiences and Cultural Studies*, London-New York, Routledge, 2003, pp. 123–162.
- MORTON, David, *Sound Recording: the Life Story of a Technology*, Baltimore, Md., Johns Hopkins University Press, 2006.
- MULVEY, Laura, "Visual Pleasure and Narrative Cinema", *Screen*, n. 16.3, settembre 1975, pp. 6–18.
- MURCIA, Claude, Pierre TAMINIAUX (a cura di), *Cinéma, art(s) plastique(s)*, Paris, L'Harmattan, 2004.
- NAVAS, Eduardo, "Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture", Stefan Sonvilla-Weiss (a cura di), *Mashup Cultures*, New York-Wien, Springer, 2010, pp. 157–177.
- , *Remix Theory: the Aesthetics of Sampling*, Wien-New York, Springer, 2012.
- NEGRA, Diane, Yvonne TASKER, "In Focus: Postfeminism and Contemporary Media Studies", *Cinema Journal*, n. 44.2, winter 2005, pp. 107–110.
- (a cura di), *Interrogating Postfeminism: Gender and the Politics of Popular Culture*, Durham, Duke University Press Books, 2007.

- NG, Eve, “Reading the Romance of Fan Cultural Production: Music Videos of a Television Lesbian Couple”, *Popular Communication*, n. 6.2, aprile 2008, pp. 103–121.
- NOGUEZ, Dominique, *Le Cinéma autrement*, Paris, Union générale d’éditions, 1977.
- NOLO, “Copyright and Fair Use Overview and Resources”, Stanford University Library, 2010. [http://fairuse.stanford.edu/Copyright\\_and\\_Fair\\_Use\\_Overview](http://fairuse.stanford.edu/Copyright_and_Fair_Use_Overview).
- O’NEIL, Jamie, “Mix/Remix as Epistemology. The Implications of the Metamedium, Digital Media”, 2007. <http://www.comdma.com/~mcluhanr/papers.html>.
- , “Remix Identity, Cultural Mash-Ups and Aesthetic Violence in Digital Media”, 2008. <http://www.comdma.com/~mcluhanr/papers.html>.
- , “The Remix Aesthetic: Originality: Mixed and Mashed-up”, 2006. <http://www.comdma.com/~mcluhanr/papers.html>.
- OSTHOFF, Simone, *Performing the Archive: The Transformation of the Archive in Contemporary Art From Repository of Documents to Art Medium*, New York, Atropos Press, 2009.
- OUELLETTE, Laurie, Julie WILSON, “Women’s Work”, *Cultural Studies*, n. 25.4–5, 2011, pp. 548–565.
- PALMER, Daniel, *Participatory Media: Visual Culture in Real Time*, Saarbrücken, Germany, VDM Verlag Dr. Müller, 2008.
- PAPACHARISSI, Zizi, *A Networked Self: Identity, Community and Culture on Social Network Sites*, New York, Routledge, 2011.
- PASQUINELLI, Matteo, *Animal Spirits: A Bestiary of the Commons*, Rotterdam, Institute for Network Culture, NAI Publishers, 2009.
- PAUL, Miller D., *Rhythm Science*. A mediawork pamphlet, Cambridge, London, The MIT Press, 2004.
- PEARSON, Roberta, “Fandom in the Digital Era”, *Popular Communication*, n. 8.1, 2010, pp. 84–95.
- PESCATORE, Guglielmo, Valerio SILLARI, “Machinima: giocare a fare cinema”, *Bianco e Nero*, n.564, 2009, pp. 51–57.
- PETRIC, Vlada, “Esther Shub: Cinema is My Life”, *Quarterly Review of Film Studies*, n. 3.4, 1978, pp. 429–448.
- PEVERINI, Paolo, “La manipolazione filmica come consumo creativo. Soggetti, pratiche, testi”, Emiliana De Blasio, Paolo Peverini (a cura di), *Open cinema: scenari di visione cinematografica negli anni '10*, Roma, Fondazione Ente dello spettacolo, 2010, pp. 17–71.
- PINKOWITZ, Jacqueline M., “‘The Rabid Fans That Take [Twilight] Much Too Seriously’: The Construction and Rejection of Excess in Twilight Antifandom”, *Transformative Works and Cultures*, n. 7, 2011. <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/247/253>.
- PRELINGER, Rick, “The Appearance of Archives”, *The YouTube Reader*, National Library of Sweden, 2010, pp. 268–274.
- PRIBRAM, E. Deidre, *Female Spectators: Looking at Film and Television*, London-New York, Verso, 1988.
- RAO, Pratima V, Bruce H ZIFF (a cura di), *Borrowed power: essays on cultural appropriation*, New Brunswick, Rutgers University Press, 1997.
- RASCAROLI, Laura, “The Essay Film: Problems, Definitions, Textual Commitments”, *Framework: The Journal of Cinema and Media*, n. 49.2, fall 2008, pp. 24–47.
- , *The Personal Camera: Subjective Cinema and the Essay Film*, London, Wallflower Press, 2009.
- REAGIN, Nancy, Anne RUBENSTEIN, “‘I’m Buffy, and You’re History’: Putting Fan Studies Into History”, *Transformative Works and Cultures*, n. 6, 2011.



- <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/272/200>.
- REES, A.L., *A History of Experimental Film and Video: from the Canonical Avant-Garde To Contemporary British Practice*, London, Palgrave Macmillan-British Film Institute, 2008.
- ROBERTS, Ian, “Genesis of the Digital Anime Music Video Scene, 1990–2001”, Francesca Coppa, Julie Levin Russo (a cura di), “Fan/Remix Video” special issue, *Transformative Works and Cultures*, n.9, 2012.
- <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/365/293>.
- RODOWICK, David Norman, *The Virtual Life of Film*, Cambridge, Harvard University Press, 2007.
- ROSEN, Jay, “The People Formerly Known as Audience”, Michael Mandiberg (a cura di) , *The Social Media Reader*, New York, NYU Press, 2012, pp. 13–16.
- ROSS, Sharon Marie, Louisa Ellen STEIN (a cura di), *Teen Television: Essays on Programming and Fandom*, Jefferson, N.C., McFarland, 2008.
- SABA, Cosetta G., *Cinema video Internet: tecnologie e avanguardia in Italia dal futurismo alla Net.art*, Bologna, CLUEB, 2006.
- SCAGLIONI, Massimo, *TV di culto: la serialità televisiva americana e il suo fandom*, Milano, V&P, 2006.
- SCHÄFER, Mirko Tobias, *Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2011.
- , “Made by Users. How Users Improve Things, Provide Innovation and Change Our Idea of Culture”, Olga Goriunova, Alexei Shulgin (a cura di), *Read\_Me, Software Art and Cultures*, Aarhus, Aarhus University Press, 2004, pp. 62–77.
- SCHOLZ, Trebor, *Digital Labor: The Internet as Playground and Factory*, New York, Routledge, 2013.
- SCHROTER, Jens, “On the Logic of Digital Archive”, *The YouTube Reader*, National Library of Sweden, 2010, pp. 330–346.
- SCHWABACH, Aaron, *Fan Fiction and Copyright: Outsider Works and Intellectual Property Protection*, Farnham, Ashgate, 2011.
- SCOTT, Suzanne, “Repackaging fan culture: The gifting economy of ancillary content models.”, *Transformative Works and Cultures*, n. 3, 2009.
- <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/150/122>.
- SHAHEEN, Jack, *Reel Bad Arabs: How Hollywood Vilifies a People*, Northampton, Olive Branch Pr, 2009.
- SITNEY, Paul Adams (a cura di), *Film Culture: an anthology*, London, Secker & Warburg, 1971.
- , *The Avant-Garde Film a Reader of Theory and Criticism*. Anthology film archives series 3, New York, New York University Press, 1978.
- , *Visionary Film the American Avant-Garde*, New York; Oxford, Oxford University Press, 1979.
- SMITH, Ian Robert (a cura di), *Cultural Borrowings: Appropriation, Reworking, Transformation*, Scope: An Online Journal of Film and Television Studies, Department of Culture, Film and Media, University of Nottingham, 2009.
- SNICKARS, Pelle, Patrick VONDERAU, “Introduction”, *The YouTube Reader*, National Library of Sweden, 2010, pp. 9–21.
- , *The YouTube Reader*, Stoccolma, National Library of Sweden, 2010.
- SONVILLA-WEISS, Stefan (a cura di), *Mashup Cultures*, New York-Wien, Springer, 2010.
- SORLIN, Pierre, *I figli di Nadar: il secolo dell'immagine analogica*, Torino, Einaudi, 2001.
- STACEY, Jackie, *Star Gazing. Hollywood Cinema and Female Spectatorship*, London-New York, Routledge, 1994.

- STEIN, Louisa Ellen, “‘What You Don’t Know’: Supernatural Fan Vids and Millennial Theology”, *Transformative Works and Cultures*, n. 4, 2010. <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/192/158>.
- STIMSON, Blake, Gregory SHOLETTE (a cura di), *Collectivism after Modernism: The Art of Social Imagination after 1945*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007.
- TASKER, Yvonne, *Working Girls: Gender and Sexuality in Popular Cinema*, London-New York, Routledge, 1998.
- TERRANOVA, Tiziana, "Free labor: producing culture for the digital economy", *Social Text*, n. 63, 18.2, summer 2000, pp. 33–58.
- THOMAS, Lyn, *Fans, Feminisms, and “Quality” Media*, London-New York, Routledge, 2002.
- THORNHAM, Sue, *Feminist Film Theory*, New York, New York University Press, 1999.
- , *Feminist Theory and Cultural Studies. Stories of Unsettled Relations*, Cultural Studies in Practice, London, Arnold, 2000.
- , *Passionate Detachments: An Introduction to Feminist Film Theory*, Edinburgh-London, Arnold, 1997.
- , *Women, Feminism and Media*, Media topics, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2007.
- THUMIM, Nancy, *Self-Representation and Digital Culture*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2012.
- TOFFLER, Alvin, *La terza ondata*, Milano, Sperling e Kupfer ed., 1987.
- TOFTS, Darren, Christian MCCREA (a cura di), *The Fibreculture Journal*. 15, 2009. <http://fifteen.fibreculturejournal.org/>.
- TRALLI, Lucia, "REMIXING TWILIGHT Produzioni creative grassroots vs. media-franchise", Federico Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Milano, Mimesis, Cinergie, 2012, pp. 271–280.
- , "‘Some Rights Granted.’ Remixing Media – Online Diffusion and Fair Use Doctrine", Alberto Beltrame, Ludovica Fales, Giuseppe Fidotta (a cura di), *Whose Right? Media, Intellectual Property and Authorship in the Digital Era. Atti del XX Convegno internazionale di studi sul cinema, Udine, 12-14 marzo 2013*, Udine, Forum Editrice, 2014.
- TRIVELLI, Anita, “La responsabilità creativa del montaggio: ‘Creative Cutting’”, *Sulle tracce di Maya Deren. Il cinema come progetto e avventura*, Torino, Lindau, 2003, pp. 295–303.
- TROMBLEY, Sarah, “Visions and Revisions: Fanvids and Fair Use”, *Cardozo Arts & Entertainment LJ*, n. 25.2, 2007, pp. 647–685.
- TURK, Tisha, “In Media Res: Vids and Visual Storytelling”, *Talking with Tv - Tisha Turk LiveJournal Personal Blog*, 20 novembre 2009. <http://tishaturk.livejournal.com/5197.html>.
- , “IP/Gender Symposium”, *Talking with Tv - Tisha Turk LiveJournal Personal Blog*, 12 maggio 2009. <http://tishaturk.livejournal.com/3637.html>.
- , "Metalepsis in Fan Vids and Fan Fiction", Karin Kukkonen, Sonja Klimek (a cura di), *Metalepsis in Popular Culture*, Berlin, Walter de Gruyter, 2010, pp. 83–103.
- , “New essay in TWC Fan/Remix Video issue + some thoughts about typical vs. unusual vids”, *Talking with Tv - Tisha Turk LiveJournal Personal Blog*, 16 marzo 2012. <http://tishaturk.livejournal.com/10600.html>.
- , “Song choice: vids that own their songs”, *Talking with Tv - Tisha Turk LiveJournal Personal Blog*, 29 luglio 2010. <http://tishaturk.livejournal.com/7511.html>.
- , “TV and movie vids”, *Talking with Tv - Tisha Turk LiveJournal Personal Blog*, 12 febbraio 2008. <http://tishaturk.livejournal.com/2042.html>.
- , “Vids and composing processes”, *Talking with Tv - Tisha Turk LiveJournal Personal Blog*, 5 febbraio 2009. <http://tishaturk.livejournal.com/2769.html>.

- , “Vids and the technical definition of narrative”, *Talking with Tv - Tisha Turk LiveJournal Personal Blog*, 27 ottobre 2008. <http://tishaturk.livejournal.com/1189.html>.
- , “Vids and the technical definition of narrative: addendum”, *Talking with Tv - Tisha Turk LiveJournal Personal Blog*, 2 novembre 2008. <http://tishaturk.livejournal.com/1405.html>.
- , “Vids without violence?”, *Talking with Tv - Tisha Turk LiveJournal Personal Blog*, 14 aprile 2009. <http://tishaturk.livejournal.com/3366.html>.
- , “Visual essays of various kinds: What’s your favorite celebratory vid?”, *Talking with Tv - Tisha Turk LiveJournal Personal Blog*, 29 aprile 2010. <http://tishaturk.livejournal.com/5967.html>.
- , “Writing about vids for a film studies audience”, *Talking with Tv - Tisha Turk LiveJournal Personal Blog*, 7 novembre 2008. <http://tishaturk.livejournal.com/1569.html>.
- , “‘Your Own Imagination’: Vidding and Vidwatching as Collaborative Interpretation”, *Film & Film Culture*, n. 5, 2010, pp. 88–110.
- TURKLE, Sherry, *Alone Together: Why We Expect More From Technology and Less from Each Other*, New York, Basic Books, 2011.
- TUSHNET, Rebecca, “Fan work: Labor, worth, and participation in fandom’s gift economy”, *Transformative Works and Cultures*, n.15, 2014.
- , “Hybrid Vigor: Mashups, Cyborgs, and other Necessary Monsters”, *I/S: A Journal of Law and Policy for the Information Society*, n. 6.1, 2010, pp. 1–12.
- , “I Put You There: User-Generated Content and Anticircumvention”, *Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law*, n. 12, 2010, pp. 889–946.
- , “My Fair Ladies: Sex, Gender, and Fair Use in Copyright”, *American University Journal of Gender, Social Policy & Law*, n. 15.2, 2007, pp. 273–304.
- , “Payment in Credit: Copyright Law and Subcultural Creativity”, *Law & Contemporary Problems*, n. 70, 2007, pp. 135–174, n.70, 2007, pp. 135–174.
- TWC EDITOR, “History and Fandom”, *Transformative Works and Cultures*, n. 6, 2011. <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/288/216>.
- , “Interview with Henry Jenkins”, *Transformative Works and Cultures*, n. 1, 2008. <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/61/16>.
- VAIDHYANATHAN, Siva, *Copyrights and Copywrongs: The Rise of Intellectual Property and how it Threatens Creativity*, New York, New York University Press, 2001.
- VAINIKKA, Eliisa, Juha HERKMAN, “Generation of Content-Producers? The Reading and Media Production Practices of Young Adults”, *Participations: Journal of Audience and Reception Studies*, n. 10.12, novembre 2013, pp. 118–138.
- VARNELIS, Kazys (a cura di), *Networked Publics*, Cambridge, MA., MIT Press, 2008.
- VERSAPHILE, “Silence in the Library: Archives and the Preservation of Fannish History”, *Transformative Works and Cultures*, n. 6, 2011. <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/277/209>.
- VERSTRAETE, Ginette, “The Politics of Convergence”, *Cultural Studies*, n. 25.4–5, 2011, pp. 534–547.
- VESNA, Victoria (a cura di), *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*, Univ Of Minnesota Press, 2007.
- VIGNAUX, Valérie (a cura di), “Archives”, *1895*, n. 41, ottobre 2003.
- VILLAIN, Dominique, *Le montage au cinéma.*, Paris, Cahiers du cinéma, 1991.
- VIOLI, Patrizia, *Significato ed esperienza*, Bompiani, 1997.
- WALDMAN, Diane, *Collage, Assemblage, and the Found Object*, New York, Harry N. Abrams, 1992.

- WATERS, Melanie, *Women on Screen. Feminism and Femininity in Visual Culture*, Basingstoke-New York, Palgrave Macmillan, 2011.
- WATSON, Jeff, “Fandom Squared: Web 2.0 and Fannish Production”, *Transformative Works and Cultures*, n. 5, 2010.  
<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/218/183>.
- WEES, William C., *Recycled Images the Art and Politics of Found Footage Films*, New York City, Anthology Film Archives, 1993.
- , “The Ambiguous Aura of Hollywood Stars in Avant-Garde Found-Footage Films”, *Cinema Journal*, n. 41.2, winter 2002, p. 3.
- WEISER, M. Elizabeth, *Engaging Audience: Writing in an Age of New Literacies*, M. Elizabeth Weiser, Brian M. Fehler, Angela M. Gonzalez (a cura di), National Council of Teachers of English, 2009.
- WILLIAMS, Kathleen Amy, “Fake and Fan Film Trailers as Incarnations of Audience Anticipation and Desire”, Francesca Coppa, Julie Levin Russo (a cura di), “Fan/Remix Video” special issue, *Transformative Works and Cultures*, n. 9, 2012.  
<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/360/284>.
- WILLIAMS, Rebecca, “‘This Is the Night TV Died’: Television Post-Object Fandom and the Demise of The West Wing”, *Popular Communication*, n. 9.4, 2011, pp. 266–279.
- WILSON, Tony, *Understanding Media Users: From Theory To Practice*, Chichester, Wiley-Blackwell, 2009.
- WINGET, Megan, William ASPRAY, *Digital Media : Technological and Social Challenges of the Interactive World*, Lanham, Scarecrow Press, 2011.
- WINTERS, Sarah Fiona, “Vidding and the Perversity of Critical Pleasure: Sex, Violence, and Voyeurism in ‘Closer’ and ‘On the Prowl’”, Francesca Coppa, Julie Levin Russo (a cura di), “Fan/Remix Video” special issue, *Transformative Works and Cultures*, n. 9, 2012.  
<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/292/297>.
- WOMEN’S MEDIA CENTER, “The Status of Women in the U.S. Media 2014”, 2014.  
[http://wmc.3cdn.net/2e85f9517dc2bf164e\\_hm62xgan.pdf](http://wmc.3cdn.net/2e85f9517dc2bf164e_hm62xgan.pdf).
- ZEISLER, Andi, *Feminism and Pop Culture*, Berkeley, Seal Press: Distributed by Publishers Group West, 2008.
- ZOONEN, Liesbet van, “Feminist Internet Studies”, *Feminist Media Studies*, n. 1.1, gennaio 2001, pp. 67–72.
- , “Gender and the Internet”, Andrew Chadwick, Philip N Howard (a cura di), *Routledge Handbook of Internet Politics*, London, Routledge, 2008, pp. 261–275.
- , “Gendering the Internet Claims, Controversies and Cultures”, *European Journal of Communication*, n. 17.1, marzo 2002, pp. 5–23.
- ZRYD, Michael, “Found Footage Film as Discursive Metahistory: Craig Baldwin’s Tribulation 99”, *The Moving Image*, n. 3.2, 2003, pp. 40–61.

## SITOGRAFIA: VIDDING

- (anon.), “Trigger warning”, *Geek Feminism Wiki*, s.d. [http://geekfeminism.wikia.com/wiki/Trigger\\_warning](http://geekfeminism.wikia.com/wiki/Trigger_warning).
- , “MediaWest\*Con Hub Page”, *Official MediaWest\*Con Pages [Wayback Machine]*, 9 aprile 2002. <http://web.archive.org/web/20020409023657/http://members.aol.com/MdiaWstCon/mwc.htm>.
- 12cubed, “Vid Review: People Get Ready, by heresluck”, *12\_12\_12 LiveJournal Personal Blog*, 30 agosto 2007. <http://12-12-12.livejournal.com/18607.html>.
- Abby, “Slasher Authority”, *Fan Culture @ Swarthmore*, 26 febbraio 2008. [http://blogs.swarthmore.edu/students/fmst85\\_s08/2008/02/26/105/](http://blogs.swarthmore.edu/students/fmst85_s08/2008/02/26/105/).
- AbsoluteDestiny, “Festivids 2011 vid #1: You Make Me Feel So Young (to Mary Poppins for stephantom)”, *Absolute Destiny LiveJournal Personal Blog*, 26 gennaio 2012. <http://absolutedestiny.livejournal.com/188088.html>.
- , “Lord King Bad Vid: Thinking of You”, *Absolute Destiny LiveJournal Personal Blog*, 25 agosto 2005. <http://absolutedestiny.livejournal.com/160157.html>.
- , “Son of Rambow vid: Running Away”, *Absolute Destiny LiveJournal Personal Blog*, 13 agosto 2010. <http://absolutedestiny.livejournal.com/183592.html>.
- , “‘Up’ vid: May I Suggest (Vividcon 2011 Premieres)”, *Absolute Destiny LiveJournal Personal Blog*, 14 agosto 2011. <http://absolutedestiny.livejournal.com/186499.html>.
- , “Vividcon 2006 Premieres Show Vids”, *Absolute Destiny LiveJournal Personal Blog*, 17 agosto 2006. <http://absolutedestiny.livejournal.com/164966.html>.
- , “Vividcon Premieres Show Vid: Revenge (Misc Exploitation films to Night on Bare Mountain)”, *Absolute Destiny LiveJournal Personal Blog*, 24 agosto 2005. <http://absolutedestiny.livejournal.com/159782.html>.
- , “Vividcon Premieres Vid: Say Aha”, *Absolute Destiny LiveJournal Personal Blog*, 13 agosto 2012. <http://absolutedestiny.livejournal.com/191561.html>.
- , “VVC 2007 Premiere - Rodeohead”, *Absolute Destiny LiveJournal Personal Blog*, 17 agosto 2007. <http://absolutedestiny.livejournal.com/177084.html>.
- , “VividCon/ClubVivid”, *Vidtech.info*, 12 ottobre 2011. <http://vidtech.info/VividCon/ClubVivid>.
- AbsoluteDestiny, ErMac, “A&E’s Technical Guides to All Things Audio and Video (v3)”, *AnimeMusicVideos.org*, s.d. <http://www.animemusicvideos.org/guides/avtech31/>.
- , “A&E’s Technical Guides to All Things Audio and Video mk 2”, *AnimeMusicVideos.org*, s.d. <http://www.animemusicvideos.org/guides/avtech/index.html>.
- Aethel, “Icebound Stream”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Icebound\\_Stream](http://fanlore.org/wiki/Icebound_Stream).
- ageless-aislynn, “So is vidding a spectator sport or is it full-body contact?”, *ageless-aislynn LiveJournal Personal Blog*, 24 agosto 2007. <http://ageless-aislynn.livejournal.com/32823.html>.
- Ainsley, “Cesperanza”, *Fanlore*, s.d. <http://fanlore.org/wiki/Cesperanza>.
- amathela, “Happy IDF: Vid Recs”, *amathela LiveJournal Personal Blog*, 20 luglio 2008. <http://amathela.livejournal.com/60550.html>.
- anOther-dreamer, “Feminist Fanvid Recs”, *anOther-dreamer Dreamwidth Personal Blog*, 8 settembre 2010. <http://anOther-dreamer.dreamwidth.org/12188.html>.
- Anamary Armygram, “Foreign languages and unintelligible lyrics”, *Vidding LiveJournal Community Blog*, 24 ottobre 2008. <http://vidding.livejournal.com/1631913.html>.
- , “What makes a competent vid?”, *Vidding LiveJournal Community Blog*, 25 settembre 2008. <http://vidding.livejournal.com/1601514.html>.
- Anatsuno, “Closer (Star Trek vid)”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Closer\\_\(Star\\_Trek\\_vid\)](http://fanlore.org/wiki/Closer_(Star_Trek_vid)).
- andraste, “How I Learned All About Vidding”, *andraste Dreamwidth Personal Blog*, 7 maggio 2005. <http://andraste.dreamwidth.org/220351.html>.

- annaalamode, "Vividcon 2006: LKBV", *Vividcon LiveJournal Community Blog*, 17 agosto 2006.  
<http://vividcon.livejournal.com/86920.html>.
- anoel, "EXHIBITION Cut Up", *Museum of the Moving Image*, s.d.  
<http://www.movingimage.us/exhibitions/2013/06/29/detail/cut-up/>.
- , "New Vid: Glee - Will/Finn: 'Sweetspot'", *anoel LiveJournal Personal Blog*, 31 gennaio 2010.  
<http://anoel.livejournal.com/109880.html>.
- , "New vid: Music Again - Glee", *anoel LiveJournal Personal Blog*, 10 agosto 2010.  
<http://anoel.livejournal.com/117967.html>.
- , "New vid: Pumped Up Kicks (Veronica Mars)", *anoel LiveJournal Personal Blog*, 28 maggio 2013.  
<http://anoel.livejournal.com/149949.html>.
- , "New Vid: Raise Your Glass - Glee", *anoel LiveJournal Personal Blog*, 18 marzo 2011.  
<http://anoel.livejournal.com/127560.html>.
- , "New vid: Scar Tissue (The O.C.)", *anoel LiveJournal Personal Blog*, 20 agosto 2013.  
<http://anoel.livejournal.com/151887.html>.
- , "Vividcon 2011 Vid Review Notes", *anoel Dreamwidth Personal Blog*, 15 agosto 2011.  
<http://anoel.dreamwidth.org/123259.html>.
- , "Vividcon 2012 Panel Notes Part 1", *anoel Dreamwidth Personal Blog*, 13 agosto 2012.  
<http://anoel.dreamwidth.org/132339.html>.
- anon., "Vidding (for vid watchers)", *Little Of Importance*, 21 agosto 2006.  
<http://littleofimportance.wordpress.com/resources/vidding-for-vid-watchers/>.
- arduinna, "Fandom 1994-2000-ish, part 1", *arduinna Dreamwidth Personal Blog*, 31 marzo 2012.  
<http://arduinna.dreamwidth.org/41600.html>.
- , "Fandom 1994-2000-ish, part 2", *arduinna Dreamwidth Personal Blog*, 31 marzo 2012.  
<http://arduinna.dreamwidth.org/41355.html>.
- , "Fandom 1994-2000-ish, part 3", *arduinna Dreamwidth Personal Blog*, 31 marzo 2012.  
<http://arduinna.dreamwidth.org/41179.html>.
- , "on warning at Vividcon", *arduinna Dreamwidth Personal Blog*, 5 luglio 2010.  
<http://arduinna.dreamwidth.org/19156.html>.
- , "Vid warnings: not as easy as it sounds", *arduinna Dreamwidth Personal Blog*, 5 luglio 2010.  
<http://arduinna.dreamwidth.org/19625.html>.
- , "Vividcon 2002", *arduinna Dreamwidth Personal Blog*, 13 luglio 2013.  
<http://arduinna.dreamwidth.org/70727.html>.
- arefadedaway, "Vid: Cuz I Can (Iron Man)", *arefadedaway LiveJournal Personal Blog*, 16 gennaio 2009.  
<http://arefadedaway.livejournal.com/277177.html>.
- , "Vid: Fairytale (Princess Tutu, Revolutionary Girl Utena)", *arefadedaway LiveJournal Personal Blog*, 12 febbraio 2010. <http://arefadedaway.livejournal.com/312174.html>.
- , "Vid: One Girl Revolution (multi-fandom)", *arefadedaway LiveJournal Personal Blog*, 14 febbraio 2009.  
<http://arefadedaway.livejournal.com/280454.html>.
- ash48, "Vids by men...", *ash48 LiveJournal Personal Blog*, 29 luglio 2009.  
<http://ash48.livejournal.com/32036.html>.
- astartexx, "Ask the Vidder", *spnroundtable LiveJournal Community Blog*, 26 agosto 2008.  
<http://spnroundtable.livejournal.com/91048.html>.
- astolat, "Vidding with high-res source", *astolat LiveJournal Personal Blog*, 17 agosto 2006.  
<http://astolat.livejournal.com/115851.html>.
- , "Vids, vids, vids", *astolat LiveJournal Personal Blog*, 18 agosto 2004.  
<http://astolat.livejournal.com/64428.html>.
- aycheb, "New BtVS vid", *aycheb LiveJournal Personal Blog*, 21 luglio 2008.  
<http://aycheb.livejournal.com/79073.html>.

- , “New movie vid!”, *aycheb LiveJournal Personal Blog*, 25 novembre 2007. <http://aycheb.livejournal.com/62877.html>.
- , “New Summer Glau meta vid”, 10 febbraio 2010. <http://aycheb.livejournal.com/106079.html>.
- , “Not the communist party manifesto set to music: A Dollhouse diptych”, *aycheb LiveJournal Personal Blog*, 30 luglio 2009. <http://aycheb.livejournal.com/97541.html>.
- , “Vid chatty”, *aycheb LiveJournal Personal Blog*, 15 novembre 2008. <http://aycheb.livejournal.com/84621.html>.
- , “VVC 08 Premiere Vid: BtVS”, *aycheb LiveJournal Personal Blog*, 16 agosto 2008. <http://aycheb.livejournal.com/80347.html>.
- , “VVC and Scooby space”, *aycheb LiveJournal Personal Blog*, 2 luglio 2010. <http://aycheb.livejournal.com/110407.html>.
- bananainpyjamas, “Final Fantasy VII fanvid”, *bananainpyjamas LiveJournal Personal Blog*, 1 novembre 2007. <http://bananainpyjamas.livejournal.com/72072.html>.
- , “Friday Night Lights - Smash Williams - I Want It All”, *bananainpyjamas LiveJournal Personal Blog*, 7 dicembre 2011. <http://bananainpyjamas.livejournal.com/148451.html>.
- , “Slumdog Millionaire - Khwaab (The Dream)”, *bananainpyjamas LiveJournal Personal Blog*, 3 luglio 2009. <http://bananainpyjamas.livejournal.com/114440.html>.
- , “Spider-Man/Superman Returns fanvid”, *bananainpyjamas LiveJournal Personal Blog*, 13 febbraio 2007. <http://bananainpyjamas.livejournal.com/46129.html>.
- , “VVC '08 Premiere - Battlestar Galactica - 45”, *bananainpyjamas LiveJournal Personal Blog*, 18 agosto 2008. <http://bananainpyjamas.livejournal.com/95847.html>.
- , “VVC '09 Premiere - Terminator: The Sarah Connor Chronicles - We Are”, *bananainpyjamas LiveJournal Personal Blog*, 15 agosto 2009. <http://bananainpyjamas.livejournal.com/119279.html>.
- barkley, “I Can’t Believe I Paid A Dollar for that Song”, *barkley LiveJournal Personal Blog*, 4 marzo 2007. <http://barkley.livejournal.com/439966.html>.
- beccatoria, “Fringe Vid: Small Blue Thing”, *Sleep-speaker*, aprile 2011. <http://beccatoria.livejournal.com/147210.html>.
- , “Thoughts on “On the Prowl” [VVC vid] and wider fandom.”, *Sleep-speaker*, 24 agosto 2010. <http://beccatoria.livejournal.com/128302.html>.
- , “Vidses! BamVidVault > Imeem.”, *beccatoria Dreamwidth Personal Blog*, 30 giugno 2009. <http://beccatoria.dreamwidth.org/95715.html>
- , “What the Opera House Really Meant (Battlestar Redactica Meta)”, *Sleep-speaker*, giugno 2009. <http://beccatoria.livejournal.com/95388.html>.
- Big Mama G, “Perfecting an Art An Essay On Vidding”, *Big Mama G Personal Website*, 14 giugno 2007. [http://www.angelfire.com/planet/bigmamag\\_pimpess/viddingessay.htm](http://www.angelfire.com/planet/bigmamag_pimpess/viddingessay.htm).
- bironic, “VVC report part 2 -- Panels”, *bironic LiveJournal Personal Blog*, 14 agosto 2012. <http://bironic.livejournal.com/291704.html>.
- blacksquirrel, “Last Year’s Vidshow, This Year’s Vidshow”, *BlackSquirrel LiveJournal Personal Blog*, 16 gennaio 2010. <http://blacksquirrel.livejournal.com/156976.html>.
- blue\_meridian, “Watching Vids 101”, *blue\_meridian LiveJournal Personal Blog*, 28 marzo 2009. <http://blue-meridian.livejournal.com/150393.html>.
- bop-radar, “Being presumptuous, and vid commentaries”, *bop-radar LiveJournal Personal Blog*, 7 settembre 2009. <http://bop-radar.livejournal.com/205428.html>.
- , “Fanvid: Some Time Around Midnight”, *bop-radar LiveJournal Personal Blog*, 12 dicembre 2010. <http://bop-radar.livejournal.com/235507.html>.
- , “Making ‘Paranoid Android’”, *bop-radar LiveJournal Personal Blog*, 20 maggio 2008. <http://bop-radar.livejournal.com/158202.html>.

- , “On inclusion and exclusion in vidding fandom: personal reflections”, *bop-radar LiveJournal Personal Blog*, 20 agosto 2009. <http://bop-radar.livejournal.com/202771.html>.
- , “Vid chat: betaing”, *bop-radar LiveJournal Personal Blog*, 15 novembre 2008. <http://bop-radar.livejournal.com/175756.html>.
- , “Vid chat: commenting”, *bop-radar LiveJournal Personal Blog*, 28 giugno 2009. <http://bop-radar.livejournal.com/197100.html>.
- , “Vid chat: effects and personal blocks”, *bop-radar LiveJournal Personal Blog*, 18 gennaio 2009. <http://bop-radar.livejournal.com/183437.html>.
- , “Vid chat: visualising effects”, *bop-radar LiveJournal Personal Blog*, 7 novembre 2009. <http://bop-radar.livejournal.com/209898.html>.
- , “Vid chats poll”, *bop-radar LiveJournal Personal Blog*, 29 agosto 2009. <http://bop-radar.livejournal.com/203901.html>.
- , “Vid: Clint Eastwood”, *bop-radar LiveJournal Personal Blog*, 27 ottobre 2007. <http://bop-radar.livejournal.com/172926.html>.
- , “Vid: Handle with care”, *bop-radar LiveJournal Personal Blog*, 18 febbraio 2008. <http://bop-radar.livejournal.com/147780.html>.
- , “Vid: How Soon Is Now?”, *bop-radar LiveJournal Personal Blog*, 14 novembre 2010. <http://bop-radar.livejournal.com/233042.html>.
- , “Vid: No Light, No Light”, *bop-radar LiveJournal Personal Blog*, 4 aprile 2012. <http://bop-radar.livejournal.com/248309.html>.
- , “Vid: Paranoid Android”, *bop-radar LiveJournal Personal Blog*, 17 maggio 2008. <http://bop-radar.livejournal.com/157518.html>.
- , “Vid: Shove It”, *bop-radar LiveJournal Personal Blog*, 6 novembre 2010. <http://bop-radar.livejournal.com/232151.html>.
- , “Vid: Sugarcane”, *bop-radar LiveJournal Personal Blog*, 20 luglio 2008. <http://bop-radar.livejournal.com/162186.html>.
- , “Vid: This Is The Last Time”, *bop-radar LiveJournal Personal Blog*, 27 dicembre 2011. <http://bop-radar.livejournal.com/246892.html>.
- , “Vid-love”, *bop-radar LiveJournal Personal Blog*, 4 luglio 2006. <http://bop-radar.livejournal.com/46818.html>.
- , “Vidding chat: Defining vid genres and narrative styles”, *bop-radar LiveJournal Personal Blog*, 11 ottobre 2008. <http://bop-radar.livejournal.com/170130.html>.
- , “Vidding chat: First vids”, *bop-radar LiveJournal Personal Blog*, 4 ottobre 2008. <http://bop-radar.livejournal.com/168665.html>.
- , “Vidding chat: Lyrics and literalism”, *bop-radar LiveJournal Personal Blog*, 26 ottobre 2008. <http://bop-radar.livejournal.com/172373.html>.
- , “Vidding chat: Planning vids”, *bop-radar LiveJournal Personal Blog*, 27 settembre 2008. <http://bop-radar.livejournal.com/167450.html>.
- , “Vidding fandom post: follow-up”, *bop-radar LiveJournal Personal Blog*, 24 agosto 2009. <http://bop-radar.livejournal.com/203337.html>.
- , “Watching vids in a con setting”, *bop-radar LiveJournal Personal Blog*, 5 settembre 2010. <http://bop-radar.livejournal.com/223830.html>.
- bradcpu, “30 days of vidding meme and other junk”, *bradcpu Livejournal Personal Blog*, 2 dicembre 2013. <http://bradcpu.livejournal.com/150531.html>.
- , “30 days of vidding, days 11-13”, *bradcpu Livejournal Personal Blog*, 9 dicembre 2013. <http://bradcpu.livejournal.com/152306.html>.
- , “New vid: ‘Goodnight Moon’ / Heroes S1 / Shivaree”, *bradcpu LiveJournal Personal Blog*, 29 ottobre 2007. <http://bradcpu.livejournal.com/42768.html>.



- , “New vid: ‘Hard Sun’ (Firefly)”, *bradcpcu LiveJournal Personal Blog*, 16 agosto 2009. <http://bradcpcu.livejournal.com/89348.html>.
- , “New vid: ‘Living Dead Girl’ - Faith study - BtVS/AtS”, *bradcpcu LiveJournal Personal Blog*, 23 febbraio 2007. <http://bradcpcu.livejournal.com/25240.html>.
- , “New vid: Man In the Box (House S3)”, *bradcpcu LiveJournal Personal Blog*, 28 dicembre 2008. <http://bradcpcu.livejournal.com/69075.html>.
- , “New vid: Vertigo - House S2 overview/character study - The Crystal Method”, *bradcpcu LiveJournal Personal Blog*, 17 maggio 2007. <http://bradcpcu.livejournal.com/28864.html>.
- , “The Vividcon Schism”, *bradcpcu LiveJournal Personal Blog*, 1 luglio 2010. <http://bradcpcu.livejournal.com/115937.html>.
- , “Vidding obscure movies/fandoms: How important is context?”, *bradcpcu LiveJournal Personal Blog*, 24 marzo 2007. <http://bradcpcu.livejournal.com/26440.html>.
- , “Vividcon Recs”, *bradcpcu LiveJournal Personal Blog*, 18 agosto 2009. <http://bradcpcu.livejournal.com/89900.html>.
- , “VVC post-deadline post-mortem, erm, post.”, *bradcpcu LiveJournal Personal Blog*, 29 giugno 2008. <http://bradcpcu.livejournal.com/58076.html>.
- , “VVC premiere vid musings”, *bradcpcu LiveJournal Personal Blog*, 22 giugno 2010. <http://bradcpcu.livejournal.com/114474.html>.
- , “VVC 2010 Vid Recs Part 1”, *bradcpcu LiveJournal Personal Blog*, 11 agosto 2010. <http://bradcpcu.livejournal.com/124274.html>.
- , “VVC vid recs + short report”, *bradcpcu LiveJournal Personal Blog*, 16 agosto 2011. <http://bradcpcu.livejournal.com/134908.html>.
- , “VVC vid: Creep (Buffy)”, *bradcpcu LiveJournal Personal Blog*, 18 agosto 2008. <http://bradcpcu.livejournal.com/61881.html>.
- , “VVC vid: Tear You Apart (Firefly)”, *bradcpcu LiveJournal Personal Blog*, 19 agosto 2008. <http://bradcpcu.livejournal.com/62250.html>.
- , “What I Learned: My VVC vids”, *bradcpcu LiveJournal Personal Blog*, 28 novembre 2008. <http://bradcpcu.livejournal.com/67395.html>.
- , “What I Learned: VVC edition”, *bradcpcu LiveJournal Personal Blog*, 2 novembre 2009. <http://bradcpcu.livejournal.com/95594.html>.
- buffyann, “New Vid - Club Vivid 09 - Thriller”, *buffyann LiveJournal Personal Blog*, 15 agosto 2009. <http://buffyann.livejournal.com/40991.html>.
- , “The dynamic between songs and vid (or a title that makes sense)”, *buffyann LiveJournal Personal Blog*, 7 settembre 2007. <http://buffyann.livejournal.com/6846.html>.
- , “The importance of lyrics in a vid”, *buffyann LiveJournal Personal Blog*, 7 giugno 2007. <http://buffyann.livejournal.com/2561.html>.
- butterfly, “Vid: Calling the Moon (BtVS; Willow, Willow/Tara)”, *butterfly Dreamwidth Personal Blog*, 21 ottobre 2006. <http://butterfly.dreamwidth.org/58914.html>.
- , “Vividcon 2007: Premieres”, *butterfly LiveJournal Personal Blog*, 18 novembre 2007. <http://butterfly.livejournal.com/1169945.html>.
- , “VividCon: Premieres (Part One)”, *butterfly LiveJournal Personal Blog*, 18 agosto 2008. <http://butterfly.livejournal.com/1231283.html>.
- , “VividCon: Premieres (Part Two)”, *butterfly LiveJournal Personal Blog*, 18 agosto 2008. <http://butterfly.livejournal.com/1231473.html>.
- , “VividCon: The Premieres Show”, *butterfly LiveJournal Personal Blog*, 24 agosto 2005. <http://butterfly.livejournal.com/1053307.html>.
- caffienekitty, “A little bit of analysis regarding fanvids.”, *caffienekitty LiveJournal Personal Blog*, 18 aprile 2009. <http://caffienekitty.livejournal.com/142986.html>.

- Call Me On Track, "Meta: Editing Tricks and Treats", *Vidding LiveJournal Community Blog*, 31 ottobre 2008. <http://vidding.livejournal.com/1643296.html>.
- Cappy, "Festivid yay!", *Cappy LiveJournal Personal Blog*, 29 dicembre 2009. <http://cappylicious.livejournal.com/2689.html>.
- , "FESTIVIDS 2010!!!1! 'Space Oddity', 'Get Some', 'The Next Time You Say Forever'", *Cappy LiveJournal Personal Blog*, 1 luglio 2011. <http://cappylicious.livejournal.com/6385.html>.
- Carol S, "How to build a vidshow", *Vividcon LiveJournal Community Blog*, 27 agosto 2006. <http://vividcon.livejournal.com/90665.html>.
- Cassandra, "Relationships Between Women, then and now", *halfamoon LiveJournal Community Blog*, 14 febbraio 2009. <http://halfamoon.livejournal.com/92119.html>.
- cathexys, "Linking to Imeem?", *Vidding LiveJournal Community Blog*, 8 giugno 2007. <http://vidding.livejournal.com/1100772.html>.
- cereta, "Fandom and Male Privilege", *cereta LiveJournal Personal Blog*, 7 novembre 2005. <http://cereta.livejournal.com/189901.html>.
- cesperanza, "Further updates on Blip and BAM", *cesperanza Dreamwidth Personal Blog*, 26 giugno 2009. <http://cesperanza.livejournal.com/231388.html>.
- , "The Missing Link", *cesperanza Dreamwidth Personal Blog*, 17 luglio 2011. <http://cesperanza.dreamwidth.org/490932.html>.
- chaila, "End of Line: An Opera House Trilogy", *thearchive2 LiveJournal Community Blog*, 7 febbraio 2010. <http://thearchive2.livejournal.com/19385.html>.
- , "Vid: Angie [BSG/TSCC] [Caprica/Boomer, Jesse/Riley, Caprica/Jesse]", *underline everything*, aprile 2011. <http://chaila.livejournal.com/131015.html>.
- , "Vid: Cathedrals (Remastered) [BSG] [D'Anna, Laura, Caprica]", *underline everything*, 1 febbraio 2010. <http://chaila.dreamwidth.org/439871.html>.
- , "Vid: Child You're the Revolution [BSG] [Hera, Athena]", *chaila Dreamwidth Personal Blog*, 22 febbraio 2009. <http://chaila.dreamwidth.org/416645.html>.
- , "Vid: Hands Away [TSCC/Fringe] [Sarah/Olivia]", *underline everything*, maggio 2011. <http://chaila.livejournal.com/135351.html>.
- , "Vid: Order in the Sound [BSR] [Kara]", *underline everything*, giugno 2009. <http://chaila.livejournal.com/53267.html#cutid1>.
- , "WisCon Premiere Vid: Parable [Octavia Butler's Parables book series]", *chaila Dreamwidth Personal Blog*, 27 maggio 2012. <http://chaila.dreamwidth.org/129661.html>.
- charmax, "A huge, huge list of vid recs", *charmax Dreamwidth Personal Blog*, 4 luglio 2006. <http://charmax.dreamwidth.org/41757.html>.
- , "Ask the Vidder", *spnroundtable LiveJournal Community Blog*, 29 maggio 2008. <http://spnroundtable.livejournal.com/76567.html>.
- , "astartexx made me do it and it was fun.", *charmax LiveJournal Personal Blog*, 10 marzo 2006. <http://charmax.livejournal.com/60679.html>.
- , "charmax: New vid: Come On - Firefly/Serenity - Club Vivid VVC 2011", *Charmax LiveJournal Personal Blog*, 13 agosto 2011. <http://charmax.livejournal.com/137668.html>.
- , "Festivid | Mr. Blue Sky | Wall-E", *charmax LiveJournal Personal Blog*, 31 gennaio 2010. <http://charmax.livejournal.com/126907.html>.
- , "Firefly video - Gift for thedothatgirl", *charmax LiveJournal Personal Blog*, 13 dicembre 2005. <http://charmax.livejournal.com/38376.html>.
- , "Movie vid: The Shawshank Redemption", *charmax LiveJournal Personal Blog*, 28 febbraio 2010. <http://charmax.livejournal.com/127362.html>.
- , "New Heroes vid - The Wreckoning", *charmax LiveJournal Personal Blog*, 5 marzo 2007. <http://charmax.livejournal.com/74221.html>.

- , “New Starbuck video - Mainstream”, *charmmax LiveJournal Personal Blog*, 2 luglio 2007. <http://charmmax.livejournal.com/68253.html>.
- , “New Vid: Memoirs Of A Geisha”, *charmmax LiveJournal Personal Blog*, 17 maggio 2007. <http://charmmax.livejournal.com/78473.html>.
- , “New Vid: Seven Nation Army - VVC 09 Club Vivid Premiere”, *charmmax LiveJournal Personal Blog*, 15 agosto 2009. <http://charmmax.livejournal.com/122262.html>.
- , “New Vid: Sherlock BBC - Anomie”, *charmmax LiveJournal Personal Blog*, 19 agosto 2010. <http://charmmax.livejournal.com/130959.html>.
- , “New vid: Supernatural - Your Ghost”, *charmmax LiveJournal Personal Blog*, 30 giugno 2010. <http://charmmax.livejournal.com/128749.html>.
- , “Sweet Charity (Marfan) vid - Respectable”, *charmmax LiveJournal Personal Blog*, 9 settembre 2007. <http://charmmax.livejournal.com/89541.html>.
- , “Sweet Charity Vid | I’ve Been To A Marvelous Party”, *charmmax LiveJournal Personal Blog*, 28 giugno 2009. <http://charmmax.livejournal.com/119841.html>.
- , “Sweet Charity Vid | Xena: Warrior Princess | Devotion”, *charmmax LiveJournal Personal Blog*, 19 dicembre 2007. <http://charmmax.livejournal.com/95389.html>.
- , “Sweet Charity Video: Still Breathing (Spike, BtVs, AtS)”, *charmmax LiveJournal Personal Blog*, 5 giugno 2007. <http://charmmax.livejournal.com/80197.html>.
- , “Vid speed challenge: Combat Honey (Tomb Raider)”, *charmmax LiveJournal Personal Blog*, 2 giugno 2007. <http://charmmax.livejournal.com/79495.html>.
- , “Vid: Smile - BtVs/AtS ensemble - More Joy Day 2009”, *charmmax LiveJournal Personal Blog*, 15 gennaio 2009. <http://charmmax.livejournal.com/113235.html>.
- , “Vid: Unnatural Selection - Battlestar Galactica/Terminator: Sarah Connor”, *charmmax LiveJournal Personal Blog*, 3 marzo 2009. <http://charmmax.livejournal.com/115942.html>.
- , “Video: Suicide Note (REMASTERED)”, *charmmax Livejournal Personal Blog*, 9 agosto 2006. <http://charmmax.livejournal.com/58161.html>.
- , “Video: Your Woman - REMASTERED”, *charmmax Livejournal Personal Blog*, 19 giugno 2006. <http://charmmax.livejournal.com/52093.html>.
- , “VVC 07 (ClubVivid) Vids: Boogie Wonderland, Don’t Let Me Be Misunderstood”, *charmmax Livejournal Personal Blog*, 13 agosto 2007. <http://charmmax.livejournal.com/87946.html>.
- , “VVC 08 Club Vivid Vid: Smiley Faces”, *charmmax Livejournal Personal Blog*, 16 agosto 2008. <http://charmmax.livejournal.com/107847.html>.
- , “Xena Video (REMASTERED)”, *charmmax Livejournal Personal Blog*, 30 marzo 2006. <http://charmmax.livejournal.com/44817.html>.
- cherryice, “Vid: Ghosts (4) [House]”, *cherryice Livejournal Personal Blog*, 16 agosto 2008. <http://cherryice.livejournal.com/213078.html>.
- , “Vid: L.E.S. Artistes (Terminator Movies)”, *cherryice Livejournal Personal Blog*, 6 febbraio 2011. <http://cherryice.livejournal.com/263446.html>.
- , “Vid: Land’s End [Doctor Who]”, *cherryice Livejournal Personal Blog*, 8 agosto 2011. <http://cherryice.livejournal.com/269255.html>.
- , “Vid: Tamacun [Avatar: The Last Airbender]”, *cherryice Livejournal Personal Blog*, 12 aprile 2010. <http://cherryice.livejournal.com/248087.html>.
- , “Vid: The Day the Air Turned Blue [Fringe]”, *cherryice Livejournal Personal Blog*, 14 febbraio 2010. <http://cherryice.livejournal.com/244972.html>.
- , “Vid: What We Had [Doctor Who]”, *cherryice Livejournal Personal Blog*, 18 agosto 2008. <http://cherryice.livejournal.com/213248.html>.
- , “VVC ’09 Challenges - Convenient Parking [Dexter/Criminal Minds]”, *cherryice Livejournal Personal Blog*, 16 agosto 2009. <http://cherryice.livejournal.com/233759.html>.

- colls, "Vidding, the creative process", *Vidding Livejournal Community Blog*, 9 marzo 2010. <http://vidding.livejournal.com/2207477.html>.
- Coppa, Francesca, "Genealogy of Vidding", presentazione a *24/7 - a DIY Video Summit*, 9 febbraio 2008. <https://www.youtube.com/watch?v=aYdllH7jZxg>.
- Coppa, Francesca, Laura Shapiro, Absolutedestiny, *Collaboration and Community*. What is Vidding?, 2008. <http://techtv.mit.edu/tags/2522-otw/videos/1248-otw-fanvidding-series-collaboration-and-community>.
- , *Good Vids, Bad Vids*. What is Vidding?, 2008. <http://techtv.mit.edu/tags/2522-otw/videos/1247-otw-fanvidding-series-good-vids-bad-vids>.
- , *I like to Watch*. What is Vidding?, 2008. <http://techtv.mit.edu/tags/2522-otw/videos/1250-otw-fanvidding-series-i-like-to-watch>.
- , *Technology and Tools*. What is Vidding?, 2008. <http://techtv.mit.edu/tags/2522-otw/videos/1249-otw-fanvidding-series-tech-and-tools>.
- , *What is Vidding?* What is Vidding?, 2008. <http://techtv.mit.edu/tags/2522-otw/videos/1246-otw-fanvidding-series-what-is-vidding>.
- , *Why We Vid*. What is Vidding?, 2008. <http://techtv.mit.edu/tags/2522-otw/videos/1251-otw-fanvidding-series-why-we-vid>.
- corinna\_5, "Vid thoughts: 'Us'", *corinna\_5 Livejournal Personal Blog*, 1 marzo 2007. <http://corinna-5.livejournal.com/175111.html>.
- counteragent, "New Vid: Coin Operated Boy [Meta, Fandom, SPN]", *counteragent Livejournal Personal Blog*, 26 novembre 2011. <http://archive.is/ffW3>.
- , "New Vid: Still Alive (SPN, meta)", *counteragent Livejournal Personal Blog*, 19 ottobre 2008. <http://archive.is/4YYR>.
- crickets, "i've been thinking about vidding (in an abstract sense)", *crickets Livejournal Personal Blog*, 24 marzo 2008. <http://crickets.livejournal.com/127835.html>.
- , "vidding, effects, and KC's big fat mouth", *crickets Livejournal Personal Blog*, 6 maggio 2008. <http://crickets.livejournal.com/143238.html>.
- cryptoxin, "I have heard the mermaids singing. So far, though, no suckling pigs or stray dogs yet.", *cryptoxin Livejournal Personal Blog*, 12 maggio 2009. <http://cryptoxin.livejournal.com/65858.html>.
- , "Subcultural legitimation and its discontents; peer-to-peer storytelling", *cryptoxin Livejournal Personal Blog*, 24 marzo 2008. <http://cryptoxin.livejournal.com/31217.html>.
- cupidsbow, "The Fastest Ever Guide to Songvid Watching, by cupidsbow", *cupidsbow Livejournal Personal Blog*, 13 febbraio 2009. <http://cupidsbow.livejournal.com/319671.html>.
- , "The Gumby's Guide to Vidding by cupidsbow", *cupidsbow Livejournal Personal Blog*, 8 aprile 2009. <http://cupidsbow.livejournal.com/321113.html>.
- cynatnite, "Fan edited movies...", *cynatnite Livejournal Personal Blog*, 29 novembre 2009. <http://cynatnite.livejournal.com/187903.html>.
- damned-colonial, "Oh, \*snap\*", *damned-colonial Dreamwidth Personal Blog*, 2 luglio 2009. <http://damned-colonial.dreamwidth.org/31132.html>.
- darlulu, "My VVC '07 vids", *darlulu*, 15 agosto 2007. <http://darlulu.livejournal.com/129249.html>.
- , "New Vid: VMars", *darlulu*, 13 settembre 2006. <http://darlulu.livejournal.com/62440.html>.
- deathisyourart, "Typing about everything and nothing at all", *deathisyourart Livejournal Personal Blog*, 14 settembre 2009. <http://deathisyourart.livejournal.com/148936.html>.
- deathisyourart, "Describe it to me", *deathisyourart Livejournal Personal Blog*, 9 giugno 2007. <http://deathisyourart.livejournal.com/93220.html>.
- , "The Fate of the Reel", *the-reel Livejournal Community Blog*, 1 maggio 2009. <http://the-reel.livejournal.com/127835.html>.

deejay, "Lookit What The Vid Did There....", *Deejay's Deegs Of Deescovery*, luglio 2009. <http://deejay.livejournal.com/145409.html>.

deepad, "Reviewing an academic paper on vidding", *Vidding Livejournal Community Blog*, 12 agosto 2008. <http://vidding.livejournal.com/1543442.html>.

———, "Three Blocks in the Vidding Quilt", 14 aprile 2010. <http://deepad.dreamwidth.org/50236.html>.

deirdre-c, "Adventures of a Vidding Neophyte", *deirdre-c Livejournal Personal Blog*, 2 agosto 2007. <http://deirdre-c.livejournal.com/136251.html>.

———, "SPN Vid: Brick House", *deirdre-c Livejournal Personal Blog*, 17 maggio 2010. <http://deirdre-c.livejournal.com/351190.html>.

———, "SPN Vid: Sex-O-Matic Venus Freak", *deirdre-c Livejournal Personal Blog*, 6 aprile 2009. <http://deirdre-c.livejournal.com/263891.html>.

———, "SPN Vid(let): Last Christmas", *deirdre-c Livejournal Personal Blog*, 19 dicembre 2009. <http://deirdre-c.livejournal.com/319982.html>.

dualbunny, "(no title)", *dualbunny Livejournal Personal Blog*, 24 agosto 2005. <http://dualbunny.livejournal.com/83315.html>.

———, "I'm Not Dead - (BSG - Starbuck) - VVC Club Vivid 2009", *dualbunny Livejournal Personal Blog*, 14 agosto 2009. <http://dualbunny.livejournal.com/118215.html>.

———, "Lover's Cross - (Buffy) - VVC LKBV Show 2006", *dualbunny Livejournal Personal Blog*, 18 agosto 2006. <http://dualbunny.livejournal.com/101082.html>.

———, "My 2006 VVC Club Vivid Vid - (God Is A DJ - Starbuck - BSG)", *dualbunny Livejournal Personal Blog*, 17 agosto 2006. <http://dualbunny.livejournal.com/99665.html>.

———, "NLIVP #10: 'They Can't Take That Away From Me' (Angel)", *dualbunny Livejournal Personal Blog*, 24 febbraio 2007. <http://dualbunny.livejournal.com/105090.html>.

———, "No point in puttin' it off any longer...", *dualbunny Livejournal Personal Blog*, 2 marzo 2004. <http://dualbunny.livejournal.com/49135.html>.

———, "Snakes on a Plane - (Harry Potter) - VVC Club Vivid 2007", *dualbunny Livejournal Personal Blog*, s.d. <http://dualbunny.livejournal.com/107648.html>.

———, "Tragedy - (Buffy the Vampire Slayer - Spike) - VVC Auction 2007", *dualbunny Livejournal Personal Blog*, 17 agosto 2007. <http://dualbunny.livejournal.com/108171.html>.

———, "Vid Post - I Swear (Smallville - Clark/Lex) - VVC 2011 Challenge", *dualbunny Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2011. <http://dualbunny.livejournal.com/134239.html>.

———, "Vid Post - Vividcon 2011 Premieres Intro Vid", *dualbunny Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2011. <http://dualbunny.livejournal.com/134979.html>.

———, "Vividcon 2010 Panel Notes: Structure Redux", *Vividcon Livejournal Community Blog*, 6 settembre 2010. <http://vividcon.livejournal.com/243609.html>.

———, "VVC 2006 Vid Comments", *dualbunny Livejournal Personal Blog*, 10 settembre 2006. <http://dualbunny.livejournal.com/101912.html>.

echan, "Festivids Vids I Did (With Commentary on the Process)", *echan Livejournal Personal Blog*, 4 febbraio 2012. <http://echan.dreamwidth.org/24010.html>.

elynnross, "VividCon 2010 Progress Report #1", *Vividcon Livejournal Community Blog*, 25 giugno 2010. <http://vividcon.livejournal.com/221177.html>.

emily-shore, "Historic vidding: 'Hitler Assumes Command'", *emily-shore Livejournal Personal Blog*, 9 agosto 2007. <http://emily-shore.livejournal.com/148013.html>.

———, "Meta: The appeal of fanvids", *emily-shore Livejournal Personal Blog*, 2 aprile 2007. <http://emily-shore.livejournal.com/119154.html>.

———, "Vidding thoughts", *emily-shore Livejournal Personal Blog*, 11 febbraio 2007. <http://emily-shore.livejournal.com/108369.html>.

flrenze, "Better late than early. [-((", *flrenze Livejournal Personal Blog*, 27 settembre 2004.

- <http://flrenze.livejournal.com/68714.html>.
- , “Here goes...”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 21 febbraio 2004.  
<http://flrenze.livejournal.com/25256.html>.
- , “IT’S kitkatbyte’S BIRTHDAY!!!!!!”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 20 settembre 2004.  
<http://flrenze.livejournal.com/66801.html>.
- , “New Vid”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 23 gennaio 2005.  
<http://flrenze.livejournal.com/88040.html>.
- , “New Vid (Six Feet Under) - Happy Frappy”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 31 luglio 2004.  
<http://flrenze.livejournal.com/56085.html>.
- , “New Vid [BtVS and AtS] - All My Life”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 25 agosto 2005.  
<http://flrenze.livejournal.com/148711.html>.
- , “New Vid [BtVS and AtS] - Killing in the Name Of”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 23 agosto 2005.  
<http://flrenze.livejournal.com/147084.html>.
- , “New Vid [The L Word] - Space Dementia”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 30 agosto 2005.  
<http://flrenze.livejournal.com/150014.html>.
- , “New Vid: Affirmation”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 29 aprile 2004.  
<http://flrenze.livejournal.com/41249.html>.
- , “New Vid: Elevation - U2”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 11 marzo 2004.  
<http://flrenze.livejournal.com/30411.html>.
- , “New Vid: Given To Fly”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 16 luglio 2004.  
<http://flrenze.livejournal.com/54010.html>.
- , “New Vid: I Think I Love You”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 13 marzo 2004.  
<http://flrenze.livejournal.com/32946.html>.
- , “New Vid: Perhaps-Cake”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 29 febbraio 2004.  
<http://flrenze.livejournal.com/26115.html>.
- , “New Vid: Promise - Eve 6”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 18 aprile 2004.  
<http://flrenze.livejournal.com/38395.html>.
- , “New Vid: You Were The Last High”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 4 giugno 2004.  
<http://flrenze.livejournal.com/47808.html>.
- , “New Vid!”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 26 ottobre 2005.  
<http://flrenze.livejournal.com/160175.html>.
- , “New Vid!”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 16 agosto 2006.  
<http://flrenze.livejournal.com/208212.html>.
- , “New Vid!”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 17 agosto 2006.  
<http://flrenze.livejournal.com/209031.html>.
- , “New Vid!”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 8 agosto 2010.  
<http://flrenze.livejournal.com/219264.html>.
- , “New Vid!”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 5 febbraio 2011.  
<http://flrenze.livejournal.com/220570.html>.
- , “New Vid!”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 14 agosto 2011.  
<http://flrenze.livejournal.com/223201.html>.
- , “New Vid!”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 14 agosto 2011.  
<http://flrenze.livejournal.com/222932.html>.
- , “New Vid! (Angels in America)”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 2 ottobre 2004.  
<http://flrenze.livejournal.com/69610.html>.
- , “New Vids!”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 13 maggio 2011.  
<http://flrenze.livejournal.com/221510.html>.
- , “New Vids!”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 13 maggio 2011.

- <http://flrenze.livejournal.com/221510.html>.
- , “New(-ish) Vid!”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 1 ottobre 2008.  
<http://flrenze.livejournal.com/215168.html>.
- , “Not really a vid.”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 12 maggio 2004.  
<http://flrenze.livejournal.com/43123.html>.
- , “Wherein the vid is only half the story...”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 14 ottobre 2004.  
<http://flrenze.livejournal.com/73553.html>.
- , “Your eyes, they tell me how much you care”, *flrenze Livejournal Personal Blog*, 3 dicembre 2005.  
<http://flrenze.livejournal.com/168406.html>.
- Fabella, “Ask The Vidder - Fabella”, *spnroundtable Livejournal Community Blog*, 27 marzo 2007.  
<http://spnroundtable.livejournal.com/6012.html>.
- , “Vidding with Challenging Source”, *wistful-fever Livejournal Personal Blog*, 17 febbraio 2008.  
<http://wistful-fever.livejournal.com/191459.html>.
- Facetofcathy, “Bam Video Vault”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Bam\\_Video\\_Vault](http://fanlore.org/wiki/Bam_Video_Vault).
- fan\_eunice, “(no title)”, *fan-eunice Livejournal Personal Blog*, 24 luglio 2009. <http://fan-eunice.livejournal.com/158898.html>.
- , “Festivid! Shine (Thelma & Louise)”, *fan-eunice Livejournal Personal Blog*, dicembre 2011. <http://fan-eunice.livejournal.com/291456.html>.
- , “New Vid! When My Boy Walks Down The Street (Ferris Bueller)”, *fan-eunice Livejournal Personal Blog*, aprile 2012. <http://fan-eunice.livejournal.com/302985.html>.
- , “Sweet Charity Vid, For Bonibaru”, *fan\_eunice Livejournal Personal Blog*, febbraio 2008. <http://fan-eunice.livejournal.com/84426.html>.
- , “vid blather”, *fan-eunice Livejournal Personal Blog*, 4 agosto 2008. <http://fan-eunice.livejournal.com/115796.html>.
- , “Vid Post: Papa Don’t Preach (and you thought the dancing was bad)”, *fan-eunice Livejournal Personal Blog*, marzo 2008. <http://fan-eunice.livejournal.com/87862.html>.
- , “Vid Post: Don’t Touch That Dial”, *fan-eunice Livejournal Personal Blog*, ottobre 2007. <http://fan-eunice.livejournal.com/40316.html>.
- , “Vid Post: Moons of Jupiter”, *fan-eunice Livejournal Personal Blog*, agosto 2007. <http://fan-eunice.livejournal.com/22946.html>.
- , “vid rambling”, *fan-eunice Livejournal Personal Blog*, 27 agosto 2008. <http://fan-eunice.livejournal.com/120410.html>.
- , “vidderly navel gazing”, *fan-eunice Livejournal Personal Blog*, 16 agosto 2008. <http://fan-eunice.livejournal.com/101468.html>.
- Fancher, Patricia, “Vidding: Grassroots Media Criticism | gnovis”, *Gnovis*, 26 gennaio 2010.  
<http://gnovisjournal.org/2010/01/26/vidding-grassroots-media-criticism/>.
- fandom\_me, “Meta”, *Becky In Fandom*, 1 agosto 2007. <http://fandom-me.livejournal.com/71980.html>.
- "Fandom on the Net", *Fandom on the Net [Wayback Machine]*, 6 maggio 1999.  
<http://web.archive.org/web/19990506035153/http://members.aol.com/ksnicholas/fanfic/fandom.html>.
- "Fan Fiction on the Net", *Fan Fiction on the Net [Wayback Machine]*, 20 dicembre 2000.  
<http://web.archive.org/web/200012200039/http://members.aol.com/ksnicholas/fanfic/index.html>.
- FanloreFan, “1994 Virgule-L Memorable Songvids Survey”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/1994\\_Virgule-L\\_Memorable\\_Songvids\\_Survey](http://fanlore.org/wiki/1994_Virgule-L_Memorable_Songvids_Survey).
- , “Data’s Dream”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Data%27s\\_Dream](http://fanlore.org/wiki/Data%27s_Dream).
- , “Girls on the Couch (Watching the Vividcon 2006 DVD)”, *Fanlore*, s.d.  
[http://fanlore.org/wiki/Girls\\_on\\_the\\_Couch\\_\(Watching\\_the\\_Vividcon\\_2006\\_DVD\)](http://fanlore.org/wiki/Girls_on_the_Couch_(Watching_the_Vividcon_2006_DVD)).
- , “History of My Future”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/History\\_of\\_My\\_Future](http://fanlore.org/wiki/History_of_My_Future).

- , “Sandy Herrold”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Sandy\\_Herrold](http://fanlore.org/wiki/Sandy_Herrold).
- , “Scooby Road”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Scooby\\_Road](http://fanlore.org/wiki/Scooby_Road).
- , “Ten Things I Know About Vidding”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Ten\\_Things\\_I\\_Know\\_About\\_Vidding](http://fanlore.org/wiki/Ten_Things_I_Know_About_Vidding).
- , “The Rose (Starsky & Hutch vid)”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/The\\_Rose\\_\(songvid\)](http://fanlore.org/wiki/The_Rose_(songvid)).
- , “Vidding”, *Fanlore*, s.d. <http://fanlore.org/wiki/Vidding>.
- , “Women’s Work”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Women%27s\\_Work](http://fanlore.org/wiki/Women%27s_Work).
- Fcoppa, “A Fannish Taxonomy of Hotness”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/A\\_Fannish\\_Taxonomy\\_of\\_Hotness](http://fanlore.org/wiki/A_Fannish_Taxonomy_of_Hotness).
- , “Origin Stories”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Origin\\_Stories](http://fanlore.org/wiki/Origin_Stories).
- flummery, “Metavid Notes (Walking on the Ground)”, *flummery Livejournal Personal Blog*, 10 aprile 2005. <http://flummery.livejournal.com/22648.html>.
- , “new vid! Doctor Who, Handlebars”, *flummery Livejournal Personal Blog*, 18 agosto 2008. <http://flummery.livejournal.com/26300.html>.
- , “New Vid! Hold On (Whoniverse), Vividcon Premiere”, *flummery Livejournal Personal Blog*, 14 agosto 2011. <http://flummery.livejournal.com/28737.html>.
- , “New vid! Sexy and I Know It, Multi”, *flummery Livejournal Personal Blog*, 14 agosto 2012. <http://flummery.livejournal.com/29008.html>.
- , “new vid! VVC09 Premiere, ‘Metaphor’ (multi)”, *flummery Livejournal Personal Blog*, 18 agosto 2009. <http://flummery.livejournal.com/26842.html>.
- , “This Year’s VividCon Vids”, *flummery Livejournal Personal Blog*, 24 agosto 2005. <http://flummery.livejournal.com/21866.html>.
- , “VVC 2007: Disc Four (Club Vivid part 2; Challenge Show) (5/5)”, *flummery Livejournal Personal Blog*, 20 novembre 2007. <http://flummery.livejournal.com/25722.html>.
- , “VVC 2007: Disc One (Premieres part 1, also premiering) (2/5)”, *flummery Livejournal Personal Blog*, 17 novembre 2007. <http://flummery.livejournal.com/24905.html>.
- , “VVC 2007: Disc Three (Club Vivid part 1) (4/5)”, *flummery Livejournal Personal Blog*, 19 novembre 2007. <http://flummery.livejournal.com/25401.html>.
- , “VVC 2007: Disc Two (Premieres part 2, also premiering) (3/5)”, *flummery Livejournal Personal Blog*, 18 novembre 2007. <http://flummery.livejournal.com/25156.html>.
- , “VVC 2007: Disc Zero - at the con (1/5)”, *flummery Livejournal Personal Blog*, 16 novembre 2007. <http://flummery.livejournal.com/24754.html>.
- , “VVC: Audio Rarities, Master Class, & Nearly New (Thing 2)”, *flummery Livejournal Personal Blog*, 17 agosto 2004. <http://flummery.livejournal.com/13932.html>.
- , “VVC: Friday Morning and the Wayback Machine (Thing 2)”, *flummery Livejournal Personal Blog*, 17 agosto 2004. <http://flummery.livejournal.com/13759.html>.
- , “VVC: The Anime Vidshow (Disaster)”, *flummery Livejournal Personal Blog*, 17 agosto 2004. <http://flummery.livejournal.com/14405.html>.
- franzeska, “Fandom and the Internet”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Fandom\\_and\\_the\\_Internet](http://fanlore.org/wiki/Fandom_and_the_Internet).
- , “The Usenet Generation”, *franzeska Dreamwidth Personal Blog*, 30 giugno 2011. <http://franzeska.dreamwidth.org/143913.html>.
- , “VVC review pt. 7?? - Friday Vidshows”, *franzeska Dreamwidth Personal Blog*, 13 dicembre 2009. <http://franzeska.dreamwidth.org/147722.html>.
- frolicdetour, “Creative Process”, *frolicdetour Livejournal Personal Blog*, 5 gennaio 2010. <http://frolicdetour.livejournal.com/118606.html>.
- futuresoon, “your mileages, let me vary them”, *futuresoon Livejournal Personal Blog*, 8 luglio 2008. <http://futuresoon.livejournal.com/168047.html>.



giandujakiss, “A couple of vidding technical things”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 17 novembre 2009. <http://giandujakiss.livejournal.com/923144.html>.

———, “A funny thing about vidding”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 31 agosto 2006. <http://giandujakiss.livejournal.com/6133.html>.

———, “A meta on the etiquette of thank yous”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 8 gennaio 2009. <http://giandujakiss.livejournal.com/673966.html>.

———, “ahem ... another vid .... doctor who and torchwood ...randomness ensues”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 29 agosto 2007. <http://giandujakiss.livejournal.com/226354.html>.

———, “An Answer to a Vidding Challenge?”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 3 ottobre 2007. <http://giandujakiss.livejournal.com/252368.html>.

———, “Baaaa..... (I’m a sheep, get it? Get it???)”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 20 luglio 2009. <http://giandujakiss.livejournal.com/841481.html>.

———, “Club Vivid Vidlet - Mystery Dance”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 11 agosto 2007. <http://giandujakiss.livejournal.com/219295.html>.

———, “DMCA Hearings”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 5 giugno 2013. <http://giandujakiss.livejournal.com/1495990.html>.

———, “giandujakiss | New Vid: ‘It Depends On What You Pay’ (Dollhouse)”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 25 aprile 2009. <http://giandujakiss.dreamwidth.org/5398.html>.

———, “giandujakiss | New Vid: ‘You Might Think’ (Bringing Up Baby)”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 19 gennaio 2012. <http://giandujakiss.dreamwidth.org/662332.html>.

———, “giandujakiss | Now that I’m back at a computer”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 25 ottobre 2012. <http://giandujakiss.dreamwidth.org/830765.html>.

———, “I have a confession.”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 11 marzo 2008. <http://giandujakiss.livejournal.com/371854.html>.

———, “I swear, I’m never vidding in this fandom again! (for at least a month)”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 18 maggio 2007. <http://giandujakiss.livejournal.com/154066.html>.

———, “I’ve been trying to figure out how to categorize Lum’s The Fifth Circle”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 30 aprile 2008. <http://giandujakiss.livejournal.com/412725.html>.

———, “In fannish news”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 26 agosto 2008. <http://giandujakiss.livejournal.com/491176.html>.

———, “Lost in Translation”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 5 maggio 2008. <http://giandujakiss.livejournal.com/417491.html>.

———, “Lyrics, shmyrics”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 22 settembre 2006. <http://giandujakiss.livejournal.com/9755.html>.

———, “Male and female vidders”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 18 agosto 2007. <http://giandujakiss.livejournal.com/224476.html>.

———, “Multifandom Vid - A Little Less Conversation”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 8 marzo 2006. <http://giandujakiss.livejournal.com/3343.html>.

———, “Multifandom Vid - Come Out and Play”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 3 luglio 2006. <http://giandujakiss.livejournal.com/1816.html>.

———, “Multis v. Single Fandom”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 11 novembre 2006. <http://giandujakiss.livejournal.com/28802.html>.

———, “New BtVS/AtS vid - ‘Church’”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 17 dicembre 2006. <http://giandujakiss.livejournal.com/42433.html>.

———, “New Club Vivid Vid: ‘A Different Kind of Love Song’ (Multifandom)”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 11 agosto 2011. <http://giandujakiss.livejournal.com/1538853.html>.

———, “New multifandom vid - ‘Teenagers’”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 16 novembre 2006. <http://giandujakiss.livejournal.com/30130.html>.

- , “New Vid: ‘A Charming Man’ (Supernatural) - Remastered!”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 28 agosto 2009. <http://giandujakiss.livejournal.com/863287.html>.
- , “New Vid: ‘Believe’ (Supernatural) - Remastered!”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 2 giugno 2009. <http://giandujakiss.livejournal.com/700111.html>.
- , “New Vid: ‘End’ (X-Men films)”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 16 agosto 2011. <http://giandujakiss.livejournal.com/1340252.html>.
- , “New Vid: ‘Hourglass’ (Multifandom)”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 19 maggio 2008. <http://giandujakiss.livejournal.com/426075.html>.
- , “New Vid: ‘One War’ (Dark Angel)”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 22 gennaio 2009. <http://giandujakiss.livejournal.com/687594.html>.
- , “New Vid: ‘The Sharpest Lives’ (SPN)”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 21 marzo 2007. <http://giandujakiss.livejournal.com/101978.html>.
- , “New Vid: ‘The Weight of Us’ (Rebel Without a Cause)”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 18 gennaio 2011. <http://giandujakiss.livejournal.com/1201814.html>.
- , “New Vid: ‘The Wild Son’ (SPN)”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 6 giugno 2010. <http://giandujakiss.livejournal.com/1054100.html>.
- , “New Vid: ‘Titanium’ (Wonder Woman)”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 22 novembre 2012. <http://giandujakiss.livejournal.com/1588136.html>.
- , “New Vid: ‘Unloveable’ (SPN)”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 13 giugno 2008. <http://giandujakiss.livejournal.com/442600.html>.
- , “New Vidlet: ‘Blister in the Sun’ (SPN)”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 14 novembre 2009. <http://giandujakiss.livejournal.com/920245.html>.
- , “Of interest”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 3 maggio 2012. <http://giandujakiss.livejournal.com/1448063.html>.
- , “Oh, no, she meta’d again! Stop, stop! Run away!!!”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 14 gennaio 2008. <http://giandujakiss.livejournal.com/330624.html>.
- , “Origin Stories: The Backstory”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 2 maggio 2008. <http://giandujakiss.livejournal.com/365211.html>.
- , “OTW submits comments on remix”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 14 novembre 2013. <http://giandujakiss.livejournal.com/1781434.html>.
- , “So I’m working on this vid...”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 15 maggio 2010. <http://giandujakiss.livejournal.com/1045313.html>.
- , “So that’s what you all look like!”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 7 novembre 2008. <http://giandujakiss.livejournal.com/618697.html>.
- , “Some commentary on Joy to the World, with an example of a scrap timeline”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 17 luglio 2007. <http://giandujakiss.livejournal.com/198715.html>.
- , “Some meta and notes on ‘Hourglass’”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 21 maggio 2008. <http://giandujakiss.livejournal.com/428990.html>.
- , “Supernatural Harlequin Vid: Credit Card Baby”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 31 luglio 2007. <http://giandujakiss.livejournal.com/208957.html>.
- , “Sweet Charity Vid: Blaze of Glory (SPN)”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 31 agosto 2010. <http://giandujakiss.livejournal.com/1106307.html>.
- , “Sweet Charity Vid: ‘Don’t Cha’ (Angel/Spike)”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 19 aprile 2008. <http://giandujakiss.livejournal.com/401127.html>.
- , “Sweet Charity Vid: ‘Mr. Wrong’ (Supernatural) - Remastered!”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 27 luglio 2009. <http://giandujakiss.livejournal.com/846029.html>.
- , “Sweet Charity Vid: ‘Origin Stories’ (BtVS/AtS)”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 24 febbraio 2008. <http://giandujakiss.livejournal.com/360051.html>.

- , “The warnings thing.”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 23 giugno 2009.  
<http://giandujakiss.livejournal.com/823667.html>.
- , “Whew!”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 30 agosto 2009.  
<http://giandujakiss.livejournal.com/863986.html>.
- , “Why it’s so damn hard to make a good vid that tells an original story”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 24 novembre 2006. <http://giandujakiss.livejournal.com/36346.html>.
- , “Women’s Work”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 14 agosto 2007.  
<http://giandujakiss.livejournal.com/221608.html>.
- , “Women’s Work and On the Prowl”, *giandujakiss Livejournal Personal Blog*, 12 agosto 2010.  
<http://giandujakiss.livejournal.com/1095224.html>.
- gnat, “Multifandom Video Rec”, *gnat Livejournal Personal Blog*, 2 luglio 2008.  
<http://gnatkip.livejournal.com/66825.html>.
- Greensilver, “Vid: American Tune (The West Wing)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2009.  
<http://trelkez.livejournal.com/535562.html>.
- , “Vid: Angie (True Blood)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 12 settembre 2011.  
<http://trelkez.livejournal.com/599664.html>.
- , “Vid: Change of Time (Doctor Who)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 13 luglio 2010.  
<http://trelkez.livejournal.com/564167.html>.
- , “Vid: Do What You Have to Do (X-Men)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 29 settembre 2011.  
<http://trelkez.livejournal.com/600878.html>.
- , “Vid: Emotion (Parks and Recreation)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 1 gennaio 2012.  
<http://trelkez.livejournal.com/603802.html>.
- , “Vid: Everything Comes and Goes (Tangled)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 8 gennaio 2012.  
<http://trelkez.livejournal.com/604005.html>.
- , “Vid: Everything’s Not Lost (Doctor Who universe)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 8 marzo 2009. <http://trelkez.livejournal.com/517911.html>.
- , “Vid: Ghost Song (SPN)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 14 agosto 2006.  
<http://trelkez.livejournal.com/339923.html>.
- , “Vid: Glad You Came (The Avengers)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 12 maggio 2012.  
<http://trelkez.livejournal.com/609653.html>.
- , “Vid: Glamorous (Captain America)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 19 giugno 2012.  
<http://trelkez.livejournal.com/611272.html>.
- , “Vid: Humming One of Your Songs (Sherlock)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 24 agosto 2010. <http://trelkez.livejournal.com/570478.html>.
- , “Vid: Killing for Love (X-Men)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 1 dicembre 2011.  
<http://trelkez.livejournal.com/603354.html>.
- , “Vid: Lend Me Your Teeth (Doctor Who)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 9 agosto 2010.  
<http://trelkez.livejournal.com/568277.html>.
- , “Vid: Life of Leisure (Veronica Mars)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 9 agosto 2010.  
<http://trelkez.livejournal.com/569048.html>.
- , “Vid: My Number (X-Men)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 21 luglio 2011.  
<http://trelkez.livejournal.com/596385.html>.
- , “Vid: Nice & Slow (X-Men First Class)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 16 agosto 2012.  
<http://trelkez.livejournal.com/615153.html>.
- , “Vid: Sorrow (Captain America)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 21 novembre 2011.  
<http://trelkez.livejournal.com/602940.html>.
- , “Vid: Summer of 69 (Doctor Who)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 12 agosto 2012.  
<http://trelkez.livejournal.com/614055.html>.

- , “Vid: Take It Off (Multi)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2009. <http://trelkez.livejournal.com/535500.html>.
- , “Vid: Take On Me (Doctor Who)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 9 agosto 2010. <http://trelkez.livejournal.com/568023.html>.
- , “Vid: The Adventure (Harry Potter)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 12 agosto 2012. <http://trelkez.livejournal.com/613336.html>.
- , “Vid: The Art of Self Destruction (The Shining)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 31 ottobre 2011. <http://trelkez.livejournal.com/602141.html>.
- , “Vid: The Geeks Get the Girls (Big Bang Theory)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 8 gennaio 2010. <http://trelkez.livejournal.com/551832.html>.
- , “Vid: Things Have Changed (Angel)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 9 agosto 2010. <http://trelkez.livejournal.com/568665.html>.
- , “Vid: This Charming Man (Sherlock)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 17 febbraio 2012. <http://trelkez.livejournal.com/605758.html>.
- , “Vid: What I Am (The Incredible Hulk 2008)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2012. <http://trelkez.livejournal.com/614486.html>.
- , “Vid: White Light (SPN)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2007. <http://trelkez.livejournal.com/432875.html>.
- , “Vid: You Are the Everything (Dirty Dancing)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 20 gennaio 2011. <http://trelkez.livejournal.com/584134.html>.
- , “Vidlet: My Generation (BtVS)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 10 gennaio 2008. <http://trelkez.livejournal.com/462325.html>.
- , “Vidlet: Put Your Money Where Your Mouth Is (HIMYM)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 4 agosto 2009. <http://trelkez.livejournal.com/534277.html>.
- , “Vidlet: Straight Tequila Night (BtVS)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 18 maggio 2009. <http://trelkez.livejournal.com/521867.html>.
- , “Vidlet: There’s a Kind of ‘Hush’ (BtVS)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 15 maggio 2009. <http://trelkez.livejournal.com/521391.html>.
- , “Vidlet: To the Dogs or Whoever (Once Upon a Time)”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 11 novembre 2011. <http://trelkez.livejournal.com/602425.html>.
- , “VividCon Premieres 2012 Intro Vid”, *Greensilver Livejournal Personal Blog*, 12 agosto 2012.
- gwyneth, “A sort of con report”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 21 agosto 2008. <http://gwyn-r.livejournal.com/240994.html#cutid1>.
- , “Another new old vid (yawn)”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 13 febbraio 2006. <http://gwyn-r.livejournal.com/158219.html>.
- , “Confessions of a dangerous mind”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 9 marzo 2004. <http://gwyn-r.livejournal.com/69672.html>.
- , “Freakish overachiever”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2007. <http://gwyn-r.livejournal.com/213028.html>.
- , “Freakish overachiever”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2007. <http://gwyn-r.livejournal.com/213028.html>.
- , “Freakish overachiever”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2007. <http://gwyn-r.livejournal.com/213028.html>.
- , “From the sublime to the ridiculous”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 16 novembre 2005. <http://gwyn-r.livejournal.com/150884.html>.
- , “I didn’t make him for you!”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 28 settembre 2009. <http://gwyn-r.livejournal.com/271260.html>.

- , “In space, no one can hear you preen”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 6 novembre 2006. <http://gwyn-r.livejournal.com/193848.html>.
- , “My three VVC vids”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 18 agosto 2009. <http://gwyn-r.livejournal.com/268222.html#cutid1>.
- , “My three VVC vids”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 18 agosto 2009. <http://gwyn-r.livejournal.com/268222.html#cutid1>.
- , “New BSG vid”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2006. <http://gwyn-r.livejournal.com/179881.html>.
- , “New Buffy- and Angelverse vid”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 20 settembre 2006. <http://gwyn-r.livejournal.com/188814.html>.
- , “New Community vid”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2011. <http://gwyn-r.livejournal.com/317592.html>.
- , “New Firefly vid”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 28 febbraio 2006. <http://gwyn-r.livejournal.com/161260.html>.
- , “New Justified vid: Heel on the Shovel”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 28 febbraio 2012. <http://gwyn-r.livejournal.com/327888.html>.
- , “New Leverage vid”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 27 agosto 2010. <http://gwyn-r.livejournal.com/297341.html>.
- , “New vid - Veronica Mars”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 26 agosto 2008. <http://gwyn-r.livejournal.com/241583.html>.
- , “New vid: Avengers”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 27 febbraio 2013. <http://gwyn-r.livejournal.com/343218.html>.
- , “New vid: multifandom, from Club Vivid 2011”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 25 agosto 2011. <http://gwyn-r.livejournal.com/318668.html>.
- , “No way out”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 3 ottobre 2005. <http://gwyn-r.livejournal.com/143510.html>.
- , “The flist said it, it must be so”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 22 luglio 2008. <http://gwyn-r.livejournal.com/238601.html>.
- , “The last Vividcon post, I swear”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 22 agosto 2004. <http://gwyn-r.livejournal.com/94886.html#cutid2>.
- , “VidUKon premiere vid: Awake”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 24 maggio 2013. <http://gwyn-r.livejournal.com/347686.html>.
- , “Visual vocabularies”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 14 giugno 2005. <http://gwyn-r.livejournal.com/129995.html>.
- , “Vividcon vids”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 19 agosto 2008. <http://gwyn-r.livejournal.com/240836.html#cutid1>.
- , “Vividcon vids”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 19 agosto 2008. <http://gwyn-r.livejournal.com/240836.html#cutid1>.
- , “Vividcon vids are up”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 24 agosto 2005. <http://gwyn-r.livejournal.com/139011.html>.
- , “Vividcon vids are up”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 24 agosto 2005. <http://gwyn-r.livejournal.com/139011.html>.
- , “Warning: may contain peanuts”, *gwyneth Livejournal Personal Blog*, 7 febbraio 2010. <http://gwyn-r.livejournal.com/294271.html>.
- harriet\_spy, “[COC in VVC]”, *harriet-spy Livejournal Personal Blog*, 6 luglio 2007. <http://harriet-spy.livejournal.com/468051.html>.
- , “We, too, could be glorious: a feminist vid sampler”, *halfamoon Livejournal Community Blog*, 4 febbraio 2010. <http://halfamoon.livejournal.com/125168.html>.

- Harshman, Chris, "Intro to Digital Video Editing Chris Harshman VividCon 2002", *Chris & Christina Video [Wayback Machine]*, 2002.  
<http://web.archive.org/web/20100216123804/http://wind.prohosting.com/candcvid/>.
- here's luck, "2006: my year in fandom", *here's luck Livejournal personal blog*, 2 gennaio 2007.  
<http://heresluck.livejournal.com/211596.html>.
- , "2009 (and 2008): fannish year(s) in review", *here's luck Livejournal personal blog*, 1 maggio 2010.  
<http://heresluck.livejournal.com/301876.html>.
- , "2010 fannish year in review", *here's luck Livejournal personal blog*, 2 febbraio 2011.  
<http://heresluck.livejournal.com/332659.html>.
- , "30 days of vidding meme: Day 15 [warnings]", *here's luck Livejournal personal blog*, 16 settembre 2011. <http://heresluck.livejournal.com/347637.html>.
- , "brief VVC notes and recs", *here's luck Livejournal personal blog*, 10 agosto 2010.  
<http://heresluck.livejournal.com/320798.html>.
- , "here we go again", *here's luck Livejournal personal blog*, 8 febbraio 2007.  
<http://heresluck.livejournal.com/216537.html>.
- , "identifying boring vids, re-evaluating vid songs, and letting go of vid ideas", *here's luck Livejournal personal blog*, 11 giugno 2009. <http://heresluck.livejournal.com/297805.html>.
- , "LKBVs and music", *here's luck Livejournal personal blog*, 18 agosto 2006.  
<http://heresluck.livejournal.com/200427.html>.
- , "new vid up: 'Come On'", *here's luck Livejournal personal blog*, 19 novembre 2002.  
<http://heresluck.livejournal.com/13639.html>.
- , "new vid up: 'Superstar'", *here's luck Livejournal personal blog*, 1 giugno 2003.  
<http://heresluck.livejournal.com/47248.html>.
- , "new vid: 'Blind Hope' (Firefly)", *here's luck Livejournal personal blog*, 11 febbraio 2010.  
<http://heresluck.livejournal.com/304970.html>.
- , "new vid: 'Goodbye' (Friday Night Lights)", *here's luck Livejournal personal blog*, 25 ottobre 2010. <http://heresluck.livejournal.com/324907.html>.
- , "new vid: 'The Test' (Star Trek, reboot + TOS)", *here's luck Livejournal personal blog*, 15 marzo 2010. <http://heresluck.livejournal.com/308207.html>.
- , "not actually a con report", *here's luck Livejournal personal blog*, 18 agosto 2003.  
<http://heresluck.livejournal.com/63998.html>.
- , "notes on narrative", *here's luck Livejournal personal blog*, 1 gennaio 2003.  
<http://heresluck.livejournal.com/20502.html>.
- , "notes on narrative in a vidding context", *here's luck Livejournal personal blog*, 3 febbraio 2004. <http://heresluck.livejournal.com/99138.html>.
- , "processing vids: complexity, density, accessibility", *here's luck Livejournal personal blog*, 22 gennaio 2007. <http://heresluck.livejournal.com/214055.html>.
- , "progress!", *here's luck Livejournal personal blog*, 8 aprile 2007.  
<http://heresluck.livejournal.com/223990.html>.
- , "project remaster completed: Blood of Me, Writing Notes, odds and ends", *here's luck Livejournal personal blog*, 18 novembre 2003. <http://heresluck.livejournal.com/84248.html>.
- , "project remaster: Glorious #1", *here's luck Livejournal personal blog*, 8 giugno 2003.  
<http://heresluck.livejournal.com/61370.html>.
- , "quality, part 1", *here's luck Livejournal personal blog*, 15 febbraio 2003.  
<http://heresluck.livejournal.com/31413.html>.
- , "quality, part 2: improvement, criticism, and the value of praise", *here's luck Livejournal personal blog*, 1 marzo 2003. <http://heresluck.livejournal.com/34058.html>.

- , “questions about vidding: revisited”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 23 febbraio 2006. <http://heresluck.livejournal.com/186806.html>.
- , “scenes from a beta relationship”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 30 marzo 2004. <http://heresluck.livejournal.com/110387.html>.
- , “suggestions needed: symbol & metaphor vidshow”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 23 maggio 2006. <http://heresluck.livejournal.com/194836.html>.
- , “vid announcement: Serenity, ‘New Frontier’”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 29 gennaio 2006. <http://heresluck.livejournal.com/183746.html>.
- , “vid commentary: ‘Atropine’”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 30 gennaio 2004. <http://heresluck.livejournal.com/97357.html>.
- , “vid commentary: ‘Come On’”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 2 gennaio 2004. <http://heresluck.livejournal.com/97795.html>.
- , “vid commentary: general questions”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 24 gennaio 2004. <http://heresluck.livejournal.com/95947.html>.
- , “vid commentary: ‘Glorious #1’”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 29 gennaio 2004. <http://heresluck.livejournal.com/96973.html>.
- , “vid commentary: ‘New Frontier’”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 7 marzo 2006. <http://heresluck.livejournal.com/188539.html>.
- , “vid commentary: ‘People Get Ready’”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 7 novembre 2007. <http://heresluck.livejournal.com/243614.html>.
- , “vid commentary: ‘Superstar’ part 1: structure and thematics”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 5 febbraio 2004. <http://heresluck.livejournal.com/100377.html>.
- , “vid commentary: ‘Superstar’ part 2: motion and timing”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 6 febbraio 2004. <http://heresluck.livejournal.com/100669.html>.
- , “vid commentary: ‘Thistledown Tears’”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 3 marzo 2006. <http://heresluck.livejournal.com/188042.html>.
- , “vid commentary: vidding process”, *here’s luck Livejournal personal blog*, ott 2007. <http://heresluck.livejournal.com/241640.html>.
- , “vid commentary: ‘Window of Opportunity’”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 28 febbraio 2006. <http://heresluck.livejournal.com/187596.html>.
- , “vid genre question”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 8 settembre 2004. <http://heresluck.livejournal.com/128784.html>.
- , “vid meme”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 19 novembre 2004. <http://heresluck.livejournal.com/144738.html>.
- , “vid meme answer: ‘Window of Opportunity’”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 22 novembre 2004. <http://heresluck.livejournal.com/145704.html>.
- , “vid notes: Out Here, In the Mirror, and getting Fraser moving”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 19 aprile 2007. <http://heresluck.livejournal.com/224842.html>.
- , “vid process: ‘Out Here’”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 4 aprile 2006. <http://heresluck.livejournal.com/190579.html>.
- , “vid remaster: Cat-Scan Hist’ry. plus: vid recs update!”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 24 ottobre 2006. <http://heresluck.livejournal.com/205496.html>.
- , “vid remaster: Thistledown Tears”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 30 novembre 2006. <http://heresluck.livejournal.com/209015.html>.
- , “vid storyboards: Glorious #1, Come On, Superstar”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 28 aprile 2004. <http://heresluck.livejournal.com/115881.html>.
- , “vid structure and the process of vidding”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 24 gennaio 2005. <http://heresluck.livejournal.com/152677.html>.

- , “vid structure and the process of vidding, revisited”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 8 gennaio 2006. <http://heresluck.livejournal.com/181022.html>.
- , “vid types”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 7 dicembre 2004. <http://heresluck.livejournal.com/126575.html>.
- , “VID: ‘Love at First Sight’ (Glee)”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 27 dicembre 2011. <http://heresluck.livejournal.com/354906.html>.
- , “vidding as storytelling... or not”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 6 giugno 2003. <http://heresluck.livejournal.com/49161.html>.
- , “vidding in the Buffyverse and elsewhere”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 2 giugno 2005. <http://heresluck.livejournal.com/162208.html>.
- , “vidding questions and answers”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 18 febbraio 2007. <http://heresluck.livejournal.com/218728.html>.
- , “vidding: from the archives”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 15 marzo 2008. <http://heresluck.livejournal.com/255074.html>.
- , “vidding: history, process, and why this is my hobby”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 31 luglio 2008. <http://heresluck.livejournal.com/267689.html>.
- , “vidding: learning to conceptualize special effects”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 4 gennaio 2007. <http://heresluck.livejournal.com/212199.html>.
- , “vidsongs, vid length, and vidding goals”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 30 novembre 2008. <http://heresluck.livejournal.com/277009.html>.
- , “vidcon 2003 report, part 3”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 6 settembre 2003. <http://heresluck.livejournal.com/68103.html>.
- , “VividCon 2004: panel notes, part 1”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 3 settembre 2004. <http://heresluck.livejournal.com/132720.html>.
- , “vidcon 2004: premieres show (first half)”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 16 agosto 2004. <http://heresluck.livejournal.com/129822.html>.
- , “vidcon 2004: premieres show (second half)”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 17 agosto 2004. <http://heresluck.livejournal.com/130338.html>.
- , “VividCon 2006: Audio Editing Panel notes and examples”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 20 agosto 2006. <http://heresluck.livejournal.com/200526.html>.
- , “Vividcon 2010 Panel Notes: Structure Redux”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 7 settembre 2010. <http://heresluck.livejournal.com/322704.html>.
- , “vidcon panel handout: ‘The Language of Vidding’”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 19 aprile 2004. <http://heresluck.livejournal.com/131348.html>.
- , “vidcon report, part 1”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 20 agosto 2003. <http://heresluck.livejournal.com/64256.html>.
- , “vidcon report, part 2”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 22 agosto 2003. <http://heresluck.livejournal.com/64595.html>.
- , “VVC vids: warnings”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 12 luglio 2010. <http://heresluck.livejournal.com/319140.html>.
- , “what we mean by ‘a viddable show’”, *here’s luck Livejournal personal blog*, ott 2007. <http://heresluck.livejournal.com/241338.html>.
- , “the Year In Vids meme”, *here’s luck Livejournal personal blog*, 2 gennaio 2005. <http://heresluck.livejournal.com/149906.html>.
- Herrold, Sandy, Kandy Fong, “Fan Vid History Panel 2008”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/w/images/f/f5/Vividcon\\_2008\\_History\\_of\\_Fan\\_Vidding.pdf](http://fanlore.org/w/images/f/f5/Vividcon_2008_History_of_Fan_Vidding.pdf).
- Hill, Logan, “The Vidder”, *New York Magazine*, 12 novembre 2007. <http://nymag.com/movies/features/videos/40622/>.



- hollywoodgrrl, “Alien Series: Stayin’ Low! [Festivids ’12]”, *hollywoodgrrl Livejournal Personal Blog*, 2 febbraio 2013. <http://sync-slaying.livejournal.com/35044.html>.
- , “BSG Vid: Art Bitch [Vividcon CVV ’09]”, *hollywoodgrrl Livejournal Personal Blog*, 17 agosto 2009. <http://sync-slaying.livejournal.com/19334.html>.
- , “Fringe Vid: Boom Boom Pow [VVC Club Vivid ’10]”, *hollywoodgrrl Livejournal Personal Blog*, 7 agosto 2010. <http://sync-slaying.livejournal.com/24753.html>.
- , “GoT Vid: Run Boy Run [VVC Premiere ’13]”, *hollywoodgrrl Livejournal Personal Blog*, 22 agosto 2013. <http://sync-slaying.livejournal.com/35950.html>.
- , “GoT Vid: Smells Like Westeros Spirit [VVC Club Vivid ’13]”, *hollywoodgrrl Livejournal Personal Blog*, 22 agosto 2013. <http://sync-slaying.livejournal.com/35511.html>.
- , “Lost Vid: Let Down”, *hollywoodgrrl Livejournal Personal Blog*, 22 febbraio 2012. <http://sync-slaying.livejournal.com/30340.html>.
- , “TP Vid: Vertigo [VVC Challenge ’10]”, *hollywoodgrrl Livejournal Personal Blog*, 14 gennaio 2011. <http://sync-slaying.livejournal.com/26812.html>.
- iamsab, “first they came for the hackers”, *iamsab Livejournal Personal Blog*, 19 settembre 2006. <http://iamsab.livejournal.com/311985.html>.
- icepixie, “Ginger and Fred vid babble, as requested”, *icepixie Dreamwidth Personal Blog*, 22 dicembre 2009. <http://icepixie.dreamwidth.org/647939.html>.
- , “Revised vid and documentary rec”, *icepixie Dreamwidth Personal Blog*, 2 aprile 2010. <http://icepixie.dreamwidth.org/661280.html>.
- isagel, “Festivid: Sweet the Sting”, *isagel Dreamwidth Personal Blog*, 12 gennaio 2012. <http://isagel.dreamwidth.org/274856.html>.
- isthisironic, “come with us now, if you will, gentle readers”, *the harvest*, 5 dicembre 2009. <http://isthisironic.wordpress.com/2009/12/05/come-with-us-now-if-you-will-gentle-readers/>.
- jarrow, “NEW VID - Paul McCartney”, *jarrow Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2007. <http://jarrow.livejournal.com/957773.html>.
- , “NEW VID: 4ever”, *jarrow Livejournal Personal Blog*, 24 giugno 2009. <http://jarrow.livejournal.com/1086522.html>.
- , “NEW VID: Give it Up”, *jarrow Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2009. <http://jarrow.livejournal.com/1093789.html>.
- , “NEW VID: Half Acre”, *jarrow Livejournal Personal Blog*, 16 dicembre 2008. <http://jarrow.livejournal.com/1055163.html>.
- , “NEW VID: ‘Like My Very Own Bloo’”, *jarrow Livejournal Personal Blog*, 29 novembre 2009. <http://jarrow.livejournal.com/1105952.html>.
- , “NEW VID: ‘Tandemonium’”, *jarrow Livejournal Personal Blog*, 8 agosto 2010. <http://jarrow.livejournal.com/1127844.html>.
- , “the next generation?”, *Vidding Livejournal Community Blog*, 1 febbraio 2007. <http://vidding.livejournal.com/961046.html>.
- , “thoughts on warnings”, *jarrow Livejournal Personal Blog*, 30 giugno 2010. <http://jarrow.livejournal.com/1123124.html>.
- , “vidding sources masterlist”, *jarrow Livejournal Personal Blog*, 5 gennaio 2007. <http://jarrow.livejournal.com/882354.html>.
- Jason Mittell, “The Texture of Remix”, *Just TV*, 23 maggio 2008. <http://justtv.wordpress.com/2008/05/23/the-texture-of-remix/>.
- jetpack\_monkey, “December 15thish - Two Responses”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, 15 dicembre 2013. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/497156.html>.
- , “December 4th: Vidding Process”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, 4 dicembre 2013. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/494893.html>.

- , “December 6th: Invaders from Mars”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, 6 dicembre 2013. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/495365.html>.
- , “Early Movie Vidding...”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, 2 settembre 2013. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/486720.html>.
- , “New Vid: Boris Karloff - Frontier Psychiatrist”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, novembre 2009. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/405813.html>.
- , “New Vid: Boris Karloff - Frontier Psychiatrist”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, novembre 2009. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/405813.html>.
- , “VID: A Quite Serious Thematic Analysis of the Works of David Cronenberg”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, agosto 2013. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/482614.html>.
- , “VID: A Sophisticated Song (Cary Grant & Katharine Hepburn)”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, agosto 2011. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/436669.html>.
- , “VID: All the Rowboats (The Godfather/The Godfather Part II)”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, febbraio 2013. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/470140.html>.
- , “VID: Club Foot (Roger Corman’s Poe cycle)”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, agosto 2010. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/424204.html>.
- , “VID: Dancin’ with Myself (Gene Kelly movies)”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, agosto 2010. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/422275.html>.
- , “VID: Ever the Same (Universal Monsters)”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, agosto 2008. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/358745.html>.
- , “VID: Eye of the Tiger (A Knight’s Tale)”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, febbraio 2012. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/447633.html>.
- , “VID: Feel Dead Inc. (The Cabin in the Woods)”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, febbraio 2013. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/471676.html>.
- , “VID: Invincible (James Bond)”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, agosto 2011. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/436053.html>.
- , “VID: Invincible (Tank Girl)”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, settembre 2012. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/464762.html>.
- , “VID: Just Another Day (Donna Noble)”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, giugno 2008. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/341679.html>.
- , “VID: Let’s Go to the Mall (Dawn of the Dead 1978)”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, agosto 2013. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/482977.html>.
- , “VID: Love Shack of the Evil Dead”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, settembre 2010. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/425891.html>.
- , “VID: Martin Scorsese (Goodfellas, etc)”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, agosto 2012. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/460606.html>.
- , “VID: More Than One Way to Celebrity Skin a Pussycat (Josie and the Pussycats movie)”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, agosto 2009. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/398790.html>.
- , “VID: Real Wild Child (Lost Girl)”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, agosto 2012. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/461441.html>.
- , “VID: The Godzilla Saga (Godzilla)”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, agosto 2012. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/460345.html>.
- , “VID: The Song is Over (Horror movies)”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, giugno 2012. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/458263.html>.
- , “VID: TiK ToK (Cemetery Man)”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, febbraio 2012. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/449823.html>.
- , “VID: Va Va Voom (I Love Lucy)”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, agosto 2013. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/483385.html>.

- , “Vividcon 2013 CON REPORT Part 2”, *Aeronautic Primates and Other Delights*, 23 agosto 2013. <http://jetpack-monkey.livejournal.com/485618.html>.
- jmrtorres, “fandom quiz”, *jmrtorres Dreamwidth Personal Blog*, 4 giugno 2010. <http://jmrtorres.dreamwidth.org/1450110.html>.
- , “Vid Announcement: Dollhouse, She Walks”, *jmrtorres Dreamwidth Personal Blog*, 15 agosto 2009. <http://jmrtorres.dreamwidth.org/1366032.html>.
- , “Vid Announcement: Star Trek, The Long Spear”, *jmrtorres Dreamwidth Personal Blog*, 15 agosto 2009. <http://jmrtorres.dreamwidth.org/1366457.html>.
- Kass, “Con Report: Vividcon 2010!”, *Kass Dreamwidth Personal Blog*, 9 agosto 2010. <http://kass.dreamwidth.org/826259.html>.
- , “Vids on a!@#% Plane! (Vividcon 2006 con report)”, *Kass Dreamwidth Personal Blog*, 13 agosto 2006. <http://kass.dreamwidth.org/392719.html>.
- , “Vividcon 2005, or, There And Back Again”, *Kass Dreamwidth Personal Blog*, 22 agosto 2005. <http://kass.dreamwidth.org/291466.html>.
- , “Vividcon 2009 Con Report!”, *Kass Dreamwidth Personal Blog*, 16 agosto 2009. <http://kass.dreamwidth.org/755133.html>.
- , “Vividcon 2013!”, *Kass Dreamwidth Personal Blog*, 19 agosto 2013. <http://kass.dreamwidth.org/1127079.html>.
- , “Vividcon Is Joy!”, *Kass Dreamwidth Personal Blog*, 18 agosto 2008. <http://kass.dreamwidth.org/626364.html>.
- Kat Allison, “[untitled]”, *Kat Allison Livejournal Personal Blog*, 11 novembre 2003. <http://katallison.livejournal.com/47269.html>.
- kaydeefalls, “‘cause i’m living up here where the air is thin”, *kaydeefalls Livejournal Personal Blog*, 17 ottobre 2011. <http://kaydeefalls.livejournal.com/651974.html>.
- , “the girl who falls down stairs”, *kaydeefalls Livejournal Personal Blog*, 2 maggio 2011. <http://kaydeefalls.livejournal.com/635162.html>.
- , “i got my rock moves”, *kaydeefalls Livejournal Personal Blog*, 28 agosto 2012. <http://kaydeefalls.livejournal.com/678821.html>.
- , “she’s the one that they call old whatsername”, *kaydeefalls Livejournal Personal Blog*, 1 febbraio 2011. <http://kaydeefalls.livejournal.com/627820.html>.
- keiko-kirin, “long post: walk down vidding memory lane”, *keiko-kirin Livejournal Personal Blog*, 8 febbraio 2008. <http://keiko-kirin.livejournal.com/29818.html>.
- killabeez, “Vid Repost: Dante’s Prayer (Star Trek: TOS)”, *killabeez Dreamwidth Personal Blog*, 14 luglio 2009. <http://killabeez.dreamwidth.org/270.html>.
- , “Vividcon: Typography in Vids panel notes and links”, *killabeez Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2012. <http://killabeez.livejournal.com/436609.html>.
- kiki miserychic, “finger, vidding meme”, *kiki miserychic Livejournal Personal Blog*, 26 dicembre 2007. <http://kiki-miserychic.livejournal.com/104385.html>.
- , “I am one wordy mofo - end of year vid memes”, *kiki miserychic Livejournal Personal Blog*, 21 dicembre 2008. <http://kiki-miserychic.livejournal.com/142463.html>.
- , “meta - Vividcon 2013 Infinite Diversity in Vidding Combination Panel (tumblr)”, *kiki miserychic Livejournal Personal Blog*, 15 settembre 2013. <http://kiki-miserychic.livejournal.com/223241.html>.
- , “Obstacles”, *kiki miserychic Livejournal Personal Blog*, 16 aprile 2009. <http://kiki-miserychic.livejournal.com/162253.html>.
- , “Question Meme”, *kiki miserychic Livejournal Personal Blog*, 17 marzo 2013. <http://kiki-miserychic.livejournal.com/218910.html>.
- , “Understanding Meta Vids (I C WHUT U DID THAR) vidshow playlist VVC09”, *kiki miserychic Livejournal Personal Blog*, 16 agosto 2009. <http://kiki-miserychic.livejournal.com/180329.html>.

- , “Vid Repost: Dante’s Prayer (Star Trek: TOS)”, *killabeez Dreamwidth Personal Blog*, 14 luglio 2009. <http://killabeez.dreamwidth.org/270.html>.
- , “Vid Storyboarding”, *kiki miserychic Livejournal Personal Blog*, 3 aprile 2010. <http://kiki-miserychic.livejournal.com/194348.html>.
- , “vid - U. R. A. Fever - Fringe”, *kiki miserychic Livejournal Personal Blog*, 8 agosto 2010. <http://kiki-miserychic.livejournal.com/204275.html>.
- , “Vidding as Art”, *kiki miserychic Livejournal Personal Blog*, 7 marzo 2010. <http://kiki-miserychic.livejournal.com/192417.html>.
- , “Vidding as My Own Flavor of Feminism”, *kiki miserychic Livejournal Personal Blog*, 29 giugno 2012. <http://kiki-miserychic.livejournal.com/212221.html>.
- , “vidding meme 2010”, *kiki miserychic Livejournal Personal Blog*, 23 dicembre 2010. <http://kiki-miserychic.livejournal.com/205572.html>.
- , “vidding meme 2011”, *kiki miserychic Livejournal Personal Blog*, 31 dicembre 2011. <http://kiki-miserychic.livejournal.com/210986.html>.
- , “vidding meme 2012”, *kiki miserychic Livejournal Personal Blog*, 26 dicembre 2012. <http://kiki-miserychic.livejournal.com/217506.html>.
- , “VVC09 Understanding Meta Vids (I C WHUT U DID THAR) suggestion call”, *kiki miserychic Livejournal Personal Blog*, 14 aprile 2009. <http://kiki-miserychic.livejournal.com/163777.html>.
- , “VVC2013 Premiere: Dyin’ Day (The Hunger Games)”, *killabeez Livejournal Personal Blog*, 19 agosto 2013. <http://killabeez.livejournal.com/479185.html>.
- , “Why I’m a Vidder”, *kiki miserychic Livejournal Personal Blog*, 19 giugno 2007. <http://kiki-miserychic.livejournal.com/90884.html>.
- , “year end vidding meme 2009”, *kiki miserychic Livejournal Personal Blog*, 1 gennaio 2010. <http://kiki-miserychic.livejournal.com/188520.html>.
- kita0610, “Vid: That’s Not My Name”, *kita0610 Livejournal Personal Blog*, 18 gennaio 2010. <http://kita0610.livejournal.com/619121.html>.
- kuwodora, “Blue (multi) - Club Vivid 2012”, *Kuwodora Dreamwidth Personal Blog*, 11 agosto 2012. <http://kuwodora.dreamwidth.org/553082.html>.
- , “Everybody (Star Trek) - Club Vivid 2012”, *Kuwodora Dreamwidth Personal Blog*, 11 agosto 2012. <http://kuwodora.dreamwidth.org/552957.html>.
- , “[riot grrls premiere, VVC 2011]: Hook Shot (multi)”, *kuwodora Livejournal Personal Blog*, 16 agosto 2011. <http://kuwodora.livejournal.com/563066.html>.
- , “[vid]: Chain Reaction (Callisto/Xena) - Xena Warrior Princess”, *Kuwodora Dreamwidth Personal Blog*, 14 luglio 2012. <http://kuwodora.dreamwidth.org/552633.html>.
- , “[vid]: Formal Explosion (BBC Sherlock) - Jim Moriarty”, *Kuwodora Dreamwidth Personal Blog*, 2 dicembre 2012. <http://kuwodora.dreamwidth.org/559312.html>.
- , “[vid]: I Summon You (Steve Rogers/Tony Stark)”, *Kuwodora Livejournal Personal Blog*, 23 ottobre 2011. <http://kuwodora.livejournal.com/570732.html>.
- , “[vid]: Moves Like Jagger - (multi) - Vividcon Auction 2012”, *Kuwodora Dreamwidth Personal Blog*, 13 agosto 2012. <http://kuwodora.dreamwidth.org/553249.html>.
- , “[vid]: Poker Face (remaster) - Star Trek XI - Spock/Kirk”, *kuwodora Livejournal Personal Blog*, 21 giugno 2011. <http://kuwodora.livejournal.com/551622.html>.
- , “[vid]: Suddenly I See (Castle)”, *kuwodora Livejournal Personal Blog*, 4 ottobre 2010. <http://kuwodora.livejournal.com/510348.html>.
- , “[vid]: Suddenly I See (Castle)”, *kuwodora Livejournal Personal Blog*, 4 ottobre 2010. <http://kuwodora.livejournal.com/510348.html>.
- , “[vid]: Temptation (La Belle et la Bete, 1941)”, *kuwodora Livejournal Personal Blog*, 31 dicembre 2010. <http://kuwodora.livejournal.com/528282.html>.

- , “[vid]: Tonight I’m Fucking You (XMFC, Erik, Erik/Charles)”, *kuwodora Livejournal Personal Blog*, 10 luglio 2011. <http://kuwdora.livejournal.com/559294.html>.
- Lady Majavader, “Vid Farr as a malignant disease”, *Lady MayaVader Livejournal Personal Blog*, 22 novembre 2008. <http://ladymajavader.livejournal.com/3754.html>.
- Laura Shapiro, “2006: My Year in Fandom”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 1 gennaio 2007. <http://laurashapiro.livejournal.com/182071.html>.
- , “Laura Shapiro”, *Fanlore*, s.d. <http://fanlore.org/wiki/Laurashapiro>.
- , “2007: My year in fandom”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 2 gennaio 2008. <http://laurashapiro.livejournal.com/217207.html>.
- , “2008: My Year in Fandom”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 24 dicembre 2008. <http://laurashapiro.livejournal.com/253417.html>.
- , “2009: My Year in Vidding”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, dic 2009. <http://laurashapiro.livejournal.com/290669.html>.
- , “A brief clarification”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 24 agosto 2009. <http://laurashapiro.livejournal.com/279722.html>.
- , “A post about that point in vidding”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 30 novembre 2008. <http://laurashapiro.livejournal.com/251045.html>.
- , “Ask Me Anything Meme: characters”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 18 febbraio 2013. <http://laurashapiro.livejournal.com/347707.html>.
- , “Ask Me Anything Meme: God Bless the Child”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 1 marzo 2013. <http://laurashapiro.livejournal.com/348597.html>.
- , “Ask Me Anything Meme: Hurricane”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 16 febbraio 2013. <http://laurashapiro.livejournal.com/347203.html>.
- , “Assorted recs, and a vid meta question”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 6 gennaio 2008. <http://laurashapiro.livejournal.com/217632.html>.
- , “Beatitudes is up!”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 20 agosto 2003. <http://laurashapiro.livejournal.com/28774.html>.
- , “Book Rec: Cutting Rhythms: Shaping the Film Edit”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 4 luglio 2012. <http://laurashapiro.livejournal.com/336378.html>.
- , “Clip choices, context, and other vidding thoughts”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 11 maggio 2004. <http://laurashapiro.livejournal.com/110304.html>.
- , “Club Vivid premiere: I Want Candy”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 18 agosto 2009. <http://laurashapiro.livejournal.com/278825.html>.
- , “Club Vivid premiere: Mothership”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 18 agosto 2009. <http://laurashapiro.livejournal.com/278762.html>.
- , “Commentary Track: Beatitudes”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 1 febbraio 2004. <http://laurashapiro.livejournal.com/48361.html>.
- , “Commentary Track: Some Fantastic”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 15 febbraio 2004. <http://laurashapiro.livejournal.com/49887.html>.
- , “Commentary Track: Wonder of Birds”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 6 febbraio 2004. <http://laurashapiro.livejournal.com/48838.html>.
- , “Creating Mood Panel notes”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 23 febbraio 2004. <http://laurashapiro.livejournal.com/50824.html>.
- , “Design for Vidders: Making Great Titles and Graphics”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 9 marzo 2006. <http://laurashapiro.livejournal.com/152609.html>.
- , “Fan films vs. vids”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, giu 2003. <http://laurashapiro.livejournal.com/19539.html>.

- , “How much would you pay?”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 5 maggio 2003. <http://laurashapiro.livejournal.com/16728.html>.
- , “How to add subtitles and translations to your vids”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 18 luglio 2009. <http://laurashapiro.livejournal.com/273060.html>.
- , “I select this icon in the hope of what I may soon be doing.”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 11 aprile 2013. <http://laurashapiro.livejournal.com/39282.html>.
- , “I still have glitter on my face.”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 13 agosto 2010. <http://laurashapiro.livejournal.com/338662.html>.
- , “I’m back, and I have a new vid!”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 17 agosto 2004. <http://laurashapiro.livejournal.com/73064.html>.
- , “IBARW: vidding COCs, and vidding POCs”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 4 agosto 2008. <http://laurashapiro.livejournal.com/240083.html>.
- , “It’s beta appreciation day!”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 13 ottobre 2009. <http://laurashapiro.livejournal.com/284105.html>.
- , “Mondo Vividcon Report”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, set 2003. <http://laurashapiro.livejournal.com/32624.html>.
- , “My Year In Vidding: 2012”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 31 dicembre 2012. <http://laurashapiro.livejournal.com/345314.html>.
- , “New Angel Vid: God Bless the Child”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 23 novembre 2009. <http://laurashapiro.livejournal.com/287967.html>.
- , “New BSG vid!”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 27 febbraio 2006. <http://laurashapiro.livejournal.com/151561.html>.
- , “New Buffy vid: Ing”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 28 febbraio 2005. <http://laurashapiro.livejournal.com/104060.html>.
- , “NEW DOCTOR WHO VID: Don’t Tell Me Where You’ve Been (Just Show Me What You Know)”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 10 settembre 2011. <http://laurashapiro.livejournal.com/323767.html>.
- , “New Doctor Who Vid: The Lonely People”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 24 febbraio 2007. <http://laurashapiro.livejournal.com/185101.html>.
- , “New Heroes Vid: Sawatte Kawatte (Touch! Change!)”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 3 agosto 2008. <http://laurashapiro.livejournal.com/227585.html>.
- , “New Lord King Bad Vid: Monster”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 21 settembre 2006. <http://laurashapiro.livejournal.com/171257.html>.
- , “NEW META VID: ONLY A LAD (MULTI)”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 27 novembre 2012. <http://laurashapiro.dreamwidth.org/344622.html>.
- , “New Vid: Arrivée (Cocteau’s Beauty and the Beast)”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 27 dicembre 2010. <http://laurashapiro.livejournal.com/310514.html>.
- , “New Vid: Hurricane (FS/BSG) - Escapade premiere!”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 28 febbraio 2010. <http://laurashapiro.livejournal.com/294371.html>.
- , “NEW VID: HURRICANE (FS/BSG) - ESCAPADE PREMIERE!”, *Laura Shapiro Dreamwidth Personal Blog*, 28 febbraio 2010. <http://laurashapiro.dreamwidth.org/296130.html?thread=7564994#cmt7564994>.
- , “New Vid: Let’s Go Crazy”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 14 agosto 2007. <http://laurashapiro.livejournal.com/201984.html>.
- , “New Vid: Nobody Move, Nobody Get Hurt (Community)”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 24 febbraio 2013. <http://laurashapiro.livejournal.com/347931.html>.
- , “New Vid: Queen Bitch (Hedwig and the Angry Inch) - VidUKon Premiere!”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 26 ottobre 2008. <http://laurashapiro.livejournal.com/248202.html>.

- , “New Vid: Shut Up and Drive (DW), Club Vivid ’08 Premiere”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 19 agosto 2008. <http://laurashapiro.livejournal.com/240950.html>.
- , “New Vid: You Can’t Sit Down (Dirty Dancing)”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 2 maggio 2011. <http://laurashapiro.livejournal.com/312312.html>.
- , “New Vids! (The West Wing and Buffy)”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 22 agosto 2005. <http://laurashapiro.livejournal.com/126645.html>.
- , “New vids! My VVC Premieres”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2006. <http://laurashapiro.livejournal.com/167095.html>.
- , “New Yorkers! See vids at the Museum of the Moving Image!”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 29 giugno 2013. <http://laurashapiro.livejournal.com/350968.html>.
- , “On VVC, criticism, and warnings”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 7 gennaio 2010. <http://laurashapiro.livejournal.com/302299.html>.
- , “Remember how vidders argued that we should be allowed to rip DVDs, and won?”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 25 ottobre 2012. <http://laurashapiro.livejournal.com/342583.html>.
- , “Resolutions, and my year in vidding”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 1 gennaio 2005. <http://laurashapiro.livejournal.com/95651.html>.
- , “Signal Boosting: Preserve your vids, for History!”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 14 luglio 2012. <http://laurashapiro.livejournal.com/337269.html>.
- , “So, am I just a total weirdo, or what?”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 13 novembre 2003. <http://laurashapiro.livejournal.com/40023.html>.
- , “The ask-me-anything meme, Answer #1”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 28 giugno 2004. <http://laurashapiro.livejournal.com/66366.html>.
- , “The highlight of VVC: Luminosity’s Scooby Road”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 25 agosto 2005. <http://laurashapiro.livejournal.com/126945.html>.
- , “The Year in Review: Vidding”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 2 gennaio 2004. <http://laurashapiro.livejournal.com/44227.html>.
- , “Thinkiness: DIY video genres, themes, and politics”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 17 settembre 2007. <http://laurashapiro.livejournal.com/206731.html>.
- , “Thinky vidding meta thoughts”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 27 aprile 2005. <http://laurashapiro.livejournal.com/112198.html>.
- , “Vid Collection Review: ‘Don’t Fight in the Snow’”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 3 aprile 2003. <http://laurashapiro.livejournal.com/14097.html>.
- , “Vidding 101”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 12 luglio 2003. <http://laurashapiro.livejournal.com/24090.html>.
- , “Vidding documentary is now online!”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 6 novembre 2008. <http://laurashapiro.livejournal.com/249052.html>.
- , “VIDDING META: You Can’t Stop The Signal”, *Vidding Livejournal Community Blog*, 4 dicembre 2006. <http://vidding.livejournal.com/893694.html>.
- , “Vidding process thoughts”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 30 maggio 2006. <http://laurashapiro.livejournal.com/160948.html>.
- , “Vividcon 2007: Assorted thinky stuff”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 20 agosto 2007. <http://laurashapiro.livejournal.com/203506.html>.
- , “Vividcon 2009: Some observations about race, gender, and accessibility”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 19 agosto 2009. <http://laurashapiro.livejournal.com/279323.html>.
- , “VIVIDCON 2009: VID RECS (1 OF 3)”, *Laura Shapiro Dreamwidth Personal Blog*, 30 agosto 2009. <http://laurashapiro.dreamwidth.org/281783.html>.
- , “Vividcon dreams, Vividcon planning, and a few geeky links”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 17 aprile 2008. <http://laurashapiro.livejournal.com/229961.html>.

- , “VIVIDCON PREMIERE: EVERYTHING IS WRONG (COMMUNITY)”, *Laura Shapiro Dreamwidth Personal Blog*, 12 agosto 2012. <http://laurashapiro.dreamwidth.org/339946.html>.
- , “Vividcon Premiere: Scream (Doctor Who)”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 19 agosto 2013. <http://laurashapiro.livejournal.com/352498.html>.
- , “Vividcon Premiere: Sister, I Need Wine (Six Feet Under)”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 16 agosto 2011. <http://laurashapiro.livejournal.com/321309.html>.
- , “Vividcon premiering vid: Hard Sun”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 19 agosto 2009. <http://laurashapiro.livejournal.com/279155.html>.
- , “VVC Premiere: Me & Julio Down by the Schoolyard”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 8 ottobre 2010. <http://laurashapiro.livejournal.com/304534.html>.
- , “VVC Premiere: Stay Awake (multi)”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 8 ottobre 2010. <http://laurashapiro.livejournal.com/304845.html>.
- , “VVC Premiere: They Don’t Know”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 18 agosto 2009. <http://laurashapiro.livejournal.com/278282.html>.
- , “Vividcon Report: Connecting With Audiences Panel Notes”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 18 agosto 2004. <http://laurashapiro.livejournal.com/73612.html>.
- , “Vividcon Report: The Panels”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 18 agosto 2004. <http://laurashapiro.livejournal.com/73239.html>.
- , “Vividcon Report: The Vids”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 19 agosto 2004. <http://laurashapiro.livejournal.com/73863.html>.
- , “Vividcon: Great Transitions Panel Notes and Info”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 16 agosto 2006. <http://laurashapiro.livejournal.com/168169.html>.
- , “Vividcon: Titles Panel Handout, Notes, and Info”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2006. <http://laurashapiro.livejournal.com/167644.html>.
- , “Why the average pop song makes a boring vid”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 14 gennaio 2003. <http://laurashapiro.livejournal.com/955.html>.
- , “You are better than you think, a-one, a-two, a-three...”, *Laura Shapiro Livejournal Personal Blog*, 4 marzo 2003. <http://laurashapiro.livejournal.com/9935.html>.
- Levin Russo, Julie, “acafanworks!?”, *cyborganize Livejournal Personal Blog*, 11 aprile 2008. <http://cyborganize.livejournal.com/18745.html>.
- , “Hera Has Six Mommies: THE VID”, *cyborganize Livejournal Personal Blog*, 10 giugno 2008. <http://cyborganize.livejournal.com/21365.html>.
- , “Media Fetish: The Vidshow! - Brown University, April 2008”, *cyborganize Livejournal Personal Blog*, 22 agosto 2008. <http://cyborganize.livejournal.com/24374.html>.
- lierdumoa, “More Vidding Ramble”, *lierdumoa Livejournal Personal Blog*, 20 settembre 2004. <http://lierdumoa.livejournal.com/121105.html>.
- , “On clipping and rhythm in vidding”, *lierdumoa Livejournal Personal Blog*, 3 agosto 2004. <http://lierdumoa.livejournal.com/105956.html>.
- lila futuransky, “VID, if you can believe it: The Future Stops Here.”, *lila futuransky Dreamwidth Personal Blog*, 1 maggio 2008. <http://futuransky.dreamwidth.org/179933.html#cutid1>.
- , “Vividcon brain dump part 1: the experience”, *lila futuransky Dreamwidth Personal Blog*, 13 agosto 2012. <http://futuransky.dreamwidth.org/223186.html#cutid1>.
- , “WisCon Premiere vid: Metal Heart”, *lila futuransky Dreamwidth Personal Blog*, 1 giugno 2011. <http://futuransky.dreamwidth.org/211273.html#cutid1>.
- , “WisCon vidshow”, *lila futuransky Dreamwidth Personal Blog*, 27 maggio 2009. <http://futuransky.dreamwidth.org/195228.html>.
- lim, “discussion: 10TiK: editing”, *Vidding Livejournal Community Blog*, 18 gennaio 2008. <http://vidding.livejournal.com/1331504.html>.



- , “Lim: Notes How I Made My Vid”, *lim Livejournal Personal Blog*, giugno 2006. <http://web.archive.org/web/20081009111706/http://www.kekkai.org/lim/notes/tihiw.html>.
- , “Lim: Notes How I Made My Vid”, *lim Livejournal Personal Blog*, ottobre 2006. <http://web.archive.org/web/20071209115257/http://www.kekkai.org/lim/notes/ial.html>.
- , “Lim: Notes How I Made My Vid”, *lim Livejournal Personal Blog*, novembre 2006. <http://web.archive.org/web/20071209115332/http://www.kekkai.org/lim/notes/wp.html>.
- , “Lim: Notes How I Made My Vid”, *lim Livejournal Personal Blog*, febbraio 2007. <http://web.archive.org/web/20071209115327/http://www.kekkai.org/lim/notes/us.html>.
- Lim, “Both Sides Now (Star Trek: TOS slideshow)”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Both\\_Sides\\_Now\\_\(Star\\_Trek:\\_TOS\\_slideshow\)](http://fanlore.org/wiki/Both_Sides_Now_(Star_Trek:_TOS_slideshow)).
- , “Dante’s Prayer”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Dante%27s\\_Prayer](http://fanlore.org/wiki/Dante%27s_Prayer).
- , “I Put You There”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/I\\_Put\\_You\\_There\\_-\\_Laura\\_Shapiro\\_%26\\_Lithiumdoll](http://fanlore.org/wiki/I_Put_You_There_-_Laura_Shapiro_%26_Lithiumdoll).
- , “Kandy Fong”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Kandy\\_Fong](http://fanlore.org/wiki/Kandy_Fong).
- , “Luminosity”, *Fanlore*, s.d. <http://fanlore.org/wiki/Luminosity>.
- , “Mary Van Deusen”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Mary\\_Van\\_Deusen](http://fanlore.org/wiki/Mary_Van_Deusen).
- Lim, Nicole, “Women’s Art and ‘Women’s Work’”, *Ambling Along the Aqueduct*, 29 agosto 2007. <http://aqueductpress.blogspot.it/2007/08/womens-art-and-womens-work.html>.
- Liviapenn, “Sisabet”, *Fanlore*, s.d. <http://fanlore.org/wiki/Sisabet>.
- lolachrome, “Glee multi/metavid: You”, *Lolachrome Dreamwidth Personal Blog*, 7 agosto 2012. <http://lola.dreamwidth.org/90699.html>.
- , “New Vid: Flickers”, *lolachrome Livejournal Personal Blog*, 19 settembre 2012. <http://lolachrome.livejournal.com/81412.html>.
- Lothian, Alexis, “New media and old institutions: 2”, *Queer Geek Theory*, 7 febbraio 2009. <http://queergeektheory.wordpress.com/2009/02/07/new-media-and-old-institutions-2/>.
- lsmith1, “Fan Culture @ Swarthmore» Blog Archive» Kirk/Spock video controversy”, 12 febbraio 2008. [http://blogs.swarthmore.edu/students/fmst85\\_s08/2008/02/12/80/](http://blogs.swarthmore.edu/students/fmst85_s08/2008/02/12/80/).
- Lynnc, “Lynn C.”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Lynn\\_C](http://fanlore.org/wiki/Lynn_C).
- , “LynnC’s 2001 Vidding Process”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/LynnC%27s\\_2001\\_Vidding\\_Process](http://fanlore.org/wiki/LynnC%27s_2001_Vidding_Process).
- Lynn Cherny, “Fan Videos, Redux or Three”, *Ghostweather R&D*, 2 dicembre 2007. <http://www.ghostweather.com/blog/2007/12/fan-videos-redux-or-three.html>.
- Martha Nightingale, “A bit of vidding meta -- cutting and synching”, *commodorified Livejournal Personal Blog*, 10 marzo 2005. <http://commodorified.livejournal.com/36551.html>.
- Mary Crawford, “New multi-fandom vid: ‘Improper Dancing’ (premiered at Club Vivid 2007)”, *Mary Crawford Livejournal Personal Blog*, 17 agosto 2007. <http://marycrawford.livejournal.com/170970.html>.
- McIntosh, Peggy, “White Privilege: Unpacking the Invisible Knapsack”, Working Paper 189. White Privilege and Male Privilege: A Personal Account of Coming To See Correspondences through Work in Women’s Studies, 1988. <http://ted.coe.wayne.edu/ele3600/mcintosh.html>.
- meeedeee, “Con Vids”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Con\\_vids](http://fanlore.org/wiki/Con_vids).
- , “E-Mail and Mailing Lists: When The Internet Was A Toll Road”, *meeedeee Tumblr*, settembre 2013. <http://meeedeee.tumblr.com/post/61871915286/e-mail-and-mailing-lists-when-the-internet-was-a-toll>.
- , “Fan Vidding: The TeenAge Years - Part 1”, *meeedeee Tumblr*, settembre 2013. <http://meeedeee.tumblr.com/post/60962046575/fan-vidding-the-teenage-years-part-1>.
- , “Fan Vidding: The TeenAge Years - Part 2”, *meeedeee Tumblr*, settembre 2013. <http://meeedeee.tumblr.com/post/61056302709/fan-vidding-the-teenage-years-part-2>.
- , “Fan Vidding: The TeenAge Years - Part 3”, *meeedeee Tumblr*, settembre 2013. <http://meeedeee.tumblr.com/post/61152008368/fan-vidding-the-teenage-years-part-3>.

- , “Fan Vidding: The TeenAge Years - Part 4”, *meeedeee Tumblr*, settembre 2013. <http://meeedeee.tumblr.com/post/61421645402/fan-vidding-the-teenage-years-part-4>.
- , “Fan Vidding: The TeenAge Years - Part 5”, *meeedeee Tumblr*, settembre 2013. <http://meeedeee.tumblr.com/post/61673669282/fan-vidding-the-teenage-years-part-5>.
- , “Fandom is my Fandom, The Southern Enclave was one of the later Star...”, *meeedeee Tumblr*, settembre 2013. <http://meeedeee.tumblr.com/post/61963309635/the-southern-enclave-was-one-of-the-later-star>.
- , “Hurt (Brokeback Mountain vid)”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Hurt\\_\(Brokeback\\_Mountain\\_vid\)](http://fanlore.org/wiki/Hurt_(Brokeback_Mountain_vid)).
- , “Internet Fans Controversy Du Jour (Sandy Herrold)”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Internet\\_Fans\\_Controversy\\_Du\\_Jour\\_\(Sandy\\_Herrold\)](http://fanlore.org/wiki/Internet_Fans_Controversy_Du_Jour_(Sandy_Herrold)).
- , “K/S Fandom: Oh the horrors of the Internets!”, *meeedeee Tumblr*, agosto 2013. <http://meeedeee.tumblr.com/post/57887817764/k-s-fandom-oh-the-horrors-of-the-internets>.
- , “Kandy Fong Slide and VHS Video Shows to 1990”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Kandy\\_Fong\\_Slide\\_and\\_VHS\\_Video\\_Shows\\_to\\_1990](http://fanlore.org/wiki/Kandy_Fong_Slide_and_VHS_Video_Shows_to_1990).
- , “Knights of the Round Table”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Knights\\_of\\_the\\_Round\\_Table](http://fanlore.org/wiki/Knights_of_the_Round_Table).
- , “Lynn’s List of Aesthetic Vidding Reminders (to Herself)”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Lynn%27s\\_List\\_of\\_Aesthetic\\_Vidding\\_Reminders\\_\(to\\_Herself\)](http://fanlore.org/wiki/Lynn%27s_List_of_Aesthetic_Vidding_Reminders_(to_Herself)).
- , “On the Prowl”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/On\\_the\\_Prowl](http://fanlore.org/wiki/On_the_Prowl).
- , “Rook”, *Fanlore*, s.d. <http://fanlore.org/wiki/Rook>.
- , “Structuring Your Vid: Knowing Your Audience”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Structuring\\_Your\\_Vid:\\_Knowing\\_Your\\_Audience](http://fanlore.org/wiki/Structuring_Your_Vid:_Knowing_Your_Audience).
- , “Superstar”, *Fanlore*, s.d. <http://fanlore.org/wiki/Superstar>.
- , “The First Post To The First Slash Mailing List”, *meeedeee Tumblr*, settembre 2013. <http://meeedeee.tumblr.com/post/59826201225/the-first-post-to-the-first-slash-mailing-list>.
- , “The Impact of Blogging on Fandom”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/The\\_Impact\\_of\\_Blogging\\_on\\_Fandom](http://fanlore.org/wiki/The_Impact_of_Blogging_on_Fandom).
- , “The Year Is 1995 And Let Me Explain This Thing Called A Website”, *meeedeee Tumblr*, dicembre 2013. <http://meeedeee.tumblr.com/post/66128898197/the-year-is-1995-and-let-me-explain-this-thing-called-a>.
- , “Vogue”, *Fanlore*, s.d. <http://fanlore.org/wiki/Vogue>.
- Melina, “Vividcon”, *Fanlore*, s.d. <http://fanlore.org/wiki/Vividcon>.
- milly, “Rec: ‘Hard Sun’ (Firefly/meta) (and thoughts on meta vids)”, *milly Livejournal Personal Blog*, 20 agosto 2009. <http://milly.livejournal.com/319525.html>.
- morgandawn, “A response to synecdochic’s Humble Opinions on Good Vidding”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 5 aprile 2007. <http://vidding.livejournal.com/1032639.html>.
- , “Back When Dinosaurs Roamed The Earth Part V”, *morgandawn Dreamwidth Personal Blog*, 10 settembre 2012. <http://morgandawn.dreamwidth.org/1195072.html>.
- , “Back When Dinosaurs Roamed The Earth Part VI”, *morgandawn Livejournal Personal Blog*, 5 settembre 2012. <http://morgandawn.livejournal.com/1227315.html>.
- , “Dear Diary...”, *morgandawn Livejournal Personal Blog*, 22 settembre 2013. <http://morgandawn.livejournal.com/1319024.html>.
- , “Fan Vidding: The TeenAge Years - Part 1”, *morgandawn Dreamwidth Personal Blog*, 11 novembre 2013. <http://morgandawn.dreamwidth.org/1282716.html>.
- , “Fan Vidding: The TeenAge Years - Part 2”, *morgandawn Dreamwidth Personal Blog*, 12 settembre 2013. <http://morgandawn.dreamwidth.org/1283050.html>.
- , “Fan Vidding: The TeenAge Years - Part 3”, *morgandawn Dreamwidth Personal Blog*, 13 settembre 2013. <http://morgandawn.dreamwidth.org/1283573.html>.
- , “Fan Vidding: The TeenAge Years - Part 4”, *morgandawn Dreamwidth Personal Blog*, 16 settembre 2013. <http://morgandawn.dreamwidth.org/1284457.html>.

- , “Fan Vidding: The TeenAge Years - Part 5”, *morgandawn Dreamwidth Personal Blog*, 18 settembre 2013. <http://morgandawn.dreamwidth.org/1286063.html>.
- , “Fan Vids! In A Museum!”, *morgandawn Dreamwidth Personal Blog*, 23 agosto 2013. <http://morgandawn.dreamwidth.org/1272841.html>.
- , “Fandom Whiplash”, *morgandawn Dreamwidth Personal Blog*, 16 settembre 2013. <http://morgandawn.dreamwidth.org/1285104.html>.
- , “Fanvids On Vimeo (or an exploration of fair use in the online world)”, *Vidding Livejournal Community Blog*, 6 gennaio 2009. <http://vidding.livejournal.com/1712974.html>.
- , “Filking History & Orphans”, *morgandawn Livejournal Personal Blog*, 20 gennaio 2013. <http://morgandawn.livejournal.com/1244578.html>.
- , “How \*did\* fandom react to the Internet?”, *morgandawn Livejournal Personal Blog*, 31 marzo 2011. <http://morgandawn.livejournal.com/1155636.html>.
- , “Interesting post about early horror fanvids”, *morgandawn Dreamwidth Personal Blog*, 2 settembre 2013. <http://morgandawn.dreamwidth.org/1279265.html>.
- , “Label That Vid (God Says Nothing Back) - the Coda”, *morgandawn Dreamwidth Personal Blog*, 9 maggio 2007. <http://morgandawn.dreamwidth.org/389574.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter 1/2: Issue 36 (Week Oct 11 to Oct 24, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 24 ottobre 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/27147.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter 103 (April 20, 2010 to May 15, 2010)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 6 giugno 2010. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/108315.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter 104 (May15, 2010 to June15, 2010)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 7 febbraio 2010. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/109172.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter 105 (June 15, 2010 to July 1, 2010)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 2 luglio 2010. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/109317.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter 2/2: Issue 36 (Week Oct 11 to Oct 24, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 24 ottobre 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/27147.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 10 (Week March 29 to April 4, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 4 aprile 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/16224.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 100 (Weeks Feb 7, 2010- March 1, 2010)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 1 marzo 2010. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/102201.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 101A (Weeks March 1, 2010- March 31, 2010)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 4 febbraio 2010. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/103400.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 101B (Weeks March 1, 2010- March 31, 2010)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 4 marzo 2010. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/104340.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 102 (Weeks April 1, 2010 - April 20, 2010)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 5 dicembre 2010. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/105978.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 11 (Week April 5 to April 11, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 11 aprile 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/16929.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 12 (Week April 11 to April 17, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 18 aprile 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/17520.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 13 (Week April 18 to April 25, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 25 aprile 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/17997.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 14 (Week April 26 to May 2, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 2 maggio 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/18274.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 15 (Week May 3 to May 9, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 9 maggio 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/19168.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 16 (Week May 10 to May 17, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 24 maggio 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/19526.html>.

- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 17, Part 1 (May 25 to May 27, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 28 maggio 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/20632.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 17, Part 2 (May 25 to May 27, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 1 giugno 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/20813.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 18 (May 29 to June 6, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 6 giugno 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/21346.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 19 (June 6 to June 13, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 13 giugno 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/21874.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 2 (Week Feb 1 to Feb 8, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 7 febbraio 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/6698.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 20 (June 14 to June 20, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 20 giugno 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/22669.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 21 (June 21 to June 27, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 27 giugno 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/23068.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 22 (Week June 28 to July 4, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 5 luglio 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/23343.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 23 (Week July 5 to July 11, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 11 luglio 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/23632.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 24 (Week July 11 to July 17, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 19 luglio 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/23947.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 25 (Week July 18 to July 25, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 26 luglio 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/24078.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 26 (Week July 26 to Aug 1, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 1 agosto 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/24468.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 27 (Week Aug 1 to Aug 6, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 7 agosto 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/24631.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 28 (Week Aug 7 to Aug 22, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 22 agosto 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/25034.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 29 (Week Aug 23 to Aug 29, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 29 agosto 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/25241.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 3 (Week Feb 9 to Feb 14, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 14 febbraio 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/8543.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 30 (Week Aug 30 to Sept 5, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 6 settembre 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/25472.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 31 (Week Sept 6 to Sept 12, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 12 settembre 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/25741.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 32 (Week Sept 13 to Sept 19, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 19 settembre 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/26292.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 33 (Week Sept 20 to Sept 26, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 26 settembre 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/26591.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 34 (Week Sept 26 to Oct 3, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 3 ottobre 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/26709.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 35 (Week Oct 4 to Oct 10, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 10 ottobre 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/26943.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 37 (Week Oct 25 to Oct 31, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 31 ottobre 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/27669.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 38 (Week Oct 31 to Nov 7, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 7 novembre 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/28073.html>.

- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 39 (Week Nov 8 to Nov 14, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 14 novembre 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/28189.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 4 (Week Feb 15 to Feb 21, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 21 febbraio 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/10179.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 40 (Week Nov 14 to Nov 21, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 21 novembre 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/28514.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 41 (Week Nov 22 to Nov 29, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 29 novembre 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/28742.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 42 (Week Nov 29 to Dec 5, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 15 dicembre 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/29068.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 43 (Week Dec. 6 to Dec 12, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 12 dicembre 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/29209.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 44 (Week Dec. 20 to Dec 26, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 27 dicembre 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/29854.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 44A (Week Dec. 13 to Dec 19, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 19 dicembre 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/29646.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 5 (Week Feb 22 to Feb 28, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 28 febbraio 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/11474.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 52 (Week Jan 31 to Feb 6, 2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 6 febbraio 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/31537.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 53 (Week Feb 7 to Feb 13, 2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 13 febbraio 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/31903.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 54 (Week Feb 14 to Feb 21, 2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 21 febbraio 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/32229.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 55 (Week Feb 22 to Feb 28, 2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 28 febbraio 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/32288.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 58 (Weeks March 13 to March 20, 2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 20 marzo 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/34205.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 59 (Weeks March 20 to March 26, 2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 27 marzo 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/34912.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 6 (Week March 1 to March 7, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 7 marzo 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/13036.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 61 (Weeks April 3 to April 10, 2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 10 aprile 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/36293.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 62 (Weeks April 10 to April 16, 2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 17 aprile 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/36721.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 63 (Weeks April 16 to April 23, 2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 24 aprile 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/37281.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 65 (Weeks April 30 to May 8, 2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 8 maggio 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/38505.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 66 (Weeks May 8 to May 20, 2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 20 maggio 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/39222.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 67 (Weeks May 20 to June 1, 2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 2 giugno 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/40075.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 68 (Weeks June 1 to June 9, 2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 9 giugno 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/40573.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 69 (Weeks June 10 to June 25, 2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 27 giugno 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/41352.html>.

- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 7 (Week March 8 to March 14, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 14 marzo 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/14202.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 70 (Weeks June 25 to July 3, 2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 23 luglio 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/42202.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 71 (Weeks July 4 to July 16, 2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 17 luglio 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/42270.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 72 (Weeks July 17 to July 31, 2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 1 agosto 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/42896.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 73 (Weeks August 1 to August 18, 2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 19 agosto 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/43283.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 74 (Weeks August 18 to August 30, 2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 30 agosto 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/44454.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 76 (Weeks September 25 to October 14 2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 14 ottobre 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/47106.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 77 (Weeks October 16 to October 25,2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 26 ottobre 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/47447.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 78 (Weeks October 25 to November 16,2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 16 novembre 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/51072.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 79 (Weeks November 16 to November 26,2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 26 novembre 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/52885.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 8 (Week March 14 to March 21, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 21 marzo 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/14899.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 80 (Weeks November 26 to December 16,2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 16 dicembre 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/56954.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 81 (Weeks December 16, 2008 - Jan. 2, 2009)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 2 gennaio 2009. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/59337.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 82 (Weeks Jan 2, 2009 - Jan. 18, 2009)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 18 gennaio 2009. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/61872.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 83 (Weeks Jan 18, 2009 - Feb. 7, 2009)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 27 febbraio 2009. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/63497.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 84 (Weeks Feb 7, 2009 - March 3, 2009)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 7 marzo 2009. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/67386.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 85 (Weeks March 4, 2009 - March 23, 2009)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 23 marzo 2009. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/69384.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 86 (Weeks March 24, 2009 - April 16, 2009)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 16 aprile 2009. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/71764.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 87 (Weeks April 16, 2009 - May 11, 2009)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 11 maggio 2009. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/74141.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 88 (Weeks May 12, 2009 - May 25, 2009)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 25 maggio 2009. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/76191.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 89 (Weeks May 26, 2009 - June 12, 2009)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 12 giugno 2009. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/77560.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 9 (Week March 21 to March 28, 2007)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 28 marzo 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/15591.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 90 (Weeks June 12, 2009 - June 28, 2009)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 28 giugno 2009. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/79714.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 91 (Weeks June 28, 2009 - July 15, 2009)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 15 luglio 2009. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/80258.html>.

- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 93 (Weeks July 25, 2009 - August 10, 2009)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 10 agosto 2009. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/84586.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 94 (Weeks August 11, 2009 - August 25, 2009)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 27 agosto 2009. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/85405.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 95 (Weeks August 25, 2009 - Sept18, 2009)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 18 settembre 2009. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/86941.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 96-A (Weeks Sept 19, 2009 - October 27, 2009)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 27 ottobre 2009. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/90375.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 97-A (Weeks Oct 27, 2009 - November 12, 2009)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 12 novembre 2009. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/91452.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 97-B (Weeks October 28, 2009 - December 11, 2009)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 11 dicembre 2009. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/95353.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 98 (Weeks December 11, 2009 - December 31, 2009)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 1 gennaio 2010. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/96646.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issue 99 (Weeks Jan 1, 2010- Feb 6, 2010)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 6 febbraio 2012. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/101108.html>.
- , “Meta Vidding Newsletter: Issues 56 & 57 (Weeks Feb 29 to March 12, 2008)”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 12 marzo 2008. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/33405.html>.
- , “More From The Fandom Vaults: Part III”, *morgandawn Dreamwidth Personal Blog*, 17 settembre 2012. <http://morgandawn.dreamwidth.org/1197764.html>.
- , “More From The Fandom Vaults: Part V”, *morgandawn Dreamwidth Personal Blog*, 29 settembre 2012. <http://morgandawn.dreamwidth.org/1200260.html>.
- , “My First Vid (Master List Of First Vids)”, *morgandawn Dreamwidth Personal Blog*, 7 febbraio 2007. <http://morgandawn.dreamwidth.org/886772.html>.
- , “OTW Legal Needs Your Help”, *morgandawn Dreamwidth Personal Blog*, 22 settembre 2013. <http://morgandawn.dreamwidth.org/1287543.html>.
- , “Streaming Video: Vimeo”, *Vidding Livejournal Community Blog*, 11 novembre 2008. <http://vidding.livejournal.com/1655266.html>.
- , “Submitting To Conventions Showing Fan Made Music Videos (LONG)”, *Vidding Livejournal Community Blog*, 23 agosto 2006. <http://vidding.livejournal.com/771742.html>.
- , “The Year Is 1995 And Let Me Explain This Thing Called A Website”, *morgandawn Livejournal Personal Blog*, 5 novembre 2013. <http://morgandawn.livejournal.com/1330881.html>.
- , “Vidders (Once Again) Win The World Series of Legal Protections”, *morgandawn Dreamwidth Personal Blog*, ott 2012. <http://morgandawn.dreamwidth.org/1203968.html>.
- , “Vidding: The Vid That Made Me Want To Vid”, *morgandawn Dreamwidth Personal Blog*, 29 ottobre 2008. <http://morgandawn.dreamwidth.org/904082.html>.
- , “Vimeo: Please Be Aware Of Your Surroundings At All Times”, *Vidding Livejournal Community Blog*, 28 gennaio 2009. <http://vidding.livejournal.com/1742826.html>.
- mpoetess, “très frustrant”, *mpoetess Livejournal Personal Blog*, 24 dicembre 2003. <http://mpoetess.livejournal.com/288759.html>.
- mranderson71, “Vid watching/making habits”, *mranderson71 Livejournal Personal Blog*, 7 giugno 2008. <http://mranderson71.livejournal.com/10908.html>.
- mresundance, “mresundance | Plant Your Hope with Good Seeds (VVC Con Report)”, *mresundance Dreamwidth Personal Blog*, 16 agosto 2011. <http://mresundance.dreamwidth.org/712990.html>.
- , “New Vid: Mercedes-Benz (Iron Man)”, *mresundance Livejournal Personal Blog*, 4 febbraio 2009. <http://dancingvader.livejournal.com/5544.html>.
- , “Runs in the Family (True Blood vid)”, *mresundance Livejournal Personal Blog*, 2 gennaio 2010. <http://dancingvader.livejournal.com/9662.html>.

- , “Vid: I Just Had Sex (Thor)”, *mresundance Livejournal Personal Blog*, 1 dicembre 2011. <http://mresundance.livejournal.com/811646.html>.
- nestra, “nestra | (no subject)”, *nestra Dreamwidth Personal Blog*, 25 maggio 2006. <http://nestra.dreamwidth.org/153056.html>.
- niqaeli, “The Making Of The Long Spear”, *niqaeli Dreamwidth Personal Blog*, 14 marzo 2010. <http://niqaeli.dreamwidth.org/139506.html>.
- norwich36, “feminist vids”, *norwich Livejournal Personal Blog*, 18 agosto 2010. <http://norwich36.livejournal.com/220699.html>.
- Nos, “On Chicks, Dudes and Fandom”, *Fanficrants Community Livejournal Blog*, 9 novembre 2005. <http://fanficrants.livejournal.com/1421932.html>.
- nushanakt, “The multi-faceted definitions of vidding”, *nushanakt Livejournal Personal Blog*, 2 settembre 2009. <http://nushanakt.livejournal.com/12669.html>.
- obsessive24, “Ask the vidder - obsessive24”, *spnroundtable Livejournal Community Blog*, 24 novembre 2009. <http://spnroundtable.livejournal.com/186626.html>.
- , “BtVS vid - Brothers & Sisters - Ben & Glory”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 18 maggio 2005. <http://obsessive24.livejournal.com/121743.html>.
- , “Firefly/Serenity vid - Post Blue - Simon/River”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 17 aprile 2006. <http://obsessive24.livejournal.com/112993.html>.
- , “new angel vid - Blindfold - Angel/Fred”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 10 febbraio 2007. <http://obsessive24.livejournal.com/170870.html>.
- , “new vid - ‘All is Full of Love’ - True Blood - Godric & Eric”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 9 ottobre 2009. <http://obsessive24.livejournal.com/284999.html>.
- , “new vid - ‘Bachelorette’ - Buffy the Vampire Slayer - ensemble”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2009. <http://obsessive24.livejournal.com/280213.html>.
- , “new vid - ‘Climbing up the Walls’ - Supernatural/Firefly/Heroes”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 22 agosto 2008. <http://obsessive24.livejournal.com/225625.html>.
- , “new vid - ‘Cuckoo’ - Angel - Lindsey character”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 29 novembre 2008. <http://obsessive24.livejournal.com/237803.html>.
- , “new vid - ‘Disarm’ - Harry Potter - Draco, Draco/Harry”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 22 ottobre 2011. <http://obsessive24.livejournal.com/410476.html>.
- , “new vid - ‘Don’t Forget Me’”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 14 agosto 2011. <http://obsessive24.livejournal.com/397221.html>.
- , “new vid - ‘Effigy’ - Merlin - Guinevere”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 15 febbraio 2009. <http://obsessive24.livejournal.com/247687.html>.
- , “new vid - ‘Fall of Man’ - Supernatural - Castiel/Dean”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 18 maggio 2009. <http://obsessive24.livejournal.com/261525.html>.
- , “new vid - ‘Falling Down’ - AtS/BtVS - Angel”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 2 aprile 2011. <http://obsessive24.livejournal.com/380675.html>.
- , “new vid - Fight Club - ‘Cells’”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 7 agosto 2006. <http://obsessive24.livejournal.com/137621.html>.
- , “new vid - ‘Follow the Cops Back Home’ - Fringe”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 12 dicembre 2010. <http://obsessive24.livejournal.com/364171.html>.
- , “new vid - ‘Freestyler’ - Smallville - Oliver”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 9 maggio 2007. <http://obsessive24.livejournal.com/184943.html>.
- , “new vid - Gilmore Girls - ‘Maybe Tomorrow’”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 13 novembre 2006. <http://obsessive24.livejournal.com/152341.html>.
- , “new vid - ‘I Wish I Was Queer So I Could Get Chicks’ - Supernatural”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 7 agosto 2010. <http://obsessive24.livejournal.com/340108.html>.



- , “new vid - ‘Iron’ - Game of Thrones - House Stark”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 26 novembre 2011. <http://obsessive24.livejournal.com/417132.html>.
- , “new vid - ‘It’s Alright, It’s Okay’ - The OC - Marissa character”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 3 maggio 2009. <http://obsessive24.livejournal.com/259749.html>.
- , “new vid - ‘Jesus for the Jugular’- Carnivale”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 13 agosto 2007. <http://obsessive24.livejournal.com/194873.html>.
- , “new vid - ‘New Dawn Fades’ - Doctor Who - Ten character”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 6 settembre 2007. <http://obsessive24.livejournal.com/197742.html>.
- , “new vid - ‘New Slang’ - Friday Night Lights”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 22 agosto 2008. <http://obsessive24.livejournal.com/225981.html>.
- , “new vid - ‘One of a Kind’ - Heroes - Sylar”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 17 maggio 2007. <http://obsessive24.livejournal.com/186334.html>.
- , “new vid - ‘People Got a Lotta Nerve’ - Firefly/Serenity - River”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 6 febbraio 2010. <http://obsessive24.livejournal.com/301558.html>.
- , “new vid - ‘Piece of Me’ - Britney Spears”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 29 novembre 2008. <http://obsessive24.livejournal.com/211009.html>.
- , “new vid - ‘Remember the Name’ - Game of Thrones - ensemble”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 7 ottobre 2012. <http://obsessive24.livejournal.com/463771.html>.
- , “new vid - Romeo & Juliet - Gloomy Sunday”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 24 agosto 2006. <http://obsessive24.livejournal.com/136723.html>.
- , “new vid - ‘Slow Down Gandhi’ - Battlestar Galactica - ensemble”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 15 marzo 2009. <http://obsessive24.livejournal.com/252938.html>.
- , “new vid - ‘Smoke and Mirrors’ - Mad Men”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 2 febbraio 2013. <http://obsessive24.livejournal.com/469201.html>.
- , “new vid - ‘The Other Side’ - House M.D. - Chase character”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 13 agosto 2007. <http://obsessive24.livejournal.com/194781.html>.
- , “new vid - ‘This is the Picture’ - Whedonverse multi”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 18 novembre 2011. <http://obsessive24.livejournal.com/356478.html>.
- , “new vid - ‘Whenever, Wherever’ - the Twilight Saga - Edward/Jacob”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 13 agosto 2011. <http://obsessive24.livejournal.com/396601.html>.
- , “new vid - ‘Wicked Game’ - Battlestar Galactica - Dee character”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 17 gennaio 2010. <http://obsessive24.livejournal.com/298323.html>.
- , “new vid - 天龙 - All That I Am”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 6 luglio 2006. <http://obsessive24.livejournal.com/127654.html>.
- , “Queer As Folk (UK) vid - Brothers on a Hotel Bed - Stuart/Vince, overview”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 26 maggio 2006. <http://obsessive24.livejournal.com/123139.html>.
- , “Request for constructive criticism - vids”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 28 gennaio 2009. <http://obsessive24.livejournal.com/245651.html>.
- , “this is not vidding meta”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 30 giugno 2008. <http://obsessive24.livejournal.com/221677.html>.
- , “vidding thoughts”, *obsessive24 Livejournal Personal Blog*, 31 gennaio 2007. <http://obsessive24.livejournal.com/167968.html>.
- par\_avion, “imeem, arrgh, some more”, *Vidding Livejournal Community Blog*, 27 giugno 2009. <http://vidding.livejournal.com/1916075.html>.
- , “Recent Vidding Meta and (Less Recent) Vid Rec posts”, *Veni\_Vidi\_Vids Livejournal Community Blog*, 3 febbraio 2007. <http://veni-vidi-vids.livejournal.com/3851.html>.
- , “VVC2005: Lord King Bad Vid party”, *Vividcon Livejournal Community Blog*, 24 agosto 2009. <http://vividcon.livejournal.com/46775.html>.

- paraka, "How Fandom Has Changed", *paraka Livejournal Personal Blog*, 19 maggio 2008.  
<http://paraka.livejournal.com/160502.html>.
- , "On Reviewing in Fandom", *paraka Livejournal Personal Blog*, 31 luglio 2008.  
<http://paraka.livejournal.com/172289.html>.
- permetaform, "2nd Level: Technical Vidding Tips", *permetaform Livejournal Personal Blog*, 21 giugno 2004.  
<http://permetaform.livejournal.com/193068.html>.
- , "Basement Level: General Info", *permetaform Livejournal Personal Blog*, 21 giugno 2004.  
<http://permetaform.livejournal.com/193671.html>.
- , "Big List of Vid Meta [updated Newbie List 2.16.6]", *permetaform Livejournal Personal Blog*, 21 giugno 2004.  
<http://permetaform.livejournal.com/150126.html>.
- , "Flying Leap: Feedback and Critique", *permetaform Livejournal Personal Blog*, 21 giugno 2004.  
<http://permetaform.livejournal.com/192193.html>.
- , "Neither here nor there: Misc. Vid Stuff", *permetaform Livejournal Personal Blog*, 21 giugno 2004.  
<http://permetaform.livejournal.com/192416.html>.
- , "Vidder Comments", *permetaform Livejournal Personal Blog*, 21 giugno 2004.  
<http://permetaform.livejournal.com/191583.html>.
- , "vidding and POV", *permetaform Livejournal Personal Blog*, 7 luglio 2005.  
<http://permetaform.livejournal.com/288268.html>.
- , "[vidding tutorial] Keyframes", *permetaform Livejournal Personal Blog*, 8 ottobre 2006.  
<http://permetaform.livejournal.com/355216.html>.
- Peterson, Latoya, "Link Love - PoC in SciFi Carnival #9 - What I Heard About You and What it Meant For Me | Racialicious - the intersection of race and pop culture", 5 maggio 2008.  
<http://www.racialicious.com/2008/05/05/link-love-poc-in-sci-fi-carnival-9-what-i-heard-about-you-and-what-it-meant-for-me/>.
- pipsqueaky, "Vidding Thoughts of the Day", *pipsqueaky Livejournal Personal Blog*, 1 aprile 2004.  
<http://pipsqueaky.livejournal.com/16291.html>.
- rache, "Escapade Sidebar 1: Vid Reading Levels or Beware the Cheese", *Rache Livejournal Personal Blog*, 1 marzo 2005.  
<http://wickedwords.livejournal.com/211742.html>.
- , "VVC panel: The Genealogy of Vidding", *Rache Livejournal Personal Blog*, 26 agosto 2005.  
<http://wickedwords.livejournal.com/294250.html>.
- rdphantom, "Four Years In Fandom", *rdphantom Livejournal Personal Blog*, 20 maggio 2009.  
<http://rdphantom.livejournal.com/5139.html>.
- renenet, "BRAINS-storming!", *Vividcon Livejournal Community Blog*, 16 marzo 2010.  
<http://vividcon.livejournal.com/210607.html>.
- , "OMG I made a vid! Send help!", *renenet Livejournal personal blog*, 17 agosto 2006.  
<http://renenet.livejournal.com/222663.html>.
- rhoboat, "Thoughts on vidding stuff", *rhoboat Livejournal Personal Blog*, 22 gennaio 2010.  
<http://rhoboat.livejournal.com/134908.html>.
- river boat, "Tangled thoughts on the visceral vs the think-y in vids", *river boat Livejournal Personal Blog*, 16 aprile 2009.  
<http://river-boat.livejournal.com/71261.html>.
- Romano, Aja, "Fannish Inquisitions: Countering Assumptions About Fandom", *Mangabookshelf*, 21 marzo 2012.  
<http://mangabookshelf.com/25964/fannish-inquisitions-countering-assumptions-about-fandom-part-1/>.
- sdwolfpup, "2007 Fannish Year In Review!", *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 18 dicembre 2007.  
<http://sdwolfpup.livejournal.com/400088.html>.
- , "2008 Fannish Year In Review!", *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 1 gennaio 2009.  
<http://sdwolfpup.livejournal.com/480295.html>.
- , "2009 Fannish Year In Review!", *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 16 dicembre 2009.  
<http://sdwolfpup.livejournal.com/528689.html>.

- , “2010 Fannish Year In Review”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 12 luglio 2010. <http://sdwolfpup.livejournal.com/573898.html>.
- , “2012 Fannish Year In Review”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 2 gennaio 2013. <http://sdwolfpup.livejournal.com/652092.html>.
- , “Aaaaand the Vidding meme going around”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 24 luglio 2009. <http://sdwolfpup.livejournal.com/511248.html>.
- , “Because we all know how good I am at sticking to things like this!”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 19 agosto 2011. <http://sdwolfpup.livejournal.com/602156.html>.
- , “Beta thoughts and a question about a naturopathic link”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 13 marzo 2006. <http://sdwolfpup.livejournal.com/246667.html>.
- , “Fannish year in review!”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 2 gennaio 2007. <http://sdwolfpup.livejournal.com/319699.html>.
- , “Here’s a thing that happened + Vidshow construction talk”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 3 aprile 2012. <http://sdwolfpup.livejournal.com/625968.html>.
- , “How I watch vids”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 26 gennaio 2007. <http://sdwolfpup.livejournal.com/327416.html>.
- , “I do actually enjoy vidding!”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 27 aprile 2007. <http://sdwolfpup.livejournal.com/351640.html>.
- , “I’d like to say that I was on your mind”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 7 febbraio 2007. <http://sdwolfpup.livejournal.com/330500.html>.
- , “New DS video: ‘That’s All’ (Vecchio/Kowalski)”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 25 luglio 2007. <http://sdwolfpup.livejournal.com/368447.html>.
- , “New vid! - ‘Fix You’ (BSG)”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2006. <http://sdwolfpup.livejournal.com/281195.html>.
- , “New vid! - ‘Footloose’ (ST:TNG)”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 23 maggio 2005. <http://sdwolfpup.livejournal.com/186771.html>.
- , “New vid! - ‘Let’s Go Crazy’ (BSG)”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 17 agosto 2007. <http://sdwolfpup.livejournal.com/372889.html>.
- , “New vid! ‘Coin-Operated Boy’”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 19 ottobre 2004. <http://sdwolfpup.livejournal.com/97998.html>.
- , “New vid! ‘Say Hey (I Love You)’ (The Obamas) - Club Vivid 09 Premiere”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 14 agosto 2009. <http://sdwolfpup.livejournal.com/513510.html>.
- , “See-Thru Vidding Project - it lives!”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 8 gennaio 2008. <http://sdwolfpup.livejournal.com/402845.html>.
- , “The Great Vidding Truth Meme”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 22 febbraio 2006. <http://sdwolfpup.livejournal.com/242082.html>.
- , “The Tao of Mac (VVC panel notes)”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 22 agosto 2008. <http://sdwolfpup.livejournal.com/449156.html>.
- , “This is still not my con report.”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 2 aprile 2008. <http://sdwolfpup.livejournal.com/421288.html>.
- , “Two days in a row of the Vidding Meme!”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 20 agosto 2011. <http://sdwolfpup.livejournal.com/602589.html>.
- , “Vid Commentary - ‘Coin-Operated Boy’ (Buffy) and ‘Cold Cold Water’ (BSG)”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 14 marzo 2006. <http://sdwolfpup.livejournal.com/247019.html>.
- , “Vid Feedback 101”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 16 giugno 2005. <http://sdwolfpup.livejournal.com/170303.html>.
- , “Vid talk! It’s like a virus, but for vidding. A vidrus.”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 24 febbraio 2006. <http://sdwolfpup.livejournal.com/242854.html>.

- , “Vidding 101 Panel Notes”, *bitchinparty Livejournal Community Blog*, 10 aprile 2008. <http://bitchinparty.livejournal.com/26246.html>.
- , “Vidding Love Memel!”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 7 dicembre 2010. <http://sdwolfpup.livejournal.com/558261.html>.
- , “Vidding style”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 21 aprile 2005. <http://sdwolfpup.livejournal.com/154095.html>.
- , “Vidding talk mostly, and then some really miscellaneous stuff”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 24 novembre 2006. <http://sdwolfpup.livejournal.com/310686.html>.
- , “Vividcon 2005 Premiere Show vid review - Part 1! (FINALLY)”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 1 aprile 2006. <http://sdwolfpup.livejournal.com/251509.html>.
- , “Vividcon 2005 Premiere Show vid review - Part 2!”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 1 aprile 2006. <http://sdwolfpup.livejournal.com/251772.html>.
- , “Yes I’m posting on a Saturday night”, *sdwolfpup Livejournal Personal Blog*, 15 aprile 2006. <http://sdwolfpup.livejournal.com/255190.html>.
- selenak, “Scooby Road”, *selenak Dreamwidth Personal Blog*, 27 dicembre 2005. <http://selenak.dreamwidth.org/194955.html>.
- seperis, “con report: vividcon 2008”, *seperis Livejournal Personal Blog*, 18 agosto 2008. <http://seperis.livejournal.com/639164.html>.
- , “Usenet”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Icebound\\_Stream](http://fanlore.org/wiki/Icebound_Stream).
- settiai, “Vividcon!!!”, *settiai Livejournal Personal Blog*, 18 agosto 2008. <http://settiai.livejournal.com/989877.html>.
- , “Vividcon: Premieres”, *settiai Livejournal Personal Blog*, 16 agosto 2006. <http://settiai.livejournal.com/552768.html>.
- shati, “vid talk”, *shati Livejournal Personal Blog*, 25 gennaio 2007. <http://shati.livejournal.com/147753.html>.
- sherrold, “[ten things that i know]”, *sherrold Livejournal Personal Blog*, 7 gennaio 2008. <http://sherrold.livejournal.com/104991.html>.
- , “[using the title to give a feel of what is coming]”, *sherrold Livejournal Personal Blog*, 14 marzo 2008. <http://sherrold.livejournal.com/112718.html>.
- , “In the Air Tonight”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/In\\_the\\_Air\\_Tonight\\_-\\_T%27Rhys](http://fanlore.org/wiki/In_the_Air_Tonight_-_T%27Rhys).
- , “Koon-ut-Cali-Con”, *Fanlore*, s.d. <http://fanlore.org/wiki/Koon-ut-Cali-Con>.
- , “Rainbow Noise”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Rainbow\\_Noise](http://fanlore.org/wiki/Rainbow_Noise).
- , “Virgule-L”, *Fanlore*, s.d. <http://fanlore.org/wiki/Virgule-L>.
- Shoshanna Green, “the prehistory (and current events) of VividCon!”, *Shoshanna Livejournal Personal Blog*, 29 marzo 2011. <http://the-shoshanna.livejournal.com/335062.html>.
- Skud, “A Vindication of the Rights of Woman”, *Infotropism*, s.d. <http://infotrope.net/2010/12/30/a-vindication-of-the-rights-of-woman/>.
- , “WisCon Vid Party / Space Girl”, *Skud Dreamwidth Personal Blog*, 3 giugno 2011. <http://skud.dreamwidth.org/4733.html>.
- “Simplifying imeem | Music is Social”, *Imeem Blog [Wayback Machine]*, 25 giugno 2009. <http://web.archive.org/web/20090706155135/http://blog.imeem.com/2009/06/25/simplifying-imeem/>.
- sisabet, “Addendum to the Without Me Commentary”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 27 gennaio 2004. <http://sisabet.livejournal.com/106065.html>.
- , “BtVS - Rec (and Review) - Scooby Road”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 31 marzo 2006. <http://the-reel.livejournal.com/36032.html>.
- , “Festivid Reveals!!! Lethal Weapon!! (also a side of Community)”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 1 luglio 2011. <http://sisabet.livejournal.com/413233.html>.

- , “Festivids! New Vids: Parks and Rec, Pride&Prejudice, The Wire, Raising Hope, While You Were Sleeping”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 4 febbraio 2012.  
<http://sisabet.livejournal.com/430845.html>.
- , “Good Advice ie Vidding is Hard”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 16 novembre 2009.  
<http://sisabet.livejournal.com/390057.html>.
- , “How To Make a Gut-Wrenching Video In Five Easy Steps or Less...”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 22 dicembre 2004. <http://sisabet.livejournal.com/216966.html>.
- , “Keanu Reeves is to Vidding as Patrick Swayze is to Collating”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 25 febbraio 2005. <http://sisabet.livejournal.com/246086.html>.
- , “Lord King Bad Vid: The Backlash Edition”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 22 agosto 2006.  
<http://sisabet.livejournal.com/347392.html>.
- , “My Fandom”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 5 maggio 2005.  
<http://sisabet.livejournal.com/272564.html>.
- , “New Vid! Falling for the First Time (SPN)”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 20 agosto 2007. <http://sisabet.livejournal.com/365864.html>.
- , “New Vid! Kill Bill!!!”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 29 ottobre 2005.  
<http://sisabet.livejournal.com/310497.html>.
- , “New Vid! VVC Premiere - Game of Thrones!!!”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2011. <http://sisabet.livejournal.com/423107.html>.
- , “New Vid! Women’s Work”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2007.  
<http://sisabet.livejournal.com/365275.html>.
- , “New Vid!! Arrested Development!!!”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 9 agosto 2008.  
<http://sisabet.livejournal.com/378145.html>.
- , “New Vid!! Battlestar Galactica!”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 13 aprile 2005.  
<http://sisabet.livejournal.com/265025.html>.
- , “New Vid!! Due South!!!”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 13 novembre 2005.  
<http://sisabet.livejournal.com/320165.html>.
- , “New Vid!! Friday Night Lights! VVC Auction”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 16 agosto 2011. <http://sisabet.livejournal.com/423380.html>.
- , “New Vid!! Iron Man! VVC Premiere!”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 14 agosto 2012.  
<http://sisabet.livejournal.com/433565.html>.
- , “New Vid!! Resident Evil!!!”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 24 agosto 2008.  
<http://sisabet.livejournal.com/380305.html>.
- , “New Vid!! Supernatural!!!”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 16 febbraio 2007.  
<http://sisabet.livejournal.com/352641.html>.
- , “New Vid!! TSCC!!!”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 20 agosto 2009.  
<http://sisabet.livejournal.com/383796.html>.
- , “New Vid!! Twilight!”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 20 agosto 2009.  
<http://sisabet.livejournal.com/383730.html>.
- , “New Vid!! VVC Challenge Show!!! The Sellout”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 22 agosto 2013. <http://sisabet.livejournal.com/436566.html>.
- , “New Vid!! VVC Challenge: Self Portrait.”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 10 agosto 2010. <http://sisabet.livejournal.com/400014.html>.
- , “New Vid!!! Angel the Series!!”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 16 agosto 2004.  
<http://sisabet.livejournal.com/169291.html>.
- , “New Vid!!! Community!”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 8 dicembre 2010.  
<http://sisabet.livejournal.com/411060.html>.

- , “New Vid!!! Community! As Seen at Bascon (hopefully?!),” *sisabet Livejournal Personal Blog*, 11 settembre 2010. <http://sisabet.livejournal.com/407139.html>.
- , “New Vid!!! Teen Wolf! Moves!”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 20 febbraio 2013. <http://sisabet.livejournal.com/436046.html>.
- , “New Vid!!! VVC Premieres! Teen Wolf - Victory Dance”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 22 agosto 2013. <http://sisabet.livejournal.com/436406.html>.
- , “New Vid!!! X-Men First Class”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 25 settembre 2011. <http://sisabet.livejournal.com/426728.html>.
- , “New Vid!!! X-Men First Class”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 25 settembre 2011. <http://sisabet.livejournal.com/426728.html>.
- , “New Vid(s)! Sci-Fic Mash-Up Remixes! (BSG, Dr Who, FS) VVC 2006”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 21 agosto 2006. <http://sisabet.livejournal.com/347386.html>.
- , “New Video”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 14 dicembre 2002. <http://sisabet.livejournal.com/10640.html>.
- , “New Video”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 14 dicembre 2002. <http://sisabet.livejournal.com/10640.html>.
- , “New Video at Headtilt...”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 29 maggio 2003. <http://sisabet.livejournal.com/36911.html>.
- , “New Video Up...”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 14 maggio 2003. <http://sisabet.livejournal.com/36565.html>.
- , “Pimp Daddy Angel Tonight”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 25 febbraio 2003. <http://sisabet.livejournal.com/18058.html>.
- , “Show And Tell - Just A Game I Play, When I Wanna Say”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 4 marzo 2005. <http://sisabet.livejournal.com/250277.html>.
- , “So You Want to Be a Vidder: Five Not So Easy Steps”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 9 febbraio 2005. <http://sisabet.livejournal.com/238274.html>.
- , “Vid Outline”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 7 aprile 2005. <http://sisabet.livejournal.com/263398.html>.
- , “Vid: Glad You Came (The Avengers)”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 12 maggio 2012. <http://trelkez.livejournal.com/609653.html>.
- , “[Vividcon Party] You are Cordially Invited To the Lord King Bad Vid Party...”, *sisabet Livejournal Personal Blog*, 8 agosto 2005. <http://sisabet.livejournal.com/297953.html>.
- Sk, “Hurricane”, *Fanlore*, s.d. <http://fanlore.org/wiki/Hurricane>.
- Skud, “Quick hit: a feminist fanvid sampler”, *Geek Feminism Blog*, 7 marzo 2010. <http://geekfeminism.org/2010/03/07/quick-hit-a-feminist-fanvid-sampler/>.
- sockkpuppett, “--and you can take your anemic alternative pop and sho--New VID!”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, novembre 2006. <http://sockkpuppett.livejournal.com/379272.html>.
- , “5th Circle notes”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, 1 maggio 2008. <http://sockkpuppett.livejournal.com/500344.html>.
- , “A sort of Vividcon Con Report, sort of - part 1 (Scooby Road)”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, 25 agosto 2005. <http://sockkpuppett.livejournal.com/292530.html>.
- , “And now for something completely different --”, *God Bless Us All*, aprile 2009. <http://sockkpuppett.livejournal.com/541725.html>.
- , “Ask the Vidder!”, *spnroundtable Livejournal Community Blog*, 28 aprile 2007. <http://spnroundtable.livejournal.com/10311.html>.
- , “Deep Thoughts About Vidding and Me”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, 12 febbraio 2008. <http://sockkpuppett.livejournal.com/488215.html#cutid1>.

- , “Festivids Reveal! Wheee!”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, febbraio 2011. <http://sockkpuppett.livejournal.com/580106.html>.
- , “From the sublime to the ridiculous - New Vid - 300”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, 15 agosto 2007. <http://sockkpuppett.livejournal.com/442646.html>.
- , “New Vid - Bricks Supernatural”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, ottobre 2006. <http://sockkpuppett.livejournal.com/367238.html>.
- , “New Vid - Enter the Void”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, agosto 2011. <http://sockkpuppett.livejournal.com/587538.html>.
- , “New Vid - Last Year at Marienbad - Caged Bird”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, agosto 2010. <http://sockkpuppett.livejournal.com/568980.html>.
- , “New Vid - Things That Go Bump in the Light”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, aprile 2011. <http://sockkpuppett.livejournal.com/582179.html>.
- , “New Vid - Vertigo Motel (Breaking Bad)”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, agosto 2011. <http://sockkpuppett.livejournal.com/586771.html>.
- , “New Vid - Wanted”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, agosto 2009. <http://sockkpuppett.livejournal.com/555699.html>.
- , “New Vid - Women’s Work (Supernatural)”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, agosto 2007. <http://sockkpuppett.livejournal.com/442093.html>.
- , “New vid (s) Mashups Galore! Rec included!”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, agosto 2006. <http://sockkpuppett.livejournal.com/357140.html>.
- , “New Vid! Angel! Or, Life is Hard for the Evil Lawyer Obsessed with the Manpire”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, dicembre 2005. <http://sockkpuppett.livejournal.com/319467.html>.
- , “New Vid! Angel/Spike”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, febbraio 2006. <http://sockkpuppett.livejournal.com/333868.html>.
- , “New Vid! Battlestar Galactica”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, dicembre 2005. <http://sockkpuppett.livejournal.com/317081.html>.
- , “New Vid! Dexter: A Horror Story”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, dicembre 2006. <http://sockkpuppett.livejournal.com/388407.html>.
- , “New vid! Harry Potter yay!!”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, agosto 2012. <http://sockkpuppett.livejournal.com/604217.html>.
- , “New Vid! X-Files”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, agosto 2006. <http://sockkpuppett.livejournal.com/356645.html>.
- , “New Vid! - Supernatural”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, marzo 2007. <http://sockkpuppett.livejournal.com/408777.html>.
- , “New Vid! - The Best Laid Plans - Supernatural (Luminosity and sisabet)”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, marzo 2011. <http://sockkpuppett.livejournal.com/581786.html>.
- , “New vid! Friday Night Lights”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, novembre 2007. <http://sockkpuppett.livejournal.com/468804.html>.
- , “New Vid! Person of Interest”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, marzo 2013. <http://sockkpuppett.livejournal.com/612935.html>.
- , “New Vid! Supernatural”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, ottobre 2011. <http://sockkpuppett.livejournal.com/590175.html>.
- , “The Life Cycle of Vid and Vidder”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, 20 dicembre 2002. <http://sockkpuppett.livejournal.com/33604.html>.
- , “The Scooby Road Closure Post - Part Deux”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, 17 gennaio 2006. <http://sockkpuppett.livejournal.com/325565.html>.
- , “The Scooby Road Closure Post - Part Trois”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, 18 gennaio 2006. <http://sockkpuppett.livejournal.com/325805.html>.

- , “The Scooby Road Closure Post - Part Un”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, 17 gennaio 2006. <http://sockkpuppett.livejournal.com/325346.html>.
- , “Velveteen Rabbit (or, NEW VID! ATS)”, *sockkpuppett Livejournal Personal Blog*, ottobre 2005. <http://sockkpuppett.livejournal.com/303598.html>.
- sol\_se, “New Vid: Filthy Mind (Multi)”, [*some kind of title*], agosto 2007. <http://sol-se.livejournal.com/105057.html>.
- , “Proper videquette?”, *sol-se Livejournal Personal Blog*, 19 marzo 2008. <http://sol-se.livejournal.com/228739.html>.
- , “Vid: This Is Everything”, [*some kind of title*], febbraio 2008. <http://sol-se.livejournal.com/203126.html>.
- , “Vidding Is My Fandom!”, *sol-se Livejournal Personal Blog*, 7 novembre 2008. <http://sol-se.livejournal.com/367195.html>.
- , “Vidding on LJ”, [*some kind of title*], *sol-se Livejournal Personal Blog*, 22 agosto 2007. <http://sol-se.livejournal.com/107214.html>.
- some\_stars, “Vid Remaster: ‘Jack’ (Heroes)”, *some\_stars Livejournal Personal Blog*, 16 febbraio 2010. <http://some-stars.livejournal.com/1956884.html>.
- , “vid vid vid vid”, *some\_stars Livejournal Personal Blog*, 7 novembre 2007. <http://some-stars.livejournal.com/1772043.html>.
- Speranza, “Hard Sun”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Hard\\_Sun\\_-\\_bradcpu\\_%26\\_Laura\\_Shapiro](http://fanlore.org/wiki/Hard_Sun_-_bradcpu_%26_Laura_Shapiro).
- springgreen, “VVC 2007: Gender and race!”, *springgreen Livejournal Personal Blog*, 23 agosto 2007. <http://springgreen.livejournal.com/16573.html>.
- sqbr, “Portrayals of violence against women in fanvids”, *sqbr Dreamwidth Personal Blog*, 13 giugno 2004. <http://sqbr.dreamwidth.org/289492.html>.
- streussal, “Recs: Female-centric Fanvids of 2010”, *halfmoon Livejournal Community Blog*, 14 febbraio 2011. <http://halfmoon.livejournal.com/252929.html>.
- such\_heights, “VID: Another Girl, Another Planet (Classic Doctor Who, Ace, for festivid)”, *such\_heights Livejournal Personal Blog*, 4 febbraio 2012. <http://such-heights.livejournal.com/367146.html>.
- , “VID: Antebellum (Merlin, Gwen/Morgana)”, *such\_heights Livejournal Personal Blog*, 28 maggio 2011. <http://such-heights.livejournal.com/335567.html>.
- , “VID: Butterflies & Hurricanes”, *such\_heights Livejournal Personal Blog*, 31 ottobre 2008. <http://such-heights.livejournal.com/133833.html>.
- , “VID: Can’t Go Back Now (BtVS, Willow)”, *such\_heights Livejournal Personal Blog*, 20 dicembre 2012. <http://such-heights.livejournal.com/399908.html>.
- , “VID: Glorious [multi-fandom, for halfmoon]”, *such\_heights Livejournal Personal Blog*, 1 febbraio 2009. <http://such-heights.livejournal.com/158009.html>.
- , “VID: Hammerhead (Doctor Who, WisCon premiere)”, *such\_heights Livejournal Personal Blog*, 25 maggio 2013. <http://such-heights.livejournal.com/413099.html>.
- , “VID: Lullaby For A Stormy Night (Doctor Who, wee baby Amelia)”, *such\_heights Livejournal Personal Blog*, 7 ottobre 2010. <http://such-heights.livejournal.com/266358.html>.
- , “VID: Many Hands [multi-fandom, for kink bingo]”, *such\_heights Livejournal Personal Blog*, 30 agosto 2009. <http://such-heights.livejournal.com/194808.html>.
- , “VID: My Secret (Elementary, Joan)”, *such\_heights Livejournal Personal Blog*, 6 ottobre 2013. <http://such-heights.livejournal.com/421206.html>.
- , “VID: Suzanne (Doctor Who, Doctor/TARDIS)”, *such\_heights Livejournal Personal Blog*, 2 giugno 2011. <http://such-heights.livejournal.com/336697.html>.
- , “VID: Take Me Home (Club Vivid Premiere)”, *such\_heights Livejournal Personal Blog*, 7 agosto 2010. <http://such-heights.livejournal.com/272911.html>.
- , “VID: The Skins (multifandom)”, *such\_heights Livejournal Personal Blog*, 16 maggio 2012. <http://such-heights.livejournal.com/381647.html>.



- , “VID: Tigh trope (multi-fandom, for halfamoon)”, *such\_heights Dreamwidth Personal Blog*, 1 febbraio 2011. <http://such-heights.dreamwidth.org/318010.html>.
- , “VID: Tigh trope (multi-fandom, for halfamoon)”, *such\_heights Livejournal Personal Blog*, 1 febbraio 2011. <http://such-heights.livejournal.com/313878.html>.
- , “VID: Tristan”, *such\_heights Livejournal Personal Blog*, 9 settembre 2008. <http://such-heights.livejournal.com/122096.html>.
- , “Vidding Workshop!”, *camelot-fleet Dreamwidth Community Blog*, 15 maggio 2010. <http://camelot-fleet.dreamwidth.org/59162.html>.
- sweetestdrain, “The Making of ‘On the Prowl’”, *sweetestdrain Livejournal Personal Blog*, 12 agosto 2010. <http://sweetestdrain.livejournal.com/257965.html>.
- , “This year? We Blame the Patriarchy.”, *sweetestdrain Livejournal Personal Blog*, 13 aprile 2010. <http://sweetestdrain.livejournal.com/254524.html>.
- , “VID: [Firefly/VVC ’05] - Scared”, *The True Story of Matilda Sweetfuck*, 18 settembre 2005. <http://sweetestdrain.livejournal.com/113492.html>.
- , “VID: ‘Dear Sons and Daughters of Hungry Ghosts’ (The Fall)”, *The True Story of Matilda Sweetfuck*, 5 febbraio 2011. <http://sweetestdrain.livejournal.com/261407.html>.
- , “VID: ‘Disease’ (True Blood)”, *The True Story of Matilda Sweetfuck*, 29 agosto 2010. <http://sweetestdrain.livejournal.com/258368.html>.
- , “VID: ‘Don’t Lose Yourself’ (Doctor Who)”, *The True Story of Matilda Sweetfuck*, 8 agosto 2008. <http://sweetestdrain.livejournal.com/209974.html>.
- , “VID: ‘Fever’ (Twilight)”, *The True Story of Matilda Sweetfuck*, 18 luglio 2009. <http://sweetestdrain.livejournal.com/238726.html>.
- , “VID: ‘Fitz & Dizzyspells’ (Return to Oz)”, *The True Story of Matilda Sweetfuck*, 31 gennaio 2010. <http://sweetestdrain.livejournal.com/253457.html>.
- , “VID: Freakum Dress (Batman!)”, *The True Story of Matilda Sweetfuck*, 14 agosto 2011. <http://sweetestdrain.livejournal.com/264808.html>.
- , “VID: ‘Gloria’ (Terminator: SCC)”, *sweetestdrain Livejournal Personal Blog*, 19 agosto 2008. <http://sweetestdrain.livejournal.com/211632.html>.
- , “VID: ‘Growing Up’ (Supernatural)”, *The True Story of Matilda Sweetfuck*, 2 gennaio 2008. <http://sweetestdrain.livejournal.com/195788.html>.
- , “VID: ‘Keeper of the Fire’ (Multi)”, *The True Story of Matilda Sweetfuck*, 30 dicembre 2009. <http://sweetestdrain.livejournal.com/251763.html>.
- , “VID: ‘Lágrimas’ (SPN)”, *The True Story of Matilda Sweetfuck*, 7 agosto 2008. <http://sweetestdrain.livejournal.com/209349.html>.
- , “VID: ‘Land’ (Terminator universe)”, *The True Story of Matilda Sweetfuck*, 16 agosto 2009. <http://sweetestdrain.livejournal.com/243247.html>.
- , “VID: ‘Lead Balloon’ (Doctor Who)”, *The True Story of Matilda Sweetfuck*, 20 agosto 2009. <http://sweetestdrain.livejournal.com/243887.html>.
- , “VID: ‘West of Her Spine’ (Dexter)”, *The True Story of Matilda Sweetfuck*, 16 agosto 2007. <http://sweetestdrain.livejournal.com/181914.html>.
- , “VID: ‘Windowsill’ (Supernatural)”, *The True Story of Matilda Sweetfuck*, 23 settembre 2007. <http://sweetestdrain.livejournal.com/185470.html>.
- , “VID: ‘You Only Tell Me You Love Me When You’re Drunk’ (BSG)”, *The True Story of Matilda Sweetfuck*, 18 agosto 2006. <http://sweetestdrain.livejournal.com/154965.html>.
- , “vidlet: ‘What Can I Do’ (Doctor Who)”, *The True Story of Matilda Sweetfuck*, 16 luglio 2006. <http://sweetestdrain.livejournal.com/152872.html>.
- Synecdochic, ‘My Humble Opinions On Good Vidding’, *Synecdochic Livejournal Personal Blog*, 20 novembre 2006. <http://synecdochic.livejournal.com/88913.html>.

- talitha78, "Race and Representation in Vidding", *Vidding Livejournal Community Blog*, 16 aprile 2010. <http://vidding.livejournal.com/2241987.html>.
- , "Seven Things I Know about Vidding", *talitha78 Livejournal Personal Blog*, 3 giugno 2008. <http://talitha78.livejournal.com/163580.html>.
- , "Thoughts on Race and the Vidding Community", *talitha78 Livejournal Personal Blog*, 11 agosto 2008. <http://talitha78.livejournal.com/166952.html>.
- , "Why Do We Like Vids?", *talitha78 Livejournal Personal Blog*, 26 giugno 2006. <http://talitha78.livejournal.com/103542.html>.
- tallulah71, "Early Valentine Vid", *In Gort We Trust*, gennaio 2008. <http://tallulah71.livejournal.com/25406.html>.
- , "Sweet Charity Vid", *In Gort We Trust*, giugno 2007. <http://tallulah71.livejournal.com/22559.html>.
- , "Sweet Charity Vid - Hera Has Six Mommies", *In Gort We Trust*, giugno 2008. <http://tallulah71.livejournal.com/27811.html>.
- thebratqueen, "The weirdness of my brain", *thebratqueen Livejournal Personal Blog*, 3 ottobre 2003. <http://thebratqueen.livejournal.com/333029.html>.
- thedoathatgirl, "New Vid - 'Brick by Brick' BtVS Season 7", *thedoathatgirl Livejournal Personal Blog*, 3 aprile 2009. <http://thedoathatgirl.livejournal.com/63385.html>.
- , "New Vid - 'Changes' Buffy The Vampire Slayer Season 4", *thedoathatgirl Livejournal Personal Blog*, 27 marzo 2012. <http://thedoathatgirl.livejournal.com/123798.html>.
- , "New Vid - 'Everybody Loves Me' - Tony Stark/Iron Man", *thedoathatgirl Livejournal Personal Blog*, 12 febbraio 2012. <http://thedoathatgirl.livejournal.com/121826.html>.
- , "New Vid - 'In Noctem' Harry Potter (All Six Films)", *thedoathatgirl Livejournal Personal Blog*, 19 giugno 2010. <http://thedoathatgirl.livejournal.com/86101.html>.
- , "New Vid - 'Little Bird' River Tam Firefly/Serenity", *thedoathatgirl Livejournal Personal Blog*, 22 aprile 2012. <http://thedoathatgirl.livejournal.com/125299.html>.
- , "New Vid - 'Now Three' - Angel The Series", *thedoathatgirl Livejournal Personal Blog*, 27 maggio 2011. <http://thedoathatgirl.livejournal.com/100884.html>.
- , "New Vid - 'Oh My God' Buffy Season Six overview", *thedoathatgirl Livejournal Personal Blog*, 23 ottobre 2010. <http://thedoathatgirl.livejournal.com/89541.html>.
- , "New Vid - 'Queen Bitch' Lilah Morgan", *thedoathatgirl Livejournal Personal Blog*, 4 agosto 2010. <http://thedoathatgirl.livejournal.com/87442.html>.
- , "New Vid - Run Boy Run - Harry Potter", *thedoathatgirl Livejournal Personal Blog*, 4 maggio 2013. <http://thedoathatgirl.livejournal.com/137211.html>.
- , "New Vid - 'Sing' Once More, With Feeling BtVS", *thedoathatgirl Livejournal Personal Blog*, 22 aprile 2011. <http://thedoathatgirl.livejournal.com/103109.html>.
- , "New Vid - 'Spitfire' Zoe Washburne - Firefly (& Serenity)", *thedoathatgirl Livejournal Personal Blog*, 28 gennaio 2011. <http://thedoathatgirl.livejournal.com/95112.html>.
- , "New Vid - 'Slayer' Buffy the Vampire Slayer", *thedoathatgirl Livejournal Personal Blog*, 4 aprile 2010. <http://thedoathatgirl.livejournal.com/83180.html>.
- , "New Vid - 'Blue' - Loki Character Study (Thor 2011)", *thedoathatgirl Livejournal Personal Blog*, 26 settembre 2012. <http://thedoathatgirl.livejournal.com/130434.html>.
- , "New Vid - Feeling Good - Loki (Avengers)", *thedoathatgirl Livejournal Personal Blog*, 12 marzo 2012. <http://thedoathatgirl.livejournal.com/132509.html>.
- thefourthvine, "157: Some Must Watch", *thefourthvine Livejournal Personal Blog*, 1 dicembre 2006. <http://thefourthvine.livejournal.com/134134.html>.
- , "176: Watch and Wait", *thefourthvine Livejournal Personal Blog*, 23 dicembre 2007. <http://thefourthvine.livejournal.com/81819.html>.

- , “178: Every Now and Then, I Get a Little Bit Restless and I Dream of Something Meta”, *thefourthvine Livejournal Personal Blog*, 22 febbraio 2008. <http://thefourthvine.livejournal.com/84679.html>.
- , “180: Sweet Charity: How Long It Is”, *thefourthvine Livejournal Personal Blog*, 31 marzo 2008. <http://thefourthvine.livejournal.com/86583.html>.
- , “202: Hurt/Comfort, Vid Style”, *thefourthvine Livejournal Personal Blog*, 15 febbraio 2010. <http://thefourthvine.livejournal.com/124986.html>.
- , “207: The Power of Love”, *thefourthvine Livejournal Personal Blog*, 5 luglio 2010. <http://thefourthvine.livejournal.com/134134.html>.
- , “Look, Ma, More Vids! (Part Three)”, *thefourthvine Livejournal Personal Blog*, 14 gennaio 2006. <http://thefourthvine.livejournal.com/50095.html>.
- , “Recommending Vids: The How, the What, the Why, and the Threats of Whining”, *thefourthvine Livejournal Personal Blog*, 23 agosto 2006. <http://thefourthvine.livejournal.com/61252.html>.
- , “Vids, Glorious Vids (Part Two)”, *thefourthvine Livejournal Personal Blog*, 3 gennaio 2006. <http://thefourthvine.livejournal.com/49347.html>.
- , “You Got Fandoms? I Got Vids. (Part One)”, *thefourthvine Livejournal Personal Blog*, 1 gennaio 2006. <http://thefourthvine.livejournal.com/49150.html>.
- thelastgoodname, “Discussing things about which I know nothing”, *thelastgoodname Livejournal Personal Blog*, 18 settembre 2006. <http://thelastgoodname.livejournal.com/106023.html>.
- thingswithwings, “How do you make a vids starter-pack?”, *thingswithwings Livejournal Personal Blog*, 3 luglio 2008. <http://thingswithwings.livejournal.com/36779.html>.
- , “thingswithwings | [New Multi Vid] One-Night Fandoms: A Tribute to Yuletide (by eruthros and thingswithwings)”, *thingswithwings Dreamwidth Personal Blog*, 25 dicembre 2008. <http://thingswithwings.dreamwidth.org/46651.html>.
- , “thingswithwings | Festivids Vid: After All, for odessie [Sarah Jane Adventures]”, *thingswithwings Dreamwidth Personal Blog*, 18 gennaio 2011. <http://thingswithwings.dreamwidth.org/129453.html>.
- , “thingswithwings | kinky vids I have known”, *thingswithwings Dreamwidth Personal Blog*, 13 dicembre 2009. <http://thingswithwings.dreamwidth.org/89212.html>.
- , “thingswithwings | new vid: a lieutenant colonel is being beaten”, *thingswithwings Dreamwidth Personal Blog*, 2 marzo 2008. <http://thingswithwings.dreamwidth.org/30222.html>.
- , “thingswithwings | New Vid: OK (Community/Parks and Recreation)”, *thingswithwings Dreamwidth Personal Blog*, 28 luglio 2012. <http://thingswithwings.dreamwidth.org/183588.html>.
- , “thingswithwings | New Vid: The Price (Multifandom)”, *thingswithwings Dreamwidth Personal Blog*, s.d. <http://thingswithwings.dreamwidth.org/145368.html#skip.ThePrice>.
- , “thingswithwings | some thoughts on manpain. um. many thoughts on manpain, actually.”, *thingswithwings Dreamwidth Personal Blog*, 16 luglio 2011. <http://thingswithwings.dreamwidth.org/145564.html>.
- , “thingswithwings | The Making of the Yuletide Vid”, *thingswithwings Dreamwidth Personal Blog*, 27 ottobre 2009. <http://thingswithwings.dreamwidth.org/81357.html>.
- , “thingswithwings | Vid: The Glass (multifandom)”, *thingswithwings Dreamwidth Personal Blog*, 1 maggio 2008. <http://thingswithwings.dreamwidth.org/30715.html>.
- Third Mouse, “Hey, remember Festivids?”, *Third Blind Mouse Dreamwidth Personal Blog*, 21 febbraio 2012. <http://thirdblindmouse.dreamwidth.org/139346.html>.
- , “Festivid: Lovin’ You (Bringing Up Baby)”, *Third Mouse Dreamwidth Personal Blog*, 5 febbraio 2012. <http://thirdblindmouse.dreamwidth.org/138567.html>.
- , “Festivid: Tom Cruise Crazy (Singin’ in the Rain)”, *Third Mouse Dreamwidth Personal Blog*, 4 febbraio 2012. <http://thirdblindmouse.dreamwidth.org/139222.html>.

- , “Three origin stories”, *thuvia ptarth Livejournal Personal Blog*, 2 marzo 2008.  
<http://thuviaptarth.livejournal.com/92385.html>.
- , “Vid: Possession (Nosferatu)”, *Third Mouse Dreamwidth Personal Blog*, 2 novembre 2012.  
<http://thirdblindmouse.dreamwidth.org/142520.html>.
- , “VividCon, last year and this year”, *Third Mouse Dreamwidth Personal Blog*, 9 giugno 2009.  
<http://thirdblindmouse.dreamwidth.org/tag/thoughts:+vidding>.
- thuvia ptarth, “Premieres/Vid Review: 2”, *thuvia ptarth Livejournal Personal Blog*, 20 agosto 2006.  
<http://thuviaptarth.livejournal.com/52644.html>.
- , “Storyboards”, *Dreamwidth Journal, Vidding Dreamwidth Community Blog*, 30 giugno 2010.  
<http://vidding.dreamwidth.org/22442.html>.
- , “Three origin stories”, *thuvia ptarth Dreamwidth Personal Blog*, 2 marzo 2008.  
<http://thuviaptarth.livejournal.com/92385.html>.
- , “Vidding as metaphor, metaphors for vidding”, *Dreamwidth Journal, thuvia ptarth Dreamwidth Personal Blog*, 4 aprile 2010. <http://vidding.dreamwidth.org/22626.html>.
- , “Vidding: Background reading (1/2)”, *thuvia ptarth Livejournal Personal Blog*, 1 gennaio 2010.  
<http://thuviaptarth.livejournal.com/132233.html>.
- , “Vidding: Background reading (2/2)”, *thuvia ptarth Livejournal Personal Blog*, 1 marzo 2010.  
<http://thuviaptarth.livejournal.com/132365.html>.
- , “Vividcon Premieres Show - Initial notes - 1”, *thuvia ptarth Dreamwidth Personal Blog*, 13 dicembre 2009. <http://thuviaptarth.dreamwidth.org/185164.html>.
- , “VVC links”, *Dreamwidth Journal, thuvia ptarth Dreamwidth Personal Blog*, 30 giugno 2010.  
<http://thuviaptarth.dreamwidth.org/248034.html>.
- , “VVC09 Panel: In-Depth Vid Review”, *thuvia ptarth Livejournal Personal Blog*, 20 agosto 2009.  
<http://thuviaptarth.livejournal.com/117881.html>.
- ticketsofmyself, “Two BtVS/AtS vid and fic recs”, *halfamoon Livejournal Community Blog*, 25 febbraio 2008.  
<http://halfamoon.livejournal.com/48375.html>.
- tossosss, “Vid Recs: lost ladies”, *halfamoon Livejournal Community Blog*, 14 febbraio 2011.  
<http://halfamoon.livejournal.com/254575.html>.
- truepenny, “non-linear narratives”, *truepenny Livejournal Personal Blog*, 1 giugno 2003.  
<http://truepenny.livejournal.com/107700.html>.
- , “non-linear narratives”, *Notes from the Labyrinth - truepenny Livejournal Blog*, 1 giugno 2003.  
<http://truepenny.livejournal.com/107700.html>.
- Tushnet, Rebecca, “Rebecca Tushnet’s 43(B)log: Beyond mashups as parody”, *Rebecca Tushnet’s 43(B)log*, 13 novembre 2007. <http://tushnet.blogspot.it/2007/11/beyond-mashups-as-parody.html>.
- , “Rebecca Tushnet’s 43(B)log: To speak is to remix”, *Rebecca Tushnet’s 43(B)log*, 24 novembre 2008.  
<http://tushnet.blogspot.it/2008/11/to-speak-is-to-remix.html>.
- Ulaby, Neda, “Vidders Talk Back To Their Pop-Culture Muses”, *NPR.org*, 25 febbraio 2009.  
<http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=101154811>.
- Van Deusen, Mary, “Chronological List”, *Mary S. Van Deusen*, s.d.  
<http://www.iment.com/maida/tv/songvids/chrono.htm>.
- , “Literary Song Videos”, *Mary S. Van Deusen*, s.d.  
<http://www.iment.com/maida/tv/songvids/songvids.htm>.
- , “Media Fandom”, *Mary S. Van Deusen*, s.d. <http://www.iment.com/maida/tv/#fandom>.
- , “MY BACKGROUND IN MAKING SONG VIDEOS”, *Mary S. Van Deusen*, s.d.  
<http://www.iment.com/maida/tv/songvids/songbackground.htm>.
- , “Technical Issues of Song Video Making”, *Mary S. Van Deusen*, s.d.  
<http://www.iment.com/maida/tv/songvids/equip.htm>.

vee-fic, "I invented pants", *vee-fic Livejournal Personal Blog*, 22 settembre 2006. <http://vee-fic.livejournal.com/9374.html>.

vid\_commentary, "'...and The Ladies With Pretty Hair' by hollywoodgrrl, commentary by \_deejay\_", *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 1 agosto 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/5674.html>.

———, "'45' by bananainpyjamas, commentary by bop\_radar", *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 20 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/13195.html>.

———, "'45' commentary by dragonchic", *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 20 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/14072.html>.

———, "'American Tune by Greensilver, commentary by Nestra", *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 25 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/17018.html>.

———, "'Angie' by chaila43, commentary by chaila43", *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 22 ottobre 2011. <http://vid-commentary.livejournal.com/31607.html>.

———, "'Attention: Gotham City' by Cherryice, commentary by Zephyrprince", *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 19 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/13336.html>.

———, "'Attention: Gotham City', commentary by Cherry", *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 21 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/14181.html>.

———, "'August 2010 Vidder Profile: mranderson71", *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 28 agosto 2010. <http://vid-commentary.livejournal.com/25299.html>.

———, "'August Vidder Profile: kiki\_miserychic", *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 1 agosto 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/6197.html>.

———, "'Babies' commentary by aycheb", *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 20 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/13631.html>.

———, "'Becoming Brothers' by Kass, commentary by here's luck", *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 11 ottobre 2011. <http://vid-commentary.livejournal.com/28950.html>.

———, "'Blackout' by humansrsuperior, commentary by hollywoodgrrl", *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 16 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/12743.html>.

———, "'Blackout' commentary by humansrsuperior", *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 18 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/13010.html>.

———, "'Brick House by deirdre\_c, commentary by yourlibrarian", *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 19 luglio 2010. <http://vid-commentary.livejournal.com/24502.html>.

———, "'Burning Bridges' by sisabet, commentary by here's luck and renenet", *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 16 ottobre 2011. <http://vid-commentary.livejournal.com/30200.html>.

———, "'Cathedrals by chaila, commentary by beccatoria", *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 23 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/15583.html>.

———, "'Cathedrals, commentary by chaila", *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 24 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/16312.html>.

———, "'Clint Eastwood' by bop-radar, commentary by acridnym", *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 16 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/11582.html>.

———, "'Clint Eastwood, commentary by bop\_radar", *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 16 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/11837.html>.

———, "'Coming to Your City' by blissfire, commentary by schneefink", *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 14 ottobre 2011. <http://vid-commentary.livejournal.com/29259.html>.

———, "'Companions Wanted' commentary by rhoboat", *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 22 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/14652.html>.

———, "'Counting Bodies by milly, commentary by alchemise", *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 12 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/9925.html>.

———, "'Counting Bodies', commentary by Milly", *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 12 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/10077.html>.

- , “Day Carry Night by tearful\_eye, commentary by amnisias”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 17 luglio 2010. <http://vid-commentary.livejournal.com/24149.html>.
- , “December Vidder Profile: AbsoluteDestiny”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 26 dicembre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/19663.html>.
- , “‘Ding! Dong!’ by kiki\_miserychic, commentary by thuviaptarth”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 29 agosto 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/8039.html>.
- , “DLZ by bop\_radar, commentary by chaila”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 18 luglio 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/3239.html>.
- , “‘elemental’ by wistful\_fever, commentary by tearful\_eye”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 9 agosto 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/7582.html>.
- , “‘Enter the Void’ and ‘Caged Bird’ by Luminosity, commentary by renetet”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 25 ottobre 2011. <http://vid-commentary.livejournal.com/32067.html>.
- , “Everything’s Not Lost by Greensilver, commentary by Charmax”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 6 luglio 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/2427.html>.
- , “Ghosts by beccatoria, commentary by chaila”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 13 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/10635.html>.
- , “Gloria by sweetestdrain, Commentary by zephyrprince”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 11 luglio 2010. <http://vid-commentary.livejournal.com/21736.html>.
- , “‘Glorious’ by such\_heights, commentary by mresundance”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 15 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/11372.html>.
- , “Glorious, commentary by such\_heights”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 16 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/12466.html>.
- , “Half Acre by Jarrow and Laura Shapiro, commentary by aycheb”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 9 luglio 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/2699.html>.
- , “Hard Sun by bradcpu and Laura Shapiro, commentary by AbsoluteDestiny”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 13 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/10270.html>.
- , “‘Hard Sun’ commentary by bradcpu and laurashapiro”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 14 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/10935.html>.
- , “History of My Future by Clucking Belles, commentary by killabeez”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 19 luglio 2010. <http://vid-commentary.livejournal.com/24714.html>.
- , “Hurricane by Laura Shapiro, commentary by cozybob”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 12 luglio 2010. <http://vid-commentary.livejournal.com/21989.html>.
- , “‘In My Veins’, commentary by Milly”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 26 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/18691.html>.
- , “Interview Series 2010: Cherry Ice”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 18 settembre 2011. <http://vid-commentary.livejournal.com/25867.html>.
- , “Interview Series 2010: Fabella”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 17 settembre 2010. <http://vid-commentary.livejournal.com/25807.html>.
- , “Interview Series 2010: here’s luck”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 16 settembre 2010. <http://vid-commentary.livejournal.com/25587.html>.
- , “Interview Series 2010: SDWolfpup”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 19 settembre 2010. <http://vid-commentary.livejournal.com/26364.html>.
- , “Interview Series 2011: Astarte - Part 1”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 17 ottobre 2011. <http://vid-commentary.livejournal.com/30381.html>.
- , “Interview Series 2011: Astarte - Part 2”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 17 ottobre 2011. <http://vid-commentary.livejournal.com/30469.html>.
- , “Interview Series 2011: Gianduja Kiss”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 20 ottobre 2011. <http://vid-commentary.livejournal.com/30780.html>.

- , “Interview Series 2011: Kuwdora - Part 1”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 18 novembre 2011. <http://vid-commentary.livejournal.com/32287.html>.
- , “Interview Series 2011: Kuwdora - Part 2”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 18 novembre 2011. <http://vid-commentary.livejournal.com/32762.html>.
- , “Interview Series 2011: SuperKC”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 23 ottobre 2011. <http://vid-commentary.livejournal.com/31889.html>.
- , “January Vidder Profile: obsessive24”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 29 gennaio 2010. <http://vid-commentary.livejournal.com/19733.html>.
- , “‘Jolene’ commentary by Nicole Anell”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 26 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/18187.html>.
- , “‘Land’ by sweetestdrain, commentary by sweetestdrain”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 21 ottobre 2011. <http://vid-commentary.livejournal.com/31173.html>.
- , “Lightning Field by bradcpu, commentary by such heights”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 13 luglio 2010. <http://vid-commentary.livejournal.com/22835.html>.
- , “Marble House by hollywoodgrrl, commentary by such heights”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 26 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/17779.html>.
- , “‘Marble House’ commentary by hollywoodgrrl”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 26 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/18478.html>.
- , “‘Middleman’ commentary by bop\_radar”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 21 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/15081.html>.
- , “November Vidder Profile: dualbunny”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 27 novembre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/19382.html>.
- , “October Vidder Profile: charmax”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 27 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/18951.html>.
- , “October Vidder Profile: gwyn”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 30 ottobre 2010. <http://vid-commentary.livejournal.com/26863.html>.
- , “On Nights Like Tonight by chesauroshin, commentary by cozybob”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 14 luglio 2010. <http://vid-commentary.livejournal.com/23353.html>.
- , “‘Out Here’ by here’s luck, Commentary by sisabet”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 23 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/15841.html>.
- , “‘Out Here,’ commentary by here’s luck”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 24 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/16448.html>.
- , “Patterns by Lithiumdoll, commentary by deathisyourart”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 31 luglio 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/2214.html>.
- , “‘Peacekeeper’ by sisabet, commentary by here’s luck”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 25 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/17216.html>.
- , “‘Peacekeeper’ commentary by sisabet”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 26 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/17929.html>.
- , “Respectable by Charmax, commentary by cozybob”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 14 luglio 2010. <http://vid-commentary.livejournal.com/23129.html>.
- , “Save You by Kazbaby, commentary by cozybob”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 12 luglio 2010. <http://vid-commentary.livejournal.com/22156.html>.
- , “Scarlet Ribbons by aycheb, commentary by alchemise”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 30 luglio 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/4698.html>.
- , “September 2010 Vidder Profile: sockkpuppett aka Luminosity”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 25 settembre 2010. <http://vid-commentary.livejournal.com/26574.html>.
- , “September Vidder Profile: dragonchic”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 4 settembre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/8513.html>.

- , “So Sad, So Lonely by sdwolfpup, and commentary by cozybob”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 16 luglio 2010. <http://vid-commentary.livejournal.com/23628.html>.
- , “So What’cha Want by bradcpu, commentary by cozybob”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 12 luglio 2010. <http://vid-commentary.livejournal.com/22473.html>.
- , “‘Some Time Around Midnight’ by bop\_radar, commentary by tree”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 15 ottobre 2011. <http://vid-commentary.livejournal.com/29820.html>.
- , “Tear You apart by bradcpu, commentary by bop\_radar”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 29 luglio 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/4084.html>.
- , “‘That Was Another Country’ commentary by Kass”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 24 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/15931.html>.
- , “The Pinky and the Brain - Doctor Style by Chayiana, commentary by rhoboat”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 30 luglio 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/4436.html>.
- , “The Test by heresluck, commentary by killabeez”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 13 luglio 2010. <http://vid-commentary.livejournal.com/22647.html>.
- , “‘The Wizard and I’ by chasarumba, commentary by theanonsisters”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 8 agosto 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/7005.html>.
- , “‘This World’ by Buffyann, commentary by nushanakt”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 25 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/16702.html>.
- , “‘This World’, commentary by buffyann”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 26 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/17514.html>.
- , “Underdog by Fabella, commentary by cozybob”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 16 luglio 2010. <http://vid-commentary.livejournal.com/23916.html>.
- , “Unnatural Selection by charmax, commentary by kiki\_miserychic”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 30 luglio 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/4229.html>.
- , “‘Weak’ by Charmax. Commentary done by Ebonypsyche”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 31 luglio 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/5535.html>.
- , “‘West of Her Spine’ by sweetestdrain, commentary by Joyo”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 21 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/14368.html>.
- , “‘West of Her Spine’ commentary by sweetestdrain”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 23 ottobre 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/15247.html>.
- , “‘What We Had’ by cherryice, commentary by hollywoodgrl”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 7 agosto 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/6907.html>.
- , “Who Found Mr. Fabulous? by kuwdora, commentary by ciaan”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 1 agosto 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/5964.html>.
- , “Why by Humansrsuperior, commentary by phantomviola”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 31 luglio 2009. <http://vid-commentary.livejournal.com/4890.html>.
- vid\_commentary, obsessive24, “Meta series: On External Source”, *Vid Commentary: Challenge & Profiles*, 22 novembre 2010. <http://vid-commentary.livejournal.com/26905.html>.
- wickedwords, “Detachable Penis”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/Detachable\\_Penis](http://fanlore.org/wiki/Detachable_Penis).
- , “On Meta and Vidding”, *Wicked Words*, 22 aprile 2009. <http://wickedwords.livejournal.com/642341.html>.
- , “The Genealogy of Vidding”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/The\\_Genealogy\\_of\\_Vidding\\_-\\_Rachael\\_Sabotini](http://fanlore.org/wiki/The_Genealogy_of_Vidding_-_Rachael_Sabotini).
- , “The WOAD Society”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/The\\_WOAD\\_society](http://fanlore.org/wiki/The_WOAD_society).
- , “There’s No Way Out of Here”, *Fanlore*, s.d. [http://fanlore.org/wiki/There%27s\\_No\\_Way\\_Out\\_of\\_Here](http://fanlore.org/wiki/There%27s_No_Way_Out_of_Here).
- , “Vividcon 2003 – Vidpairs show.”, *Wicked Words*, 24 agosto 2003. <http://wickedwords.livejournal.com/130177.html#cutid1>.



- , “Vividcon Character Study Show”, *Wicked Words*, 21 agosto 2003.  
<http://wickedwords.livejournal.com/129691.html#cutid1>.
- wolfling, “Popular is not necessarily a dirty word.”, *wolfling Livejournal Personal Blog*, 13 giugno 2004.  
<http://wolfling.livejournal.com/182349.html>.
- yourlibrarian, “Vid and Fic Categories”, *yourlibrarian Livejournal Personal Blog*, 2 maggio 2005.  
<http://yourlibrarian.livejournal.com/6386.html>.
- zazreil, “Meta Video Recommendation: Still Alive”, *spn\_heavymeta Livejournal Community Blog*, 23 ottobre 2008. <http://spn-heavymeta.livejournal.com/177122.html>.
- zeborahnz, “In which fanvids are all about the female gaze”, *zeborahnz Livejournal Personal Blog*, 9 dicembre 2010. <http://zeborahnz.livejournal.com/81820.html>.
- zimshan, “VID: “Roller” [The Women of SPN]”, *zimshan Livejournal Personal Blog*, 18 gennaio 2010.  
<http://zimshan.livejournal.com/208964.html>.
- zvi Likes TV, “Some advice for white people in fandom”, *zvi Likes TV Livejournal Personal Blog*, 23 settembre 2006. <http://zvi-likes-tv.livejournal.com/366922.html>.

## SITOGRAFIA: REMIX AUDIOVISIVO

- A Thousand Points of Night, *Read My Lips - by A Thousand Points of Night (1992)*, 1992.  
[http://www.youtube.com/watch?v=gvmrLuw4l0g&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=gvmrLuw4l0g&feature=youtube_gdata_player).
- Ayaz Asif, *Think Different - Star Wars Edition*, 2009.  
[http://www.youtube.com/watch?v=bjrqHEhopW8&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=bjrqHEhopW8&feature=youtube_gdata_player).
- Baio, Andy, "Fanboy Supercuts, Obsessive Video Montages", *Waxy*, 11 aprile 2008.  
[http://waxy.org/2008/04/fanboy\\_supercuts\\_obsessive\\_video\\_montages/](http://waxy.org/2008/04/fanboy_supercuts_obsessive_video_montages/).
- baracksdubs, *Barack Obama Singing Call Me Maybe by Carly Rae Jepsen*, 2012.  
[http://www.youtube.com/watch?v=hX1YVzdnPec&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=hX1YVzdnPec&feature=youtube_gdata_player).
- , *Barack Obama Singing Sexy and I Know It by LMFAO*, 2012.  
[http://www.youtube.com/watch?v=OWgO9-AIROI&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=OWgO9-AIROI&feature=youtube_gdata_player).
- brokebacktwilight, *BROKEBACK TWILIGHT TRAILER*, 2011.  
[http://www.youtube.com/watch?v=3kC2nJiKvJE&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=3kC2nJiKvJE&feature=youtube_gdata_player).
- Chocolate Cake City, *Brokeback to the Future*, 2006.  
[http://www.youtube.com/watch?v=8uwuLxrv8jY&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=8uwuLxrv8jY&feature=youtube_gdata_player).
- Christman, Sarah, Jen Simmons, *Bush for Peace - by Sarah Christman & Jen Simmons (2003)*, 2011.  
[http://www.youtube.com/watch?v=ct4KJJFUYq8&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=ct4KJJFUYq8&feature=youtube_gdata_player).
- chuck13171, *The Sound of Music Recut Trailer - Horror*, 2010.  
[http://www.youtube.com/watch?v=FzG8ZQAhKrE&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=FzG8ZQAhKrE&feature=youtube_gdata_player).
- Desom, Jeff, *Rear Window Timelapse*, 2012. <http://vimeo.com/37120554>.
- doncorlionharby, *Think Different!(egypt)*, 2011.  
[http://www.youtube.com/watch?v=0Y7XZBTLuNM&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=0Y7XZBTLuNM&feature=youtube_gdata_player).
- Dow, Mike, Ari Eisner, *10 Things I Hate About Commandments*, 2006.  
[http://www.youtube.com/watch?v=u1kqqMXWEFs&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=u1kqqMXWEFs&feature=youtube_gdata_player).
- FilmDrunk Frotcast, "You Just Don't Get It, Do You?" - A Montage of Cinema's Worst Writing Cliche, 2011.  
[http://www.youtube.com/watch?v=4KoKWf6pLs8&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=4KoKWf6pLs8&feature=youtube_gdata_player).
- go4thREVOLT, *Go Forth and Revolt*, 2011.  
[http://www.youtube.com/watch?v=UVc8auO1vuA&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=UVc8auO1vuA&feature=youtube_gdata_player).
- iiAFX, *Ultimate "NOOOOOOOOO" Compilation by AFX*, 2010.  
[http://www.youtube.com/watch?v=Eal4fep7pK4&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=Eal4fep7pK4&feature=youtube_gdata_player).
- IKAT381, "Vimeo's Two-Faced Treatment of Remixers Suggests Ugly Corporate Plans for the Future", *Political Remix Video*, 18 aprile 2011.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2011/04/18/vimeos-two-faced-treatment-of-remixers-suggests-ugly-corporate-plans-for-the-future/>.
- , "Youtube's Content ID System Is a Playground for Swindlers", *Political Remix Video*, 1 settembre 2011. <http://www.politicalremixvideo.com/2011/09/01/youtubes-content-id-system-is-a-playground-for-swindlers/>.
- Jorge Gonzalez Diaz, *WHAT IS CINEMA?: Alfonso Cuarón and the Cinematic Precipice*, 2013.  
<http://vimeo.com/77015765>.
- Juzwiak, Rich, *Not in Kansas Anymore*, 2010.  
[http://www.youtube.com/watch?v=QE\\_OLPEN5vU&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=QE_OLPEN5vU&feature=youtube_gdata_player).
- kogonada, *Malick // Fire & Water*, 2013. <http://vimeo.com/64063304>.

- Kreisinger, Elisa, "Chevron We Agree: Respect the Chevron Way", *Political Remix Video*, 18 novembre 2010. <http://www.politicalremixvideo.com/2010/11/18/chevron-we-agree-respect-the-chevron-way/>.
- , "Detachable Penis", *Political Remix Video*, 21 marzo 2009. <http://www.politicalremixvideo.com/2009/03/21/detachable-penis/>.
- , "Feminist, Peacemaker (Real Housewives of Beverly Hills)", *Pop Culture Pirate*, s.d. <http://www.popculturepirate.com/video/peacemaker-real-housewives-of-beverly-hills-supercut/>.
- , "General Motors: We All Fall Down Remixed", *Political Remix Video*, 21 marzo 2011. <http://www.politicalremixvideo.com/2011/03/21/gm-we-all-fall-down/>.
- , "Harry Potter and the Brokeback Mountain", *Political Remix Video*, 3 marzo 2009. <http://www.politicalremixvideo.com/2009/03/03/harry-potter-and-the-brokeback-mountain/>.
- , "I'm Your Man", *Political Remix Video*, 2 marzo 2009. <http://www.politicalremixvideo.com/2009/03/02/im-your-man/>.
- , "Imeem Removes Fan Vids Along With All UGV", *Political Remix Video*, 6 luglio 2009. <http://www.politicalremixvideo.com/2009/07/06/imeem-removes-all-fan-vids-along-with-all-other-ugv/>.
- , "Jezebel's Menstruation Remix", *Political Remix Video*, 3 agosto 2010. <http://www.politicalremixvideo.com/2010/08/03/jezebels-menstruation-remix/>.
- , "Mad Men Remix: Don Loves Roger", *Elisa Kreisinger Blog*, 12 marzo 2012. <http://elisakreisinger.wordpress.com/2012/03/12/mad-men-remix-don-loves-roger/>.
- , "Mad Men Supercut: Ugly Betty", *Political Remix Video*, 7 giugno 2011. <http://www.politicalremixvideo.com/2011/06/07/mad-men-supercut-ugly-betty/>.
- , "Mad Men: Set Me Free", *Pop Culture Pirate*, 12 maggio 2012. <http://elisakreisinger.wordpress.com/video/mad-men-set-me-free/>.
- , "One Girl Revolution", *Political Remix Video*, 25 febbraio 2009. <http://www.politicalremixvideo.com/2009/02/25/one-girl-revolution/>.
- , "Queer Housewives of New York City (Real Housewives Remix)", *Political Remix Video*, 22 giugno 2009. <http://www.politicalremixvideo.com/2009/06/22/the-queering-of-bethenny-frankel/>.
- , "Queer Men: Don Loves Roger", *Pop Culture Pirate*, 9 settembre 2012. <http://elisakreisinger.wordpress.com/video/queer-men-don-loves-roger/>.
- , "Sex and the Remix: Queering Sex and the City", *Elisa Kreisinger Blog*, 16 ottobre 2009. <http://elisakreisinger.wordpress.com/2009/10/16/sex-and-the-remix-queering-sex-and-the-city/>.
- , "Star Trek Dance Floor (Too Many Dicks)", *Political Remix Video*, 29 giugno 2009. <http://www.politicalremixvideo.com/2009/06/29/star-trek-dance-floor-too-many-dicks/>.
- , "The basics of video remixing!", *Pop Culture Pirate*, s.d. <http://elisakreisinger.files.wordpress.com/2011/05/resources-remixing-basics.pdf>.
- , "The Glass", *Political Remix Video*, 20 febbraio 2009. <http://www.politicalremixvideo.com/2009/02/20/the-glass/>.
- , "The Real James Bond", *Political Remix Video*, 4 aprile 2011. <http://www.politicalremixvideo.com/2011/04/04/the-real-james-bond-2/>.
- , "There Will Be Bell (Re-cut Trailer)", *Political Remix Video*, 19 agosto 2010. <http://www.politicalremixvideo.com/2010/08/19/there-will-be-bell/>.
- , "Too Many Dicks (Video Games)", *Political Remix Video*, 26 marzo 2010. <http://www.politicalremixvideo.com/2010/03/26/too-many-dicks-video-games/>.
- , "US by Lim", *Political Remix Video*, 6 maggio 2009. <http://www.politicalremixvideo.com/2009/05/06/us-vid/>.

- , “Video Is Our Voice”, *Political Remix Video*, 14 aprile 2010.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2010/04/14/video-is-our-voice/>.
- , “We Are Creators Too”, *Political Remix Video*, 5 ottobre 2009.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2009/10/05/we-are-creators-too/>.
- , “What is a remix, exactly?”, *Pop Culture Pirate*, 23 novembre 2011.  
<http://elisakreisinger.wordpress.com/2011/09/23/what-is-a-remix-exactly/>.
- , “Women’s Work”, *Political Remix Video*, 8 aprile 2009.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2009/04/08/womens-work/>.
- , “World’s Fair Use Day”, *Political Remix Video*, 1 febbraio 2011.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2010/02/01/worlds-fair-use-day/>.
- , “Wouldn’t It Be Nice?”, *Political Remix Video*, 18 febbraio 2009.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2009/02/18/wouldnt-it-be-nice/>.
- McIntosh, Jonathan, “A Brief History of Subversive Remix Video Before YouTube”, *Political Remix Video*, 21 marzo 2013d.C. <http://www.politicalremixvideo.com/2013/03/21/a-brief-history-of-subversive-remix-video-before-youtube/>.
- , “A Message From Unilever”, *Political Remix Video*, 6 marzo 2010.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2010/03/06/a-message-from-unilever/>.
- , “A Political Remix Video About Political Remix Video”, *Political Remix Video*, 6 dicembre 2011. <http://www.politicalremixvideo.com/2011/12/06/a-political-remix-video-about-political-remix-video/>.
- , “About Political Remix Video”, *Political Remix Video*, s.d.  
<http://www.politicalremixvideo.com/what-is-political-remix/>.
- , “ADmented Reality: Google Glasses Remixed with Ads”, *RebelliousPixels*, 7 aprile 2012.  
<http://www.rebelliouspixels.com/2012/admented-reality-google-glasses-remixed-with-google-ads>.
- , “Born Free”, *Political Remix Video*, 18 marzo 2009.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2009/03/18/born-free/>.
- , “Buffy vs Edward: Twilight Remixed”, *RebelliousPixels*, 20 giugno 2009.  
<http://www.rebelliouspixels.com/2009/buffy-vs-edward-twilight-remixed>.
- , “Building a Critical Culture with Political Remix Video”, *Rebelliouspixels*, 6 giugno 2008.  
<http://www.rebelliouspixels.com/2008/building-a-critical-culture-with-political-remix-video#more-202>.
- , “Captain Kirk is a Womanizer”, *Political Remix Video*, 7 marzo 2009.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2009/03/07/kirk-is-a-womanizer/>.
- , “Disney Princess Sucker Punch”, *Political Remix Video*, 7 aprile 2011.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2011/04/07/disney-punch-trailer-remix/>.
- , “Dollhouse – It Depends on What You Pay”, *Political Remix Video*, 24 luglio 2009.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2009/07/24/dollhouse-it-depends-on-what-you-pay/>.
- , “Donald Duck Meets Glenn Beck in Right Wing Radio Duck”, *RebelliousPixels*, 2 ottobre 2010. <http://www.rebelliouspixels.com/2010/right-wing-radio-duck-donald-discovers-glenn-beck>.
- , “Dove Onslaught(er)”, *Political Remix Video*, 10 marzo 2010.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2010/03/10/dove-onslaughter/>.
- , “FAQs on Buffy vs Edward”, *RebelliousPixels*, 6 luglio 2009.  
<http://www.rebelliouspixels.com/2009/faq-on-buffy-vs-edward>.
- , “Gay Marriage Storm Chasers”, *Political Remix Video*, 2 maggio 2009.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2009/05/02/the-gay-stor/>.

- , “Go Army Bad Guys”, *RebelliousPixels*, 19 agosto 2008.  
<http://www.rebelliouspixels.com/2008/go-army-bad-guys>.
- , “Homophobic Friends”, *Political Remix Video*, 11 luglio 2011.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2011/07/11/homophobic-friends/>.
- , “I Am Not Moving – An Occupy Wall Street Remix”, *Political Remix Video*, 17 ottobre 2011. <http://www.politicalremixvideo.com/2011/10/17/i-am-not-moving/>.
- , “Jonathan McIntosh: Buffy vs. Twilight - Stalking Scene Comparison”, Video, *Critical Commons. For Fair&Critical Participation in Media Culture*, s.d.  
[http://www.criticalcommons.org/Members/RebelliousPixels/clips/Stalking\\_Buffy\\_s1e01\\_WEB.mov](http://www.criticalcommons.org/Members/RebelliousPixels/clips/Stalking_Buffy_s1e01_WEB.mov).
- , “Levi’s: Go Forth and Revolt?”, *Political Remix Video*, 5 ottobre 2011.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2011/10/05/go-forth-and-revolt/>.
- , “Notes on Remixing the Presidential Election and the Influence of Vidding”, *RebelliousPixels*, 13 gennaio 2009. <http://www.rebelliouspixels.com/2009/notes-on-remixing-the-presidential-election>.
- , “Pretty Women as a Horror Film”, *Political Remix Video*, 26 ottobre 2009.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2009/10/26/pretty-women-as-a-horror-film/>.
- , “Primetime Terror – TV Dramas and the War on Terror”, *Political Remix Video*, 1 ottobre 2011. <http://www.politicalremixvideo.com/2011/10/01/primetime-terror-tv-drama/>.
- , “So You Think You Can Be President?”, *RebelliousPixels*, 21 ottobre 2008.  
[http://www.rebelliouspixels.com/2008/so\\_you\\_think\\_remix](http://www.rebelliouspixels.com/2008/so_you_think_remix).
- , “Talk on Subverting Gender with Remix Video”, *RebelliousPixels*, 11 agosto 2010.  
<http://www.rebelliouspixels.com/2010/talk-on-subverting-gender-with-remix-video>.
- , “The Dark Bailout”, *Political Remix Video*, 11 marzo 2009.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2009/03/11/the-dark-bailout/>.
- , “The Future Stops Here”, *Political Remix Video*, 1 marzo 2009.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2009/03/01/the-future-stops-here/>.
- , “The Gendered Advertising Remixer Application”, *RebelliousPixels*, 21 febbraio 2011.  
<http://www.rebelliouspixels.com/2011/gendered-advertising-remixer-application-beta-release>.
- , “The Price is Creepy – Bob Barker Supercut”, *Political Remix Video*, 8 novembre 2010.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2010/11/08/the-price-is-creepy/>.
- , “The Real Power of Human Energy”, *RebelliousPixels*, 20 agosto 2008.  
<http://www.rebelliouspixels.com/2008/recent-political-remix-videos>.
- , “The Reel Grrls Remix Gendered Toy Ads”, *Political Remix Video*, 21 marzo 2010.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2010/03/21/reel-grrls-remixed-ads/>.
- , “Too Many Dicks on The Daily Show”, *RebelliousPixels*, 9 settembre 2011.  
<http://www.rebelliouspixels.com/2011/too-many-dicks-on-the-daily-show>.
- , “Top Gun Recut”, *Political Remix Video*, 16 febbraio 2009.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2009/02/16/top-gun-recut/>.
- , “Total Recut Interview on Buffy vs Edward”, *RebelliousPixels*, 29 dicembre 2009.  
<http://www.rebelliouspixels.com/2009/total-recut-interviews-me-on-buffy-vs-edward>.
- , “Wayne Enterprises Television Commercial Remix”, *RebelliousPixels*, 22 aprile 2012.  
<http://www.rebelliouspixels.com/2012/wayne-enterprises-television-commercial-remix>.
- , “What is Vidding? A Video Overview by Here’s Luck”, *Political Remix Video*, 12 marzo 2012. <http://www.politicalremixvideo.com/2012/03/12/what-is-vidding-a-video-explanation-by-heres-luck/>.

- , “What Would Buffy Do? Notes on Dusting Edward Cullen”, *RebelliousPixels*, 19 giugno 2009. <http://www.rebelliouspixels.com/2009/what-would-buffy-do-notes-on-dusting-edward-cullen>.
- mcmullet1, *All That JAWS - Jaws Parody film*, 2008.  
[http://www.youtube.com/watch?v=9wePjeGwX94&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=9wePjeGwX94&feature=youtube_gdata_player).
- Pascale, Seth, *Harry Potter and the Brokeback Goblet*, 2006.  
[http://www.youtube.com/watch?v=e9D0veHTxh0&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=e9D0veHTxh0&feature=youtube_gdata_player).
- Roth, Cliff, *The Reagans Speak Out on Drugs - by Cliff Roth (1988)*, 1988.  
[http://www.youtube.com/watch?v=La5jrfofbfTM&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=La5jrfofbfTM&feature=youtube_gdata_player).
- Rule, Chris, *THE ORIGINAL Scary “Mary Poppins” Recut Trailer*, 2006.  
[http://www.youtube.com/watch?v=2T5\\_0AGdFic&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=2T5_0AGdFic&feature=youtube_gdata_player).
- RVC Bard, “Fandom and its hatred of Black women characters”, *Racialicious - the intersection of race and pop culture*, 18 ottobre 2011. <http://www.racialicious.com/2011/10/18/fandom-and-its-hatred-of-black-women-characters/>.
- Ryang, Robert, *The Shining Recut*, 2005.  
[http://www.youtube.com/watch?v=KmkVWuP\\_sO0&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=KmkVWuP_sO0&feature=youtube_gdata_player).
- Salloum, Jacqueline, *Planet of The Arabs*, 2006.  
[http://www.youtube.com/watch?v=MilZNEjEarw&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=MilZNEjEarw&feature=youtube_gdata_player).
- Sarkeesian, Anita, “Dollhouse’s Secret War On Women”, *Political Remix Video*, 11 aprile 2011.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2011/04/11/dollhouses-secret-war-on-women/>.
- , “How I Fought a YouTube Takedown and (Eventually) Won”, *Feminist Frequency*, 2 febbraio 2011. <http://www.feministfrequency.com/2011/02/how-i-fought-against-a-youtube-takedown-and-eventually-won/>.
- , “Hurricane: A Femslash Vid”, *Political Remix Video*, 11 maggio 2011.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2011/05/11/hurricane-a-femslash-vid/>.
- , “LEGO & Gender Part 1: Lego Friends”, *Feminist Frequency*, 30 gennaio 2012.  
<http://www.feministfrequency.com/2012/01/lego-gender-part-1-lego-friends/>.
- , “LEGO & Gender Part 2: The Boys Club”, *Feminist Frequency*, 6 febbraio 2012.  
<http://www.feministfrequency.com/2012/02/lego-gender-part-2-the-boys-club/>.
- , “Remix: Too Many Dicks in Video Games”, *Feminist Frequency*, 23 marzo 2011.  
<http://www.feministfrequency.com/2010/03/remix-too-many-dicks/>.
- , “‘Remixing Pop Culture’ Event Videos”, *Feminist Frequency*, 11 agosto 2010.  
<http://www.feministfrequency.com/2010/08/remixing-pop-culture-event-videos/>.
- , “‘Set Me Free’ starring the Women of Mad Men”, *Political Remix Video*, 9 aprile 2012.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2012/04/09/set-me-free-starring-the-women-of-mad-men/>.
- , “Stay Awake – Don’t Get Pregnant on TV”, *Political Remix Video*, 23 agosto 2010.  
<http://www.politicalremixvideo.com/2010/08/23/stay-awake/>.
- , “Talking Back to Battlestar Galactica – Tandemonium”, *Political Remix Video*, 24 novembre 2010. <http://www.politicalremixvideo.com/2010/11/24/talking-back-to-battlestar-galactica/>.
- , “The Bechdel Test for Women in Movies”, *Feminist Frequency*, 7 dicembre 2009.  
<http://www.feministfrequency.com/2009/12/the-bechdel-test-for-women-in-movies/>.
- , “Tropes vs. Women: #1 The Manic Pixie Dream Girl”, *Feminist Frequency*, 24 marzo 2011.  
<http://www.feministfrequency.com/2011/03/tropes-vs-women-1-the-manic-pixie-dream-girl/>.
- , “Tropes vs. Women: #2 Women in Refrigerators”, *Feminist Frequency*, 7 aprile 2011.  
<http://www.feministfrequency.com/2011/04/tropes-vs-women-2-women-in-refrigerators/>.
- , “Tropes vs. Women: #3 The Smurfette Principle”, *Feminist Frequency*, 21 aprile 2011.  
<http://www.feministfrequency.com/2011/04/tropes-vs-women-3-the-smurfette-principle/>.

- , “Tropes vs. Women: #4 The Evil Demon Seductress”, *Feminist Frequency*, 19 maggio 2011.  
<http://www.feministfrequency.com/2011/05/tropes-vs-women-4-the-evil-demon-seductress/>.
- , “Tropes vs. Women: #5 The Mystical Pregnancy”, *Feminist Frequency*, 28 luglio 2011.  
<http://www.feministfrequency.com/2011/07/tropes-vs-women-5-the-mystical-pregnancy/>.
- , “Tropes vs. Women: #6 The Straw Feminist”, *Feminist Frequency*, 23 settembre 2011.  
<http://www.feministfrequency.com/2011/09/tropes-vs-women-6-the-straw-feminist/>.
- , “WAM! 2010 Video and Playlist”, *Feminist Frequency*, 26 marzo 2010.  
<http://www.feministfrequency.com/2010/03/wam-2010-playlist/>.
- Screen Junkies, *Women In Labor Supercut*, 2011.  
[http://www.youtube.com/watch?v=K6Mh\\_ZMx3A4&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=K6Mh_ZMx3A4&feature=youtube_gdata_player).
- Team Coco, “*Harrison Ford Angrily Points At Stuff*” *Supercut*, 2013.  
[http://www.youtube.com/watch?v=K4Rqx9TvtlM&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=K4Rqx9TvtlM&feature=youtube_gdata_player).
- RebelliousPixels*, s.d. <http://www.rebelliouspixels.com/>.
- Star Wars: The Empire Brokeback*, 2006.  
[http://www.youtube.com/watch?v=omB18oRsBYg&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=omB18oRsBYg&feature=youtube_gdata_player).
- sunday bloody sunday rx2008*, 2006.  
[http://www.youtube.com/watch?v=PXnO\\_FxmHes&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=PXnO_FxmHes&feature=youtube_gdata_player).

## FILMOGRAFIA: FILM

- 10 Things I Hate About You (Dieci cose che odio di te, Gil Junger, 1999)*  
*Barbarella* (Roger Vadim, 1968)  
*Blue Monday* (The Duvet Brothers, 1984)  
*Brokeback Mountain (I segreti di Brokeback Mountain, Ang Lee, 2005)*  
*Chelovek s kino-apparatom (L'uomo con la macchina da presa, 1929)*  
*Covert Action* (Abigail Child, 1984)  
*Daughter Rite* (Michelle Citron, 1978)  
*Dyketactis* (Barbara Hammer, 1974)  
*Fight Club*, (David Fincher, 1999)  
*Fuh Fuh* (The Duvet Brothers, 1984)  
*Ghostbusters (Ghostbusters – Acchiappafantasm, Ivan Reitman, 1984)*  
*Histoire du soldat inconnu* (Herni Storck, 1931)  
*Invasions of the Body Snatchers (Terrore dallo spazio profondo, Philip Kaufman, 1978)*  
*L'année dernière à Marienbad (L'anno scorso a Marienbad, Alain Resnais, 1961)*  
*La course des toureaux* (Pierre Braunberger, 1951)  
*La pêche miraculeuse* (Cécile Fontaine, 1995)  
*Life of Pi (Vita di Pi, Ang Lee, 2012)*  
*Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1964)  
*Mayhem* (Abigail Child, 1987)  
*Nitrate Kisses* (Barbara Hammer, 1992)  
*No No Nooky TV* (Barbara Hammer, 1987)  
*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens (Nosferatu, il vampiro, F. W. Murnau, 1922)*  
*Nuit et Bruillard (Notte e Nebbia, Alain Resnais, 1955)*  
*Padjenie Dinastie Romanov (La caduta della dinastia Romanov, Esfir' Schub, 1927)*  
*Paris 1900* (Nicole Védre's, 1947)  
*Private Hungary* [Péter Forgács: *The Bartos Family* (1988), *Dusi & Jenő* (1988), *Either – Or* (1989), *The Diary of Mr. N.* (1990), *D-Film* (1992), *Photographed by László Dudás* (1992), *Bourgeois Dictionary* (1992), *The Notes of a Lady* (1994), *The Land of Nothing* (1996), *A Bibó Reader* (1996), *Free Fall* (1996), *Class Lot* (1997), *Kádár's Kiss* (1997), *The Bishop's Garden* (2002)]  
*Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994)  
*Rear Window (La finestra sul cortile, Alfred Hitchcock, 1954)*



*Report*, (Bruce Conner, 1976)  
*RIP! A Remix Manifesto* (Brett Gaylor, 2008)  
*Rose Hobart* (Joseph Cornell, 1936-1939)  
*Singin' in the Rain* (*Cantando sotto la pioggia*, Stanley Donen, Gene Kelly, 1952)  
*Son of Rambow* (Garth Jennings, 2007)  
*Superdyke* (Barbara Hammer, 1975)  
*Sur la plage de Belfast* (Henri-François Imbert, 1996)  
*The Dark Knight* (*Il cavaliere oscuro*, Christopher Nolan, 2008).  
*The Great Train Robbery* (*La rapina al treno*, Porter, E. S., 1908).  
*The Sound of Music* (*Tutti insieme appassionatamente*, Robert Wise, 1965)  
*The Ten Commandments* (*I dieci comandamenti*, Cecil B. DeMille, 1956)  
*Tom Tom the Piper's Son* (Ken Jacobs, 1969-1971)  
*Twilight* (Catherine Hardwicke, 2008)  
*Why we fight* (Frank Capra, 1943-1944)  
*XMen: First Class* (Matthew Vaughn, 2011)

## FILMOGRAFIA: REMIX

- 10 Things I Hate About Commandements* (Mike Dow e Ari Eisner, 2006)
- ADmented Reality: Google Glasses Remixed with Ads* (Jonathan McIntosh, 2012)
- All That JAWS - Jaws Parody film* (mcmullet1, 2008)
- Barack Obama Singing Call Me Maybe by Carly Rae Jepsen* (baracksdubs, 2012)
- Barack Obama Singing Sexy and I Know It by LMFAO* (baracksdubs, 2012)
- Brokeback to the Future* (Chocolate Cake City, 2006)
- Brokeback Twilight* (brokebacktwilight, 2011)
- Buffy vs. Edward* (Jonathan McIntosh, 2009)
- Bush for Peace* (Sarah Christman e Jen Simmons, 2003)
- Feminist, Peacemaker (Real Housewives of Beverly Hills)* (Elisa Kreisinger, 2009)
- "Harrison Ford Angrily Points At Stuff" Supercut* (Team Coco, 2013)
- Harry Potter and the Brokeback Goblet* (Seth Pascale, 2006)
- Levi's - Go Forth and Revolt* (anon., 2011)
- Mad Men: Set Me Free* (Marc Faletti, Elisa Kreisinger, 2012)
- Malick // Fire & Water* (kogonada, 2013)
- Not in Kansas Anymore* (Rich Juzwiak, 2010)
- Now!* (Santiago Alvarez, 1965)
- Planet of the Arabs* (Jacqueline Salloum, 2007)
- Queer Carrie* (Elisa Kreisinger, 2009)
- QueerMen: Don Loves Roger* (Elisa Kreisinger, 2012)
- Read My Lips* (A Thousand Points of Night, 1992)
- Rear Window Timelapse* (Jeff Desom, 2012)
- Right Wing Radio Duck* (Jonathan McIntosh, 2010)
- Scary Mary* (Chris Rule, 2007)
- So You Think You Can Be President?* (Jonathan McIntosh, 2008)
- Star Wars: the Empire Brokeback* (Stephen L. Carr, 2006)
- Sunday Bloody Sunday* (anon., 2003)
- The Queer Housewives of New York City (Real Housewives Remix)* (Elisa Kreisinger, 2009)
- The Reagans Speak Out on Drugs Sunday Bloody Sunday* (Cliff Roth, 1988)
- The Real Power of Human Energy* (Jonathan McIntosh, 2008)
- The Shining Recut* (Robert Ryang, 2005)
- The Sound of Music Recut Trailer – Horror* (chuck13171, 2011)
- Too Many Dicks on The Dance Floor* (Anita Sarkeesian, 2010)

*Too Many Dicks on The Daily Show* (Jonathan McIntosh, 2011)

*Ultimate "NOOOOOOOOO" Compilation* (iiAFX, 2010)

*"You Just Don't Get It, Do You?" - A Montage of Cinema's Worst Writing Cliche* (FilmDrunk Frotcast, 2011)

*Wayne Enterprises :: Everything Everywhere Everyday* (Jonathan McIntosh, 2012)

*WHAT IS CINEMA?: Alfonso Cuarón and the Cinematic Precipice* (Jorge Gonzalez Diaz, 2013)

*Women In Labor Supercut* (Screen Junkies, 2011)

## FILMOGRAFIA: SERIE TELEVISIVE

- Angel* (The WB, Joss Whedon, David Greenwalt, 1999–2004)
- Battlestar Galactica* [Re-imagined Series], (Sci-Fi, Ronald D. Moore, 2004–2009)
- Buffy the Vampire Slayer* (The WB, UPN, Joss Whedon, 1997-2003)
- Doctor Who* [Revived Series], (BBC, Russell T. Davies, Steven Moffatt, 2005 —)
- due South* (CTV, CBS, Paul Haggis, 1994–1999)
- Farscape* (Sci-Fi, Brian Henson, Rockne S. O'Bannon, 1999–2004)
- Firefly* (FOX, Joss Whedon, 2002–2003)
- Fringe* (FOX, JJ. Abrams, Alex Kurtzman, Roberto Orci, 2008–2013)
- Hawaii Five-0*, (CBS, Peter M. Lenkov, Alex Kurtzman, Roberto Orci, 2010 —)
- Heroes* (NBC, Tim Kring, 2006–2010)
- Mad Men* (AMC, Matthew Weiner, 2007 —)
- Merlin* (BBC, Julian Jones, Jake Michie, Johnny Capps, Julian Murphy, 2008–2012)
- Mork & Mindy* (ABC, Garry Marshall, Joe Glauber, Dale McRaven, 1978-1982)
- Parks&Recreation* (CBS, Greg Daniels, Michael Schur, 2009 —)
- Revenge* (ABC, Mike Kelley, 2011 —)
- Scandal* (ABC, Shonda Rhimes, 2012 —)
- Star Trek: The Original Series*, (NBC, Gene Roddenberry, 1966-1969)
- Stargate Atlantis*, (Sci-fi, Brad Wright, Robert C. Cooper, 2004–2009)
- Starsky&Hutch* (ABC, William Frederick Blinn, Ryan Matthew Blinn, 1975–1979)
- Supernatural* (The WB, The CW, Eric Kripke, 2005 —)
- Terminator: The Sarah Connor Chronicles* (FOX, James Cameron, 2008–2009)
- The Good Wife* (CBS, Michelle King, Robert King, 2009 —)
- The L Word* (Showtime, Michele Abbott, Ilene Chaiken, Kathy Greenberg, 2004–2009)
- The Professionals* (ITV, Brian Clemens, 1977-1983)
- The Twilight Zone* (Rod Serling, 1959–1964)
- The West Wing* (NBC, Aaron Sorkin, 1999–2006)
- Xena - The Warrior Princess* (John Schulian, Robert G. Tapert, 1995—2001)

## FANVIDEOGRAFIA

### Absolute Destiny<sup>329</sup>

*Age Like Wine*, 2013, [Multifandom]

*Ballroom Blitz*, 2011, [*Ghostbusters*, Ivan Reitman, 1984]

*Gold Digger*, 2007 [*Gone with the Wind*, Victor Fleming, 1939]

*Doomsday*, 2011, [*Independence Day*, Roland Emmerich, 1996]

*Heart of Funkness*, 2006, [*Apocalypse Now*, Francis Ford Coppola, 1979]

---

\* Per facilitare la lettura nei casi di fan video realizzati utilizzando immagini provenienti da saghe cinematografiche, *franchise* o universi narrativi compositi abbiamo utilizzato le seguenti abbreviazioni: “*Batman movies*” (*Batman*, Tim Burton, 1989; *Batman Returns*, Tim Burton, 1992; *Batman Forever*, Joel Schumacher, 1995; *Batman & Robin*, Joel Schumacher, 1997; *Batman Begins*, Christopher Nolan, 2005; *The Dark Knight*, Christopher Nolan, 2008; *The Dark Knight Rises*, Christopher Nolan, 2012); “*Rocky Saga*” (*Rocky*, John G. Avildsen, 1976; *Rocky II*, Sylvester Stallone, 1979; *Rocky III*, Sylvester Stallone, 1982; *Rocky IV*, Sylvester Stallone, 1985; *Rocky V*, John G. Avildsen, 1990; *Rocky Balboa*, Sylvester Stallone, 2006); “*Alien Saga*” (*Alien*, Ridley Scott, 1979; *Aliens*, James Cameron, 1986; *Alien 3*, David Fincher, 1992; *Alien Resurrection*, Jean-Pierre Jeunet, 1997); “*Lord of the Rings Saga*” (*The Lord of the Rings*, Peter Jackson, *The Fellowship of the Ring*, 2001; *The Two Towers*, 2002; *The Return of the King*, 2003); “*Iron Man movies*” (*Iron Man*, Jon Favreau, 2008; *Iron Man 2*, Jon Favreau, 2010; *Iron Man 3*, Shane Black, 2013); “*Buffyverse*” (con questo termine si è soliti indicare l’universo narrativo creato da Joss Whedon nelle due serie *Buffy the Vampire Slayer*, 1997-2003 e il suo spin-off *Angel*, 1999-2004); “*Terminator movies*” (*The Terminator*, James Cameron, 1984; *Terminator 2: Judgement Day*, James Cameron, 1991; *Terminator 3: Rise of the Machine*, Jonathan Mostow, 2003; *Terminator Salvation*, McG, 2009); “*Harry Potter Saga*” (*Harry Potter and the Philosopher Stone*, Chris Columbus, 2001; *Harry Potter and the Chamber of Secrets*, Chris Columbus, 2002; *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, Alfonso Cuarón, 2004; *Harry Potter and the Goblet of Fire*, Mike Newell, 2005; *Harry Potter and the Order of the Phoenix*, David Yates, 2007; *Harry Potter and the Half-Blood Prince*, David Yates, 2009; *Harry Potter and the Deathly Hallow – Part 1*, David Yates, 2010; *Harry Potter and the Deathly Hallow – Part 2*, David Yates, 2011); “*Whoiverse*” (termine con cui si identifica l’universo narrativo legato alla serie *Doctor Who*, in particolare dopo il rilancio della serie nel 2005, che comprende oltre alla serie maggiore, *Doctor Who*, i cui produttori esecutivi principali sono stati finora Russell T. Davies e Steven Moffat, gli spinoff *Torchwood*, Russell T. Davies, 2006–2011 e *The Sarah Jane Adventures*, Russell T. Davies, 2007–2011); “*XmenVerse*” (termine con cui si identificano i film facenti parte dell’universo narrativo legato ai supereroi Marvel X-Men, che comprende sia i film corali *X-Men*, Bryan Singer, 2000; *X2: X-Men United*, Bryan Singer, 2003; *X-Men: The Last Stand*, Brett Ratner, 2006; *X-Men: First Class*, Matthew Vaughn, 2011 che i due film dedicati al solo personaggio di Wolverine, *X-Men Origins: Wolverine* Gavin Hood, 2009 e *The Wolverine*, James Mangold, 2013); “*Avengersverse*” (termine che indica i film facenti parte dell’universo narrativo legato al gruppo di supereroi Marvel *The Avengers*; oltre al film corale *The Avengers* diretto da Joss Whedon, 2012, vanno inseriti in questo contesto tutti i film dedicati ai singoli supereroi che compongono la squadra: i già citati film di Iron Man, *Captain America: The First Avenger* Joe, Joe Johnston, 2011 e *Thor*, Kenneth Branagh, 2011); “*Star Trek verse*” (con questo termine si identifica tutto l’universo narrativo legato al *franchise Star Trek*, che solitamente viene suddiviso in base alle singole serie televisive e corrispettivi film; comprende quindi *The Original Series*, 1966-1969; *Star Trek: The Motion Picture*, Robert Wise, 1979; *Star Trek II: The Wrath of Khan*, Nicholas Meyer, 1982, *Star Trek III: The Search for Spock*, Leonard Nimoy, 1984, *Star Trek IV: The Voyage Home*, Leonard Nimoy, 1986, *Star Trek V: The Final Frontier*, William Shatner, 1989, *Star Trek VI: The Undiscovered Country*, Nicholas Meyer, 1991; *The Next-Generation*, 1987-1994; *Star Trek: Generations*, David Carson, 1994; *Star Trek: First Contact*, Jonathan Frakes, 1996; *Star Trek: Insurrection*, Jonathan Frakes, 1998; *Star Trek: Nemesis*, Stuart Baird, 2002; *Deep Space Nine*, 1993-1999; *Voyager*, 1995–2001 e *Enterprise*, 2001-2005 oltre ai film reboot *Star Trek*, J.J. Abrams, 2009 e *Star Trek Into Darkness*, J.J. Abrams, 2013); “*Whedonverse*” (termine che indica l’intera produzione televisiva di Joss Whedon che comprende oltre al già citato Buffyverse anche *Dollhouse*, 2009–2010 e *Firefly*, 2002–2003); “*Twilight Saga*” (*Twilight*, Catherine Hardwicke, 2008; *The Twilight Saga: New Moon*, Chris Wietz, 2009; *The Twilight Saga: Eclipse*, David Slade, 2010; *The Twilight Saga: Breaking Dawn – Part 1&2*, Bill Condon, 2011-2012); “*Die Hard Saga*” (*Die Hard*, John McTiernan, 1988; *Die Hard 2*, Renny Harlin, 1990; *Die Hard with a Vengeance*, John McTiernan, 1995; *Live Free or Die Hard*, Len Wiseman, 2007; *A Good Day to Die Hard*, John Moore, 2013). Nei casi di *franchise* tuttora in attività, la data di realizzazione del video comporta l’esclusione di alcuni titoli dalle fonti dei video.

*I Enjoy Being a Girl*, 2006, [Multifandom]  
*Livin' In The Sunlight, Lovin' In The Moonlight*, 2011 [Batman Movies]  
*Living on a Prayer*, 2011, [Rocky Saga]  
*May I Suggest*, 2011, [*Up*, Peter Docter, Bob Peterson, 2009]  
*One Angry Dwarf*, 2006 [*The Incredibles*, Brad Bird, 2004]  
*Revenge*, 2005, [Multifandom]  
*Rodeohead*, 2007, [*Firefly*, Joss Whedon, 2002–2003]  
*Running Away*, 2010, [*Son of Rambow*, Garth Jennings, 2007]  
*Say Aha*, 2012, [*Alien Saga*]  
*Sleeping Ute*, 2013, [*Life of Pi*, Ang Lee, 2012]  
*There is Too Much Light In This Bar*, 2006, [*Life on Mars*, Matthew Graham, Tony Jordan, Ashley Pharoah, 2006–2007]  
*Thinking of you*, 2005, [*Lord of the Rings Saga*]  
*You Make Me Feel So Young*, 2011, [*Mary Poppins*, Robert Stevenson, 1964]

### **anoel**

*Bандаid*, 2013, [*Parks and Recreation*, Greg Daniels, Michael Schur, 2009 —]  
*Because I'm Awesome*, 2010, [*Glee*, Ryan Murphy, Ian Brennan, Brad Falchuk, 2009 —]  
*Circle of Life*, 2013, [*Game of Thrones*, David Benioff, D.B. Weiss, 2011 —]  
*Curiosity*, 2013, [*Boy Meets World*, April Kelly, Michael Jacobs, 1993–2000]  
*Dead and Gone*, 2012, [*Game of Thrones*]  
*Give Me Everything*, 2013, [*Parks and Recreation*]  
*Hero*, 2012, [*The Social Network*, David Fincher, 2010]  
*I Honestly Love You*, 2012, [*Glee*]  
*Let it be*, 2011, [*Mad Men*, Matthew Weiner, 2007 —]  
*Music Again*, 2010, [*Glee*]  
*Pumped Up Kicks*, 2013, [*Veronica Mars*, Rob Thomas, 2004–2007]  
*Raise Your Glass*, 2011, [*Glee*]  
*Scar Tissue*, 2013, [*The O.C.*, Josh Schwarz, 2003–2007]  
*Sweetspot*, 2010, [*Glee*]

### **arefadedaway**

*Cuz I Can*, 2009, [Iron Man Movies]  
*FairyTale*, 2010, [*Princess Chuchu*, Anime, 2002–2003; *Revolutionary Girl Utena*, Anime Series, 1997]  
*One Girl Revolution*, 2009, [Multifandom]

### **astolat**

*Drop Dead Gorgeous*, 2004, [*Smallville*, Alfred Gough, Miles Millar, 2001–2011]

### **barkley**

*I Love Fandom*, 2007, [Riprese originali]

## **beccatoria**

*Hands Away* (con chaila), 2011, [*Fringe*, JJ. Abrams, Alex Kurtzman, Roberto Orci, 2008–2013;  
*Terminator: The Sarah Connor Chronicles*, James Cameron, 2008–2009]  
*Small Blue Pill*, 2009, [*Fringe*]

## **bop\_radar**

*Clint Eastwood*, 2008, [*Battlestar Galactica (Re-imagined Series)*, Ronald D. Moore, 2004–2009]  
*Handle with care*, 2008, [*Friday Night Lights*, Peter Berg, 2006–2011]  
*How Soon Is Now?*, 2010, [*Community*, Dan Harmon, 2009 —]  
*New In Town*, 2012, [*Whip It*, Drew Barrymore, 2009]  
*No light, No Light*, 2012, [*Battlestar Galactica*]  
*Paranoid Android*, 2008, [*Smallville*, Alfred Gough, Miles Millar, 2001–2011]  
*Shove It*, 2010, [*The Good Wife*, Michelle King, Robert King, 2009 —]  
*Some Time Around Midnight*, 2010, [*Battlestar Galactica*]  
*Sugarcane*, 2008, [*Dexter*, James Manos Jr., 2006–2013]  
*This is the Last Time*, 2011, [*The Good Wife*]

## **bradcpu**

*Creep*, 2008, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Goodnight Moon*, 2007, [*Heroes*, Tim Kring, 2006–2010]  
*Hard Sun* (con Laura Shapiro), 2009, [*Firefly*; Riprese originali]  
*Living Dead Girl*, 2007, [Buffyverse]  
*Man in the Box*, 2008, [*House, M.D.*, Paul Attanasio, David Shore, 2004–2010]  
*Tear you Apart*, 2008 [*Firefly*; *Serenity*, Joss Whedon, 2005]  
*Vertigo*, 2007, [*House, M.D.*]

## **buffyann**

*Thriller*, 2009, [*Buffy the Vampire Slayer*, Joss Whedon, 1997–2003; *Supernatural*, Eric Kripke, 2005 —]

## **butterfly**

*Calling the moon*, 2006 [Buffy the Vampire Slayer]

## **California Crew**

*Pressure*, 1990, [Riprese originali, VCR]

## **chaila**

*Angie*, 2011 [*Battlestar Galactica*; *Terminator: The Sarah Connor Chronicles*]  
*Cathedrals*, 2009, [*Battlestar Galactica*]  
*Child You're the Revolution*, 2009, [*Battlestar Galactica*]  
*Hands Away* (con beccatoria), 2011, [*Fringe*, JJ. Abrams, Alex Kurtzman, Roberto Orci, 2008–2013; *Terminator: The Sarah Connor Chronicles*, James Cameron, 2008–2009]  
*Order in the Sound*, 2009, [*Battlestar Galactica*]  
*Parable*, 2012 [Multifandom]  
*Thightrope*, 2013, [*Mary Poppins*]  
*Virus*, 2011 [Multifandom]

## **charmax**

*Anomie*, 2010, [*Sherlock* BBC, Mark Gatiss, Steven Moffat, 2010 —]  
*Birth Of A Geisha*, 2007, [*Memoirs of a Geisha*, Rob Marshall, 2005]  
*Boogie Wonderland*, 2007, [Multifandom]  
*Boom Boom Ba*, 2004, [*Xena: Warrior Princess*, John Schulian, Robert G. Tapert, 1995—2001]  
*Combat Honey*, 2007, [*Lara Croft: Tomb Raider*, Simon West, 2001]  
*Come On*, 2011, [*Firefly*; *Serenity*]  
*Destiny Calling*, 2006, [Multifandom]  
*Devotion*, 2007, [*Xena: Warrior Princess*]  
*Diamond Mind*, 2011, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Don't Stop Me Now*, 2010, [*Doctor Who* (2005)]  
*Elevation*, 2005, [*Firefly*]  
*I Shall Be Free*, 2010, [*The Shawshank Redemption*, Frank Darabont, 1994]  
*I'm Your Man*, 2008, [Multifandom]  
*I've Been To A Marvelous Party*, 2009, [Multifandom]  
*Mainstream*, 2007, [*Battlestar Galactica*]  
*Mr. Blue Sky*, 2010, [*Wall-E*, Andrew Stanton, 2008]  
*Protege Moi*, 2006, [*Supernatural*]  
*Respectable*, 2006, [*Buffyverse*]  
*Seven Nation Army*, 2009, [Multifandom]  
*Skinny Genes*, 2011, [*Rizzoli & Isles*, Tess Gerritsen, 2010 —]  
*Smile*, 2004, [*Buffyverse*]  
*Smiley Faces*, 2008, [*Torchwood*, Russell T. Davies, 2006–2011]  
*Space Girl*, 2011, [Multifandom]  
*Still Breathing*, 2007, [*Buffyverse*]



*Suicide Note*, 2006, [*Angel*, David Greenwalt, Joss Whedon, 1999–2004]  
*The Wreckoning*, 2007, [*Heroes*]  
*Tiny Dancer*, 2010, [*The Sound of Music*, Robert Wise, 1965]  
*Truth is in the Dirt*, 2011, [*V*, Kenneth Johnson, 2009–2011]  
*Unnatural Selection*, 2009, [Multifandom]  
*Your Ghost*, 2010, [*Supernatural*]  
*Your Woman*, 2003, [*Buffyverse*]

### **chasa**

*Let the Sun Fall Down*, 2007, [*Friday Night Lights*]

### **Cherry (cherryice)**

*Convenient Parking*, 2009, [*Dexter*; *Criminal Minds*, Jeff Davis, 2005 —]  
*Ghosts (4)*, 2008, [*House, M.D.*]  
*L.E.S. Artistes*, 2011, [*Terminator* Movies]  
*Land's End*, 2011, [*Doctor Who* (2005)]  
*Tamacun*, 2010, [*Avatar: the Last Airbender*, Michael Dante DiMartino, Bryan Konietzko, 2003–2005]  
*The Day the Air Turned Blue*, 2010, [*Fringe*]  
*What We Had*, 2008, [*Doctor Who* (2005)]

### **Clucking Belles (Sandy & Rache – Sandy Herrold, Rachel Sabotini)**

*A Fannish Taxonomy of Hotness – Hot, Hot, Hot*, 2005, [Multifandom]  
*A Morality Play in Two Acts*, 2003, [*Smallville*]  
*Atlantis*, 2006, [*Stargate Atlantis*, Brad Wright, Robert C. Cooper, 2004–2009]  
*Big*, 2006, ??  
*Bromance*, 2009, [*Stargate Atlantis*]  
*By way of Sorrow*, 2002, [*Stargate SG-1*, Brad Wright, Jonathan Glassner, 1997–2007]  
*Crush Story*, 2005, [*The Tick*, Ben Edlund, 2001–2002]  
*Elevation*, 2002, [*Smallville*]  
*History of My Future*, 2009, [*Terminator: The Sarah Connor Chronicles*]  
*(I like 'em) Big and Stupid*, 2002, [Multifandom]  
*Is she really going out with him?*, 2009, [*Stargate Atlantis*]  
*Math Prof Rock Star*, 2008, [*Numb3rs*, Nicolas Falacci, Cheryl Heuton, 2005–2010]  
*Our Lips Are Sealed*, 2009, [*NCIS*, Donald P. Bellisario, Don McGill, 2003 —]  
*Rasputin*, 2008, [*Stargate SG-1*]  
*Sexuality*, 2002, [*Smallville*]

*She-Ra and He-Man*, 2009, [*Stargate Atlantis*]  
*So Damn Hot*, 2005, [*Smallville*]  
*Stranded* (con Gwyn), n.d., [*Due South*, Paul Haggis, 1994–1999]  
*Stress*, 2002, [*Smallville*]  
*Voodoo*, 2003, [*The Invisible Man*, Matt Greenberg, 2000-2001]  
*Why Walk*, 2008, [*Stargate Atlantis*]  
*Wipeout*, 2004, [*Stargate Atlantis; Farscape*, Rockne S. O'Bannon, 1999–2004]

### **counteragent**

*Coin Operated Boy*, 2011, [*Supernatural*]  
*Destiny Calling*, 2010, [*Multifandom*]  
*Ladies Night*, 2009, [*Multifandom*]  
*She Blinded Me With Science*, 2011, [*Multifandom*]  
*Still Alive*, 2008, [*Supernatural, Multifandom*]

### **deejay (Deejay Driscoll)**

*Don't You Push Me Down*, 2011, [*Cradle Will Rock*, Tim Robbins, 1999]  
*Handelbars*, 2009, [*Iron Man Movies*]  
*When I'm Up, I can't Get Down*, 2000 ca., [*Takin' Over The Asylum*, Donna Franceschild, 1994]

### **deirdre\_c**

*Brick House*, 2010, [*Supernatural*]  
*Last Christmas*, 2009, [*Supernatural*]  
*Sex-O-Matic Venus Freak*, 2009, [*Supernatural*]

### **dragonchich (bananainpyjamas)**

*45*, 2008, [*Battlestar Galactica*]  
*I Want It All*, 2011, [*Friday Night Lights*]  
*Khwaab (The Dream)*, 2009, [*Slumdog Millionaire*, Danny Boyle, 2008]  
*Orchard of Mines*, 2007, [*Final Fantasy VII: Advent Children*, Tetsuya Nomura, Takeshi Nozue, 2005]  
*Through Glass*, 2007, [*Spider Man Saga; Superman Returns*, Brian Singer, 2006]  
*We Are*, 2009, [*Terminator: The Sarah Connor Chronicles*]

### **dualbunny**

*Cuz I Can*, 2007, [*Battlestar Galactica*]

*A Place in Time*, 2005, [*Doctor Who* (2005)]  
*For Your Entertainment*, 2010, [*Battlestar Galactica*]  
*Good is a DJ*, 2006, [*Battlestar Galactica*]  
*I Swear* (con Greensilver e Sweetestdrain), 2011, [*Smallville*]  
*I'm not dead*, 2009, [*Battlestar Galactica*]  
*Intro Vividcon 2011*, 2011, [Multifandom]  
*Lover's Cross*, 2006, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Nervous Breakthrough*, 2005, [*Veronica Mars*]  
*Snakes on a Plane*, 2007, [*Harry Potter Saga*]  
*They Can't Take That Away From Me*, 2007, [*Angel*]  
*Tragedy*, 2007, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Volcano Girls*, 2004, [*Buffy the Vampire Slayer*]

## **echan**

*Archetypal Sins*, 2011, [*Se7en*, David Fincher, 1995]  
*Making The Fellowship*, 2011, [*Lord of the Rings: Fellowship of the Ring Extended Edition Special Features*, Peter Jackson, 2001]

## **flrenze**

*Affirmation*, 2004, [*Queer as Folk*, Ron Cowen, Daniel Lipman, 2000–2005]  
*All my Life*, 2005, [*Buffy the Vampire Slayer*; *Angel*]  
*Bloodbuzz Ohio*, 2010, [*Breaking Bad*, Vince Gilligan, 2008–2013]  
*Danger*, 2004, [*Queer as Folk*]  
*Déjà Vu*, 2005, [*Veronica Mars*]  
*Elevation*, 2004, [*Queer as Folk*]  
*Endless Love*, 2005, [*Buffy the Vampire Slayer*; *Angel*]  
*Fresh Feeling*, 2004, [*Queer as Folk*]  
*Friends*, 2010, [*How I Met Your Mother*, Carter Bays, Craig Thomas, 2005 —]  
*Given to Fly*, 2004, [*Queer as Folk*]  
*Happy Frappy*, 2004, [*Six Feet Under*, Alan Ball, 2001–2005]  
*I Think I Love You*, 2004, [*Queer as Folk*]  
*It might be You*, 2004, [*Queer as Folk*]  
*Killing in the Name Of*, 2005, [Buffyverse]  
*Monster's Wedding*, 2004, [*Queer as Folk*]  
*Music Again*, 2011, [*The Karate Kid*, John G. Avildsen, 1984; *The Karate Kid, Part II*, John G. Avildsen, 1986]  
*Pheraps Cake*, 2004, [*Queer as Folk*]

*Prayer for the dying*, 2004, [*Angels in America*, Mike Nichols, 2003]  
*Repeat after me*, 2006, [*Due South*]  
*Space Dementia*, 2005, [*The L World*, Michael Abbott, Ilene Chaiken, Kathy Greenberg, 2004–2009]  
*Split Screen Sadness*, 2004, [*Queer as Folk*]  
*Such Great Heights*, 2005, [*Queer as Folk*]  
*Sugar Daddy*, 2004, [*Queer as Folk*]  
*Television*, *Television*, 2008, [*The Sopranos*, David Chase, 1999–2007]  
*The Church of What's Happening Now*, 2006, [*Maria Full of Grace*, Joshua Marston, 2004]  
*Tik Tok 1*, 2011, [*The Big Bang Theory*, Chuck Lorre, Bill Prady, 2007 —]  
*Tik Tok 2*, 2011, [*The Exorcist*, William Friedkin, 1973]  
*You were the Last High*, 2004, [*Queer as Folk*]

### **fan-eunice**

*Don't Touch That Dial*, 2007, [*Doctor Who* (2005)]  
*Moons of Jupiter*, 2007, [*Doctor Who* (2005)]  
*Papa Don't Preach*, 2008, [*Doctor Who* (2005); *Torchwood*]  
*Shine*, 2011, [*Thelma & Louise*, Ridley Scott, 1991]  
*Taking Chances*, 2008, [*Doctor Who* (2005)]  
*When My Boy Walk Down the Street*, 2012, [*Ferris Bueller's Day Off*, John Hughes, 1986]

### **Flummery (Seah & Marge)**

*Handelbars*, 2008, [*Doctor Who* (2005)]  
*Hold On*, 2011, [Whoiverse]  
*Jerusalem*, 2005, [*Battlestar Galactica*]  
*Metaphor* (con speranza), 2009, [Multifandom]  
*Sexy and I Know It*, 2012, [Multifandom]  
*Walking on the Ground*, 2005, [Multifandom]

### **Giandujakiss**

*A Charming Man*, 2009, [*Supernatural*]  
*A different Kind of Love Songs*, 2012, [Multifandom]  
*A Little Less Conversation*, 2006, [Multifandom]  
*Believe*, 2009, [*Supernatural*]  
*Blaze of Glory*, 2010, [*Supernatural*]  
*Blister in the Sun*, 2009, [*Supernatural*]  
*Church*, 2006, [*Buffyverse*]

*Come out and Play*, 2006, [Multifandom]  
*Credit Card Baby*, 2007, [Supernatural]  
*Dont' cha*, 2008, [Angel]  
*End*, 2011, [Xmenverse]  
*Groove is in the heart*, 2007, [Doctor Who (2005); Torchwood]  
*Hourglass*, 2008, [Multifandom]  
*It depends on what you pay*, 2009, [Dollhouse, Joss Whedon, 2009–2010]  
*Kyrie*, 2007, [Supernatural]  
*Mistery Dance*, 2007, [Multifandom]  
*Mr. Wrong*, 2009, [Supernatural]  
*One war*, 2009, [Dark Angel, James Cameron, Charles H. Eglee, 2000–2002]  
*Origin Stories*, 2008 [Buffyverse]  
*Teenagers*, 2006, [Multifandom]  
*The Sharpest Lives*, 2007, [Supernatural]  
*The Weight of Us*, 2011, [Rebel without a cause, [Nicholas Ray, 1955]  
*The Wild Son*, 2010, [Supernatural]  
*Titanium*, 2012, [Wonder Woman, William M. Marston, 1975–1979]

## **Greensilver**

*Angie*, 2011, [True Blood, Alan Ball, 2008 —]  
*American Tune*, 2009, [The West Wing, Aaron Sorkin, 1999–2006]  
*Change of Time*, 2010, [Doctor Who (2005)]  
*Comes and Goes*, 2012, [Tangled, Nathan Greno, Byron Howard, 2010]  
*Do What You Have to Do*, 2011, [XmenVerse]  
*Emotion*, 2012, [Parks and Recreation]  
*Everything not Lost*, 2009, [Doctor Who (2005 —)]  
*Geeks Get the Girl*, 2010, [The Big Bang Theory]  
*Ghost Song isn't Crying*, Supernatural (Eric Kripke, 2005 —), 2006  
*Glad you Came*, 2012, [The Avengers, Joss Whedon, 2012]  
*Glamorous*, 2012, [Captain America: The First Avenger, Joe Johnston, 2011]  
*Humming One of Your Song*, 2011, [Sherlock BBC]  
*I Swear* (con dualbunny e Sweetestdrain), 2011, [Smallville]  
*Intro Vividcon 2012*, 2012, [Multifandom]  
*Killing for Love*, 2011, [XmenVerse (Multisource)]  
*Lend Me Your Teeth*, 2010, [Doctor Who (2005)]  
*Life of Leisure*, 2011, [Veronica Mars]  
*My Generation*, 2008, [Buffy the Vampire Slayer]

*My number*, 2011, [*XmenVerse*]  
*Nice and Slow*, 2012, [*Xmen: First Class*, Matthew Vaughn, 2011]  
*Put Your Money Where Your Mouth Is*, 2009, [*How I Met Your Mother*]  
*Sorrow*, 2011, [*Captain America: The First Avenger*]  
*Straight Tequila Night*, 2009, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Summer of '69*, 2012, [*Doctor Who* (2005)]  
*Take it Off*, 2009, [Multifandom]  
*Take on me*, 2010, [*Doctor Who* (2005)]  
*The Adventure*, 2012, [*Harry Potter Saga*]  
*The Art of Self Destruction*, 2011, [*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980]  
*The Dogs or Wathever*, 2011, [*Once Upon a Time*, Adam Horowitz, Edward Kitsis, 2011]  
*There is a kind of Hush*, 2009, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Things Have Changed*, 2010, [*Angel*]  
*This Charming Man*, 2012, [*Sherlock* BBC]  
*What I Am*, 2012, [*The Incredible Hulk*, Louis Leterrier, 2008]  
*White Light*, 2007, [*Supernatural*]  
*You are Everything*, 2011, [*Dirty Dancing*, Emile Ardolino, 1987]

## **Gwyneth**

*27 Jennifers*, 2008, [*Veronica Mars*]  
*Black Soul Choir*, 2006, [*Firefly*]  
*Blood/Lust*, 2005, [*Angel*]  
*Cannonball*, n.d., [*Firefly*]  
*Digging in the Dirt*, 2006, [*Battlestar Galactica*]  
*Do what you have to do*, n.d., [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Female of the Species*, 2006, [Buffyverse]  
*Gimme Shelter*, 2005, [*Angel*]  
*Heel on the Shovel*, 2002, [*Justified*, Graham Yost, 2010 —]  
*Hold Tight*, 2010, [*Ratatouille*, Brad Bird, Jan Pinkava, 2007]  
*I Remember*, 2007, [*Charlie Jade*, Chris Roland, Robert Wertheimer, 2005–2006]  
*I Shall Believe*, n.d., [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Jump Around*, 2008, [*Angel*]  
*Lost Cause*, n.d., [*Justified*]  
*Mad About You*, 2009, [*Mad Men*]  
*No you Girls*, 2011, [Multifandom]  
*Only an Expert*, 2010, [*Leverage*, Chris Downey, John Rogers, 2008 —]  
*Pick up the Phone*, 2013, [*Awake*, Kyle Killen, 2012]

*Polaroid Millenium*, 2005, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Ready, Steady, Go*, 2007, [Multifandom]  
*Santa Monica*, 2004(2006), [*Angel*]  
*Stranded* (con Clucking Belles), n.d., [*Due South*, Paul Haggis, 1994–1999]  
*There*, 2006, [*Battlestar Galactica*]  
*There's no way out of here*, 1998, [*Buffy the Vampire Slayer*; *The X Files*, Chris Carter, 1993–2002; *La femme Nikita*, Joel Surnow, 1997-2001]  
*This Must Be the Place*, 2011, [*Community*]  
*Through Your Hands*, 2004, [*Firefly*]  
*Try not to Breathe*, 2008 [*Doctor Who* (2005); *Torchwood*]  
*Twilight Zone*, 2009, [*Charlie Jade*]  
*Valentine Hearth*, n.d., [*Angel*]  
*Well Well Well*, 2007, [*Firefly*]  
*Worth Fighting For*, 2013, [*Avengers verse*]

### **hazel k (aycheb)**

*Just*, 2008, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Rock Steady*, 2007, [*Gilda*, Charles Vidor, 1946]  
*The Fear*, 2010, [Multifandom]  
*The Mandalay Song*, 2009, [*Dollhouse*]  
*Youkali Tango*, 2009, [*Dollhouse*]

### **here's luck**

*Atropine*, 2002, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Blind Hope*, 2010, [*Firefly*]  
*Blood of me*, 2003, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Cat-scan Hist'ry*, 2003, [*Donnie Darko*, Richard Kelly, 2001]  
*Come on*, 2002, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Glorious #1*, 2002, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Goodbye*, 2010, [*Friday Night Lights*]  
*Hit*, 2002, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Love at First Sight*, 2011, [*Glee*]  
*New Frontier*, 2006, [*Firefly*]  
*Nothing New*, 2007, [*Firefly*]  
*People Get Ready*, 2002, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Real*, 2002, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Rondo*, 2013, [*Sense and Sensibility*, Ang Lee, 1995]

*Strenght in You*, 2008, [*Gilmore Girls*, Amy Sherman-Palladino, 2000–2007]  
*Superstar*, 2003, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*The Space Between*, 2002, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*The Test*, 2010, [*Star Trek*, JJ. Abrams, 2009]  
*Thistledown Tears*, 2004, [*Firefly*]  
*When We Dance*, 2002, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Writing Notes*, 2002, [*Buffy the Vampire Slayer*]

### **hollywoodgrrl**

*Art Bitch*, 2009, [*Battlestar Galactica*]  
*Boom Boom Pow*, 2010, [*Fringe*]  
*Let Down*, 2012, [*Lost*]  
*Marble House*, 2009, [*Doctor Who* (2005)]  
*Run Boy Run*, 2013, [*Game of Thrones*]  
*Seven* (con ohvienna), 2010, [Multifandom]  
*Smells Like Teen Spirits*, 2013, [*Game of Thrones*]  
*Stayin' Low!*, 2013, [*Alien Saga*]  
*Vertigo*, 2011, [*Twin Peaks*, David Lynch, 1990–1991]

### **isagel**

*Sweet the Sting*, 2011, [*Gilda*]

### **jarrow**

*4ever*, 2009, [*D.E.B.S.*, Angela Robinson, 2004]  
*Half Acre* (con Laura Shapiro), 2008, [*Six Feet Under*]  
*Like my Very Own Blood*, 2009, [*Battlestar Galactica*]  
*Paul McCartney*, 2007, [*Will & Grace*, David Kohan, Max Mutchnick, 1998–2006]  
*Sister, I Need Wine* (con Laura Shapiro), 2011, [*Six Feet Under*]  
*Tandemonium*, 2010, [*Battlestar Galactica*]

### **Jescaflowne**

*Jar of Hearts*, 2012, [Multifandom]

### **jetpack\_monkey**

*A Quite Serious Thematic Analysis of the Works of David Cronenberg*, 2013, [Multifandom]  
*A Sophisticated Song*, 2011, [Multifandom]



*All the Rowboats*, 2013, [Francis Ford Coppola, *The Godfather*, 1972; *The Godfather Part II*, 1974; *The Godfather Part III*, 1990]

*Boris Karloff: Frontier Psychiatrist*, 2009, [Multifandom]

*Club Foot*, 2010, [Multifandom]

*Dancin' with Myself*, 2010, [Multifandom]

*Ever the Same*, 2008, [Multifandom]

*Eye of the Tiger*, 2012, [*A Knight's Tale*, Brian Helgeland, 2001]

*Feel Dead Inc.*, 2013, [*The Cabin in the Woods*, Drew Goddard, 2012]

*Invincible*, 2012, [*Tank Girl*, Rachel Talalay, 1995]

*Just Another Day*, 2008, [*Doctor Who* (2005)]

*Let's Go to the Mall*, 2013, [*Dawn of the Dead*, George A. Romero, 1978]

*Love Shack of the Evil Dead*, 2010, [*The Evil Dead*

*Martin Scorsese*, 2012, [Multifandom]

*More Than One Way to Celebrity Skin a Pussycat*, 2009, [*Josie and the Pussycats*, Harry Elfont, Deborah Kaplan, 2001]

*Real Wild Child*, 2012, [*Lost Girl*, M.A. Lovretta, 2010 –]

*The Godzilla Saga*, 2012, [*Godzilla*, Roland Emmerich, 1998]

*The Song is Over*, 2012, [Multifandom]

*Tik Tok*, 2012, [*Dellamorte Dellamore*, Michele Soavi, 1994]

*Va Va Voom*, 2013, [*I Love Lucy*, Jess Oppenheimer, Desi Arnaz, 1951–1957]

### **JKL (Jill, Kay, Kathy, Lynn C.)**

*Let me in*, 2000, [*Roswell*, Jason Katims, 1999–2002]

*My Generation*, 2000, [*Buffy the Vampire Slayer*]

*Pants*, 2006, [Multifandom]

*She's Moved On*, 2000, [*Buffy the Vampire Slayer*]

### **jmtorres**

*She Walks*, 2009, [*Dollhouse*]

*The Long Spear* (con niqaeli e altri), 2009, [*Star Trek Verse*]

### **Kandy Fong**

*Both Sides Now*, 1975 ca., [*Star Trek: The Original Series*, Gene Roddenberry, 1966–1969]

*How do you deal with a drunken vulcan*, s.d. [*Star Trek: TOS*]

### **kaydee falls**

*2nd Law*, 2011, [Multifandom]  
*She's a Rebel*, 2011, [Multifandom]  
*So What*, 2012, [Avengersverse]  
*The Girls Who Falls Down Stairs*, 2011, [Whedonverse]

### **keely (darlulu)**

*Martina*, 2007, [*Veronica Mars*]  
*Unsent*, 2006, [*Veronica Mars*]

### **Killa (killabeez)**

*Closer* (con TJonesy), 2004, [*Star Trek: TOS*]  
*Dante's Prayer*, 2001, [Star Trek Verse]  
*Dyin' Day*, 2013, [*The Hunger Games*, Gary Ross, 2012]  
*Knights of the Round Table* (con T. Jonesy), 2005, [*Star Trek: TOS*]  
*Perhaps, Perhaps, Perhaps*, 2007, [*Star Trek: TOS*]

### **kita**

*That's not my name*, 2010, [Multifandom]

### **kuwodora**

*Blood, Tears and Gold*, 2013, [Multifandom]  
*Blue*, 2012, [Multifandom]  
*Chain Reaction*, 2012, [*Xena: The Warrior Princess*]  
*Everybody*, 2011, [Star Trek Verse]  
*Formal Explosion*, 2012, [*Sherlock*]  
*Hook Shot*, 2011, [Multifandom]  
*I Summon You*, 2011, [Avengersverse]  
*Moves Like Mick Jagger*, 2012, [Multifandom]  
*Poker Face (Royal Flush Remix)*, 2011, [*Star Trek (2009)*]  
*Suddenly I See*, 2010, [*Castle*, Andrew W. Marlowe, 2009 —]  
*Temptation*, 2010, [*La Belle et la Bête*, Jean Cocteau, 1946]  
*Tonight I'm Fucking You*, 2011, [*X-men First Class*]

### **lamardeuse**

*Something's Gotta Give*, 2011 [*Hawaii Five-0*, Peter M. Lenkov, Alex Kurtzman, Roberto Orci, 2010 —]

## **Laura Shapiro**

*A Day Like Today*, 2006, [*Battlestar Galactica*]  
*Arrivée*, 2010, [*La Belle et la bête*]  
*Barcelona*, 2006, [*Battlestar Galactica*]  
*Beatitudes*, 2003, [*Battlestar Galactica*]  
*Dont' Tell Me Where You've Been (Just Show Me What You Know)*, 2011, [*Doctor Who* (2005)]  
*Everything is Wrong*, 2012, [*Community*]  
*God Bless the Child*, 2009, [*Angel*]  
*Goody Two Shoes* (con pipsqueaky), 2006, [*Due South*]  
*Half Acre* (con jarrow), 2008, [*Six Feet Under*]  
*Hard Sun* (con bradcpu), 2009, [*Firefly*; riprese originali]  
*Hurricane*, 2010, [*Battlestar Galactica*; *Farscape*]  
*I Put You there* (con Lithiumdoll), 2006, [*Buffy the Vampire Slayer*; animazioni originali]  
*I Want Candy*, 2009, [*Multifandom*]  
*Ing*, 2005, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Late Model Love*, 2005, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Let's Go Crazy* (con SDWolfpup), 2007, [*Battlestar Galactica*]  
*Me & Julio Down by the Schoolyard*, 2010, [*Y tu mamá también*, Alfonso Cuarón, 2001]  
*Monster*, 2006, [*Monsters, Inc.*, Peter Docter, David Silverman, Lee Unkrich, 2001]  
*Mothership*, 2009, [*Doctor Who* (2005)]  
*Nobody Move, Nobody Get Hurt*, 2013, [*Community*]  
*Only a Lad*, 2012, [*Multifandom*]  
*Queen Bitch*, 2008, [*Hedwig and the Angry Inch*, John Cameron Mitchell, 2001]  
*Rook*, 2001-2002, [*The X-Files*]  
*Sawatte Kawatte (Touch! Change!)*, 2008, [*Heroes*]  
*Scream*, 2013, [*Doctor Who* (2005)]  
*Shut Up and Drive*, 2008, [*Doctor Who* (2005)]  
*Sister, I Need Wine* (con jarrow), 2011, [*Six Feet Under*]  
*Some Fantastic*, 2012, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Stay Awake*, 2010, [*Multifandom*]  
*Tell Me*, 2001-2002, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*The Lonely People*, 2007, [*Doctor Who* (2005)]  
*They Don't Know*, 2009, [*Doctor Who* (2005)]  
*Transparent*, 2001-2002, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*You Can't Sit Down*, 2011, [*Dirty Dancing*, Emile Ardolino, 1987]

## **lierdumoa**

*How Much is That Geisha in the Window?*, 2008 [*Firefly*]

## **lila\_futursky**

*Metal Heart*, 2011, [*Battlestar Galactica*]

*The Future Stops Here*, 2008, [Multifandom]

## **lim**

*Dry*, 2010, [*Sherlock*]

*Flow*, 2013, [Multifandom]

*In Exchange for Your Tomorrows*, 2008, [*Harry Potter Saga*]

*Mission Report*, 2006, [*Stargate Atlantis*]

*Sandman*, 2008, [*Stargate Atlantis*]

*Sequence*, 2010, [*Firefly*; *Serenity*]

*This is How It Works*, 2006, [*Stargate Atlantis*]

*Us*, 2007, [Multifandom]

*Wallpaper*, 2006, [*Stargate Atlantis*]

## **lolachrome**

*Flickers*, 2012, [Multifandom]

*You*, 2012, [Multifandom]

## **Luminosity (sockkpuppett)**

*A Horror Story*, 2006, [*Dexter*]

*American Baby*, 2007, [*Friday Night Lights*]

*Bricks*, 2006, [*Supernatural*]

*Caged Bird*, 2010, [*L'année dernière à Marienbad*, Alain Resnais, 1961]

*Enter the Void*, 2011, [*Enter the Void*, Gaspar Noé, 2009]

*Goddammit (bin this way for years)*, 2011, [*Supernatural*]

*Hold my Hand*, 2009, [*Wanted*]

*More Human than Human*, 2005, [*Battlestar Galactica*]

*Non Plaustra Vide!*, 2012, [*Harry Potter Saga*]

*Roseability*, 2006, [*Angel*]

*Sci-fi Friday in a Blender*, 2006, [Multifandom]

*Scooby Road #1: Come Together*, 2005, [*Buffy the Vampire Slayer*]

*Scooby Road #2: Something*, 2005, [*Buffy the Vampire Slayer*]

*Scooby Road #3: Maxwell Silver Hammer*, 2005, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Scooby Road #4: Oh Darling!*, 2005, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Scooby Road #5: Octopus's Garden*, 2005, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Scooby Road #6: I Want You*, 2005, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Scooby Road #7: Here Comes the Sun*, 2005, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Scooby Road #8: Because*, 2005, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Scooby Road #9: You Never Give Me Your Money*, 2005, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Scooby Road #10: Sun King*, 2005, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Scooby Road #11: Mean Mr Mustard*, 2005, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Scooby Road #12: Polythene Pam*, 2005, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Scooby Road #13: She Came in Through the Bathroom Window*, 2005, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Scooby Road #14: Golden Slumbers*, 2005, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Scooby Road #15: Carry That Weight*, 2005, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Shuffle*, 2006, [*Supernatural*]  
*Struggle*, 2005, [*Angel*]  
*Subterrean Homesick Blues*, 2006, [*The X-Files*]  
*The Best Laid Plans*, 2011, [*Supernatural*]  
*There There*, 2005, [*Angel*]  
*Things That Go Bump in the Light*, 2011, [*Blueberry*, Jan Kounen, 2004]  
*Two Step*, 2007, [*Supernatural*]  
*Untitled*, 2011, [*Pulp Fiction*, Quentin Tarantino, 1994]  
*Vertigo Motel*, 2011, [*Breaking Bad*]  
*Vogue*, 2007, [*300*, Zack Snyder, 2006]  
*Welcome to the Machine*, 2012, [*Person of Interest*, Jonathan Nolan, 2011 —]  
*Women's Work* (con Sisabet), 2007, [*Supernatural*]

### **Mary Crawford**

*Improper Dancing*, 2007, [*Multifandom*]

### **Media Cannibals (Alex, Sandy)**

*500 Miles*, 1993(1996), [*The Professionals*, Brian Clemens, 1977-1983]

### **Media Cannibals (Alex, Gwyn, Sandy)**

*A Fire is Burning*, 1994 ca., [*The Professionals*]

*Call It Love*, 1998 ca., [*The Professionals*]

*Lives in the Balance*, 1993, [*Wiseguy*, Stephen J. Cannell, Frank Lupo, 1987–1990]

### **Media Cannibals (Alex, Blackbird, Gwyn, Rache, Sandy)**

*Detachable Penis*, 1997 ca., [*The Professionals*]

*Hair*, 2000 ca., [Multifandom]

### **Media Cannibals (Jo, Nicole, Rache, Sandy)**

*Change the Locks*, 1997-1998, [*Highlander* (Serie TV), Gregory Widen, 1992-1998]

*I am the Cat*, 1997-1998, [*Highlander* (Serie TV)]

*Suite*, 1997-1998, [*Highlander* (Serie TV)]

*Us*, 1997-1998, [*Highlander* (Serie TV)]

### **Media Cannibals (Katharine, Pam)**

*Tainted Love*, 1997/1998, [*X-Files*]

### **mresundance**

*I Just Had Sex*, 2011, [*Thor*, Kenneth Branagh, 2011]

*Mercedes Benz*, 2009, [*Iron Man*, Jon Favreau, 2008]

*Runs in the Family*, 2010, [*True Blood*]

### **Nappy**

*Stop the rock*, 2003 [Multifandom]

### **obsessive24**

*All That I Am*, 2006 [*The Eight Regiments of the Sky Dragon*, serie televisiva cinese]

*All is Full of Love*, 2009, [*True Blood*]

*Bachelorette*, 2009, [*Buffy the Vampire Slayer*]

*Blindfold*, 2007, [*Angel*]

*Brothers and Sisters*, 2006, [*Buffy the Vampire Slayer*]

*Brothers on a Hotel Bed*, 2006, [*Queer as Folk*]

*Cells*, 2006, [*Fight Club*, David Fincher, 1999]

*Climbing Up the Walls*, 2008 [*Supernatural*; *Firefly*; *Heroes*]

*Cuckoo*, 2008, [*Angel*]

*Disarm*, 2011, [*Harry Potter Saga*]

*Don't forget Me*, 2011, [*Buffy the Vampire Slayer*]

*Effigy*, 2009, [*Merlin*, Julian Jones, Jake Michie, Johnny Capps, Julian Murphy, 2008–2012]

*Fall of Man*, 2009, [*Supernatural*]

*Falling Down*, 2011, [*Buffy the Vampire Slayer*; *Angel*]

*Follow the Cops Back Home*, 2010, [*Fringe*]  
*Freestyler*, 2007, [*Smallville*]  
*I Wish I Was Queer So I Could Get Chicks*, 2010, [*Supernatural*]  
*Iron*, 2011, [*Game of Thrones*]  
*It's Alright, It's Okay*, 2009, [*The O.C.*]  
*Jesus for the Jugular*, 2007, [*Carnivàle*, Daniel Knauf, 2003–2005]  
*Maybe Tomorrow*, 2006, [*Gilmore Girls*]  
*New Dawn Fades*, 2007, [*Doctor Who* (2005)]  
*New Slang*, 2006, [*Friday Night Lights*]  
*One of a Kind*, 2007, [*Heroes*]  
*People Got a Lotta Nerve*, 2010, [*Firefly; Serenity*]  
*Pieces of Me*, 2008, [Britney Spears]  
*Post-Blue*, 2006, [*Firefly; Serenity*]  
*Remember the Name*, 2012, [*Game of Thrones*]  
*Right There*, 2013, [*Harry Potter Saga*]  
*Slow Down Gandhi*, 2009, [*Battlestar Galactica*]  
*Smoke and Mirrors*, 2013, [*Mad Men*]  
*The Other Side*, 2007, [*House, M.D.*]  
*This is the Picture*, 2010, [Whedonverse]  
*Whenever, Wherever*, 2011, [*Twilight Saga*]  
*Wicked Game*, 2010, [*Battlestar Galactica*]

## **SDWolfpup**

*Coin Operated Boy*, 2004, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Fix You*, 2006, [*Battlestar Galactica*]  
*Footlose*, 2005 [*Star Trek: The Next Generation*]  
*Let's Go Crazy* (con Laura Shapiro), 2007, [*Battlestar Galactica*]  
*Say Hey (I Love You)*, 2009, [RPF – Real Person Fandom: The Obamas]  
*That's All*, 2007, [*Due South*]

## **Sisabet**

*Algebra*, 2010, [*Community*]  
*All Apologies*, 2009, [*Twilight Saga*]  
*Anytime*, 2010, [Richar Donner, *Lethal Weapon*, 1987; *Lethal Weapon 2*, 1989; *Lethal Weapon 3*, 1992; *Lethal Weapon 4*, 1998]  
*Burning Bridges*, 2011, [*Friday Night Lights*]

*Closer*, 2002, [*Angel*]  
*Comfortably Numb*, 2009, [*Terminator: The Sarah Connor Chronicles*]  
*Cowboy*, 2003, [*Angel*]  
*Darlin*, 2011, [*X-men Verse*]  
*Doctor Who on Holiday*, 2006, [*Doctor Who (2005)*]  
*Falling for the first time*, 2007, [*Supernatural*]  
*Fly*, 2011, [*Parks and Recreation*]  
*Folding Chair*, 2010, [*Community*]  
*Get Low*, 2008, [*Resident Evil*, Paul W.S. Anderson, 2002; *Resident Evil: Apocalypse*, Alexander Witt, 2004; *Resident Evil: Extinction*, Russell Mulcahy, 2007]  
*Glad you came*, 2012, [*Avengers Verse*]  
*Hologram*, 2012, [*Iron Man Movies*]  
*Ice Bound*, 2005, [*Due South*]  
*Keep the customer Satisfied*, 2008, [*Arrested Development*, Mitchell Hurwitz, 2003–2006]  
*Moves*, 2013, [*Teen Wolf*, Jeff Davis, 2011 —]  
*On the Prowl* (con sweetestdrain), 2010, [*Multifandom*]  
*Passionate Kisses*, 2011, [*While You Were Sleeping*, Jon Turteltaub, 1995]  
*Peacekeeper*, 2003, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Ring them Belles*, 2005, [*Kill Bill: Vol I. (2003); Kill Bill: Vol.2 (2004)*, Quentin Tarantino]  
*Shooter*, 2009, [*Die Hard Movies*]  
*Space Oddity*, 2011, [*Community*]  
*The Pill*, 2011, [*X-men First Class*]  
*The Sellout*, 2013, [*Multifandom*]  
*Thistle and Weeds*, 2011, [*Game of Thrones*]  
*Turn you Inside Out*, 2007, [*Supernatural*]  
*Two Words*, 2004, [*Angel*]  
*Victory Dance*, 2013, [*Teen Wolf*]  
*Whatta Man*, 2011, [*Pride and Prejudice* BBC, Simon Langton, 1995]  
*When I Paint my Masterpiece*, 2005, [*Battlestar Galactica*]  
*Without Me*, 2003, [*Angel*]

## **Skud**

*Vindication of the Rights of Women*, 2010, [*Multifandom*]

## **Sloane**

*Too Many Dicks on the Dance Floor*, 2009, [*Star Trek (2009)*]



## **sol\_se**

*Filthy Mind*, 2007, [Multifandom]

*This is Everything*, 2008, [*Doctor Who* (2005); *Torchwood*]

## **some\_stars**

*Jack or, Adventures in Reading Against the Text*, 2007, [*Heroes*]

## **Such\_heights**

*Another Girl, Another Planet*, 2012, [*Doctor Who* (Classic)]

*Antebellum*, 2011, [*Merlin*]

*Butterflies & Hurricanes*, 2008, [*Torchwood*]

*Can't Go Back Now*, 2012, [*Buffy the Vampire Slayer*]

*Glorious*, 2009, [Multifandom]

*Hammerhead*, 2013, [*Doctor Who* (2005)]

*Lullaby For A Stormy Night*, 2010, [*Doctor Who* (2005)]

*Many Hands*, 2009, [Multifandom]

*My Secret*, 2013, [*Elementary*, Robert Doherty, 2012 —]

*Suzanne*, 2011, [*Doctor Who* (2005)]

*Take me Home*, 2010, [Multifandom]

*The Skins*, 2012, [Multifandom]

*ThightRope*, 2011, [Multifandom]

*Tristan*, 2008, [*Torchwood*]

## **Sweetestdrain**

*Dear Sons and Daughters of Hungry Ghosts*, 2010, [*The Fall*, Tarsem Singh, 2006]

*Disease*, 2010, [*True Blood*]

*Don't lose yourself*, 2008, [*Doctor Who* (2005)]

*Fever*, 2009, [*Twilight Saga*]

*Fitz & Dizzyspells*, 2009, [*Return to Oz*, Walter Murch, 1985]

*Freakum Dress*, 2011, [Batman Movies]

*Gloria*, 2008, [*Terminator: The Sarah Connor Chronicles*]

*Growing Up*, 2008, [*Supernatural*]

*He's a Keeper of the Fire*, 2009, [Multifandom]

*I Swear* (con dualbunny e Greensilver), 2011, [*Smallville*]

*Lagrimas*, 2008, [*Supernatural*]

*Land*, 2009, [*Terminator: The Sarah Connor Chronicles*; *Terminator Saga*]

*Lead Balloon*, 2009, [*Doctor Who* (2005)]  
*On the Prowl* (con Sisabet), 2010, [Multifandom]  
*Repeat After me*, 2006, [*Due South*]  
*Scared*, 2005, [*Firefly*]  
*West of her Spine*, 2007, [*Dexter*]  
*What Can I do*, 2006, [*Doctor Who* (2005)]  
*Windowsill*, 2007, [*Supernatural*]  
*You Only Tell Me You Love Me When You're Drunk*

## **T'Rhys**

*In the air tonight*, 1994 [*Star Trek*; *Blakes 7* (Terry Nation, 1978–1981)]

## **tallulah71**

*All We Are*, 2008, [Multifandom]  
*Bionic*, 2007, [Multifandom]  
*Hera Has Six Mommies*, 2008, [*Battlestar Galactica*]

## **thedothatgirl**

*Blue*, 2012, [*Thor*]  
*Brick by Brick*, 2009, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Changes*, 2012, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Everybody Loves Me*, 2012, [*Iron Man Movies*]  
*Feeling Good*, 2012, [*The Avengers*]  
*In Noctem*, 2010, [*Harry Potter Saga*]  
*Indian Too*, 2008, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Little Bird*, 2012, [*Firefly*; *Serenity*]  
*Now Three*, 2011, [*Angel*]  
*Oh My God*, 2010, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Queen Bitch*, 2010, [*Angel*]  
*Run Boy Run*, 2013, [*Harry Potter Saga*]  
*Sing*, 2011, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Slayer*, 2010, [*Buffy the Vampire Slayer*]  
*Spitfire*, 2011, [*Firefly*; *Serenity*]  
*Venus in Furs*, 2008, [*Buffy the Vampire Slayer*]

## **thingswithwings**

*A Lieutenant Colonel Is Being Beaten*, 2008, [SGA]

*After All*, 2011, [Whoiverse]

*OK*, 2012, [Community; Parks and Recreation]

*One-Night Fandoms: A Tribute to Yuletide*, 2008, [Multifandom]

*The Glass*, 2008, [Multifandom]

*The Price*, 2011, [Multifandom]

### **Third Blind Mouse**

*Lovin' You*, 2012, [Bringing Up Baby, Howard Hawks, 1938]

*Possession*, 2012, [Nosferatu, F.W. Murnau, 1922]

*Tom Cruise Crazy*, 2012, [Singin' in the Rain, Stanley Donen, Gene Kelly, 1952]

### **zimshan**

*Roller*, 2010, [Supernatural]



## RINGRAZIAMENTI

*Écrire un commentaire de plus. Comment taire?*

*We don't live single issues lives.*

Così introducevo questo lavoro molte pagine fa cercando di spiegare le molteplici occorrenze che hanno condotto alla sua realizzazione. Per fortuna, non viviamo nemmeno vite solitarie e se questo progetto di ricerca, così come il percorso che ha portato al suo compimento, hanno visto la luce lo devo all'aiuto, al supporto, alla professionalità, agli insegnamenti, all'incoraggiamento, all'amicizia e all'affetto di tante persone che devo ringraziare.

In primo luogo la mia tutor, Monica Dall'Asta. Per l'appoggio incondizionato che mi ha dato non solo durante la stesura di questa tesi ma in tutto il mio percorso accademico. Senza il suo sostegno, il suo entusiasmo, le sue lezioni, il suo costante incitamento nulla sarebbe stato possibile.

Non riuscirò mai a ringraziarla abbastanza.

Inoltre, desidero ringraziare l'intero Collegio di Dottorato della Sezione Cinema, il Coordinatore, Guglielmo Pescatore, e gli altri docenti, Claudio Bisoni, Michele Canosa, Michele Fadda, Loretta Guerrini, Veronica Innocenti, Giacomo Manzoli, Paolo Noto, Sara Pesce, per aver supportato questo progetto di ricerca e il mio percorso di dottorato, per avermi fornito in questi anni spunti, riflessioni, critiche e consigli che hanno reso questo lavoro infinitamente migliore.

Un ringraziamento anche ai docenti, ricercatori e colleghi del Research Institute for History and Culture della Utrecht University, che mi hanno accolto durante un breve soggiorno di ricerca che si è rivelato fondamentale per la costruzione di questo progetto.

Ai miei amici e colleghi dottori e dottorandi, Marta Martina, Nicolò Gallio, Alessandra Chiarini, Sara Iommi, Elena Nepoti, Enrico Camporesi, Michela Paoletti, Paola Brembilla, Attilio Palmieri: è stato prezioso aver condiviso questi anni intensi con voi. Grazie per tutte le idee che mi avete dato che sono confluite in questo lavoro e grazie per aver creato insieme l'ambiente lavorativo perfetto, dove sfogare le nostre passioni cinefile e seriali. A Giacomo Di Foggia, mio compagno di strada, va il grazie più sentito. Questi anni, i momenti belli e quelli brutti, le frustrazioni e i successi, sono stati memorabili soprattutto perché li abbiamo condivisi assieme.

E alle "mie" *vidder*, tutte le montatrici nascoste nella rete, senza il cui brillante lavoro questo progetto di ricerca semplicemente non ci sarebbe stato.

Anni fa scrissi in un altro lungo elenco di grazie, "avete migliorato il mio quotidiano". Incredibilmente, molte delle persone che avevo ringraziato allora sono ancora qui con me.

E quindi, di nuovo, grazie alla mia famiglia che mi ha sostenuto nonostante tutto: Angelo, che lo è di nome e di fatto, Andrea e Susanna. A Clio che mi ha insegnato a usare Excel. Ai miei genitori, in particolare mia madre, che ha pazientemente controllato tutti i refusi e che, questa volta, mi ha costretto a scrivere su un aereo. Mi ripeto: senza di lei questa e molte altre cose sarebbero state impossibili. A mio fratello, che ha imparato cos'è un cliffhanger e che abbandona ogni tanto i suoi numeri per farmi compagnia.

Agli amici, senza i quali non potrei fare "tutte le cose che mi piacciono".

Ho la fortuna di essere sostenuta e supportata da un gruppo incredibile di persone, la maggior parte delle quali ha contribuito con infinite discussioni e pensieri a questo lavoro.

A Francesca, che rimane accanto a me da prima che sapessimo camminare.

A Chiara e Alberto, con cui ho condiviso quest'anno una casa e molto altro, senza i quali difficilmente sarei sopravvissuta.

Ad Alice, la mia beta, che sa che in caso di dubbio bisogna sempre rifugiarsi in biblioteca.

Ad Antonio, Barbara, Cecilia, Chiara, Emanuele, Francesca, Francesco, Gabriella, Matias, Giorgio, Laura, Marco, Simone, Vanessa.

E, infine, a Diego, senza la cui intelligenza, instancabile attenzione, precisione e pazienza nel sostenere me e questo lavoro, queste pagine avrebbero avuto tutt'altra forma. E anch'io.

