

## **Il bordello senza muri tra gli schermi: lo screenshot come vascello dell'osceno.**

Elisabetta Zurovac, Università degli Studi di Urbino Carlo Bo

**The brothel without walls among screens: the screenshot as a vessel of the obscene.** *In recent years, the practice of taking screenshots has become widespread, akin to photography but with its own unique digital implications. This act of capturing screen images is now a routine part of daily digital activities, often overlooked by mainstream literature (Frosh 2018; Jaynes 2020; Gaboury 2021; Švelch 2021) yet revealing deeper meanings about digital society and online life. Despite its simplicity, the screenshot has complex consequences, altering how we expose, remember, and transmit information (Zurovac 2023, 2016). Screenshots serve as vessels for a new level of visibility of private moments and elements that would otherwise remain hidden. As McLuhan (1964) noted, just as celebrity images made stars more accessible, so too do screenshots, transforming information into a manipulable object, susceptible to interpretation. The inherent leakiness of digital content is accelerated by this practice, prompting users to adjust their online behavior, considering the potential of being screenshotted. Screenshots symbolize the era of hyper-connectivity, overexposure and surveillance, where every moment can be eternalized and every boundary between public and private blurred. In this media landscape, the screenshot highlights our paradoxical quest for control over our digital exposure. If photography in the twentieth century opened the doors to a “brothel without walls,” screenshots now populate this brothel with screens, windows, or mirrors, inviting us to reflect on our digital existence.*

**Keywords:** screenshot, social media, surveillance capitalism, social surveillance, public shaming.

### *Introduzione*

L'opera *Understanding Media* di Marshall McLuhan ha svolto un ruolo cruciale nell'evoluzione degli studi accademici sui media, in particolare per il suo approccio focalizzato sull'analisi delle specificità delle forme e delle tecnologie che caratterizzano la cultura elettronica del XX secolo. McLuhan ha orientato il focus dalla visione tradizionale dei media, visti principalmente come mezzi di diffusione dei contenuti, verso le caratteristiche strutturali dei media stessi e delle tecnologie. Le sue teorie sono state continuamente esaminate, aggiornate e impiegate in una vasta gamma di ambiti (Cristante 2015, Lombardinilo 2017) e hanno influenzato diverse correnti di studio sui media a livello globale (Sharma e Singh 2022). Inoltre, il pensatore ha esteso il concetto di media includendo elementi non convenzionali come vestiti, orologi e lampadine. In questo contesto di fervore intellettuale, gli screenshot sono da considerarsi pienamente come un oggetto di studio interessante da analizzare attraverso la prospettiva di McLuhan.

Infatti, la metafora del “bordello senza muri”, usata dallo studioso per descrivere l’onnipresente esposizione visiva offerta dalla fotografia (McLuhan, 1964), offre un prisma rilevante per comprendere l’espansione nell’era digitale della pratica dello screenshot. Questi frammenti digitali, ottenuti tramite la funzione di cattura-schermo, sono tanto ubiqui quanto considerati marginalmente dalla letteratura scientifica legata ai media. Li vediamo spuntare nell’esperienza quotidiana inviati da qualche contatto; entrano nei testi delle canzoni; gli influencer ci chiedono di farli quando condividono i codici sconto e molto probabilmente ci è anche capitato di farne nelle occasioni più disparate. Diventano oggetti, inoltre, attorno ai quali si strutturano i discorsi dei media. Difatti, il 2024 in Italia, si apre con un caso di cronaca che si sviluppa proprio a partire da uno screenshot, pubblicamente condiviso (La Repubblica 2024). La ristoratrice Giovanna Pedretti raggiunge rapidamente una grande visibilità mediatica scaturita da uno screenshot di una sua efficace risposta a una recensione gravemente discriminatoria verso omosessuali e persone con disabilità. Tale contenuto, che tocca nervi scoperti e temi caldi della sfera pubblica, rimbalza in rete rapidamente per poi attirare l’attenzione dei giornalisti che le dedicano articoli e richiedono interviste. La *genuinità* dell’accaduto è stata data per scontata, sottolineando due elementi interessanti: 1) la velocità con la quale i fenomeni che nascono in rete perturbano l’informazione mainstream alimentando quel *culto del banale* così caro al medium televisivo (Codeluppi 2023), 2) la natura documentale che gli screenshot sembrano conservare, più di altre forme di fotografia digitale (Frosh 2018). Tuttavia, altri osservatori si sono mostrati pubblicamente più attenti nell’analizzare la vicenda e la sua veridicità, sollevando dubbi circa l’esistenza della recensione (non più presente sulla piattaforma) e sottolineando incongruenze presenti nell’immagine (Open 2024). Tali dubbi, in seguito al gesto estremo compiuto dalla Pedretti, si riveleranno legittimi poiché lo screenshot verrà dichiarato falso (Il Post 2024). Senza addentrarci ulteriormente nel merito, il tragico accadimento rintraccia alcune (e non esaustive) questioni che riguardano gli screenshot: l’estensione della temporalità (come strumento per trattenere informazioni); l’estensione della visibilità (come strumento per diffondere informazioni); la veridicità dell’immagine digitale (come prova-problema).

Il seguente contributo mira ad analizzare la pratica degli screenshot seguendo la prospettiva del pensatore canadese, facendo luce quindi sulle implicazioni sociali e culturali del realizzare e condividere fotografie del proprio schermo.

Nello specifico, l'articolo si struttura attraverso tre sezioni principali: la prima nella quale viene affrontata la questione definitoria relativa agli screenshot, seguita da una riflessione su questi strumenti come estensioni della memoria e della visibilità con la relativa problematizzazione del discorso sulla disparità di potere tra chi attua e chi subisce uno screenshot. L'ultimo paragrafo è quindi destinato alle conclusioni.

*Per una definizione di screenshot*

La teoria dei media di McLuhan offre una concezione della tecnologia come forma di potere strutturante, mentre la pratica del fare screenshot rivendica l'agency individuale rispetto alle tecnologie che rendono sfuggente la comparsa di contenuti sul nostro schermo. Tuttavia, tale pratica si sviluppa a partire da condizioni poste dall'incontro tra internet e la pervasività degli schermi nel nostro quotidiano. I media abilitano quindi la possibilità di produrre contenuti attraverso la funzione di cattura-schermo presente ormai nella totalità dei dispositivi che dello schermo si dotano: dai computer alle console del videogaming, ma trovando un territorio particolarmente fertile con l'avvento degli smartphone.

Infatti, sebbene device come i computer abbiano da tempo introdotto la funzione di cattura dello schermo (Allen 2016), è innegabile che la popolarità di questa pratica sia aumentata con i device mobili (Švelch, 2021). Questi non solo rendono molto facile fare screenshot, ma la loro penetrazione come dispositivi principali di accesso al web, aumenta le occasioni e le motivazioni legate al desiderio di strappare qualcosa dal flusso quotidiano (Cramer et al., 2023).

Nel tentativo di definire questi oggetti digitali si può certamente affermare che rappresentino una forma di comunicazione visuale sviluppatasi per mostrare attività che hanno luogo su uno schermo e che, di conseguenza, gode di un potere documentale (Allen 2016, Gaboury 2021). A questo proposito Paul Frosh (2018)

in *The Poetics of Digital Media* asserisce che lo screenshot “in its routine use it is among the most transparent of digital phenomena” (p. 63), sottolineando quindi il suo venire accolto nell’uso quotidiano, quasi del tutto acriticamente, come “testimonianza” di qualcosa.

Questa forma di rimediazione della fotografia (Poremba 2007), nella letteratura di riferimento, è inizialmente legata alle sue modalità di utilizzo nei videogame e/o altri mondi virtuali (Bittanti e Quaranta 2006, Giddings 2013). La produzione di particolari scorci dei mondi videoludici viene assimilata a ciò che avviene nel turismo (Book 2003), riprendendo diverse convenzioni fotografiche, come la possibilità di selezionare un’inquadratura curando un certo tipo di sguardo (Frosh 2018). Il genere, chiamato da alcuni “Playstation photography” (Rizov 2021), nelle *gaming cultures* fornisce ai giocatori il modo di condividere frammenti digitali che combinano esperienze in-game personali con narrazioni condivise, testimoniando competenze e la partecipazione a un vissuto mediato collettivo, incentrato sull’interazione uomo-macchina (Moore 2014, Zurovac 2016). Queste testimonianze di *achievement* che avvengono nei videogiochi diventano tanto centrali che la stessa console introduce la cattura-schermo automatica quando si ottengono dei trofei (Bonthuys 2020).

Tuttavia, come si diceva, è con la mobilità che muta il nostro stato di connessione (Boccia Artieri 2012) e aumentano esponenzialmente le occasioni per fare (o voler fare) una foto del proprio schermo. Ovvero, quando il cellulare si fonde con il digitale e diventa un dispositivo multiuso (Katz 2008), avanzato, indossabile e con capacità che sono difficilmente paragonabili a quelle di altre tecnologie di comunicazione personale. Il display mobile diventa così un’estensione delle capacità degli individui, nella dimensione *onlife* (Floridi 2015). In questo contesto di mediatizzazione, le dualità tra online e offline, pubblico e privato, così come la prossimità e la distanza, coesistono in uno stato di coalescenza (Boccia Artieri et al. 2017). Dunque, la vita digitale manifestata sui social media non solo si articola attraverso questi dualismi, ma si avvale anche di uno strumento perpetuamente accessibile, attraverso cui esprimersi in modi finora inesplorati (Marinelli 2004). E quindi sempre lungo questi dualismi, nell’esperienza quotidiana degli utenti, hanno luogo le modalità di impiego degli

screenshot (Jaynes 2020), sistematizzate dal lavoro di Cramer, Jenkins e Sang (2023). Gli autori rintracciano quattro modalità principali, denominate: *contained*, *bookmarked*, *disclosed* e *reframed*. Per giungere a questa sistematizzazione gli autori intersecano due dimensioni: quella legata alla provenienza del contenuto screenshottato (privato o pubblico) e quella legata alla destinazione. Nei primi due casi le informazioni private (*contained*) e pubbliche (*bookmarked*) non vengono condivise, ma “salvate” perché ritenute utili a propri scopi personali (come per esempio una ricetta culinaria). Negli ultimi due, al contrario, contenuti privati (*disclosed*) o pubblici (*reframed*) vengono diffusi, accelerando la *leakiness* tipica dei media digitali (Chun e Friedland 2015) e sottolineando come questo strumento sia un abile trasgressore del confine pubblico-privato.

Gli screenshot quindi rispondono tanto al desiderio di trattenere, quanto a quello di mostrare. L'immagine creata ad hoc tramite lo screenshot gode di una sua dignità materica, ma viene altresì sradicata dal suo contesto per poter diventare *altro* da condividere (Zurovac 2023), un nuovo oggetto che spesso smette di essere sineddoche.

Nelle prossime sezioni del testo si esploreranno dunque la dimensione del trattenere e, successivamente, quella del mostrare.

#### *Screenshot per trattenere: fallaci estensioni della memoria*

Gli screenshot sembrano rispondere dunque all'esigenza di trattenere informazioni, ovvero cristallizzare un momento nello spazio dei flussi (Castells 1996). L'azione concerne il desiderio dell'individuo di catturare un momento specifico, isolandolo. Dal gaming, alle conversazioni private (Zurovac 2016, 2023), questi frammenti sono quindi il prodotto della scelta fatta dall'individuo su ciò che desidera preservare rispetto a ciò che è disposto a lasciar andare. Tale processo porta a considerare lo screenshot come un componente della memoria personale: isola il tempo in un istante singolo (McLuhan 1964), connesso alla dinamica che si sviluppa attraverso lo schermo. Con l'uso degli smartphone, infatti, lo schermo diventa il luogo nel quale si interagisce sempre più, diventa uno dei contesti principali in cui si sviluppano relazioni, esperienze, e si ottengono informazioni. Occasioni di incontro (con altri o con contenuti) che

vengono fotografate perché significative. In questa accezione fare screenshot potrebbe essere interpretata come un'operazione di organizzazione del senso, che avviene tramite l'agency individuale nella produzione di memoria intesa come selezione tra ricordo e oblio (Bartoletti 2011).

Secondo il famoso adagio del teorico canadese, "il medium è il messaggio", il modo in cui utilizziamo le singole manifestazioni medialità è meno rilevante rispetto alla trasformazione che il medium induce nella relazione tra l'individuo e l'ambiente. McLuhan (1964), infatti, considera i media come estensioni protesiche attraverso cui trasferiamo funzioni un tempo gestite dal nostro organismo. Seguendo questa prospettiva, l'archiviazione non è una pratica neutra: tecnologie, idee e valori particolari danno forma a una relazione specifica con gli oggetti che si rendono rapidamente disponibili. Sostiene infatti Craig Robertson (2022) nella sua analisi dello schedario, che questo oggetto ormai vetusto, assumendosi il compito di ricordare, ha sostituito la memoria personale con una procedura e un sistema in grado di memorizzare e ricordare su una scala superiore alle capacità della mente umana. Nel suo contributo, l'autore mostra come tale oggetto sia stato pensato, realizzato e promosso rispecchiando dinamiche di potere basate su un profondo sessismo: ricalcando l'idea che utilizzare lo schedario fosse un lavoro femminile, la disparità di potere si manifesta nell'ufficio tra chi svolge l'azione strumentale di recuperare le informazioni e chi invece svolge il lavoro mentale di analizzarle, e sulla base di queste prende decisioni. Sotto questo punto di vista lo screenshot sembra essere decisamente più inclusivo rispetto alle differenze di genere, democratizzando il potere di cristallizzare una parte dei contenuti presenti sullo schermo.

Nonostante ciò, la natura digitale di queste immagini rende tale azione contraddittoria. Difatti, bisogna interrogarsi circa la reale capacità di conservare ciò che è stato catturato. Lo screenshot fatto da smartphone viene automaticamente salvato nella galleria fotografica che, di per sé, non costituisce un vero e proprio archivio, in quanto è carente in termini di organizzazione e facilità di ricerca. Quanti screenshot possiamo accumulare prima di raggiungere un punto di saturazione che renda inutile il tentativo di conservazione? Come possiamo recuperare lo specifico screenshot di cui abbiamo bisogno? Queste

legittime domande evidenziano come la volontà di conservare possa essere più intensa della consapevolezza che non stiamo realmente archiviando, ma piuttosto accumulando per noi stessi. Queste riflessioni si applicano ovviamente allo stesso modo a tutte le fotografie digitali che restano nei nostri dispositivi, spesso non più visualizzate, fino a svanire dalla nostra memoria (Mitchell 2015). Per ovviare a questo problema, solo di recente, i sistemi operativi hanno introdotto una cartella specifica, lapalissianamente chiamata “screenshot”, che serve a separarli dalle altre foto. Tuttavia, vista l’abbondante quantità di screenshot che possono accumularsi in breve tempo, si forma facilmente un archivio disordinato e consultabile unicamente scorrendo tutti i file. Questo ha fatto sì che venissero sviluppate soluzioni specifiche per organizzare tali archivi, come app dedicate che categorizzano gli screenshot permettendo un recupero più rapido. L’adozione effettiva di queste applicazioni non è l’aspetto principale che ci interessa, piuttosto la loro stessa esistenza in risposta alla fallacia dello screenshot come strumento per trattenere efficacemente un ricordo.

Poiché come estensione della memoria o metodo di archiviazione, non risulta essere efficace, sembra evidente che il suo impatto si esprima con maggior vigore seguendo la dimensione del “mostrare”, che verrà affrontata nel paragrafo a seguire.

*Screenshot per mostrare: traghettare l'oscenità.*

Il potere dello screenshot si esprime in modo particolare nella messa in condivisione. Quando ciò avviene questi frammenti strappati dal flusso vengono nuovamente condivisi in esso, sottolineandone la vera natura. Perso lo scopo di ricordo fotografico, lo screenshot assume le caratteristiche dell’oggetto virtuale per Gilles Deleuze (1968): “Non esiste se non come frammento di sé: non è trovato se non come perduto, non esiste se non come ritrovato” (p. 134). Il che significa che l’esistenza dello screenshot dipende dal suo nascere in relazione al flusso, ovvero: dobbiamo avere il timore di perdere un’informazione per poter decidere di salvarla. Ma questa informazione serve nel *hic et nunc* per essere condivisa con qualcuno, mostrata, consumata e persa nuovamente. Nella velocità

di produzione e consumo, è bene ricordare che nello screenshot viene meno il più ampio contesto in cui l'informazione è stata originariamente prodotta, sostituito nell'interpretazione dal contesto in cui viene re-inserito. Questa dinamica rende complesso stabilire la *qualità* del nuovo contenuto prodotto, mettendo al centro il suo uso strumentale. Nelle dinamiche che hanno luogo in contesti in cui circola l'informazione problematica, come per esempio canali Telegram legati alle teorie del complotto, vediamo come gli screenshot vengano impiegati per fare *cherry picking* nei media mainstream e da cassa di risonanza per i *media outlet* problematici (Zurovac 2023). In questo senso lo screenshot permette al suo produttore di selezionare porzioni di testo funzionali alla narrazione in cui vengono condivise; in un formato che non solo attira l'attenzione visivamente ma è anche assai comodo per essere ri-condiviso in velocità senza il “fardello” del quadro interpretativo più ampio. E se nel 1964 McLuhan profetizzò che la tecnologia elettronica avrebbe alterato il ritmo, il modello e la scala delle connessioni umane, culminando in un villaggio globale, questa stessa velocità sembra oggi togliere il tempo per esaminare e riflettere a favore di un'azione riflessa (Virilio 1999).

Se da un lato gli screenshot lasciano ai margini il contesto più ampio, sembrando uno strumento escludente, dall'altro lato operano in direzione inversa includendo. Essi, infatti, estendono sensibilmente il campo del fotografabile (Bourdieu 1972), arrivando a mostrare ciò che lo sguardo dell'altro non avrebbe altrimenti potuto scorgere: il nostro schermo tramite un punto di vista privilegiato, il nostro. Quando viene reso visibile ciò che altrimenti sarebbe stato ad appannaggio esclusivo del singolo sguardo sul device, si compie quella che Baudrillard (1988) chiama “oscenità del visibile”, che ha luogo quando “[...] tutto diventa di una trasparenza e di una visibilità immediata, quando tutto è sottoposto alla luce cruda e inesorabile dell'informazione e della comunicazione” (pp. 14-15). Ecco, lo screenshot diventa lo strumento per rendere istantaneamente visibile ciò che sullo schermo appare, insinuandosi e infrangendo anche i confini della dicotomia pubblico-privato. Negli screenshot di conversazioni, per esempio, vengono portati alla luce frammenti pensati per rimanere privati, intimi, ma che diventano oggetti “curati” per un pubblico più ampio (Zurovac 2016). Il vissuto

quotidiano che passa sullo schermo diventa oggetto di comunicazione altra, pubblica (troppo pubblica?), normalizzando nuovi confini e nuove circostanze di quel “bordello senza muri” di cui parla Marshall McLuhan (1964). Se la fotografia è un'estensione dell'occhio umano lo screenshot è un'estensione di un occhio digitale, capace di penetrare sfere precedentemente inaccessibili; se la fotografia porta ad assumere pose e immobilizza il corpo in un gesto, lo screenshot equalizza gesti del corpo e parole, riuscendo nello stesso risultato ma con un'unica differenza: non sappiamo quando né chi di noi finirà per essere screenschottato, ma sappiamo che avverrà.

Questa tematica è stata approfondita anche da Victoria Jaynes (2019) nel suo studio sugli adolescenti, evidenziando la relazione di potere asimmetrica tra chi realizza gli screenshot e chi viene immortalato negli stessi. È stato osservato come gli screenshot giochino un ruolo centrale nella negoziazione della popolarità, e nel controllo della rappresentazione dei corpi (soprattutto femminili): le ragazze più popolari percepiscono gli screenshot come segnali di valore, mentre quelle meno popolari descrivono il timore di finire in uno screenshot. Allo stesso modo gli screenshot agiscono sulle parole, come mostrato da diversi autori in studi sugli effetti della vergogna pubblica mediata digitalmente (Ronson 2016, Corry 2021, Piacenza 2023): la diffusione degli screenshot riesce a demolire reputazioni e vite personali. Tale esposizione forzata attraverso gli screenshot può quindi essere vista come un'estensione della visibilità in cui il *panopticon* (Foucault 1975) esce dalle mura fisiche di un carcere o di un istituto, permeando potenzialmente ogni aspetto della vita digitale e rendendo ogni utente simultaneamente sorvegliante e sorvegliato. Sebbene secondo McLuhan (1964), il nuovo ambiente elettronico avrebbe inaugurato un'era di inclusione e responsabilità globale, sradicando i margini e i centri su scala planetaria, oggi osserviamo come tale responsabilità e inclusione vengono agite anche (non solo!) come sorveglianza e *call out*. Gli screenshot, quindi, rispondono perfettamente alle dinamiche introdotte dalla letteratura sul “surveillance capitalism” (Zuboff, 2019) e sulla “social surveillance” (Marwick 2012), che sebbene possa suggerire da un lato la democratizzazione della possibilità di portare all'attenzione degli illeciti (anche ai danni del potere stesso), può prendere la piega del *public*

*shaming*. Nel fenomeno dell'umiliazione online (Brilli 2023), gli screenshot agiscono come potenziali catalizzatori spesso nella totale inconsapevolezza degli screenshottati, che faranno i conti con questa "fama" quando sarà ormai tardi.

L'esistenza conclamata degli screenshot, ovviamente, reca delle conseguenze. Innanzitutto la riconsiderazione degli spazi digitali "privati", intesa come incertezza circa l'inviolabilità della privacy, alla quale diverse piattaforme (come Snapchat o BeReal) rispondono almeno segnalando se uno screenshot abbia avuto luogo (ma non impedendolo). La possibilità che qualcosa venga screenshottato, è bene ricordarlo, risiede più nella condotta digitale del singolo che nel potere della tecnologia. Secondariamente, vediamo un fiorire di pratiche e di account dedicati alla messa in mostra consapevole di screenshot "spettacularizzati", ovvero, delle messe in scena orientate a attirare l'attenzione del pubblico (come per esempio la pagina Facebook "Commenti memorabili", in cui gli utenti sperano di finire attraverso commenti sagaci). Questa capacità di esposizione trasforma la natura del voyeurismo digitale, introducendo un elemento di interattività e partecipazione che era meno evidente nei media tradizionali. La tendenza al "farsi intrattenimento" (Zurovac 2023) che osserviamo attraverso tali contenuti, è forse la cartina tornasole dell'estensione della visibilità, che restituisce in pieno il valore del traghettare l'osceno: lo screenshot che si insinua nelle intenzioni, producendo *in nuce* occasioni adatte alla sua realizzazione e consumo.

#### *Conclusioni: la prova-problema*

Nel discutere gli screenshot attraverso la suggestione di McLuhan sul "bordello senza muri", possiamo vedere come questa pratica digitale estenda e trasformi la visibilità in un dominio senza confini definiti. La fotografia, come l'autore suggeriva, estendeva il nostro occhio: gli screenshot estendono la capacità di visione in modi precedentemente inimmaginabili, permettendo non solo di vedere, ma anche di replicare e redistribuire istantaneamente. Attraverso la diffusione di screenshot, momenti privati possono essere esposti, esaminati e giudicati da un pubblico vasto, spesso senza il consenso dell'individuo coinvolto.

Altresì informazioni pubbliche possono venire segnalate, spettacolarizzate e trasformate in armi nella guerra per l'attenzione che si munisce della gogna pubblica come campo di battaglia. Questo aspetto della cultura digitale intensifica la "sorveglianza partecipativa", un concetto discusso da Mark Andrejevic (2004), che descrive come le tecnologie digitali abbiano aumentato la capacità delle masse di sorvegliare, registrare e disseminare le azioni degli altri, spesso per il piacere voyeuristico o per il guadagno sociale (ed economico) (Zurovac e Boccia Artieri 2019) a spese della privacy altrui. La capacità di osservare senza essere visti fornisce un potere immenso, e con gli screenshot, questo potere è democratizzato ma anche problematico.

Lo screenshot, grazie alla sua trasparenza (Frosh 2018), diventa lo strumento perfetto non solo per far vedere ma anche per *dimostrare*. Si producono quindi delle prove a sostegno del linciaggio, a sostegno del proprio punto di vista, a sostegno del proprio punteggio ottenuto in un videogioco: tutto quello che passa per lo schermo viene equalizzato e reso visibile dal potere di selezione, spettacolarizzazione e diffusione che lo screenshot abilita nelle nostre dita. Tuttavia, tali prove, spesso date per buone, sono costantemente a rischio di manipolazione: la mancanza del contesto e la natura digitale di questi oggetti fanno sì che siano delle *prove-problema*. L'informazione è concepita e gestita in maniera disgiunta dal suo contesto: lo screenshot opera in virtù di un "altrove", determinato dalle ragioni alla base della sua creazione e dai potenziali spettatori che lo esamineranno. Lo screenshot, deterritorializzando la comunicazione, facilita la generazione di informazioni problematiche: titoli di articoli privi di fonti (Zurovac 2023) o estratti di dialoghi (Zurovac 2016) possono portare a interpretazioni parziali, a deduzioni sbagliate o di parte, le quali, grazie alla capacità documentale degli screenshot, generano un'impressione di affidabilità. Si tende a fidarsi delle immagini dello schermo poiché sembrano riprodurre "accuratamente" ciò che succede al loro interno. Come se per un momento suspendessimo il giudizio, ignorando ciò che nell'immagine non è incluso e dimenticandoci di decenni di riflessioni sulla natura degli oggetti digitali entrati a far parte delle digital skill essenziali.

In conclusione, lo screenshot, come moderno “bordello senza muri”, riflette e intensifica i dilemmi intrinseci ai nostri tempi. Come McLuhan avrebbe potuto predire, il medium degli screenshot non è solo un canale attraverso il quale l’informazione viene trasmessa, ma è esso stesso il messaggio: un messaggio che parla delle complesse interazioni tra visibilità, sorveglianza e decontestualizzazione nel mondo digitale.

### Riferimenti bibliografici

- Allen M., 2016, Representing computer-aided design: Screenshots and the interactive computer circa 1960, in *Perspectives on Science*, 24(6), 637-668.
- Andrejevic M., 2004, The work of watching one another: Lateral surveillance, risk, and governance, in *Surveillance & Society*, 2(4).
- Bartoletti R., 2011, Memory and Social Media: New Forms of Remembering and Forgetting (82-111), in Pirani B. (ed.), *Learning from Memory: Body, Memory and Technology in a Globalizing World*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle.
- Baudrillard J., 1988, *L’altro visto da sé*. Edizioni Costa e Nolan, Genova.
- Bittanti M., & Quaranta D. (ed.), 2006, *Gamescenes: art in the age of videogames*. Milano: Johan & Levi.
- Boccia Artieri G., 2012, *Stati di connessione. Pubblici, cittadini e consumatori nella (Social) Network Society*. FrancoAngeli.
- Boccia Artieri G., Gemini L., Pasquali F., Carlo S., Farci M., Pedroni M., 2017, *Fenomenologia dei social network. Presenza, relazioni e consumi mediali degli italiani online*. goWare & Edizioni Angelo Guerini e Associati.
- Bonthuys D., 2020, “PS5 Automatically Records A Video When You Unlock A Trophy”, in «Game Spot», <https://www.gamespot.com/articles/ps5-automatically-records-a-video-when-you-unlock-a-trophy/1100-6483802/>, consultato il 4 maggio 2024.
- Bourdieu P., 1972, *La fotografia. Usi e funzioni sociali di un’arte media*. Guaraldi, Rimini.
- Brilli S., 2023, *YouTube Freak Show: Fama e derisione alle soglie dell’influencer culture*. FrancoAngeli, Milano.
- Castells M., 1996, *The information age: Economy, society and culture*. Blackwell, Oxford.
- Chun W. H. K., & Friedland S., 2015, Habits of leaking: Of sluts and network cards. *Differences*, 26(2), 1-28.
- Codeluppi V., 2023, La cultura di massa nell’era digitale. *H-ermes. Journal of Communication*, 2023(25), 85-98.

- Corry F., 2021, Screenshot, save, share, shame: Making sense of new media through screenshots and public shame, in *First Monday*, 26(4).
- Cramer E. M., Jenkins B. M., & Sang Y., 2023, What's behind that screenshot? Digital windows and capturing data on screen. *Convergence*, 29(2), 467-480.
- Cristante S., 2015, L'icona che delira. Esplorazione del Trittico delle delizie di Hieronymous Bosch. *H-ermes. Journal of Communication*, 2015(4), 243-312.
- Deleuze G., 1968, *Différence et répétition*, Presses Universitaires de France, Paris; tr. it., 1997, *Differenza e ripetizione*, Cortina, Milano.
- Floridi L., 2015, *The onlife manifesto: Being human in a hyperconnected*. Springer nature.
- Foucault M., 1975, *Surveiller et punir: Naissance de la prison*, Gallimand, Paris.
- Frosh P., 2018, *The poetics of digital media*. John Wiley & Sons.
- Gaboury J., 2021, *Image Objects: An Archaeology of Computer Graphic*. MIT Press, Cambridge.
- Il Post (4 Maggio 2024). *La procura di Lodi ha chiesto l'archiviazione dell'indagine per istigazione al suicidio nel caso della ristoratrice Giovanna Pedretti*, <https://www.ilpost.it/2024/05/04/giovanna-pedretti-morte-archiviazione/>, consultato il 6 maggio 2024.
- Jaynes V., 2020, The social life of screenshots: the power of visibility in teen friendship groups, *New Media & Society*, vol. 22, n.8, pp. 1378–1393.
- Katz J. E., 2008, *Mainstreamed mobiles in daily life: Perspectives and prospects*, in Katz J.E., *Handbook of Mobile Communication Studies*, The MIT Press, Cambridge.
- LaRepubblica (14 Gennaio 2024). *La vergognosa recensione alla pizzeria Le Vignole di Sant'Angelo Lodigiano: "Al tavolo accanto c'erano dei gay e un disabile: buona la pizza, ma non tornerò più": E la titolare risponde*, [https://milano.repubblica.it/cronaca/2024/01/12/news/recensione\\_pizzeria\\_vignole\\_sant\\_angelo\\_lodigiano\\_gay\\_disabili-421860283/](https://milano.repubblica.it/cronaca/2024/01/12/news/recensione_pizzeria_vignole_sant_angelo_lodigiano_gay_disabili-421860283/), consultato il 4 maggio 2024.
- Lombardinilo A., 2017, Baudrillard Between Benjamin and McLuhan: 'the Narcissistic Seduction' of the Media Society. *Italian Sociological Review*, 7(1S), 499-499.
- Marinelli A., 2004, *Connessioni. Nuovi media, nuove relazioni sociali*. Guerini e associati.
- Marwick A., 2012, The public domain: Surveillance in everyday life. *Surveillance & Society*, 9(4), 378-393.
- McLuhan M., 1964, *Understanding Media: The Extensions of Man*; tr. It., 1967, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano.
- Mitchell W. J. T., 2015, *Image science: Iconology, visual culture, and media aesthetics*. University of Chicago Press.

- Moore C., 2014, Screenshots as virtual photography: Cybernetics, remediation, and affect. In *Advancing digital humanities: research, methods, theories* (pp. 141-160). London: Palgrave Macmillan UK.
- Open, 2024, “Giovanna Pedretti: il suicidio della titolare della pizzeria Le Vignole dopo la recensione falsa. Selvaggia Lucarelli: «Nessuna gogna»“, in «Open», <https://www.open.online/2024/01/15/giovanna-pedretti-recensione-morte-selvaggia-lucarelli/>, consultato il 4 maggio 2024.
- Piacenza D., 2023, *La correzione del mondo*. Giulio Einaudi Editore.
- Poremba C., 2007, Point and shoot: Remediating photography, in *gamespace. Games and Culture*, 2(1), 49-58.
- Rizov V., 2021, PlayStation Photography Towards an Understanding of Video Game Photography1, in *Game| World| Architectonics*, 49.
- Robertson C., 2022, “Will Miss File Misfile?”: *The Filing Cabinet, Automatic Memory, and Gender*, in Sharma, S., & Singh, R., 2022, *Re-understanding media: Feminist extensions of Marshall McLuhan*. Duke University Press.
- Ronson J., 2016, *So you’ve been publicly shamed*. Riverhead Books.
- Sharma S., & Singh R. (Eds.), 2022, *Re-understanding media: Feminist extensions of Marshall McLuhan*. Duke University Press.
- Švelch J., 2021, Redefining screenshots: Toward critical literacy of screen capture practices. *Convergence*, 27(2).
- Virilio P., 1999, *Politics of the very worst: An interview with Philippe Petit*. Semiotext(e): NewYork.
- Zuboff S., 2019, *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power*. New York: PublicAffairs.
- Zurovac E. & Boccia Artieri G., 2019, *Performing and perceiving the microcelebrity status in snapchat: an Italian case study*. In Andò R. e Corsini F., *Desecrating Celebrity. Celebrity Studies Journal Conference*. Edizioni Nuova Cultura.
- Zurovac E., 2016, Teen Screenshot: Forme serializzate della narrazione identitaria. *Mediascapes journal*, (7), 166-177.
- Zurovac E., 2023, *Screenshot society. Come le fotografie dello schermo raccontano il nostro stare online*. FrancoAngeli.