

Dentro/Fuori

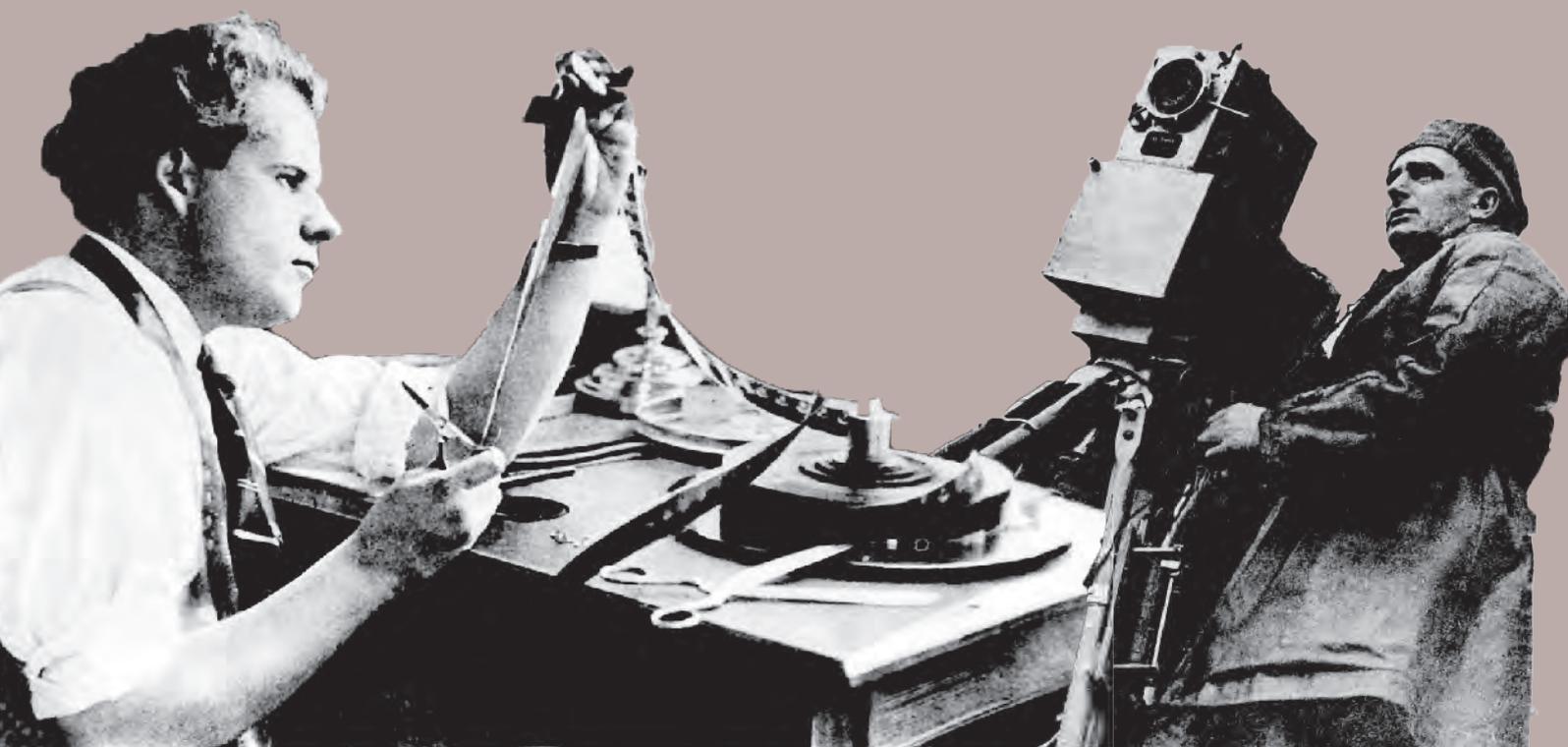
Il lavoro dell'immaginazione e le forme del montaggio

a cura di Stefano Capezzuto, Dora Ciccone e Alma Mileto

Introduzione di Pietro Montani



il lavoro culturale



Dentro/Fuori

Il lavoro dell'immaginazione e le forme del montaggio

A cura di Stefano Capezzuto, Dora Ciccone e Alma Mileto

Data di pubblicazione : ottobre 2017

Impaginazione di Dora Ciccone

Per contatti: dentrofuori.ebook@gmail.com

ISBN 978-88-908247-7-7

www.lavoroculturale.org

SOMMARIO

Introduzione di **Pietro Montani**

Prefazione

Armonia e discontinuità

Interrompere l'infinito storytelling del reale | **Dario Cecchi**

Marfa e Mary. Il montaggio armonico in *Ejzenštein* e in *Marcello* | **Alma Mileto**

Suoni e immagini di città in *Lisbon story* | **Dora Ciccone**

Processi di montaggio nel cinema e nel sogno | **Rocco Gaudio**

Melting Plot. Sovrapposizione di trame e personaggi in *Sense8* | **Claudio Cantale**

Il montaggio costruttore e decostruttore in *Un piccione seduto su un ramo riflette sull'esistenza* | **Antea Sgarano**

Mediazione e rimediazione del reale

Per una filosofia del video. Una lettura flusseriana di *Videograms of a Revolution* | **Francesco Restuccia**

Etica delle immagini e testimonianza di guerra: i casi *Eau argentée* e *Kobane Calling* | **Fiorenza Lupi**

Fotografia e funzione testimoniale. Una riflessione a partire da *Il sale della terra* | **Riccardo Venci**

«Aiutami a essere umano». L'estetica dell'ibridazione nei film di Cronenberg | **Martina Lucano**

Le cinque variazioni: uno spazio intermedio conflittuale | **Paolo Sinigaglia**

Dogville: 'film fusione' di discontinuità | **Eleonora Sposini**

«Resurrezione dell'immagine»

Splendore e miseria della traccia nelle *Histoire(s) du Cinéma* | **Alessio Scarlato**

Autoritratto come percorso di autenticazione dell'immagine ed elaborazione del lutto. Riflessioni su *JLG/JLG. Autoritratto a dicembre* | **Andreina Franzese**

Aby Warburg: i percorsi della memoria tra montaggio e movimento | **Emanuele Carlenzi, Eleonora Del Riccio**

Ambienti mediali

L'immaginazione ai tempi del digitale | **Riccardo Finocchi**

Il video a 360 gradi: una nuova frontiera dell'esperienza cinematografica | **Mohammadreza Iloon**

Immagini di sé. Un caso esemplare, il Memofilm | **Martino Feyles**

Interagire con l'ambiente | **Elisa Binda**

«Autenticare» dati e immagini in Rete. L'hacking biopolitico de *La Cura* | **Stefano Capezzuto**

L'archivio partecipativo: il cinema alla prova dell'interattività. Intervista a *Natalie Bookchin* | **Angela Maiello**

Gli autori dei saggi

Mohammadreza Iloon

IL VIDEO A 360 GRADI

Una nuova frontiera dell'esperienza cinematografica

Una collezione di macchine Sony A7 sul set di *Jesus Vr, The story of Christ* di David Hansen

Certo, se parliamo di un tutto, allora il film sonoro può entrare in una sintesi di tutte le arti ancor più ampia, nell'irripetibile spettacolo «di montaggio» che riunisce l'ambiente naturale, l'insieme urbano, le masse e i protagonisti che vi agiscono, il mare di colore e di fuoco, di musica e di radio, il teatro e il film sonoro, i battelli del canale «Mosca-Volga» e le squadriglie di aeroplani.

S. M. Ejzenštejn

In questo breve quanto non esaustivo saggio si intende presentare un nuovo carattere che in tempi recentissimi si sta affacciando nel panorama della produzione audiovisiva digitale, e lentamente anche in quello artistico: si tratta del video a 360 gradi, una nuova frontiera dell'esperienza cinematografica perfettamente inscrivibile all'interno delle più contemporanee riflessioni di tipo estetico, su tutte quelle relative alle modalità con cui l'opera d'arte si presenta e con cui può essere fruita dallo spettatore - più che mai assimilabile ad un co-autore.

Per lungo tempo la più giovane delle sette arti ha soltanto potuto fantasticare circa la possibilità di coinvolgere attivamente lo spettatore, possibilità potenzialmente più difficile da attuare rispetto ad altre arti. In realtà, si può dire che già prima del grande passo effettuato negli anni Settanta, autori classici come Sergej M. Ejzenštejn, attraverso lo scontro tra le inquadrature, o Abel Gance, attraverso l'accostamento di più schermi, stimolavano lo spettatore con una molteplicità di fonti visive, con un tipo di montaggio già interattivo, seppur vincolato alle tecniche e alle tecnologie disponibili allora. Il passo successivo è stato quello del cinema sperimentale che, opponendosi al cinema narrativo, ha scelto di provocare lo spettatore e di costringerlo, anche un po' sulla scia del teatro epico di Bertolt Brecht, a non essere più soltanto un utente passivo dell'evento visivo. Nel 1970 Gene Youngblood teorizzava un «cinema espanso», la cui teoria si appoggiava sia sull'utopia di schermi multipli, sferici, avvolgenti, sia su un utilizzo della simultaneità e della metamorfosi continua a livello di figure di scrittura elettroniche:

Opere basate su transazioni invece che su tagli di montaggio, su stratificazioni e sovrimpressioni, sulla rappresentazione di opposizioni armoniche, in grado di creare uno spazio-tempo continuo, una simultaneità in forma di mosaico [...]. Un film sinestetico è insomma un'immagine che si trasforma in un'altra immagine: metamorfosi! (Youngblood, 1970, 87).

Si può dire che tutto questo oggi è realtà, che la possibilità offerta allo spettatore di 'partecipare' all'opera si è evoluta in modo sempre più complesso.

Il video a 360 gradi è una videoregistrazione di una scena reale ripresa nello stesso tempo in qualsiasi direzione grazie ad una camera omnidirezionale¹¹⁷ o a una collezione di macchine. Anche un'animazione integralmente digitale può essere realizzata a 360 gradi. Durante l'esecuzione del video l'utente ha la possibilità di orientare e soffermare il suo sguardo in qualsiasi direzione, in alto e in basso, a destra e a sinistra, l'unico punto non visibile è quello in cui è posizionato il supporto per la ripresa.

Per essere visualizzati, questo genere di video richiedono procedure e software diversi rispetto ai soliti mezzi di esecuzione e fruizione dei video: attualmente possono essere visualizzati sullo schermo del computer, via internet¹¹⁸ o offline grazie alla versione 3.0 di VLC media player, dove il controllo del video avviene via mouse; sugli smartphone, sia a occhio nudo attraverso il movi-

117 Non sono ancora molti i modelli di macchine per la ripresa a 360 gradi disponibili sul mercato, anche perché attualmente la qualità non ancora ottima non giustifica l'elevato prezzo. Ma i principali sono questi: Ricoh Theta, 360Cam, Nokia Ozo, Bublcam.

118 A marzo 2015 YouTube ha lanciato ufficialmente la possibilità per gli utenti di visualizzare i video caricati a 360 gradi, con la riproduzione sul suo sito web e sulle sue applicazioni mobili Android. Anche Google e Facebook (quest'ultimo con l'acquisizione della compagnia Oculus VR) si sono mossi in questa direzione.

mento del dispositivo nelle varie direzioni dello spazio, sia grazie a degli strumenti come gli occhiali Google Cardboard¹¹⁹ o Samsung Gear VR.

Google Cardboard

Samsung Gear VR

Per quanto riguarda le esperienze più prettamente cinematografiche, e quindi i film a 360 gradi, ancora non esiste un mercato distributivo, ma esistono degli esperimenti: ad esempio, la 73a edizione della Mostra del Cinema di Venezia (ma lo stesso è avvenuto anche al Festival di Cannes dello stesso anno, il 2016), ha proposto ben due film in realtà virtuale: un'anteprima di 40 minuti di *Jesus Vr, The story of Christ di David Hansen*, il primo lungometraggio di finzione realizzato in realtà virtuale, e il corto *No borders* del naturalizzato italiano Haider Rashid, osservabili da una delle cinquanta sedie rotanti del VR Theater allestito per l'occasione. Quindi si può ipotizzare che, con il miglioramento tecnico dei prodotti, e di pari passo con la richiesta da parte del pubblico, in futuro si diffonderanno sempre più sale cinematografiche preposte a simili visioni.

È da notare il fatto che, un po' sulla scia delle *Wearable Technology* che presumibilmente saranno sempre più diffuse, sia per la visione, come si è visto, sia per la realizzazione dei video a 360 gradi si possono utilizzare degli occhiali appositamente realizzati. Ad esempio, saranno a breve in commercio gli *Orbi Prime*: si tratta di veri e propri occhiali da sole in grado di registrare video a 360 gradi di elevata qualità. La loro realizzazione è avvenuta attraverso un processo di raccolta fondi online sulla piattaforma Indiegogo¹²⁰. Tutto quel che serve per farli funzionare sono due pulsanti e una applicazione. Gli occhiali possono registrare un massimo di 90 minuti, che è davvero molto per questo tipo di video.

Occhiali Orbi Prime

Componenti degli occhiali Orbi Prime

Attualmente le principali tipologie di video a 360 gradi rintracciabili in rete sono: video di carattere giornalistico; brevi documentari di carattere naturalistico o sportivo; video pubblicitari; qualche esperienza di videoclip musicale; tentativi narrativi, ad esempio di genere horror.

Per quanto riguarda il primo gruppo, l'esempio più noto è *Hong Kong Unrest*. Si tratta di un documentario di inchiesta dalla durata di 8 minuti sulle proteste a favore della democrazia dell'ottobre 2014 ad Hong Kong. Il video è stato girato e montato, per conto della piattaforma *immersiv.lv*, da Edward Miller che ha dichiarato: «Mentre montavo il materiale ho individuato, grazie alla prospettiva dall'alto, alcuni dettagli che sicuramente sarebbero andati perduti con il tradizionale video giornalistico che si sofferma solo su un singolo aspetto. Questo senso di scoperta è una delle cose più interessanti di questa nuova frontiera del giornalismo» (Pressbook del film). Tra gli obiettivi dichiarati dal team di *immersiv.lv* c'è la sfida gettata dal nuovo formato per un giornalismo di impatto che ponga il pubblico al centro dell'azione rompendo la quarta parete tra giornalista e spettatore, prendendo ispirazione dal concetto di «giornalismo immersivo» inaugurato da Nonny de la Peña che sul suo sito¹²¹ viene definita «Godmother of Virtual Reality» in quanto realizzatrice e teorica dei primi esperimenti in questa direzione.

Anche il New York Times dal 1 novembre 2016 ha inaugurato il progetto *Daily 360* secondo cui su tutte le piattaforme del giornale saranno pubblicati video in questo formato. Il primo argomento è stato un bombardamento saudita in Yemen ma non sono mancati video sulle elezioni.

The Nepal Quake Project è il primo esempio di video a 360 di carattere principalmente documentaristico realizzato a seguito di un disastro naturale: mostra quel che è avvenuto dopo il terremoto a Katmandu, in Nepal. Nella prima parte sono mostrati

119 Le tipologie di visori Google per la realtà virtuale sono numerosi, ma per il momento tutti ispirati al modello base realizzato in cartone e molto economico. Per tutti i visori disponibili: https://vr.google.com/intl/it_it/cardboard/get-cardboard/

120 In soli 2 giorni è stato raggiunto l'obiettivo di raccolta fondi fissato per 75100 dollari. La campagna è stata chiusa con un ricavato superiore del 278 % rispetto alla somma prevista. Se ne può dedurre che il progetto ha destato un notevole interesse. Il prezzo degli occhiali ORBI Prime a 360 gradi è al momento di \$349.

121 <http://www.immersivejournalism.com/key-bios/>

all'interno di uno schermo immaginario, che può essere spostato a 360 gradi, i video bidimensionali disponibili del momento del terremoto, successivamente prende avvio il video immersivo vero e proprio che mostra le conseguenze dell'evento. Il video ha una durata di soli quattro minuti ed è accompagnato dalla voce fuoricampo di Susan Sarandon.

Anche in Italia a seguito del terremoto del 30 ottobre 2016 è stato realizzato un **docu-video**, su iniziativa de *La Repubblica*, diretto dal già citato Haider Rashid, che mostra i giorni successivi alla scossa.

Un altro versante è quello pubblicitario, o meglio del social media marketing. Non sono ancora stati realizzati degli spot veri e propri a 360 gradi, ma alcuni grandi brand hanno scelto di utilizzare questo formato a titolo di sperimentazione. Ad esempio **Nescafé** ha realizzato un video a 360 gradi in cui vengono mostrate le coltivazioni del suo caffè, o **Red Bull** ha realizzato un video sulla pista della Formula 1.

Le tipologie di video a 360 gradi illustrati fino ad ora rappresentano gli esempi forse meno interessanti di quel che attualmente può essere realizzato in questo formato, per quanto il loro carattere di sperimentazione è e sarà alla base di produzioni dal significato più profondo. Infatti, oltre ad essere esclusivamente un 'gioco' interattivo, il video a 360 gradi può collocarsi a tutti gli effetti nelle riflessioni sull'interattività nelle ricerche artistiche, e soprattutto sul ruolo dello spettatore e sugli effetti di questo tipo di interazione sulle sue percezioni e sulla sua immaginazione.

Lentamente, infatti, iniziano ad essere disponibili anche delle esperienze di tipo più artistico. Ad esempio il gruppo musicale Avicii ha realizzato il videoclip¹²² del brano *Waiting for love* sfruttando questa tecnologia. Nel video, più che in quelli di carattere documentario, inizia ad emergere uno degli aspetti forse più interessanti e cioè la possibilità data allo spettatore non soltanto di muoversi in un ambiente a 360 gradi ma di scegliere di soffermarsi solo su una porzione del video, e quindi solo su una storia tra le tante possibili, e di spostarsi soltanto nel momento che ritiene più appropriato, potendo anche scegliere di non spostarsi affatto. In questo video sono mostrate otto porte disposte in maniera circolare. Progressivamente tre personaggi, e poi sempre più, vengono fuori dalle porte e, disponendosi in posizioni diverse, iniziano a ballare. Nei primi istanti è possibile seguire nello stesso momento tutti i personaggi presenti sulla scena, ma subito dopo questo diventa impossibile: bisogna scegliere dove guardare, quale personaggio seguire. La rivoluzionaria conseguenza di ciò è che il montaggio del video non dipende più dal montatore, ma dallo spettatore che opera una scelta e questa scelta si tramuta praticamente in montaggio. Questa esperienza di montaggio non soltanto varierà inevitabilmente da persona a persona, ma varierà anche da visione a visione operata dallo stesso spettatore.

Un'altra tipologia simile è quella costituita ad esempio dagli episodi (attualmente tre) delle *Horror Stories* realizzate dal progetto *DimensionGate*. Si tratta di brevi quadretti horror, uno dei generi cinematografici che potrebbero beneficiare notevolmente degli effetti prodotti dal 360 gradi, generando esperienze davvero di alta tensione.

Ma chi veramente sta riflettendo e investendo sulle possibilità offerte dal 360 gradi è il grande colosso Google attraverso le *Spotlight Stories*¹²³: si tratta di brevi animazioni nate con lo scopo di offrire allo spettatore la possibilità di seguire più storie nell'ambito della stessa visione. Infatti, grazie all'app *Spotlight Player* è lo spettatore a decidere da quale punto di vista seguire la trama: muovendo il telefono, il video cambia angolazione e prospettiva, aprendo a una moltitudine di punti di vista diversi che potrebbero portare a trame e esiti diversi.

Ecco cosa ha dichiarato l'ideatore delle *Spotlight Stories*, Jan Pinkava:

Vennero da me e, porgendomi uno smartphone, mi dissero: "Vorremmo che creassi qualcosa di emozionante per quest'apparecchio". Mi chiedevo quale forma potesse avere la narrazione su un dispositivo del genere. Tutti ne abbiamo uno, è pieno di sensori di movimento, strumenti, tecnologia avanzata che spesso non viene sfruttata. E allora pensai: perché non fare un film dove la camera da presa la diamo agli spettatori? Sembra un controsenso: se il punto di vista si può muovere, come fai a raccontare una storia? Potrebbe capitare che invece di seguire il protagonista, qualcuno si fissi su un passante o su una persona che si affaccia alla finestra. Eppure, proprio per questo, si aprono possibilità incredibili¹²⁴.

Ancora, Peter Lord, cofondatore dello studio di animazione Aardman, parlando di una di queste storie, *Special Delivery*, ha dichiarato:

122 Il video è parte del progetto Jump di Google: https://www.youtube.com/watch?v=xPhdLz2Ebfw&list=PLU8wpH_LfhmubQ4jYhoeQpPL_a4OgsQUX

123 Si tratta di un progetto della divisione Advanced Technology and Projects (Atap) di Google

124 J. D'Alessandro, Smart Movies: ecco come saranno i film del futuro, 14/09/2015, Repubblica.it, http://www.repubblica.it/tecnologia/2015/09/14/news/smart_movies_ecco_come_saranno_i_film_del_futuro-122846413/

È nata pensando a quel che lo spettatore avrebbe guardato se si fosse trovato nei panni di James Stewart ne *La finestra sul cortile*. Ci sono due protagonisti, due vicende, ma in teoria potrebbero essere cinque o dieci. Tutto si svolge nel cortile di un palazzo, palcoscenico di piccoli cammei comici che fanno da corollario alle due storie principali. All'inizio credo che lo spettatore nemmeno si accorgerà subito che il mosaico che ha davanti è in realtà parte di un'unica narrazione. Il paragone con il teatro funziona abbastanza bene, girando film a 360 gradi il regista ha idea di quel che vuole trasmettere ma non controlla lo sguardo dello spettatore né la sua esperienza che finirà per essere personale. [...] Si passa da essere spettatori a testimoni, ma non giocatori - per quanto i videogame abbiano dei punti di contatto con i film del genere. Ma qui la narrazione svolge un ruolo maggiore e l'interazione invece un ruolo diverso rispetto a quella delle console. [...] È una sfida, è un terreno completamente nuovo, ed è accidentato. Ma in fondo si può dire la stessa cosa della vita¹²⁵.

Dunque la sperimentazione è ancora in corso, si aprono molte questioni complesse anche di tipo tecnico, per esempio quelle legate al suono¹²⁶, o quelle legate ai software che dovranno iniziare ad occuparsi in maniera esclusiva di questi video, che comunque hanno una natura diversa, in modo particolare per quanto compete i software di montaggio. Il montaggio è infatti il momento della realizzazione dei video a 360 gradi maggiormente messo in questione rispetto agli aspetti tradizionali. Non solo per una questione di formati e di visualizzazione dell'immagine, ma in maniera molto più profonda.

Come si sa, il montaggio è una delle invenzioni tecniche più caratteristiche del cinema, che consiste nell'analizzare, articolare e ricomporre il materiale girato sulla base di esigenze principalmente narrative; ma con una definizione meno banale si può dire che il montaggio è quel processo di articolazione e ricomposizione del materiale audiovisivo la cui funzione principale è quella di organizzare il flusso delle immagini e coinvolgere gli spettatori in qualità di utenti delle stesse, per produrre in essi dei cambiamenti emotivi grazie al lavoro che esso produce nell'immaginazione¹²⁷.

Per cercare di cogliere alcuni aspetti legati all'innovazione portata dal video a 360 gradi si farà breve riferimento al pensiero di colui che resta probabilmente il più grande teorico del montaggio, e cioè Sergej M. Ejzenštejn, il quale, seppur limitato dalle tecnologie disponibili in quegli anni tutto sommato agli albori del cinema, aveva già messo in discussione una visione semplicistica del montaggio.

Per Ejzenštejn il montaggio è infatti un principio compositivo molto generale, alla base non solo del cinema e di tutte le arti, ma dell'esperienza umana in senso lato. Il montaggio è l'elemento che permette di cogliere a pieno il nesso tra arte e tecnica in quanto trattasi di un procedimento tecnico che però da una base meramente fotografica e riproduttiva porta a un processo costruttivo che opera sull'immaginazione dello spettatore. Ejzenštejn ha infatti operato una differenziazione tra i concetti di «rappresentazione», la semplice riproduzione dell'esistente, il dato, e «immagine», ciò che risulta dalla sua scomposizione e ricomposizione. Grazie al montaggio il dato rappresentativo viene decostruito e rimontato permettendo di restituire sul piano sensibile qualcosa di fondamentale del suo contenuto ideale, in modo da farne fare esperienza. Quindi il montaggio è quel processo che dalla sola datità dell'esistente porta a una configurazione di senso.

Al cospetto dei video a 360 gradi e dell'inevitabile assenza dei raccordi a cui la storia del montaggio ci ha abituati, si potrebbe pensare che non esista più una differenza tra rappresentazione e immagine, perché il dato sembrerebbe essere semplicemente riprodotto. Ma, come sosteneva il teorico russo, il merito del cinema rispetto alle altre arti, soprattutto quelle non temporali, è quello di poter orientare la ricezione sul processo stesso che converte le rappresentazioni in immagini, e quindi di coinvolgere lo spettatore nel processo formativo delle stesse. Nessuna altra arte può utilizzare per la sua composizione un numero così alto di

125 Ibid.

126 Peter Lord, ancora, ha dichiarato: « La colonna sonora deve essere elastica [...]. Se stai guardando una scena concitata ma poi ti volti deve cambiare in maniera credibile. Il suono non solo è a 360 gradi, secondo dove stai puntando il telefono, ma si aggiunge alla colonna sonora che è interattiva. Ci sono tutta una serie di dilemmi nuovi e di sfide. Ad esempio, se non si sta guardando il protagonista, gli eventi principali devono attendere di esser guardati per proseguire o devono attrarre l'attenzione dello spettatore? Stiamo ad esempio cercando di capire come le persone stanno usando Spotlight. Cosa guardano, come, quando. *Windy Day* (il primo della serie di corti prodotti da Atap) può durare tre minuti o sei a seconda che si segua il protagonista sempre o meno. Tutto questo è nuovo. Ma la cosa importante per me è come la narrazione possa prendere forma nelle mani degli spettatori. Perché è la narrazione che resta al centro» (Ibid.).

127 L'interpretazione della teoria del montaggio di Sergej M. Ejzenštejn è tratta dalla voce Montaggio curata da P. Montani all'interno dell'Enciclopedia del cinema Treccani.

dati sensibili come fa il cinema, e quindi nessuna altra arte può far lavorare l'immaginazione dello spettatore su registri così molteplici: infatti il passaggio dal dato al senso impone al primo di coordinarsi con molti concetti. Nel nostro caso, la grande novità è che questo processo non è indotto a priori dalla volontà dei realizzatori dell'opera, ma viene trasferita direttamente agli spettatori.

Nella *Teoria generale del montaggio*, riproponendosi di spiegare «quali sono le fasi attraverso cui il montaggio è passato e qual è la meta verso cui ora si sta muovendo» (Ejzenštejn, 1985, 5), Ejzenštejn individua tre fasi nella storia del cinema: quella della ripresa da un unico punto, caratterizzata dalla composizione plastica; quella della ripresa da diversi punti, caratterizzata dalla composizione di montaggio; il film sonoro caratterizzato dalla composizione musicale. L'innovazione tecnica costituita dall'introduzione del sonoro e del colore non corrisponde ad un banale miglioramento in senso naturalistico e rappresentativo della realtà ma ha rappresentato per il cinema la grande occasione di poter estendere la materia espressiva coinvolta nel gioco costruttivo del montaggio, quindi sul piano dell'immagine, non della rappresentazione. Il video a 360 gradi rappresenta un ulteriore passo in questa direzione: non solo la materia espressiva coinvolta nel montaggio è radicalmente estesa, ma estesa è anche la stimolazione sensoriale, e quindi, ad un gradino più alto, concettuale, alla quale lo spettatore viene sottoposto. A maggior ragione se indossa gli occhiali per accedere alla visione.

Allora, in conclusione, anche se siamo ancora lontani da un progetto utopico di questa tipo, sembra in qualche modo di aver fatto un ulteriore passo verso quell'opera d'arte totale fantasticata da Ejzenštejn quando dice:

Certo, se parliamo di un tutto, allora il film sonoro può entrare in una sintesi di tutte le arti ancor più ampia, nell'irripetibile spettacolo «di montaggio» che riunisce l'ambiente naturale, l'insieme urbano, le masse e i protagonisti che vi agiscono, il mare di colore e di fuoco, di musica e di radio, il teatro e il film sonoro, i battelli del canale «Mosca-Volga» e le squadriglie di aeroplani (Ejzenštejn, 1985, 395).

BIBLIOGRAFIA

Carboni M. e Montani P. (a cura di)

2005 *Lo stato dell'arte - L'esperienza estetica nell'era della tecnica*, Roma-Bari, Laterza

Ejzenštejn S. M.

1937 *Izbrannye proizvedenija v šesti tomach (Opere scelte in sei volumi)*, Mosca, Iskusstvo, 1963-1970: Montaz (Il montaggio), vol. II, tr. it. di C. De Coro, F. Lamperini, *Teoria generale del montaggio*, a cura di P. Montani, Venezia, Marsilio Editori, 1985

Montani P.

2014 *Tecnologie della sensibilità*, Milano, Raffaello Cortina Editore

Vassallo S. e Di Brino A. (a cura di)

2003 *Arte tra azione e contemplazione: l'interattività nelle ricerche artistiche*, Pisa, ETS

Vertov D.

1966 *L'occhio della rivoluzione. Scritti dal 1922 al 1942*, tr. it. a cura di P. Montani, Milano, Mimesis, 2011

Youngblood G.

1970 *Expanded cinema*, tr. it. A cura di P. L. Capucci e S. Fadda, Bologna, CLUEB, 2013

SITOGRAFIA

Catania R., *Come fare (e montare) un video a 360 gradi*, 14/04/2016, Panorama.it - <http://www.panorama.it/mytech/reflex/come-fare-e-montare-un-video-360/#gallery-0=slide-7>

D'Alessandro J., *Smart Movies: ecco come saranno i film del futuro*, 14/09/2015, Repubblica.it, http://www.repubblica.it/tecnologia/2015/09/14/news/smart_movies_ecco_come_saranno_i_film_del_futuro-122846413

Galimberti S., *Il NYT rompe col passato: la cronaca è in video a 360 gradi*, 04/11/2016, Magazine.it - <http://www.magazine.it/il-nyt-rompe-col-passato-la-cronaca-e-in-video-a-360-grad/>

Gerosa R., *Come funzionano i video a 360 gradi?*, Socialdaily.it, - <http://socialdaily.it/come-funzionano-i-video-a-360-grad/>

Montani P., *Montaggio, voce all'interno dell'Enciclopedia del cinema Treccani* - [http://www.treccani.it/enciclopedia/montaggio_\(Enciclopedia-del-Cinema\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/montaggio_(Enciclopedia-del-Cinema)/)

Roccatò D., *Registrare Video 360° con Occhiali da Sole ORBI Prime*, 14/11/2016, Italianeography.com - <http://italianeography.com/occhiali-orbi-prime-video-360/>

Pressbook di Hong Kong Unrest - <https://drive.google.com/drive/u/0/folders/0B4VDcLOGmVSfV0VZZkZFcjRSZVU?usp=sharing>