

Stefania De Vincentis

Schermi catturati: risorse collaterali nei progetti di Digital Humanities



Abstract

Lo screenshot è un'immagine generalmente caratterizzata da una qualità visiva ridotta, utilizzata come strumento rapido di annotazione e registrazione di contenuti digitali. Il suo impiego assume tuttavia una rilevanza metodologica specifica nei contesti in cui si rende necessario documentare opere accessibili esclusivamente attraverso interfacce digitali. Nell'ambito delle Digital Humanities e, in particolare, della Digital Art History, la cattura dello schermo si colloca in una zona di tensione tra pratiche di documentazione e vincoli legati al diritto d'autore, sollevando interrogativi sui limiti e sulle condizioni di legittimità del suo utilizzo come risorsa di ricerca. L'indagine propone una disamina dello scenario teorico relativo alla cattura di schermate nel contesto delle Digital Humanities, soffermandosi sulla specificità di queste meta-immagini che, oltre a configurarsi come una forma di catalogazione parallela delle opere, compongono un originale repository per la percezione dell'immagine artistica digitale, colta nella sua dimensione collaterale e rimediata.

Screenshots are generally low-resolution images, commonly used as quick tools for annotating and recording digital content. Their use, however, acquires a specific methodological relevance in contexts where it becomes necessary to document works that are accessible exclusively through digital interfaces. Within the field of Digital Humanities, and particularly in Digital Art History, screen capture practices occupy a zone of tension between documentation strategies and copyright constraints, raising questions about the limits and conditions of their legitimate use as research resources. This study examines the theoretical framework surrounding screenshot practices in the context of Digital Humanities, focusing on the specificity of these meta-images which, beyond functioning as a form of parallel cataloguing of artworks, constitute an original repository for the perception of digital artistic images, apprehended in their collateral and remediated dimension.



Una pertinenza delle Digital Humanities

In maniera apparentemente paradossale rispetto al significato insito nel termine screenshot, inteso come immagine catturata dallo schermo, estrapolata dal flusso visivo e, in quanto tale, decontestualizzata, il presente discorso prende avvio da un gesto di ricollocazione dell'immagine sul proprio schermo, proiettandola all'interno del contesto teorico delle Digital Humanities. Come prologo alle considerazioni che

seguiranno, risulta particolarmente adatto richiamare un testo di Dino Buzzetti, il suo ultimo scritto, pubblicato postumo, dedicato al dibattito intorno a questo ecosistema disciplinare. In tale contributo, Buzzetti formulava l'auspicio che le Digital Humanities potessero configurarsi come un campo sperimentale capace di far convergere due tradizioni epistemologiche storicamente distinte: da un lato una ricerca di tipo qualitativo e filologico, orientata alla conservazione e all'interpretazione della memoria culturale; dall'altro l'insieme dei metodi, degli approcci e degli strumenti propri delle scienze computazionali. Questa tensione tra due poli apparentemente contrapposti attraversa in modo strutturale la storia delle Digital Humanities e ne costituisce uno dei presupposti teorici fondamentali. In questa direzione si collocano anche le riflessioni di Jeffrey Schnapp (2014), che invitano ad abbandonare una concezione ristretta di *Humanistic Computing* per approdare a un modello fondato su una più ampia «convergenza tra scienze sociali e quantitative» (Ciotti 2023, p. 21).

Senza (poter) ripercorrere in questa sede una ricostruzione storica esaustiva degli studi sul tema, risulta tuttavia utile richiamare una delle definizioni più note e citate delle Digital Humanities, proposta nel 2011 da Stephen Ramsay, che pone l'accento sul carattere intrinsecamente transdisciplinare del campo. Le sue argomentazioni presentano le Digital Humanities come un ambito capace di includere pratiche e approcci estremamente eterogenei, pur sostenendo l'apparente generalità del termine che «can mean anything from media studies to electronics, from data mining to edutech, from scholarly editing to anarchic blogging». Sotto questo ampio orizzonte, tuttavia, trovano spazio figure diverse come programmatori, artisti digitali, teorici dei media, archivisti, bibliotecari e sostenitori della cultura libera (Ramsay 2013, p. 239).

La varietà che emerge da questa definizione è stata talvolta interpretata come indice di una mancanza di specificità o di una debolezza epistemologica delle Digital Humanities. Tali posizioni critiche, tuttavia, tendono a trascurare il riconoscimento di un paradigma metodologico condiviso, individuabile proprio nella natura performativa, applicativa e, in senso esteso, creativa di questo ambito di ricerca (Ciotti 2023, p. 27). La metafora della galassia, frequentemente utilizzata per descrivere le Digital Humanities, risulta efficace nel chiarire questa condizione, poiché rimanda a un insieme di pratiche e di saperi irriducibile a una singola disciplina o un quadro teorico univoco, la cui coerenza risiede nella dimensione relazionale e collaborativa della conoscenza. La dimensione delle ricerche in ambito internazionale (eds. Schreibman, Siemens & Unsworth 2015) ha più volte confermato tale dimensione multispaziale, e sottolineato come le Digital Humanities costituiscano una vera e propria «experimental contact zone for the humanities», uno spazio di contatto e di sperimentazione in cui metodi, linguaggi e tipologie di dati differenti

entrano in relazione producendo nuove forme di sapere (Svensson 2016, p. 33). L'efficacia di questo bacino sperimentale risiede nella possibilità di applicare un metodo riconoscibile, seppure non univoco, che trova una prima formalizzazione nell'approccio delle *methodological commons* mappate da McCarty e Short (2002). In tale prospettiva vengono individuate specifiche categorie di dati, testuali, visivi, alfanumerici e sonori, messe in relazione con diversi campi del sapere e sottoposte a processi di modellizzazione e analisi. È proprio questa dimensione relazionale che permette alle Digital Humanities di configurarsi come uno spazio di sperimentazione metodologica, in cui l'atto di modellizzare non coincide con una riduzione dell'oggetto, ma con una sua riformulazione critica. Nel contesto italiano, si innestano i fondamenti concettuali dell'informatica umanistica formulati da Tito Orlandi, il cui metodo può essere sintetizzato in tre passaggi fondamentali: la formalizzazione logico-matematica, intesa come strumento di chiarificazione teorica; la costruzione di un modello, fondata su una selezione e rappresentazione formale degli elementi pertinenti di un determinato dominio di interesse; la codifica dei dati nella loro rappresentazione digitale.

Questa impostazione metodologica risulta particolarmente rilevante quando l'oggetto di studio non è un testo stabile, ma un ambiente digitale dinamico, come nel caso delle interfacce e delle immagini generate dallo schermo. È in relazione a tale complessità che il presente contributo intende indagare quello spazio latente, noto alle nuove estetiche dell'Intelligenza Artificiale ma non ancora pienamente definito, che riguarda l'utilizzo degli screenshot di interfacce applicative nei progetti di Digital Humanities e, nello specifico, di Digital Art History. L'obiettivo non è quello di fornire una mappatura sistematica delle posizioni assunte dalle singole piattaforme, le cui policy di utilizzo, nella maggior parte dei casi, rimandano ai diritti di proprietà dell'opera d'arte riprodotta in digitale e attribuita all'ente di riferimento. In tali contesti, i riferimenti specifici all'uso degli screenshot risultano spesso assenti o solo vagamente esplicitati. Inoltre, nel caso delle interfacce web dei cataloghi online, ciò che viene regolamentato è un generico utilizzo delle riproduzioni delle opere, presupponendo un'immagine integrale e non parziale dell'oggetto individuato.

L'intento è piuttosto quello di affrontare la questione dello screenshot attraverso l'applicazione di diversi aspetti, in parte pertinenti e spesso collaterali alle Digital Humanities, al fine di sollevare questioni relative alle implicazioni, alle criticità e ai possibili utilizzi di questa pratica, che si presenta come particolarmente adatta alla multidimensionalità e alle molteplici declinazioni di tale galassia. È all'interno di questo quadro teorico e metodologico che emerge con particolare evidenza la dimensione sociale legata alla cultura visuale digitale. Le immagini digitalizzate e nate digitalmente non sono soltanto il risultato di un crescente utilizzo accademico

delle tecnologie di riproduzione, ma coinvolgono un pubblico più ampio, spesso inconsapevole delle implicazioni teoriche e critiche dei gesti e dei prodotti che ne scaturiscono. In questo contesto si colloca la pratica dello screenshot, termine che si presta a molteplici letture, a seconda che si assuma un punto di vista antropologico, legato all'interazione dell'utente con l'interfaccia; tecnologico, orientato alla struttura digitale dell'immagine e ai dati che essa restituisce; oppure artistico, rivolto alle caratteristiche estetiche delle immagini derivate dallo schermo e agli stimoli creativi che suggeriscono. È su quest'ultima prospettiva che si aprono le riflessioni per uno studio critico dello screenshot come dispositivo della cultura visuale.

Imaging ed esperienza digitale: opportunità per la Digital Art History

Gli studi che assumono tale strumento come espediente efficace ed esemplare per esaminare gli aspetti spesso nascosti e tralasciati dall'esame critico muovono precisamente da una sensibilità estetica e storico-artistica verso il dato visivo digitale. Un elemento di rilievo si riferisce a come queste immagini consentano di contestualizzare il contenuto visivo a partire dall'intenzione dell'utente di conservare ciò che appare sullo schermo, definendo lo screenshot come una pratica di riproduzione che rende visibile l'atto stesso della selezione: «based on perceiving an image-maker's intention to save on-screen content through reproduction» (Miller 2024, p. 1). All'aspetto di testimonianza gestuale, rappresentativa dell'intenzionalità dell'autore, si lega l'ulteriore componente di queste riproduzioni. In quanto immagini che rimandano ad altre immagini, gli screenshot possono essere ricondotti alla nozione di meta-picture formulata da William J.T. Mitchell (1994), ovvero a immagini che incorporano e rendono visibile una riflessione sull'atto stesso del vedere. Attraverso questo filtro concettuale, lo screenshot non si limita a riprodurre un contenuto visivo, ma si configura come un dispositivo carico di significati stratificati, la cui interpretazione dipende tanto dallo sguardo dello studioso quanto dal contesto in cui l'immagine viene prodotta, condivisa e riutilizzata. Gli esiti contemporanei consentono di accedere e di rendere nuovamente visibili contenuti multimediali già riconosciuti come rilevanti per le pratiche di condivisione digitale. Tale elemento, unito alla possibilità di osservare nel tempo il processo di costruzione del significato, attraverso successive iterazioni e riusi dell'immagine catturata, contribuisce a rendere più comprensibile l'atto stesso dell'*imaging*, ovvero della produzione e circolazione delle immagini (Miller 2024, p. 17). Da tale formulazione deriva come la capacità dello screenshot di mostrare e rendere esplicite le pratiche visive contemporanee possa essere impiegata quale strumento critico nei discorsi sull'alfabetizzazione mediatica e tecnologica, poiché consente di superare i limiti di una percezione immediata e apparentemente trasparente delle immagini digitali,

analizzando i dati relativi, invece, alla loro percezione, comprensione e riuso. Una ricaduta, questa, determinata dal carattere processuale dello screenshot che invita a una riflessione più ampia sulla complessità dell'interpretazione visuale, evidenziando come anche i gesti quotidiani di produzione di immagini siano attraversati da dinamiche culturali, tecniche e simboliche che si sviluppano e mutano con l'evolversi delle tecnologie di riproduzione e generazione di artefatti visivi.

La raccolta di immagini di schermata diventa una risorsa per approfondire il discorso sulla ricezione dell'opera d'arte e, in altri termini, della sua riproduzione. Attraverso il filtro dell'immagine catturata è abbastanza immediato proporre una riflessione sulle sue implicazioni nel campo della Digital Art History. Come disciplina essa vive una costante tensione (De Vincentis 2022, p. 147) in cui il suo riconoscimento, oltre che declinazione, si anima di un dibattito tra posizioni che ne affrontano uno studio più analitico e legato al dato archivistico (Drucker 2013; Kohle 2013) e altre che prediligono una componente aggregante, dove convivono letture dell'immagine quale oggetto digitale dotato di *authority* e componenti sociali e antropologiche, riguardo al loro accesso, uso e commento (Rodriguez-Ortega 2019). A questo dibattito si aggiunge la pressione crescente delle tecnologie di *machine learning* per il riconoscimento delle immagini, che spingono la Digital Art History verso il confronto con la cultura visuale e lo studio dei nuovi media: «If we want to go beyond the object recognition paradigm, if we want to go beyond merely taking stock of images and image objects, if we want to integrate close and distant viewing, if, in other words, we want to move towards a “digital” art history, we have to accept that the scope of the field needs to expand» (Impett & Offert 2022, p. 15).

Nella pluralità di applicazioni metodologiche, specifiche tecniche di visualizzazione delle informazioni consentono di precisare ulteriormente il ruolo dello screenshot nella Digital Art History. A titolo esemplificativo, una prima declinazione significativa riguarda la *network visualization analysis*, ovvero la rappresentazione grafica di relazioni tra entità quali opere, artisti, committenti, luoghi, istituzioni attraverso grafi e strutture reticolari. Come riferimento si possono considerare le analisi sulla *provenance* e gli studi realizzati sui dati del Getty Provenance Index®, che hanno mostrato come nella modellazione computazionale delle reti artistiche, la visualizzazione non costituisce un semplice corredo illustrativo dell'analisi, ma è essa stessa un argomento critico, un modo di produrre conoscenza attraverso la disposizione visiva dei dati (Schich 2017; Lincoln & van Ginhoven 2020; Manovich 2015). In questi ambienti lo screenshot non cattura un'immagine statica ma uno specifico stato di una rete dinamica e interattiva. Quanto appare fermato sullo schermo è una precisa configurazione relazionale, che varia in base ai parametri di interrogazione o ai dati immessi, risultando pertanto irripetibile. Questa condizione ha

una duplice implicazione poiché da un lato tale cattura equivale a citare un'argomentazione, e pertanto lo screenshot eredita lo statuto epistemico del grafico scientifico e ne condivide le implicazioni sul piano della riproducibilità, della attribuzione, del riuso oltre che della verifica. D'altro canto, l'immagine acquisisce una nuova portata semantica che corrisponde ai criteri di estrazione adottati dall'utente e stabilisce una precisa intenzionalità critica.

Una seconda tipologia che interessa queste riproduzioni secondarie concerne le interfacce che adottano il protocollo IIIF (International Image Interoperability Framework), standard pensato per garantire l'interoperabilità e la condivisione di immagini ad alta risoluzione tra istituzioni culturali diverse. In questi ambienti, l'utente può sovrapporre, affiancare, annotare e zoomare immagini provenienti da *repository* eterogenei, producendo configurazioni visuali personalizzate e temporanee. Lo screenshot diviene qui l'unico strumento in grado di testimoniare tale assemblaggio, poiché la piattaforma non conserva necessariamente la sessione di lavoro dell'utente. La cattura di schermata si configura, in questi contesti, come un atto di documentazione scientifica, preservando una lettura comparativa che altrimenti si dissolverebbe con la chiusura dell'interfaccia. Analogo discorso vale per le mappe virtuali che attingono a sistemi georeferenziali, dove la dimensione spaziale e quella temporale si sovrappongono in visualizzazioni stratificate su molteplici livelli cronologici, introducendo nell'ambito dei media locativi una ulteriore dimensione estetica (Berti 2025). L'immagine fermata dalla cattura di schermata offre una lettura al tempo diacronica e sincronica del dato storico, cristallizzando una scelta interpretativa dell'utente-studioso in un punto di osservazione altrimenti irripetibile.

Come espediente visivo, lo screenshot assume diversi tratti problematici se rivolto allo studio delle opere d'arte, poiché solleva interrogativi legati al diritto d'autore nelle piattaforme che ospitano immagini di proprietà di istituzioni terze, come i musei. Ne sono esempio progetti internazionali quali il Cranach Digital Archive¹, uno dei più estesi e in costante ampliamento tra i progetti di Digital Art History, che stabilisce termini specifici di utilizzo delle proprie immagini. Le limitazioni si estendono a qualsiasi porzione dell'immagine, sia essa riferita alla landing page della piattaforma, al frammento di opera d'arte ingrandito e modificato in base alle potenzialità della risorsa digitale e secondo l'interesse dell'utente.

Questi vincoli si pongono in una certa contraddizione rispetto agli scopi collaborativi e relazionali di tali piattaforme, benché siano comunque mantenuti i propositi di accesso, partecipazione e utilizzo per fini didattico scientifici dei contenuti. La proliferazione di piattaforme collaborative dedicate alla ricerca storico-artistica è stata oggetto di una mappatura critica da parte di Diane Zorich, tra le

¹ <https://lucascranach.org/index.php/>

prime a denunciare il rischio di un isolamento della Digital Art History in contenitori informativi chiusi, in contrasto con gli intenti collaborativi delle Digital Humanities e riconducibili a una logica “a silos” generativa di nuovi bacini di dati difficilmente comunicanti (Zorich 2012). In risposta a questa esigenza di apertura e partecipazione si colloca la Digital Art History Directory (DAHD, <https://dahd.hcommons.org>), una piattaforma *open access* orientata alla creazione di database condivisi di progetti, informazioni sulle fonti dei dati, buone pratiche nella realizzazione di nuove iniziative per la storia dell'arte e indicazioni relative alla conservazione e all'archiviazione web. Anche per questo *repository* il riferimento all'uso di catture da schermo resta velato, mai esplicitato, preservando la fedeltà alla connotazione *open* della risorsa e dei suoi usi. La scelta di fare riferimento a questa piattaforma, tra le numerose risorse disponibili nel panorama della Digital Art History, è motivata dalla varietà e dalla comprensività degli esiti progettuali che essa documenta. Tali risultati riflettono infatti quella molteplicità di applicazioni metodologiche in parte presentate, che spaziano dall'analisi delle reti all'adozione di framework interoperabili, dalla visualizzazione della conoscenza attraverso grafi all'indicizzazione, dai cataloghi digitali alle pratiche di clustering semantico.

Le casistiche appena esaminate mostrano come lo screenshot possa incidere sui metodi della storia dell'arte nelle sue declinazioni digitali, suscitando al contempo nuovi quesiti sulla misura in cui tali pratiche di cattura contribuiscano a trasformare il discorso storico-artistico da esercizio autoriale individuale a pratica collettiva e distribuita. La questione rimanda direttamente alla tensione, già richiamata, tra una Digital Art History orientata all'analisi archivistica del dato e una più incline a valorizzare le componenti sociali e partecipative dell'oggetto digitale. Lo screenshot, in quanto immagine condivisibile, commentabile e riutilizzabile, si inserisce con naturalezza negli ecosistemi collaborativi che caratterizzano le Digital Humanities nella loro accezione più aperta.

I sistemi di annotazione rappresentano in questo senso un caso paradigmatico. Interfacce di visualizzazione Mirador, Glycerine, Tify, tutte integrate con gli standard IIIF, consentono di associare commenti, etichette semantiche e riferimenti bibliografici direttamente alle immagini o a porzioni di esse, costruendo strati interpretativi collettivi che si accumulano nel tempo. Lo screenshot di un'immagine annotata da più utenti non restituisce solo il contenuto visivo originario, ma documenta un processo ermeneutico comunitario, divenendo frammento di una conversazione critica distribuita nello spazio e nel tempo. In modo analogo, le banche dati collaborative e gli ambienti di versionamento (VCS - Version Control System) come GitHub, sempre più adottati da progetti di Digital Art History per la gestione condivisa di dataset e ontologie, producono una forma di scrittura storico-

artistica collettiva dove il singolo contributo è tracciato, verificabile e reversibile. Gli ambienti semantici, basati su ontologie come CIDOC-CRM o su linked open data, introducono poi una ulteriore complessità. In questi sistemi, la conoscenza storico-artistica è organizzata in grafi di relazioni formalmente definite tra entità, rendendo possibile l'interrogazione e la connessione tra dataset prodotti da istituzioni diverse. Lo screenshot di un grafo semantico o di una query SPARQL visualizzata non è la rappresentazione di un'opera o di un documento, ma di una struttura concettuale condivisa, prova di un accordo scientifico tra comunità di ricerca, concorde nell'adozione di un medesimo vocabolario. In questa prospettiva, il discorso storico-artistico cessa di configurarsi come monade autoriale per diventare, secondo l'immagine già suggerita, una galassia comunitaria, un sistema di nodi in relazione dove il contributo individuale acquista significato solo nella rete di connessioni che lo attraversa e lo contestualizza.

Formule di un'abitudine documentale

All'interno del panorama fin qui delineato, lo screenshot si configura come una pratica diffusa e solo apparentemente marginale dell'esperienza digitale quotidiana, benché ancora non sia stata formalizzata come risorsa per un'indagine sistemica dell'esperienza dell'utente. La sua natura tecnica, di immagine a bassa risoluzione, generata automaticamente e spesso priva di metadati strutturati, lo colloca ai margini delle gerarchie tradizionali della rappresentazione visiva. Tuttavia, proprio questa semplicità operativa ne sta favorendo una progressiva centralità negli studi sui media digitali e nelle Digital Humanities, dove esso si afferma come una forma di annotazione visiva capace di fissare verità momentanee dell'esperienza digitale. Come la fotografia, anche lo screenshot non restituisce un fatto oggettivo in senso assoluto, ma cristallizza uno stato temporaneo dell'interazione tra utente, interfaccia e contenuto, producendo una testimonianza situata la cui intelligibilità dipende dalla capacità interpretativa di chi lo utilizza e lo analizza (Clark 2020; Miller 2024). Proprio questo aspetto, che rimanda in modo diretto all'intervento umano, è stato oggetto di letture convincenti da parte degli studi più recenti, i quali hanno ricondotto lo screenshot in maniera più aderente all'ambito delle Digital Humanities, insistendo sulla sua funzione di testimonianza legata a un delimitato istante temporale, capace di restituire micro-narrazioni il cui sviluppo è delegato alla capacità decisionale del ricercatore che le raccoglie e interpreta (Pustovaia in Clark 2020, p. 204). Questa capacità di restituire una verità momentanea espone quindi tali immagini a riflessioni di natura estetica e interpretativa. In una possibile storia dello screenshot viene ribadita infatti una certa cautela nei confronti delle sue capacità critiche, poiché l'immagine catturata si presenta come un frammento decontestualizzato che rischia

di compromettere una corretta lettura dei dati estrapolabili. Diventa allora cruciale il ruolo di uno sguardo esperto, capace di decodificare i significati iscritti nell'immagine, che altrimenti rimarrebbe una schermata opaca, «without the researcher's ability to decode inscribed meanings, the images cannot be used to reconstitute moments of critical cyberculture history» (Clark 2020, p. 204).

Quanto esposto porta ad avanzare un tentativo di sintesi sulle principali formule che declinano lo screenshot. Esso si configura anzitutto come medium per documentare le realtà dell'interactive computing, ovvero l'esperienza concreta dell'uso di interfacce e piattaforme digitali (Clark 2020; Allen 2016); assume inoltre il ruolo di strumento cruciale, sebbene spesso trascurato, negli studi qualitativi sulle culture online complesse, difficilmente riducibili a dati strutturati (Clark 2020, p. 202); si propone infine come meta-immagine, il cui significato incorporato risiede nell'offrire una sorta di ricevuta dell'interesse verso una specifica immagine (Miller 2024). Un'ulteriore specifica di tale dispositivo investe un piano morfologico, nel quale emerge la sua natura di immagine relativamente non sofisticata, dalla qualità *unfussy*, semplice, che non richiede la conoscenza di linguaggi di programmazione, né di programmi che impongano un ininterrotto lavoro del computer per raccogliere dati. Si tratta di un sistema che non offre soluzioni interpretative conseguenti l'analisi di big-data, ma mostra una rapida acquisizione di immagini e di testo sullo schermo per aiutare lo studioso a individuare momenti significativi e sviluppare posizioni critiche senza dover acquisire ulteriori competenze tecnologiche, ma ricorrendo a competenze metodologiche specifiche (Clark 2020, p. 205). Una delle metafore più produttive per comprendere questa pratica è quella della ricevuta, intesa come documento che certifica l'avvenuta transazione e che trae il proprio valore dal riconoscimento condiviso all'interno di una comunità di pratiche. In sintesi, lo screenshot documenta interazioni digitali, scambi simbolici e processi di attribuzione di valore, come dimostrano le analisi delle comunità online, in cui l'immagine catturata può costituire una prova, uno strumento di difesa o di attacco, oppure una leva per riequilibrare dinamiche di potere asimmetriche. Se osservato, ad esempio, all'interno delle pratiche sociali online, lo screenshot perde definitivamente il carattere di semplice annotazione individuale per assumere quello di dispositivo relazionale. In contesti come le piattaforme social, e in particolare all'interno delle comunità che si formano su Twitter (ora X), la cattura dello schermo diventa uno strumento attraverso cui gli utenti documentano interazioni, rendono visibili comportamenti altrimenti effimeri e producono prove a sostegno di una narrazione. In questi casi, lo screenshot agisce come una forma di testimonianza che può essere mobilitata per legittimare una posizione, difendersi da un'accusa o attaccare simbolicamente un interlocutore. La metafora della ricevuta risulta qui

particolarmente efficace, poiché l'immagine catturata certifica che una determinata interazione ha avuto luogo, fissandone i termini in una forma condivisibile e riconoscibile all'interno della comunità. Il suo valore non risiede soltanto nel contenuto visivo, ma nel riconoscimento collettivo delle convenzioni che ne regolano l'uso e l'interpretazione. In questo senso, lo screenshot non è un semplice artefatto visivo, ma un dispositivo capace di produrre effetti sociali e politici, contribuendo a riequilibrare, o talvolta ad accentuare, dinamiche di potere asimmetriche, tra autore e consumatore dell'immagine. La sua circolazione consente inoltre la costruzione di archivi informali di pratiche e comportamenti, che possono essere successivamente analizzati come fonti primarie per lo studio delle culture digitali (Pasquinelli 2018).

Accanto a queste funzioni emergono posizioni critiche nei confronti dell'uso estensivo degli screenshot come modalità immediata di annotazione, ritenuta responsabile di un impoverimento della capacità mnemonica e di un ostacolo alla sedimentazione della conoscenza (Lurie, Fabrizio & Westerman 2025; Lurie & Westerman 2021). Il timore verso questo deficit cognitivo, rivelatosi poi infondato, era stato già sollevato con l'avvento della stampa automatica che rese possibile esternalizzare la conservazione delle conoscenze (Eisenstein 1979). Gli studi di ambito cognitivo hanno messo in relazione le pratiche di cattura delle immagini con la riproduzione fotografica rispetto all'esperienza diretta, mostrando come i risultati della ricerca non siano univoci. Se da un lato alcune posizioni indicano un miglioramento del ricordo degli eventi fotografati (Barasch, Diehl, Silverman & Zauberman 2017), dall'altro emerge uno scenario ampiamente condiviso secondo cui eventi e oggetti risultano ricordati meno efficacemente quando vengono fotografati piuttosto che semplicemente esperiti (Henkel 2014; Lurie & Westerman 2021; Niforatos, Cinel, Mack, Langheinrich & Ward 2017; Soares & Storm 2018). Questo insieme di risultati è stato ricondotto al cosiddetto *Photo-taking Impairment Effect*, che descrive una riduzione della qualità del ricordo associata all'atto di registrare visivamente l'esperienza (Henkel 2014, p. 402; Soares & Storm 2018, p. 158).

Entrando più nel dettaglio, il confronto tra fotografia diretta e cattura dello schermo suggerisce che il grado di coinvolgimento cognitivo richiesto all'utente giochi un ruolo determinante. La ripresa fotografica, in quanto pratica più articolata, tende a introdurre una maggiore componente di distrazione, mentre la cattura da schermo, spesso automatizzata e immediata, può rafforzare l'illusione che la conservazione dell'informazione sia interamente demandata al dispositivo (Sparrow, Liu & Wegner 2011; Storm & Stone 2015). Questo meccanismo si inserisce in un più ampio processo di esternalizzazione della memoria, descritto come *Google Effect* o *Digital Amnesia* (Kaspersky Lab 2015), nel quale la percezione di un accesso futuro garantito alle informazioni riduce l'attenzione dedicata alla loro elaborazione nel

momento dell'esperienza. In questo quadro, lo screenshot assume un ruolo ambivalente e si configura, da un lato, come uno strumento efficace di documentazione, dall'altro può contribuire all'impoverimento dell'esperienza cognitiva, nella misura in cui modifica il rapporto tra attenzione, percezione e memoria.

Un ulteriore sviluppo di queste ricerche ha preso in esame l'attenzione dell'utente di fronte alla cattura di immagini disponibili online, mostrando come il contesto di fruizione svolga un ruolo determinante nei processi di costruzione della conoscenza. Studi condotti su immagini d'arte provenienti da biblioteche digitali, come Artstor², hanno infatti evidenziato l'importanza delle condizioni di accesso e visualizzazione nella formazione della memoria visiva (Lurie, Fabrizio & Westerman 2025). Tuttavia, nonostante la specificità del terreno di indagine, l'analisi condotta sul campione di utenti tende a trascurare la rilevanza del bacino di dati considerato. Nel caso di Artstor, uno dei repository più estesi e strutturati per la storia dell'arte, risultano infatti escluse sia una riflessione sulle policy di utilizzo delle immagini sia una considerazione più approfondita del ruolo svolto dall'immagine artistica nella sollecitazione dei processi mnemonici.

Nel complesso, quanto finora discusso contribuisce a stabilire il valore analitico dello screenshot come documento visivo che attesta una verità visibile, rimessa alla capacità interpretativa di chi vi si pone criticamente di fronte (Clark 2020, p. 205). L'immagine di cattura si configura così come una tipologia di dato non strutturato che sfugge alle strettoie dei codici e delle interfacce di programmazione, ma che offre una rilevanza particolare per gli studi sul comportamento, sull'interazione e sulla compartecipazione all'informazione sul web. Dal punto di vista teorico, la sua qualità documentale è modellata dalle convenzioni della rappresentazione visiva ereditate dalla fotografia e dalla *screen capture* fotografica, che costituiscono oggi la comprensione vernacolare dominante di questa pratica, caratterizzata da un uso quotidiano, codici informali e apparente assenza di riflessione critica (Švelch 2021, p. 565).

A ribadire il valore testimoniale dello screenshot contribuiscono anche le ricerche sugli archivi di arte digitale, che hanno mostrato come un'istantanea digitale possa restituire un'idea dell'ambiente e dell'interazione progettata per opere nate per il web, offrendo una traccia dell'esperienza d'uso altrimenti destinata a perdersi (Foti 2018, p. 202). Parallelamente alle riflessioni teoriche, alcune ricerche hanno affrontato lo screenshot come fonte massiva di dati per lo studio del comportamento digitale. In particolare, studi basati sulla raccolta sistematica di screenshot da smartphone hanno dimostrato come queste immagini consentano un'analisi olistica

² <https://library.artstor.org>

delle attività quotidiane, superando i limiti dei metodi tradizionali di tracciamento grazie a flussi di lavoro che includono la pre-elaborazione delle immagini, l'estrazione di elementi testuali tramite OCR e l'organizzazione e indicizzazione dei dati, all'interno di *repository* e *warehouse* (Chiatti, Cho, Gagneja, Yang, Brinberg, Roehrick & Giles 2018). La combinazione di questi sistemi rende gli screenshot dati recuperabili e interrogabili su larga scala, rafforzando l'idea di questa pratica come ponte tra esperienza qualitativa e analisi computazionale. Non stupisce la diffusione di applicazioni dedicate all'organizzazione degli screenshot, accanto a piattaforme consolidate come Pinterest e Tumblr. Si tratta di un atteggiamento che riflette una pratica ormai stabilizzata secondo la quale gli utenti tendono a considerare gli elementi multimediali visibili nello spazio pubblico digitale come liberamente catturabili e riutilizzabili per finalità personali, pubbliche o private (Cramer, Jenkins & Sang 2022). Questa percezione ha incentivato lo sviluppo di strumenti in grado di classificare e gestire le schermate secondo categorie d'uso ricorrenti, in linea con il modo in cui gli screenshot vengono concettualizzati nella vita quotidiana.

Adottando ora il punto di vista di aziende e sviluppatori di risorse digitali, la cattura dello schermo di contenuti accessibili online solleva questioni centrali in relazione alla tutela della privacy e alla protezione dei dati e materiali sensibili. Alcune piattaforme hanno introdotto meccanismi di controllo volti a rendere visibile o a disincentivare l'acquisizione delle schermate, come nel caso di Snapchat, che notifica agli utenti l'avvenuta cattura di un contenuto, pur lasciando aperta la possibilità di aggirare tali sistemi attraverso soluzioni tecniche esterne. Altre realtà adottano invece strategie di deterrenza più esplicite: banche di immagini come iStock e Getty ricorrono all'uso di watermark per limitare il riutilizzo non autorizzato delle immagini, rendendo evidente la persistenza dei diritti di proprietà anche nello spazio della visualizzazione digitale (Cramer, Jenkins & Sang 2022, p. 477). Questi accorgimenti non mirano soltanto a impedire la riproduzione indebita dei contenuti, ma agiscono anche sul piano simbolico, contrastando il senso di appropriazione e controllo che l'immagine catturata tende a generare nell'utente. In questo quadro, le politiche aziendali e le infrastrutture tecniche rendono manifesta la tensione tra l'abitudine d'uso di questi sistemi di estrazione visiva e i limiti giuridici imposti a tutela della privacy e dei diritti di proprietà intellettuale. Quest'ultima rappresenta tuttavia un tema cruciale, in riferimento ai limiti legali dell'utilizzo di tali immagini nella ricerca. Gli studi dedicati alla tutela del diritto d'autore distinguono tra l'autore dell'opera e il creatore della schermata, riconoscendo in linea generale la legittimità della cattura per fini non commerciali, didattici o scientifici, purché siano rispettati alcuni criteri. Tra questi rientrano, in primo luogo, la funzione citazionale, che documenta un'esperienza senza sostituire l'opera originale perché rielaborata attraverso l'analisi

critica dell'autore. Secondariamente, la componente quantitativamente e qualitativamente marginale del frammento catturato rispetto alla complessità dell'opera complessiva (Nowak 2013, p. 29). Nel caso dei videogiochi, ad esempio, è stato osservato come gli screenshot rappresentino porzioni insignificanti dell'opera, per dimensioni e resa digitale, rendendo legittimo l'uso in pubblicazioni accademiche senza autorizzazione (Lastowka & Ogino 2014, p. 8). Per estensione, tale interpretazione può includere anche l'uso di immagini catturate dallo schermo per documentare specifici passaggi di un'interfaccia web, laddove queste mostrino le modalità di organizzazione, analisi e visualizzazione di immagini storico-artistiche. In questi contesti, la schermata non si configura come una riproduzione sostitutiva dell'opera, ma come una rappresentazione parziale e funzionale del sistema che la ospita, percepibile in un formato ridotto e tale da escludere, secondo i medesimi criteri, un potenziale conflitto legale.

Conclusioni

La disamina condotta, nel perseguire l'obiettivo di analizzare le implicazioni di questa tipologia di immagine, restituisce lo screenshot come una pratica tutt'altro che accessoria per le Digital Humanities, evidenziandone, di volta in volta, il valore quale strumento di annotazione, documento, ricevuta, citazione e dato. Nel dispositivo per la cattura di schermata coesistono molteplici componenti che interessano l'aspetto estetico ed epistemologico dell'immagine, la sua proiezione socio-antropologica, la sua funzione informativa e il potenziale interpretativo. Questi fattori, legati ad un agire processuale e ripetitivo, eleggono lo screenshot ad oggetto digitale dotato di unicità e archiviabile, la cui componente crossmediale si presta ad applicazioni nella Digital Art History, contribuendo alla sua espansione negli ambiti della cultura visuale. La forza di queste "schermate" risiede nella capacità di congelare verità momentanee dell'esperienza digitale e di renderle oggetto di interpretazione critica, imponendo al contempo una riflessione consapevole sui limiti interpretativi, cognitivi e normativi, e collocando tale dispositivo al centro di un più ampio dibattito sulle forme di documentazione e citazione del sapere digitale contemporaneo. Tuttavia, una lettura attenta di queste pratiche lascia emergere anche un esercizio collaterale di potere, legato a modalità spesso disinvolute di gestione della privacy tra utenti. A fronte di tali dinamiche, le cautele invocate per prevenire un uso improprio delle immagini culturali, comprese quelle storico-artistiche, tendono a configurarsi come un fattore residuale, rivelando un conflitto irrisolto tra controllo istituzionale delle immagini e pratiche diffuse di appropriazione visiva. È in questo scarto che lo screenshot si rivela come un'impronta della più cogente contemporaneità.

L'autrice

Stefania De Vincentis è Professoressa Associata di Storia dell'arte contemporanea presso il Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università Ca' Foscari Venezia e membro del Venice Centre for Digital and Public Humanities (VeDPH), dove è referente per i progetti dell'area storico-artistica. I suoi interessi di ricerca includono la digital art, la museografia digitale, i modelli descrittivi e i sistemi di visualizzazione delle informazioni storico-artistiche.

stefania.devincentis@unive.it
<https://orcid.org/0000-0003-0272-2878>

Riferimenti bibliografici

Allen, M 2016, 'Representing Computer-Aided Design: Screenshots and the Interactive Computer circa 1960', *Perspectives on Science*, vol. 24, no. 6, pp. 637-668.
https://doi.org/10.1162/POSC_a_00227

Barasch, A, Diehl, K, Silverman, J & Zauberman, G 2017, 'Photographic memory: the effects of volitional photo taking on memory for visual and auditory aspects of an experience', *Psychological Science*, vol. 28, no. 8, pp. 1056-1066.

Berti, P 2025, *Eстетiche della geolocalizzazione. Pratiche artistiche e media locativi*, Sapienza Università Editrice, Roma.

Chiatti, A, Cho, MJ, Gagneja, A, Yang, X, Brinberg, M, Roehrick, K & Giles, CL 2018, 'Text extraction and retrieval from smartphone screenshots: building a repository for life in media', in *Proceedings of the 33rd Annual ACM Symposium on Applied Computing*, ACM, New York, pp. 948-955.

Ciotti, F 2018, 'From informatica umanistica to digital humanities and return: a conceptual history of Italian DH', *Testo e Senso*, n. 19. Available from:
<https://testoesenso.it/index.php/testoesenso/article/view/398> [22 December 2025]

Ciotti, F 2023, *Digital humanities. Metodi, strumenti, saperi*, Carocci, Roma.

Clark, MD 2020, 'Picture this: the screenshot's use in digital humanities scholarship', *PMLA*, vol. 135, no. 1, pp. 203-206. <https://doi.org/10.1632/pmla.2020.135.1.203>

Cramer, EM, Jenkins, BM & Sang, Y 2022, 'What's behind that screenshot? Digital windows and capturing data on screen', *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 29, no. 2, pp. 467-480. <https://doi.org/10.1177/13548565221089211>

De Vincentis, S 2022, 'Do we need a Digital Art History? Alcune riflessioni su un dibattito aperto'. *PREDELLA*, vol. 52, pp. 139-155.

Drucker, J 2013, 'Is there a "Digital" Art History?', *Visual Resources. An international journal on images and their uses*, vol. 29, pp. 5-13.

Eisenstein, E L 1979, *The printing press as an agent of change: Communications and cultural transformations in early modern Europe* (Vol. 1-2). Cambridge University Press, Cambridge.

Foti, M 2018, 'Una panoramica delle strategie di conservazione di opere d'arte digitale', *Umanistica Digitale*, vol. 2, no. 3. <https://doi.org/10.6092/issn.2532-8816/8209>

Henkel, LA 2014, 'Point-and-shoot memories: the influence of taking photos on memory for a museum tour', *Psychological Science*, vol. 25, no. 2, pp. 396-402. <https://doi.org/10.1177/0956797613504438>

Impett, L & Offert F 2022, 'There is a digital art history', *Visual Resources*, vol. 38, no. 2, pp. 186-209.

Kaspersky Lab 2015, *The rise and impact of digital amnesia: why we need to protect what we no longer remember*, Kaspersky Lab. Available from: <https://media.kasperskycontenthub.com/wp-content/uploads/sites/100/2017/03/10084613/Digital-Amnesia-Report.pdf> [28 January 2026]

Kohle, H 2013, *Digitale Bildwissenschaft*, Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt. Available from: http://www.vwh-verlag.de/vwh/wp-content/uploads/2013/06/kohle_titelei_prov.pdf [22 December 2025]

Lastowka G & Ogino C 2014, 'Use of video game screenshots in scholarly publications: Recommendations from the digital games research association', *DiGRA White Papers*, p. 12. Available from: <https://dl.digra.org/public/journals/2/whitepaper1.pdf> [22 December 2025]
Lincoln, M, van Ginhoven, S 2020, 'Modeling a Fragmented Archive: A Missing Data Case Study from Provenance Research', Carnegie Mellon University, Conference contribution.
<https://doi.org/10.1184/R1/12363059.v1>

Lurie, R & Westerman, DL 2021, 'Photo-taking impairs memory on perceptual and conceptual memory tests', *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, vol. 10, no. 2, pp. 289–297.
<https://doi.org/10.1016/j.jarmac.2020.11.002>

Lurie, R, Fabrizio, SP & Westerman, DL 2025, 'The cost of saving: how photos and screenshots impair memory', *Memory & Cognition*, vol. 53, no. 7, pp. 2301-2311.

Manovich, L 2015, 'Data Science and Digital Art History', *International Journal for Digital Art History*, vol. 1, pp. 12-35.

McCarty, W & Short, H 2002, *Mapping the field*, Report of ALLC meeting held in Pisa. Available from: <https://eadh.org/mapping-field> [12 December 2025]

Miller, M 2024, 'Reflecting the seen scene: theorizing screenshots as multistable metapictures', *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 30, no. 0.
<https://doi.org/10.1177/13548565241308449>

Mitchell, W J T 1994, *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, University of Chicago Press, Chicago, Ill.

Niforatos, E, Cinel, C, Mack, C.C, Langheinrich, M, & Ward, G 2017, 'Can Less be More?: Contrasting Limited, Unlimited, and Automatic Picture Capture for Augmenting Memory Recall', *Proceedings of the ACM on Interactive, Mobile, Wearable and Ubiquitous Technologies*, vol. 1 no. 2, pp.1-22.

Nowak, D 2013, 'Screenshots and copyright', *Teaching English with Technology*, vol. 13, no. 4, pp. 23-32.

Pasquinelli, E 2018, 'Are Digital Devices Altering Our Brains?', *Scientific American*, 11 September. Available from: <https://www.scientificamerican.com/article/aredigitaldevicesalteringourbrains/> [28 February 2026]

Ramsay, S, Terras, M, Nyhan, J & Vanhoutte, E 2013, 'Who's in and who's out', in *Defining digital humanities*, Routledge, London, pp. 239-241.

Rodríguez-Ortega, N 2019, 'Digital Art History: The Questions that Need to Be Asked', *Visual Resources. An international journal on images and their uses*, vol. 35, no. 1-2, pp. 6-20.

Schich, M, Huemer, C, Adamczyk, P, Manovich, L, Liu, Y-Y 2017, 'Network Dimensions in the Getty Provenance Index', *arXiv: Physics and Society*. Available from: <https://arxiv.org/abs/1706.02804> [28 February 2026]

Schnapp, J 2014, *Knowledge design*, Volkswagen Foundation, Hannover.

Schreibman, S, Siemens, R & Unsworth, J (eds) 2015, *A new companion to digital humanities*, Wiley Blackwell, London.

Soares, J & Storm, B 2018, 'Forget in a Flash: A Further Investigation of the Photo-Taking-Impairment Effect', *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, vol. 7, pp. 154-160.
<https://doi.org/10.1016/j.jarmac.2017.10.004>

Sparrow, B, Liu, J & Wegner, DM 2011, 'Google effects on memory: cognitive consequences of having information at our fingertips', *Science*, vol. 333, no. 6043, pp. 776-778.
<https://doi.org/10.1126/science.1207745>

Storm, BC & Stone, SM 2015, 'Saving-enhanced memory: the benefits of saving on the learning and remembering of new information', *Psychological Science*, vol. 26, no. 2, pp. 182-188.
<https://doi.org/10.1177/0956797614559285>

Švelch, J 2021, 'Redefining screenshots: toward critical literacy of screen capture practices', *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 27, no. 2, pp. 554–569. <https://doi.org/10.1177/1354856520950184>

Svensson, P 2013, 'Humanities computing as digital humanities', in *Defining digital humanities*, Routledge, eds. S. Ramsay, M. Terras, J. Nyhan & E. Vanhoutte, Routledge, London, pp. 159-186.

Zorich, D 2012, 'Transitioning to a digital world: art history, its research centers, and digital scholarship', report to the Samuel H. Kress Foundation and the Roy Rosenzweig Center for History and New Media', George Mason University, Fairfax. Available from:
http://www.kressfoundation.org/research/transitioning_to_a_digital_world/ [20 March 2026]