



Steven Stergar

Preservare l'incontro con i beni culturali: una dialettica tra digitale e umanesimo in epoca Covid-19



Abstract

Proviamo a sforzarci per un istante immaginando il mondo come lo conosciamo sino a privarlo, però, delle sue bellezze custodite e preservate dal settore culturale. Immaginiamo un mondo spoglio d'arte figurativa, di versi in prosa e poesia, d'immagini in movimento e di musica. La pandemia provocata dal Covid-19 pare poter mettere – parzialmente – in atto uno scenario di questo genere. I mesi di confinamento hanno infatti messo alla prova il settore culturale, costringendo operatori e operatrici a reinventare, laddove possibile, forme di coinvolgimento che consentissero l'incontro con i beni culturali. D'altro canto, questi sono stati anche mesi nei quali molte persone hanno potuto godere di opere e prodotti pur restando debitamente chiuse in casa. Odierni strumenti mediali permettono infatti di reinventare nuove forme di coinvolgimento (siano esse in presenza o in remoto), favorendo quelle folgorazioni che nascono da incontri tra soggetto e opere d'arte, e che le neuroscienze cognitive riconoscono oggi come eventi nei quali mente e corpo sono tra loro fortemente connessi (Damasio, 2008; Gallese & Guerra, 2015). Eppure, come fare oggi a garantire questi incontri e fenomeni corporei tra soggetto e bene culturale in un periodo nel quale il distanziamento è norma sociale? Il settore culturale risponde proponendo una serie di strategie che chiamano in causa sempre più una dialettica tra tradizione umanista e cultura digitale, imbastendo progetti capaci di stimolare le persone ad avvicinarsi alle opere d'arte, rispettando le regole necessarie alla salvaguardia di tutti. Tra questi progetti, l'ampliamento delle potenzialità fruibili ed esperienziali proposte dall'associazione *DRAMSAM – Centro Giuliano per la Musica Antica* diviene uno dei tanti esempi originali di interesse significativo.

Let's try to force ourselves for a moment imagining the world as we know it but deprived of its beauties guarded and preserved by the cultural sector. Let's imagine now a world devoid of figurative arts, verses in prose and poetry, moving images and music. The current pandemic caused by Covid-19 seems to be able to – partially – represents a scenario of this kind. The months of lockdown have in fact put the cultural sector to the test, forcing operators to reinvent, where possible of course, forms of involvement that would allow the encounter with cultural heritage. But nevertheless, these were also months in which many people were able to enjoy arts and products while remaining duly closed at home. Today's media tools allow us to reinvent new forms of involvement (whether in presence or remotely), favoring those "shocks" (Bellour, 2009) that arise from encounters between the subject and the artworks; today, cognitive neurosciences recognizes these encounters as events in which both mind and body are strongly connected each other (Damasio, 2008; Gallese & Guerra, 2015). And yet, how can we guarantee these encounters and bodily phenomena between the subject and the artworks in a period in which distancing has become a social norm? The cultural sector responds to the challenge by proposing a series of strategies that increasingly bring into play a dialectic between humanist tradition and digital culture, creating projects capable of stimulating people to get closer to artworks, respecting at the same time the rules necessary today to safeguard everyone. Among these, the expansion of the perceptual and experiential potentialities proposed by the *DRAMSAM – Giuliano Center for Ancient Music* becomes one of the many original examples of significant interest for us.



Comprendere l'importanza dei beni culturali e garantirne l'accesso nello scenario pandemico

Qualche anno fa venni invitato a parlare di audiovisivi, digitale e immagini a una classe di studenti e studentesse delle scuole medie. Un incontro che, alla stregua di molti altri, fece emergere molteplici spunti di riflessione e stimolo che tutt'oggi porto con me. Nella sua durata complessiva di quasi tre ore, studenti e studentesse misero in mostra le rispettive conoscenze – spesso superficiali seppur fondamentali, sia chiaro – in fatto di rete, immagini in movimento e apparecchi digitali, ma la domanda di un ragazzo a seguito di un mio breve intervento destò subito la mia curiosità: “che cos'è un *bene culturale*?” Poco prima adoperai il termine proprio nell'intento di spiegare l'importanza del cinema all'interno delle diverse culture. Mi colpì come da un lato la pressoché totalità della classe fosse in grado, con certa tranquillità, di mostrare determinate conoscenze (tecniche, soprattutto) in fatto di utilizzo del digitale e dei media, e di come, d'altro canto, solo una manciata di questi riuscì a rispondere al quesito esposto in maniera accettabile e da tutti comprensibile. Puntellando e fornendo alle loro definizioni ulteriori concetti, arrivammo tutti a comprendere che cosa effettivamente siano i beni culturali, e quanto per noi si rivelino essere importanti.

Come viene recitato agli articoli 2 (comma 2), 10 e 11 del decreto legislativo n.42 del 2004, sono intesi come *beni culturali* le cose immobili e mobili che presentano interesse artistico, storico, archeologico, etnoantropologico, archivistico e bibliografico e le altre cose individuate dalla legge, o in base alla legge, quali testimonianze aventi valore di civiltà. A interessarmi in questa definizione sono anzitutto due concetti e il loro consequenziale impiego: in primo luogo l'utilizzo generico che si fa del termine “cose”, capace quindi di chiamare e racchiudere a sé molteplici oggetti ascrivibili da un lato all'astrazione e dall'altro a una maggior concretezza di tipo materiale; in secondo luogo, l'importanza che viene conferita ai valori di testimonianza e civiltà. Seguendo ciò un bene culturale è dunque quel qualcosa che custodisce in sé una memoria avente valore civico (ma non per sempre e non per forza) per l'essere umano. Ed è perciò anche grazie a questo qualcosa che ci viene fornita la possibilità di ricordare chi siamo stati e come eravamo, offrendoci al tempo stesso il dovere di lasciare alle generazioni successive questi beni nel miglior e fedele stato possibile. Memoria e testimonianza sono dunque fattori estremamente correlati al bene culturale, e che in quanto tali necessitano di particolari attenzioni conservative in ottica di tempo, spazio e fruizione. A tal proposito, la lezione di Cesare Brandi sull'importanza di salvaguardare l'incontro tra soggetto e opera d'arte è tutt'oggi lungimirante. Lo storico dell'arte ci insegna infatti come la preservazione del bene culturale passi anche

attraverso il garantire quell'*attimo* nel quale lo spettatore viene letteralmente folgorato nella coscienza dall'incontro con l'opera (Brandi 1963). Una folgorazione improvvisa che noi tutti abbiamo più volte sperimentato attraverso i sensi, suscitando risposte cognitive ed emotive traducibili in comunicazioni interpersonali. Negli ultimi anni, grazie all'apertura delle neuroscienze cognitive verso i Cultural Studies, siamo ancor più in grado di fornire precise spiegazioni in merito a risposte fisiche e mentali conseguenti dall'incontro con le opere d'arte, riscontrando in particolar modo la potenza emotiva che tale relazione suscita in noi. Ne conseguono le più recenti osservazioni secondo le quali quando noi ci disponiamo in un atteggiamento aperto verso l'esperienza estetica artistica, intesa come percezione sinestesica nella quale avviene una sospensione temporanea della nostra presa sul mondo, stiamo di fatto vivendo un vero e proprio coinvolgimento corporeo non riducibile alla sola dimensione mentale (Gallesse & Guerra 2015). L'emozione che proviamo grazie all'incontro con queste "cose" è allora paragonabile a uno shock, a una piega percettiva e discontinua che scivola continuamente dall'esterno all'interno del corpo (Bellour 2009), abbracciando prospettive multisensoriali. Sappiamo che provare un'emozione significa «percepire ciò che accade mentre questa si produce, tanto nel corpo [...] quanto nella mente.» (Damasio 2017, p. 163). L'incontro con il bene culturale deve allora essere preservato e garantito anzitutto per il nostro bene fisico e mentale. Ma sforziamoci per un istante a immaginare il mondo come lo conosciamo, privato di queste bellezze date oggi – forse – sin troppo per scontate. Pensiamo a un mondo spoglio di arte figurativa, di versi trasmessi di soggetto in soggetto, di immagini in movimento estirpate da supporti fisici ora obsoleti, e finanche delle fibrillazioni suscitate dalla musica. Sforziamoci nell'immaginare un mondo privato di queste "cose" così fondamentali per le nostre vite.

Uno scenario assai attuale. Il 2020 verrà infatti ricordato dai posteri come l'anno nel quale l'umanità intera ha dovuto affrontare – e sta tuttora affrontando – uno stato d'emergenza pandemico che ha scosso equilibri fisici e mentali, oltre ad aver messo in ginocchio l'economia capitalista di stampo consumistico e finanziario. La globalizzazione ha dato gli ulteriori segni di un possibile fallimento. Molti paesi hanno risposto con obbligatorie misure cautelari, tradotte in confinamenti domestici e isolamenti in strutture di prima emergenza, costringendo diverse persone a vivere lunghi periodi di allontanamento dai propri cari. I più fortunati membri della popolazione mondiale hanno però potuto alleviare i tormenti da confinamento servendosi di media, capaci sia di connettere e far sentire più vicine le persone, sia di permettere la fruizione a distanza di opere d'arte. Grazie all'utilizzo di questi strumenti è indubbio notare come molti di noi abbiano potuto resistere a una situazione coercitiva mai provata sino ad ora. È però sfortunatamente noto come la pandemia da Covid-19 non abbia colpito soltanto gli animi e gli stati fisici e mentali delle persone, bensì anche interi sistemi

economici, sanitari e scolastici di molteplici paesi, alterandone le rispettive omeostasi e obbligando la politica e i cittadini a dover ripensare le proprie abitudini. Uno scenario di questo tipo non ha risparmiato neppure il mondo dell'arte e della cultura *tout court*, provocando ingenti danni economici ad un settore spesso poco considerato. La chiusura forzata di strutture pensate per la salvaguardia e la fruizione di quelle stesse "cose" – che abbiamo poco fa provato per gioco a estromettere dalla nostra realtà – ha scosso in maniera altrettanto radicale la vita non solo di operatori e operatrici culturali che ogni giorno dedicano tempo a preservare bellezze e testimonianze, bensì anche di fruitori e spettatori comuni che cercano non di rado sollievo tra i tesori della cultura. I mesi di *lockdown* – italiano e non – hanno visto un incremento dei servizi streaming (indispensabili per godere in quel momento di cinema e prodotti audiovisivi), mentre la televisione e la rete sono state pervase da video amatoriali i cui soggetti hanno intonato e ballato canzoni affacciandosi a terrazze, cercando in questo modo di allentare tensione e lontananza fisica. Sono stati mesi difficili, senza dubbio, ma anche mesi nei quali le persone non hanno perso totalmente il contatto con la cultura nelle sue diverse declinazioni.

Ad oggi, il sistema culturale italiano ha però bisogno di ripartire. C'è bisogno di promuovere nuovi momenti di incontro con i beni artistici e con il mondo della cultura più in generale. Ma come preservare lo straordinario rapporto tra beni culturali e utenti? E quali altre possibilità fruibili siamo oggi in grado di garantire al fine di sopperire una distanza difficilmente tollerabile? Per cercare di rispondere urge anzitutto ricordare come non sia affatto necessario trovare forme sostitutive e nettamente contrapposte all'esperienza di recarsi di persona in un cinema, in una galleria, in un museo o in un teatro. Non si vuole perciò sopprimere questa abitudine sociale, sostituendola con qualcosa di per così dire innovativo, bensì c'è bisogno di integrare meglio questi due aspetti, proponendone una dialettica. Diviene allora indispensabile pensare a modalità fruibili parallele e non sostitutive, individuando possibili soluzioni nel settore della sperimentazione tecnologica offerta dall'era digitale. Mai come oggi abbiamo assistito – e contribuito – all'incontro decisivo tra lo sguardo umanista e lo sguardo tecnologico, che conferma moniti trascorsi e lezioni di teorici che hanno posto l'attenzione sull'esigenza di affrontare la questione da punti di vista etici ed estetici (Rodowick 2014). Nel testo *Software Takes Command*, Lev Manovich (2013) suggerisce come la contemporaneità sia fortemente pervasa e condizionata dal linguaggio dei software, ivi inclusa la cultura in senso largo. Nell'enunciarne le ragioni, Manovich pone l'attenzione sulla necessità di riconsiderare il mondo odierno come una realtà definita e modificata continuamente dai software e dal loro essere in perenne movimento

(Manovich 2013)¹. Ciò comporta di conseguenza un cambio di rotta che deve interessare anche i beni culturali. In un mondo nel quale i software sono divenuti l'interfaccia della realtà, il digitale si presenta come (forse unica) risposta ai quesiti poc'anzi posti. È il digitale a poter (oggi) mantenere vivo il rapporto tra beni culturali e persone, o quantomeno a garantirne una qualche continuità. Al di là di importanti questioni relative all'ambito dei media studies, qui solo accennate e riguardanti aspetti di natura etica, estetica ed educativa soprattutto, pensare a modalità differenziate e parallele richiede ingenti, quanto necessari investimenti di creatività. Sforzi, dunque, che in questi mesi sono stati richiesti a operatori e operatrici culturali, associazioni, fondazioni, enti pubblici e privati di vario genere, impegnati nell'individuare le migliori soluzioni che possano collegare la cultura al suo pubblico. Ecco allora come, tra le fasi (sociali) della pandemia, abbiamo visto emergere sperimentazioni e strategie capaci di rispondere a queste richieste. Tra queste molteplici attività ho individuato un esempio proveniente da una realtà medio-piccola del settore, ma che per storia, intraprendenza e coraggio merita attenzione.

Una Mostra per poter ripensare a nuove forme di coinvolgimento

La *Mostra Theatrum Instrumentorum*, composta interamente da ricostruzioni di strumenti musicali storici ascrivibili al Medioevo e al Primo Barocco, è un'esposizione permanente curata dall'associazione *DRAMSAM – Centro Giuliano per la Musica Antica* e allestita all'interno del Castello di Gorizia, nel Friuli Venezia-Giulia. In tutto vi si possono trovare 130 ricostruzioni perfettamente funzionanti, suddivise in famiglie comprendenti strumenti a pizzico, ad arco, a tastiera, a fiato e a percussione, offrendo quella che può dirsi una completa panoramica della pratica musicale tra i due periodi menzionati. L'associazione, volta a promuovere e valorizzare il patrimonio culturale e musicale presente in Europa tra Medioevo e Rinascimento, vanta un'esperienza professionale pluritrentennale maturata con passione. La Mostra è quindi il frutto di queste ricerche e studi filologici cominciati al termine degli anni Ottanta. Un vero e proprio vanto per l'associazione e un elemento di risonanza per gli appassionati di musica antica, che trovano nell'esposizione un luogo di riferimento unico nel suo genere, apprezzato e rinomato a livello internazionale. Ne è esempio l'esperienza del 2013 a Cartagena de Indias, in Colombia, dove ogni anno si tiene il *Festival*

¹ Per un'introduzione alla cultura e allo studio dei software vedi Fuller M., *Behind the Blip: Essays on the Culture of Software*, Autonomedia, New York 2003; per chi invece intenda approfondire l'impatto che i nuovi media hanno avuto nei diversi sistemi della società, si consigliano le letture pertinenti al progetto *Software Studies Initiative* (2007), promosso dallo stesso Manovich. Nel dibattito mantiene tutt'oggi una certa importanza il testo fondamentale *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2002 (ed. or. 2001), scritto sempre da Manovich.

Internacional de Musica de Cartagena; in tale occasione la mostra venne temporaneamente trasferita nella città colombiana, offrendo quindi ai visitatori del luogo la possibilità di ammirarla lontana dal suo spazio d'origine. Un'operazione impressionante che ha ottenuto il meritato riscontro atteso. Altra cosa è però la sfida lanciata dalla situazione pandemica che rischia oggi di far crollare drasticamente il numero mensile/annuale di visite. Per far dunque fronte a questa minaccia, l'associazione ha deciso anch'essa di affidarsi alle potenzialità offerte dal digitale e dai nuovi media, sviluppando con alcuni collaboratori informatici esterni un progetto in divenire che prevede una soluzione tecnologica originale applicata alla conservazione e – soprattutto – fruizione di questi preziosi oggetti di interesse culturale. Coinvolgendo nel progetto altre istanze regionali, musei su tutti, il *DRAMSAM* è così riuscito a intessere una rete di solidarietà unita dal fine di salvaguardare e promuovere un'ingente parte del patrimonio musico-iconografico presente in Friuli Venezia-Giulia; tra i diversi luoghi coinvolti si segnalano ad esempio la *Cattedrale* di Gorizia, la biblioteca *Guarneriana* di San Daniele, il *Museo Archeologico Nazionale* di Cividale, e altri spazi entro i quali è possibile rinvenire iconografie medievali e organologiche raffiguranti strumenti musicali da tempo ricostruiti e collezionati da liutai interni ed esterni all'associazione. A una tradizione fortemente di stampo umanista, per usi e costumi, si è così scelto di accostare le contemporanee tecnologie offerte dal digitale, pensando d'offrire ai visitatori – siano essi in presenza o da remoto – due parallele modalità percettive predisposte al collegamento di un'applicazione web dedicata.

Il progetto prevede allora una serie di specifiche che potremmo qui riassumere in due grandi sezioni: 1) un insieme di elementi fisici distribuiti nei diversi luoghi della rete, percepibili unicamente in presenza e 2) una piattaforma accessibile da un qualunque browser. Nel primo punto è prevista la realizzazione, e annessa distribuzione tra i luoghi coinvolti, di pannelli sopra i quali è possibile leggere brevi cenni storici di riferimento agli strumenti raffigurati nelle immagini, in prevalenza affreschi, che si trovano nei diversi luoghi; a questi vi si aggiungono dei rispettivi QR Codes che rimandano a contenuti digitali quali: la storia di uno specifico strumento, la sua scansione in 3D unita al suono emesso, l'ascolto delle musiche per questo composte nella relativa epoca di realizzazione dell'iconografia di riferimento, ecc. È possibile accedere ai contenuti tramite qualunque smartphone, ma vi è anche la possibilità di utilizzare i tablet posti a disposizione dei visitatori. Allo spettatore si offre dunque un'esperienza di movimento e fruizione tra elementi fisici e multimediali diffusi nei diversi luoghi coinvolti, invitandolo a divenire parte di articolati *dispositiv*² dove tutto

² Indipendentemente dalle forme di determinismo (sociologico o tecnologico) alle quali si va incontro parlando di media e umanità, il confronto a proposito del "dispositivo" è un topos che riguarda molti studi ascrivibili a poli spesso contrastanti tra loro. Su questi temi è l'odierna archeologia dei media a poter fornire interessanti spunti capaci di riordinare – o creare nuovi ordini rispetto a – una complessa

ciò è in costante relazione. In secondo luogo, va però ricordato come tale fruizione dei contenuti proposti venga parzialmente resa possibile anche nella sola modalità remota, poiché archiviati all'interno della piattaforma menzionata. In tal senso, garantendone questo accesso capillare, la piattaforma diviene l'ulteriore punto di incontro per una fitta rete virtuale dei luoghi storico-artistici di interesse musicale della regione, offrendo al pubblico possibilità di fruire complessivamente – e contemporaneamente – dei numerosi contenuti generati e distribuiti tra i diversi siti. Un progetto che osservato nel suo insieme segue e rappresenta perfettamente la linea contemporanea discussa all'interno dei media studies, ove i media odierni vengono riconosciuti come sempre più immersivi e meno astantivi³, amplificando di conseguenza il concetto di presenza e di incontro tra soggetti e oggetti. L'oramai constatata rilocazione (Casetti 2015) dell'immagine audiovisiva non fa che compiere e rendere pienamente possibile la complessità di questi paesaggi mediali, che sembrano sempre più essere passaggio evolutivo di molti luoghi di fruizione di beni culturali. Avendo finalità di archivio, catalogazione e presentazione multimediale, sia i dispositivi sia la piattaforma predisposta divengono precise esemplificazioni di questa ibridazione mediale e sensoriale. È vero infatti come in queste intenzioni è possibile non solo censire documenti e opere pittoriche che sono testimonianze e rappresentazioni del florilegio strumentale di beni ricostruiti e facenti parte della Mostra, bensì di estenderne le potenzialità sensoriali e interattive con i soggetti visitatori e fruitori, ampliandone le possibilità di coinvolgimento sino ad “animare” le iconografie raffiguranti santi, personaggi biblici e profani intenti nell'imbracciare medesimi strumenti. Un tentativo, dunque, di rendere la fruizione dello spettatore un'esperienza che può dirsi radicalmente incarnata (Sobchack 2004) e non ridotta a una mera, quanto differenziata questione di visione o di ascolto. Ma oltremodo una connessione sensoriale che viene resa possibile da una propensione verso la fluidità dello spazio e del tempo, che ne consente allora l'accesso in molteplici modalità distinte e (quasi) in qualunque momento; garantendo una connessione continua tra spazi, corpi e oggetti (Bruno 2016) oggi sempre più in diffusione tra le pratiche museali, allo spettatore

questione che sta impegnando studiosi di diversi campi, non per forza unicamente afferenti ai media studies. Tuttavia, per un recente approfondimento in materia qui inerente allo studio discusso, si consigliano le letture di Albera F. & Tortajada M., *Il dispositivo non esiste!*, in D'Aloia A. ed Eugeni R. (a cura di), *Teorie del cinema. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina, Milano 2017, pp. 327-350 [or. edn. Albera F. & Tortajada M., “The dispositive does not exist!”, in *Cine-Dispositives. Essays in Epistemology Across Media*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2015]; Casetti F., *La galassia Lumière. Sette parole per il cinema che viene*, Bompiani, Milano 2015; Eugeni R., *Che cosa sarà un dispositivo. Cinema, media, soggettività*, a cura di Eugeni R & Avezù G. La Scuola, Brescia 2017.

³ Per approfondire i legami tra nuovi media e regimi d'immersione, consulta Eugeni R., *Les medias immersifs, une question de presence*, in “The Conversation”, April 18, 2018 <https://theconversation.com/les-medias-immersifs-une-question-de-presence-94933>

vengono quindi rimossi quei confini rigidi entro i quali poter muoversi, pensare, interagire ed emozionarsi – non per forza in quest’ordine.

In questo modo vengono resi possibili nuovi e ulteriori punti di incontro tra persone e beni culturali. Il caso qui analizzato rappresenta solo una tra le tante efficaci strategie alternative che il settore della cultura ha dovuto, deve e dovrà sostenere probabilmente anche nell’epoca “post-Covid”. Una necessità di reinventarsi, senza stravolgere tradizionali modalità fruibili, quanto più mettendole in comunicazione e relazione con soluzioni tecnologiche particolarmente significative nel loro permettere ai soggetti di incontrare queste “cose”. Osservando l’attuale realtà che ci si presenta e prospetta, e riscontrando in questa le molteplici strategie messe in atto dal settore culturale, potremmo forse dire che il fenomeno pandemico abbia per forza di cose favorito la cooperazione tra umanesimo e digitale, dimostrando ulteriormente come grazie a quest’ultimo vi siano efficaci soluzioni capaci di garantire forme di coinvolgimento con le opere d’arte. Un coinvolgimento che oggi può, e deve ambire a divenire il più partecipativo possibile, garantendo allora una certa continuità dell’offerta capace di sopportare l’impatto che eventi straordinari come questi hanno nelle nostre vite. La sfida è tutt’altro che semplice, ma è probabile che sia proprio grazie a questa dialettica tra tradizioni e discipline che il settore culturale – e non solo questo – riuscirà a venire fuori in maniera più solida di prima, potendo dunque affermare con maggior sicurezza che, a dispetto di tutto quanto accaduto, non ci siamo affatto privati delle bellezze del mondo.

L’autore

Steven Stergar è laureato in Scienze del patrimonio audiovisivo e dei nuovi media presso l’Università degli studi di Udine. Dal 2018 collabora con l’Associazione Palazzo del Cinema – Hiša Filma, come consulente per la sezione didattica nella Mediateca.GO “Ugo Casiraghi”. È membro del comitato scientifico dell’Associazione Premio Sergio Amidei, dove è anche curatore di una sezione impegnata nel promuovere autori e autrici meno noti/e del contemporaneo cinema italiano. Dal 2019 collabora con il Dipartimento di studi umanistici e del patrimonio culturale dell’Università di Udine, dov’è anche cultore della materia per il s.s.d. L-ART06, membro del tavolo di Media education, e parte attiva all’interno delle attività organizzate dalla struttura Digital Storytelling Lab. È dottorando dal 2020 presso il medesimo dipartimento.

e-mail: stergarsteven@gmail.com

Riferimenti bibliografici

Albera, F & Tortajada, M 2017, “Il dispositivo non esiste!” in *Teorie del cinema. Il dibattito contemporaneo*, eds A D’alio & R Eugeni, Raffaello Cortina, Milano, pp. 327-350 [or. edn. Albera, F & Tortajada, M 2015, “The dispositive does not exist!”, in *Cine-Dispositives. Essays in Epistemology Across Media*, Amsterdam University Press, Amsterdam, pp. 21-44].

- Baudry, J.L. 2017, *Il dispositivo. Cinema, media, soggettività*, La Scuola, Brescia.
- Bellour, R 2009, "Le spectateur pensif", in *Le corps du cinéma. Hypnoses, émotions, animalités*, P.O.L., Paris.
- Brandi, C 2000, *Teorie del restauro*, Einaudi editore, Torino; ed. or. 1963.
- Bruno, G 2017, "L'architettura dello schermo. Arte e atmosfere della proiezione" in *Teorie del cinema. Il dibattito contemporaneo*, eds A D'aloia & R Eugeni, Raffaello Cortina, Milano, pp. 351-372.
- Casetti, F 2015, *La galassia Lumière. Sette parole per il cinema che viene*, Bompiani, Milano.
- Damasio, A 2017, "Cinema, mente ed emozione. La prospettiva del cervello" in *Teorie del cinema. Il dibattito contemporaneo*, eds A D'aloia & R Eugeni, Raffaello Cortina, Milano, pp. 153-164 [or. edn. Damasio, A 2008, "Cinéma, esprit et émotion: la perspective du cerveau", in *Trafic*, 67, pp. 94-101].
- Fuller, M 2003, *Behind the Blip: Essays on the Culture of Software*, Autonomedia, New York.
- Gallese, V & Guerra, M 2015, *Lo schermo empatico: cinema e neuroscienze*, Raffaello Cortina, Milano.
- Manovich, L 2002, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano [or. edn. Manovich, L 2001, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge]
- Manovich, L 2013, *Software Takes Command*, Bloomsbury Academic, New York.
- Rodowick, D.N. 2014, *Elegy for the Theory*, Harvard University Press, Cambridge.
- Sobchack, V 2017, "Quello che le mie dita sapevano. Il soggetto cinestesico, o della visione incarnata", in *Teorie del cinema. Il dibattito contemporaneo*, eds A D'aloia & R Eugeni, Raffaello Cortina, Milano, pp. 31-74 [or. edn. Sobchack, V 2004, "What my fingers knew: The cinesthetic subject, or vision in the flesh", in *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press, Berkeley, pp. 53-84].