

Scegliere, aggregare, connettere, ri-usare le risorse in rete per la formazione

«DigItalia» 2-2023
DOI: 10.36181/digitalia-00070

Antonella Sbrilli

Sapienza Università di Roma

Si presenta un modello di lezione universitaria di Storia dell'arte contemporanea basata su un'interfaccia multimediale che permette di scegliere e collegare – nella vastità delle risorse a disposizione in rete – quelle ritenute maggiormente qualificate e stabili, nella prospettiva di un riuso didattico sostenibile dei repertori esistenti in campo storico-artistico. Nell'esempio di specie sono affrontati temi collegati a machine learning, Intelligenza artificiale, cryptoart, gaming, Metaverso.

Premessa

Come in un esercizio inaspettato di *Near Future Design*¹, dove si immagina un oggetto, un servizio, una situazione in un futuro prossimo, la pandemia di Covid-19 ha indotto ad accelerare trasformazioni già in corso, anche nel campo della formazione universitaria. È stata anzi proprio la comparsa del “cigno nero” del virus – come scrive Paolo Ferri – a far sì che strutture deputate all'e-learning, già esistenti da anni negli atenei italiani, siano «state messe in condizioni di funzionare a pieno regime e i dubbi della governance sul *digital learning*», almeno in quella fase, siano svaniti². Il biennio in cui le attività sono state trasferite online – garantendo la continuità didattica – ha messo i docenti, gli studenti, il personale amministrativo, le infrastrutture stesse in nuovi contesti e relazioni. Tutti abbiamo assistito e partecipato al diffondersi di nuovi riti e cornici comunicative, all'emergere di criticità in termini di insoddisfazione, fatica cognitiva ed emotiva, ma anche a campagne di aggiornamento tecnologico e metodologico, a scatti di invenzione individuale e collaborativa, con un uso più esteso di simulazioni e interazioni, la ricerca sistematica di pratiche e risorse valide da adeguare alle proprie esigenze di insegnamento, di studio, di valutazione.

È in quei mesi di sperimentazione che è nato il progetto dello strumento per lo studio e la didattica della Storia dell'arte contemporanea, che si presenta qui: una sorta di manuale multimediale che da una parte individuasse strumenti sostitutivi della consultazione dal vivo di biblioteche e archivi, di musei e di gallerie, di studi d'artista inaccessibili durante il lockdown e dall'altra riuscisse a orientare chi lo avrebbe usato nella sovrabbondanza delle risorse disponibili (musei virtuali, digital libraries, mappe, timeline, come vedremo fra poco), suggerendo modalità e strategie di riuso.

Si tratta di un manuale multimediale pensato contemporaneamente come traccia per le lezioni da remoto, ma utilizzabile anche in presenza, e come strumento per la preparazione sia sincrona che differita, residente in parte sulla piattaforma Moodle dell'Università Sapienza e in parte, ad accesso completa-

¹ Il termine si riferisce a una serie di laboratori condotti sin dal 2013 dal gruppo AOS - Art is Open Source, formato dagli artisti-ricercatori Oriana Persico (1979) e Salvatore Iaconesi (1973-2022), <<https://www.artisopensource.net/projects/near-future-design/>>.

² Paolo Ferri, *Prefazione*, in: *La ricerca del giusto mezzo. Strategie di equilibrio tra aula e digitale*, a cura di S. Sancassani, Milano: Pearson, 2023, p. X.

mente libero, sul sito www.art-usi.it, dedicato dal 2018 all'osservazione e alle proposte di innovazioni didattiche nel campo storico-artistico³. Generato dunque anche dalle misure di contenimento della pandemia sulle attività in presenza, lezioni, mostre, consultazioni di biblioteche, e su tutto il complesso di relazioni connesse all'arte contemporanea, questo progetto lavora sulle possibilità degli strumenti digitali di compensare l'assenza, attuando processi di relazione e connessione e soprattutto verificando nel tempo l'interoperabilità e la stabilità delle risorse proposte.

Contesto

A monte della progettazione di questo strumento, ci sono le considerazioni di Susanna Sancassani (ME-TID, Politecnico di Milano) sulla trasformazione della figura di chi insegna da "docente oratore" a "docente designer": una figura responsabile non solo di una «corretta ed esaustiva esposizione dei contenuti», ma della «progettazione e gestione di un'esperienza che supporti nel miglior modo possibile il raggiungimento dei risultati di apprendimento attesi», attraverso «una tipologia di apprendimento attiva e creativa»⁴. Ci sono poi le considerazioni sull'integrazione fra tecnologie digitali e insegnamento discusse da Maria Stella Bottai (Accademia di Belle Arti, Frosinone), secondo cui «ogni fase della didattica viaggia su un letto digitale condiviso, una piattaforma o il web, in cui le risorse per lo studio sono aperte, accessibili, in larga parte gratuite»⁵, considerazioni declinate e applicate dall'autrice nel campo specifico della didattica storico-artistica.

E per rimanere nel territorio della Storia dell'arte, confluiscano nel progetto anche intuizioni mutate dal magistero di Aby Warburg (1866-1929)⁶ le cui tavole per l'Atlante della Memoria e la cui peculiare Biblioteca – in cui i libri sono organizzati per vicinanza e affinità – sono state messe in connessione con l'origine dell'ipertesto di Theodor Nelson, e comparate con il Memex di Vannevar Bush (1890-1974), dispositivo per memorizzare percorsi di ricerca⁷.

Per sua natura poi – come notato da Maria Bergamo e Fabrizio Lollini – chi si muove nel campo delle immagini e della loro lettura iconografica può essere definito come un *connecteur*, che «trova e avvicina le connessioni nascoste fra le discipline, delinea rapporti fra testi scritti, fonti letterarie e traduzioni visive; mette in cortocircuito l'opera d'arte col suo contesto sociale, economico e culturale in senso lato; definisce delle serie, delle gallerie, in cui inserire un dato nuovo»⁸. Un termine, quello di *connecteur*, che è tanto più pertinente nel labirintico ipertesto della rete, fatto di collegamenti e di database dentro cui muoversi in orizzontale, in verticale, in diagonale, seguendo le nuove configurazioni dell'esperienza spaziale, cognitiva, simbolica, individuate a suo tempo proprio nel database da Lev Manovich⁹.

Da questa serie di premesse, che hanno messo in risonanza temi della Storia dell'arte, trasformazioni mediatiche e comunicative e diverse modalità di apprendimento, hanno preso forma alcune delle caratteristiche di questo strumento.

³ <www.art-usi.it> fondato nel 2018 e da allora gestito da chi scrive e da Maria Stella Bottai.

⁴ Susanna Sancassani, *Progettare l'innovazione didattica*, Milano: Pearson, 2019, p. 8-10.

⁵ Maria Stella Bottai, *Insegnare storia dell'arte. Strumenti e metodi sperimentali per le scuole superiori*, Roma: Carocci, 2023, p. 21.

⁶ Georges Didi-Huberman, *L'image survivante. Histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*, Paris: Editions de Minuit, 2002.

⁷ Antonella Sbrilli, *Storia dell'arte in codice binario*, Milano: Guerini 2001, p. 64-69.

⁸ Maria Bergamo — Fabrizio Lollini, *Connessioni. Editoriale di Engramma n. 168*, «La Rivista di Engramma (open access)», (settembre/ottobre 2019), n. 168, <https://www.gramma.it/eOS/index.php?id_articolo=3656>.

⁹ Lev Manovich, *Database as a Symbolic Form* (1998), <<http://manovich.net/index.php/projects/database-as-a-symbolic-form>>.

Concetto e struttura del manuale multimediale

Il manuale tratta un intero corso di Storia dell'arte contemporanea, dalla Rivoluzione francese alle tendenze più recenti, suddiviso in 40 unità didattiche, corrispondenti ciascuna a una lezione, che sia a distanza o in presenza o mista¹⁰. Ciascuna unità si presenta con la medesima struttura, che è stata progettata – sulla scorta del già ricordato concetto di “docente designer” – in modo che i contenuti e le attività necessarie alla trattazione del tema siano immediatamente identificabili dalla schermata d'accesso e gestibili come da una regia.

Sotto al titolo, nella fascia alta il docente e gli studenti trovano gli *Argomenti* della lezione, visualizzati come tag in alto a sinistra della pagina e richiamati, a destra, dalla descrizione delle *Competenze* attese. Fra *Argomenti* e *Competenze*, sempre nella fascia alta della pagina, si trovano le coordinate temporali e spaziali che inquadrano il tema della lezione: la *Timeline* permette di accedere a cronologie, selezionate online fra quelle ritenute più efficaci, a diagrammi e mappe temporali realizzati da storici e storiche dell'arte e da artisti, e a brevi video di taglio storico prodotti da istituzioni pubbliche e private; *Esplora i luoghi* attiva l'accesso a Google Earth, dove sono memorizzati i percorsi ai luoghi importanti trattati nella lezione, in particolare città di origine degli artisti, monumenti pubblici, itinerari visibili dall'alto.

La scelta di questo tipo di risorse – le timeline navigabili e soprattutto le mappe esplorabili – rivela un carattere per così dire “performativo” dello strumento, che si attualizza mentre viene attivato dal docente durante la lezione e da chi lo usa come strumento di studio, seguendo la selezione delle risorse con un certo grado di libertà nella sequenza. E anche con la possibilità di proporre aggiunte e modifiche da parte degli utenti.

Nella fascia inferiore della schermata d'interfaccia si accede a sei sezioni, che immettono in altrettante risorse primarie, esplorabili sia seguendo l'ordine suggerito, da sinistra a destra, sia in maniera libera, poiché – come in un ipertesto – ogni sezione può essere scelta come tappa d'inizio:

- i *Musei da manuale* presentano una selezione ragionata dei musei dove sono conservate le opere inerenti alla lezione, privilegiando i siti museali più ricchi di informazioni e di racconti sulla collezione. L'idea di base è di non estrarre la riproduzione di un'opera dal suo contesto ma di incontrarla – almeno virtualmente – là dove è conservata, nello spazio della sala, e nel catalogo online redatto dallo stesso museo;
- i *Repertori d'arte* segnalano le pagine web di alcune importanti collezioni di immagini, video, documenti (Gallica, Europeana, Open Culture, Google Arts & Culture, Bridgeman Images, Monoskop, Ubuweb ecc.) dove fare ricerche per soggetto, autore, corrente, tecnica, localizzazione, cronologia, aspetti formali e cromatici ecc. Si tratta di repository a libero accesso che mettono a disposizione fonti, documenti, materiali validati;
- la sezione *Lecture in rete* raccoglie saggi, volumi, parti di volumi in pubblico dominio, messi a disposizione da istituzioni ed editori, sia in formato immagine sia in formato esplorabile; nella sezione sono linkati poi contributi in riviste ad accesso libero e anche a blog di qualità;
- le *Immagini dense* sono riproduzioni di alcune opere arricchite di informazioni, confronti, spiegazioni, che si attivano esplorando la superficie dell'immagine e cliccando su dettagli e zone significative. Questa modalità di esplorazione, ora consueta, viene dalle sperimentazioni degli anni Novanta sull'immagine come interfaccia esplorabile, avviata dalla diffusione delle riproduzioni digitali e affinata poi con l'arrivo dei primi touch-screen a tal punto che – come afferma Andrea Pinotti – «un'immagine che non si

¹⁰ Credits del manuale multimediale: progetto, contenuti e interazioni di Antonella Sbrilli; layout, grafica, edtech di Paolo De Gasperi; video e assistenza elearning di Lorenzo Fiorini; accesso libero alle unità didattiche dalla pagina dell'Indice: <<https://www.art-usi.it/indice-unita-didattiche/>>.

possa oltre che guardare anche ruotare, zoomare, rimpicciolire e modificare con le dita non costituisce più un'immagine»¹¹;

– la sezione *Quadri nei libri* suggerisce testi letterari in cui sono presenti descrizioni ecfrastiche di opere d'arte e riferimenti ad artisti ed esperienze trattate nella lezione, a testimonianza dello scambio fra immaginazione artistica e narrativa e della storia del gusto. Se l'opera letteraria è contemporanea dell'artista (o di poco successiva) può valere come una fonte preziosa per comprendere il gusto dell'epoca, il modo in cui uno stile, un movimento, una personalità venivano considerati; se è posteriore, rivela la fortuna della diffusione di un artista nel tempo; il titolo è limitato alla relazione con la letteratura, ma i contenuti si allargano alla presenza di opere in film, serie animate ecc. via via che ci si avvicina all'arte del presente; l'invito è a leggere alcune delle opere che vengono citate, seguendo i propri gusti e interessi, e anche a fare caso – nel corso delle proprie letture – alla presenza dell'arte figurativa nella finzione letteraria, cinematografica, ludica ecc., segnalando via mail o sul forum i propri incontri che possono arricchire questa parte del manuale;

– la sezione *Applied Games* invita a partecipare ad attività che riguardano la risposta a giochi percettivi e formali e a indagini statistiche sulle definizioni storico-artistiche: chi partecipa è chiamato a valutare – su una scala di risposte – la propria opinione riguardo l'appartenenza di un'opera a una determinata corrente; il sondaggio è anonimo, non prevede risposte più giuste di altre e mira a indagare la percezione di alcuni concetti, come "realismo", "classico", "astratto" ecc.; sempre in questa sezione sono presentati esempi di *serious game* realizzati nei musei e di situazioni ludiche progettate da artisti, nella prospettiva del *game based learning* e della *gamification*¹².

¹¹ Andrea Pinotti, *La storia dell'arte nello specchio dei Visual Studies e delle Digital Humanities*, «Intersezioni» (2021), n. 3, p. 350.

¹² Romina Nesti, *Game-Based Learning. Gioco e progettazione ludica in educazione*, Pisa: Edizioni ETS, 2017.

Da questa breve descrizione, si evince che si tratta anche di uno strumento “in progress”, che si modifica con la verifica della validità in termini didattici delle risorse proposte, con i riscontri e gli apporti degli utenti, con l’aggiornamento di nuove pubblicazioni online, con la manutenzione di connessioni interne e link esterni.

Questo ultimo aspetto rivela un punto critico del manuale, costituito dalla instabilità di alcune risorse linkate: migrazioni di pagine, deleghe di percorsi museali a grandi motori di ricerca, database in trasformazione che generano interfacce di interrogazione diverse obbligano a una revisione regolare del manuale. Un punto critico che può però rovesciarsi in una opportunità se anche gli utenti sono coinvolti nell’attività di controllo e aggiornamento: un modo attivo, practice-based, di esplorare la rete delle risorse digitali, acquisendo conoscenze e meta-conoscenze su di esse e diventando anche proponenti di nuovi contenuti e connessioni.

Come laboratorio di riuso digitale applicato alla didattica, il manuale è in uso, a pieno regime, da due anni accademici nei corsi di Storia dell’arte contemporanea che tengo in Sapienza (Facoltà di Lettere e Filosofia), ed è consultato anche nell’ambito di insegnamenti di Design e di Storia dell’arte per le Accademie di Belle Arti.

Esercizi di scelta

In *Eumeswil*, visionario romanzo di Ernst Jünger del 1977 ambientato in una città del futuro distopico, la tecnica mette a disposizione uno strumento per l’interrogazione della storia, il Luminar, terminale di un thesaurus immane di dati conservati in non meglio descritte catacombe. Tramite tastiera, parole chiave consentono di richiamare «gli *spolia* del passato, ma essi vanno però messi in relazione tra loro per divenire elementi storicamente eloquenti. L’impiego della tecnica pone la questione della selezione dei materiali, della puntualità delle interrogazioni, del vaglio delle risposte: si rende disponibile un repertorio di fonti – testi e immagini – ricco e suggestivo, ma nel contempo indiscreto e sterminato che richiede un intervento orientato, di scelta e di discrezione»¹³.

Scegliere e selezionare, collegare e connettere: la citazione dal singolare esercizio di futurologia dello scrittore tedesco richiama i verbi usati come titolo di questo intervento. Sono verbi che, negli ultimi decenni, hanno centuplicato la loro consistenza, riverberandosi dall’informatica alle scienze cognitive, alle pratiche artistiche e creative, ai metodi di insegnamento, posti di fronte a uno stato di abbondanza di risorse usabili.

In pratica: un esempio di lezione

In conclusione, presento in sintesi la struttura di una lezione dal titolo Arte, IA, Metaverso, che ha come obiettivo: avvicinarsi ai temi dell’uso – da parte dell’arte contemporanea – di strumenti legati al machine learning, a NFT e blockchain, al Metaverso, attraverso il riuso di risorse esistenti.

Il *Percorso geografico* attraverso Google Earth ci porta nella piazza dell’Aquila dove, in Palazzo Ardinghelli, ha sede il Museo MAXXI dell’Aquila: la scelta è caduta su questo luogo perché il museo ha attivato una versione nel Metaverso, il MAXXIVERSO, spazio virtuale interattivo accessibile dalla piattaforma Arium, attraverso cui il museo fisico e la sua importante collezione si arricchisce della dimensione digitale e degli interventi di artisti invitati a popolarla con le loro proposte. Raggiunta la piazza, esplora-

¹³ *Il Luminar di Ernst Jünger*, in «La Rivista di Engramma» (gennaio 2006), n. 45, <https://www.gramma.it/eOS/index.php?id_articolo=2904>. Il termine ha dato il titolo a una serie di incontri sui temi dell’informatica applicata alla ricerca umanistica, che si sono svolti a Venezia (Fondazione Querini Stampalia, IUAV) dal 2002 al 2010. Antonella Sbrilli — Martin Navigator, Recensione a: Ernst Jünger, *Eumeswil*, traduzione italiana di M. T. Mandalari, Ugo Guanda Editore, Parma 2001, «La Rivista di Engramma», (marzo/aprile 2002), n. 15, <https://www.gramma.it/eOS/index.php?id_articolo=1409>.

bile a 360° grazie a una foto sferica, è possibile entrare nel MAXXIVERSO dal link <<https://arium.xyz/spaces/maxxiverso>>.

Per la sezione *Timeline* è stata scelta una cronologia su “CryptoArt, Blockchain-related Physical Art and Crypto Collectibles” redatta dall’artista Martin Lukas Ostachowski, che risale dal presente al 2011. Ogni evento registrato è documentato da fonti raggiungibili.

La sezione *Musei da manuale* connette a una risorsa che può costituire un incipit per una lezione che tratti di display nel virtuale: la Visual Art Gallery dell’artista e curatrice Chiara Passa su Mozilla Hubs. Come risorsa aggiuntiva, è linkata la registrazione di una tavola rotonda organizzata nel 2022 dal MAXXI di Roma su *Metaverse and Artificial Intelligence*.

I *Repertori* linkano al sito Monoskop, “a wiki for arts and studies”, un “indice annotato di stili e movimenti moderni e contemporanei internazionali”, che offre considerazioni approfondite sul concetto stesso di *movimento artistico* e mette a disposizione “350 art styles and movements from the 1860s until today”.

In aggiunta si può accedere al sito del gruppo di artisti-ricercatori AOS (Art is Open Source) che introduce anche al concetto di Ubiquitous Commons.

Per le *Letture in rete*, si rimanda a due tipi di risorse: la rivista *DigItalia* (Open Journal Systems), da cui accedere all’articolo di Paola Castellucci e Elisabetta Gomelino dal titolo *Chatbot. Un giorno, al museo* (2021), e il blog dell’artista e attivista Régine Debatty, *We Make Money not Art*, con link a una lettura sui *Predictive Art Bot* e un riferimento al libro *E-Relevance. The Role of Arts and Culture in the Age of Artificial Intelligence*, curato da Debatty, Vuk Ćosić e Vladan Joler.

Per l’*Immagine densa* si è scelto di proporre il *Ritratto di Edmond de Bèlamy*, un’opera venduta a un’asta di Christie’s New York nel 2018 a prezzi altissimi: si tratta di un ritratto stampato su tela, ottenuto utilizzando una rete neurale di tipo GAN (Generative Adversarial Network), addestrata su un dataset di 15.000 riproduzioni di ritratti. Le aree esplorabili dell’immagine sono il volto, che rimanda a informazioni sul procedimento di realizzazione e ad altre immagini prodotte nel suo corso, e la firma dell’opera, che corrisponde all’algoritmo GAN usato dai componenti del collettivo Obvious, autori dell’operazione.

Nel caso di questa lezione, per la tipologia degli argomenti trattati, la sezione *Quadri nei libri* prende il titolo di *Connessioni* e collega gli utenti a un estratto del film *Her* (Spike Jonze, 2013), in cui l’intelligenza artificiale rivela all’uomo, con cui ha intrecciato una relazione, la sua natura ubiqua, moltiplicata, sincrona, indeterminata.

Dalla sezione *Games* si accede a *X Degrees of Separation*, un progetto dell’artista tedesco Mario Klingemann, realizzato con Simon Doury per gli Artsexperiments di Google Arts and Cultures: uno dei primi esempi di come la storia dell’arte possa avvalersi di algoritmi che gestiscono grandi dati, questa applicazione trova i “gradi di separazione” fra due immagini selezionate dall’utente nel database di Google, riempiendo i passaggi dall’una all’altra sulla base di somiglianze, affinità, aggiustamenti. L’ultima applicazione proposta è a sistemi text-to-image come Dall-e e Midjourney che consentono di creare immagini a partire da un prompt di testo. Si tratta di immagini generate a partire da enormi database di riproduzioni, che vengono usate per addestrare il programma a riconoscere, a discernere, a produrre nuove immagini. Qui il concetto di riuso travalica l’accezione consueta e apre ulteriori interroganti scenari.

A model of a university lecture in contemporary art history based on a multimedia interface is presented, which allows to choose and link - in the vastness of resources available on the Web - those considered most qualified and stable, in the perspective of a sustainable educational reuse of existing repertoires in the field of art history. In the present example, topics related to machine learning, Artificial Intelligence, cryptoart, gaming, Metaverse are addressed.

L’ultima consultazione dei siti web è avvenuta nel mese di dicembre 2023

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Barabási 2002 Albert-László Barabási. *Linked: the new science of networks*. Cambridge, Mass.: Perseus, 2002.
- Barale 2020 *Arte e intelligenza artificiale*, a cura di A. Barale. Milano: Jaca Book, 2020.
- Bergamo - Lollini 2019 Maria Bergamo – Fabrizio Lollini, *Editoriale di Connessioni*, «La Rivista di Engramma», (settembre-ottobre 2019), n. 168.
<http://www.engramma.it/eOS/index.php?id_articolo=3656>
- Bottai 2023 Maria Stella Bottai. *Insegnare storia dell'arte. Strumenti e metodi sperimentali per le scuole superiori*. Roma: Carocci, 2023.
- Castellucci 2009 Paola Castellucci. *Dall'ipertesto al web. Storia culturale dell'informatica*. Roma-Bari: Laterza, 2009.
- Didi-Huberman 2002 Georges Didi-Huberman. *L'immagine survivante. Histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*. Paris: Editions de Minuit, 2002.
- Eliasson 2022 *Olafur Eliasson. Nel tuo tempo*, [Catalogo della mostra], a cura di A. Galansino. Firenze, Palazzo Strozzi, 22 settembre 2022- 22 gennaio 2023. Venezia: Marsilio, 2022.
- Klingeman Sito dell'artista Mario Klingeman: <<http://quasimondo.com/>>.
- Lupi - Posavec 2016 Giorgia Lupi – Stefanie Posavec. *Dear Data*. New York: Princeton Architectural Press, 2016.
- Manovich 1998, 2001 Lev Manovich. *Database as a Symbolic Form* (1998, 2001):
<<http://manovich.net/index.php/projects/database-as-a-symbolic-form>>.
- Pinotti 2021 Andrea Pinotti. *La storia dell'arte nello specchio dei Visual Studies e delle Digital Humanities*. «Intersezioni», (2021), n. 3, p. 349-363.
- Rossi 2020 Elena Giulia Rossi. *Mind the Gap. La vita tra bioarte, arte ecologica e post internet*. Milano: postmediabook, 2020.
- Sancassani 2019 Susanna Sancassani. *Insegnare nel XXI secolo. Progettare l'innovazione didattica*. Milano-Torino: Pearson Italia, 2019.
- Sancassani 2023 *La ricerca del giusto mezzo. Strategie di equilibrio tra aula e digitale*, a cura di Susanna Sancassani. Milano-Torino: Pearson Italia, 2023.
- Sbrilli 2012 Antonella Sbrilli. *Computerisation, Digitization and the Internet*. In: *Art History and Visual Studies: a Handbook*, eds. T. Lenain, H. Locher, A. Pinotti, M. Rampley, C. SchoellGlas, K. Zijlmans. Leiden-Boston: Brill, 2012.
- Sbrilli 2020 Antonella Sbrilli. *Giocabilità e cultura artistica*. In: *Videogames, Ricerca, Patrimonio culturale*, a cura di S. Pescarin. Franco Angeli open access, 2020.
- Tanni 2020 Valentina Tanni. *Memestetica: il settembre eterno dell'arte*. Roma: NERO, 2020.