

Le rovine come deriva e come approdo ¹

L'industria culturale del XXI secolo

di Carlo Grassi

Le rovine costituiscono un tema rilevante dell'attualità. Sono presenti e visibili nell'ambito della vita quotidiana e appaiono indissolubili dal consumo culturale di ogni cittadino del mondo globalizzato.

Ma di che tipo di rovine stiamo parlando?

Per molti secoli, lungo la storia della società occidentale, le rovine sono considerate per lo più delle macerie da abbandonare, da radere al suolo per poter edificare di nuovo, da impiegare come deposito di materiali o, in alcuni casi, da utilizzare come base da integrare e, a partire dalla quale, poter ricostruire.

A partire dal XIV secolo le cose prendono a cambiare. Grazie al fervore degli studi pre-umanistici, infatti, insieme alla costituzione di collezioni pubbliche e private di reperti del mondo antico, comincia a farsi luce un nuovo punto di vista storicizzante che dà avvio alle origini della cultura antiquaria.

Orientata verso il progressivo affermarsi della sfera pubblica borghese e del paradigma dell'attualità, del progresso e del futuro aperto, questa prospettiva, più attenta alle vestigia del passato, consente di vedere le rovine non più in termini di mero dissesto architettonico ma come traccia di qualcosa che è esistito e che non c'è più.

Quando si parla di rovine, tuttavia, in quest'epoca ci si riferisce esclusivamente a ciò che permane dell'antichità: i resti dei templi e delle architetture delle civiltà antecedenti le invasioni barbariche.

Con il XIX secolo, la nozione di rovine non concerne più tanto l'arte classica quanto il mondo medievale. L'accento si sposta dal passato remoto a quello più o meno prossimo: da qualcosa che è irrimediabilmente scomparso alla caducità di ciò che è declinante, pericolante, in bilico. Si perde, così, il significato di manifestazione attuale di una vita estinta e sorge il senso della goethiana "*erstarre Musik*": musica pietrificata, pietra umanizzata, materia esposta al contingente. Per dirla con le parole che sono state tra gli altri di Baudelaire, Simmel, Lukacs, si tratta dell'azione simultanea di compenetrazione e conflitto tra natura e spirito, tra l'anima e le forme. La collusione-collisione tra, da una parte, l'immutabile, l'eterno, l'essere; e, d'altra parte, il relativo, il circostanziale, il divenire. Con questo passaggio, le rovine divengono il regno del poeta, angelo caduto, maestoso ma in rovina, eroe che persevera malgrado le infinite avversità. Colui il cui compito e la cui facoltà consistono appunto nel creare somiglianze, unificare il molteplice, connettere per un istante l'irriducibile e l'incongiungibile: fluidificare i confini tra mente e natura, divino e demonico, civilizzato e selvaggio. In questo senso, la loro sede propria non coincide più con un passato vetusto e irraggiungibile ma con il territorio meno inafferrabile della finzione e del fantastico quotidiano. Estendendo il suo ambito di pertinenza anche all'esotismo familiare delle anticaglie e degli *objets trouvés*, questa nuova concezione delle rovine consente che, modellato sull'immagine del futuro, anche il

¹ Questo articolo – pubblicato in in Davide Borrelli e Paola di Cori, a cura di, *Rovine future* Lampi di stampa, Milano, 2010 – è la rielaborazione di un intervento presentato a «Que reste-t-il...? Rovine future. Resti e rifiuti come depositi del possibile. Convegno internazionale», Università del Salento, Pic-Ais Sezione Processi e Istituzioni Culturali, Associazione Italiana di Sociologia, Palazzo Nervegna, Brindisi, 6-7 novembre 2008.

passato diventi qualcosa di cui si può liberamente disporre, qualcosa di cui si può avere un'esperienza aperta e diretta. Questo perché, collezionando oggetti, immagini, reperti e cianfrusaglie disparati, ci si può impadronire anche di ricordi che non sono i propri.

Espandendo a dismisura la cultura borghese del libero commercio e del libero mercato, la civiltà occidentale del XX secolo trasforma le rovine in luoghi turistici e in parchi d'intrattenimento. Applicando i metodi industriali al sistema della cultura, da un lato, costruisce su di esse un'economia considerevole fatta di restauri, mostre, cataloghi, visite a pagamento; mentre, d'altro lato, le inserisce in una geografia internazionale dei beni culturali e le rende meta privilegiata degli itinerari turistici. Assunte in un circuito di attribuzione di valore economico, di permutazione e di scambio commerciale, le rovine vengono integralmente equiparate a tutti quegli spazi intermedi, posti sul limitare tra il reale e l'immaginario - dal cinema alla televisione, dal parco di divertimenti alle stazioni sciistiche o balneari - che l'industria culturale ha creato e moltiplicato per il piacere di fruitori e consumatori. Tuttavia, una volta penetrate all'interno del sistema industrializzato dell'*entertainment*, le rovine vi si sono conformate e adeguate. Cioè, divenute dei piacevoli luoghi di turismo culturale, l'incombenza dell'amministrazione e della programmazione di eventi attuali ha preso il sopravvento, dissipando molta della loro capacità di restituire un'immagine vivida della storia e di manifestare la forma presente di una vita ormai andata.

Come conseguenza di ciò, nel XXI secolo il senso evidente e cogente delle rovine smette definitivamente di risiedere nei resti cristallizzati delle architetture del passato. Il loro peculiare carattere che implica la manifestazione concreta della forza del divenire con i suoi tratti di porosità, dissesto, corruzione, distruzione, si fa invece presente altrove: si mostra all'interno stesso della macchina dell'industria culturale.

Cosa vuol dire che il volto delle rovine è oggi visibile nell'industria culturale?

Alla base di ogni produzione industriale c'è l'idea di performatività, di massima redditività: di rapporto quanto più economico possibile tra i costi che devono essere ridotti al massimo e i benefici che vogliono essere moltiplicati. La cultura che si è fatta industria ha, quindi, organizzato tutta la sua produzione intorno a un fulcro fondamentale: la serialità. Con la sua costruzione di un prototipo unico da riprodurre all'infinito con variazioni minime ma sempre diverse, la produzione in serie costituisce infatti il metodo attraverso il quale è possibile minimizzare all'estremo le spese e incrementare a dismisura i guadagni. Questo movimento ha modificato profondamente il registro delle opere d'arte che, divenute seriali, hanno smesso di avere come unità di valore l'essere dei corpi compiuti e perfetti per cominciare a farsi apprezzare proprio per la pluralità di sguardi e la molteplicità di prospettive che riescono a mettere in gioco. Un'opera seriale tende così a costituirsi come un universo spazio-temporale in grado di dare vita a un assemblaggio di mondi: una galassia in cui ogni pianeta, pur autonomo, riceve ricchezza e spessore solo riverberandosi nel campo di tensioni che lo costituisce.

L'arte e la cultura progrediscono lasciando dietro di sé il rudere del loro divenire fatto di opere precedenti ma anche di documenti abbandonati, tentativi incompiuti, resti informi, avanzi non integrati. Le opere pre-seriali, costruite sul modello dell'unità, quando ci sono giunte lacunose o incomplete, ci hanno lasciato non delle architetture diroccate ma dei frammenti: dei pezzi staccati da godere per quello che, malgrado tutto, sono ancora in grado di offrire. Le opere seriali, progettate sul modello della pluralità, sono naturalmente monche e sospese perché l'azione dinamica che è insita in esse genera un campo di forze che le rende incompiute e per sempre incompatibili. Costituiscono quindi, al contrario delle prime, delle vere e proprie rovine perché le parti mancanti non si lasciano mai presupporre: non possono in nessun caso essere desunte dal rimanente in

quanto non stavano là per comporre una figura armoniosa ma per smentirne e complessificarne lo schema. In questo senso, precludendo un godimento pieno e totale dell'opera, spingono i fruitori a una parziale deiezione del sé che si manifesta in termini di sospensione del giudizio e disintenzionalizzazione dello sguardo: come approdo ad un territorio altro che non è conquista dell'altro, che non è recupero di un'origine, ma divertimento inesauribile, deriva illimitata e senza meta.

La serialità si è affermata in tutte le arti - da quelle visive alle letterarie, le musicali, le plastiche – manifestandosi differentemente a seconda dei contenitori, dei media, dei generi, dei temi, delle famiglie di personaggi.

Un esempio sui contenitori: nella produzione letteraria, la serialità si fa presente attraverso il marchio editoriale, la veste grafica, la collana di riferimento. Un poema greco in versi scritto tra i sette e gli otto secoli prima di Cristo, delle commedie latine del III secolo A.C., un romanzo cinese del XVI secolo, dei racconti di uno scrittore americano dell'Ottocento, pubblicati nella stessa collana editoriale, entrano a fare parte della medesima serie: occupano un'unica area nello spazio mentale di appassionati e fruitori, sono collocati nello stesso settore della loro biblioteca e si succedono in un ordine cronologico coerente nel loro programma di lettura. Insomma, la collana "I millenni" dell'editore Einaudi costituisce un brano di serialità: un'architettura formata da opere d'arte che può essere visitata e vissuta in quanto tale. E lo stesso si può dire per le collezioni di dischi, di cd o di mp3, per le affiches della Tate gallery, per gli oggetti di plexiglas prodotti negli anni sessanta dalla ditta Haas.

Un esempio sui media: i primi radiodrammi che spopolavano nel periodo tra le due guerre mondiali rappresentano essi stessi una composizione seriale formata dall'insieme delle trasmissioni. In tal senso, costituiscono una delle tante costruzioni legate alla cultura del passato con cui possiamo dialogare oggi. I generi cinematografici o grafici, gli argomenti, i personaggi delle finzioni, tutte le possibili unità di equivalenza intorno alle quali possiamo strutturare una galassia di riferimenti rappresentano oggi delle rovine da abitare e da vivere.

Perché delle rovine?

I mezzi tecnologicamente avanzati di comunicazione e la nascita dell'industria culturale hanno introdotto una radicale innovazione nel processo di costruzione sociale degli artefatti: hanno determinato la moltiplicazione e la pluralizzazione dei ritmi e dei luoghi di crescita dell'opera d'arte, del suo processo di espansione, del suo installarsi nella mente e nel cuore del fruitore. Hanno provocato un'amplificazione smisurata del numero dei suoi possibili aspetti e formati e ne hanno, in tal modo, drasticamente modificato spazi, tempi e modalità di proliferazione. Ognuna delle infinite serie prodotte dall'industria culturale è oggi una rovina. Ma non a causa della nostra disattenzione o della nostra trascuratezza. Semplicemente perché la loro natura è di essere incomplete e incompletabili. I margini di un monumento intatto nascondono parte del suo corpo: impediscono che se ne distinguano l'ossatura interna, l'intima composizione, il profilo degli organi. Quando, invece, la dispersione (*Zerstreuung*) temporale delle opere sventra quei confini, ne corrompe la solidità, ne lacera il tessuto consistente, ne viola i limiti compatti, le cavità e gli alveoli da cui è formato lasciano intravedere al suo interno, dietro di lui, nuove storie, inedite geografie, altre realtà possibili.

Nella nostra civiltà contemporanea, moltissime persone sono cresciute passando un tempo più o meno lungo in compagnia delle mille avventure di Topolino, Mickey Mouse, Micky, Mickey, Myšák Mickey, Mikkel Mus, Mikki Hiiri, come si scrive in tante lingue differenti. Conoscono i nomi dei suoi compagni, Pippo, Pluto, Minnie, il commissario Basettoni. Dei suoi antagonisti: Pietro Gambadilegno, la Banda Bassotti, Macchia Nera.

Ma nessuno, nemmeno il più accanito e ossessionato collezionista è in grado di conoscere tutte le storie e le peripezie che lo vedono coinvolto, le infinite metamorfosi che gli hanno fatto attraversare il tempo e i Paesi, la storia e la geografia delle nostre culture. Anche chi possedesse un'intera collana editoriale, tutti i cataloghi dedicati a un artista cult, l'integralità delle puntate del telefilm Colombo o la discografia completa del musicista o del suo direttore d'orchestra preferito, non potrebbe in nessun caso considerare di detenere un insieme isolato di manufatti: il loro collegamento con la rete indeterminata di cui sono parte insorge da tutti i lati, interrogandolo incessantemente, trascinandolo verso di loro e da loro lontano verso tutto ciò che può intensificare l'esperienza che è in grado di farne. D'altra parte, malgrado gli archivi svolgano senza sosta il loro ruolo di catalogazione e di conservazione per rendere accessibili questi beni, nemmeno per l'intelligenza collettiva delle istituzioni è possibile restare al passo con l'illimitatezza della produzione.

In tal senso, come la galassia di Topolino, quella della Deutsche Grammophon o quella delle figurine Panini, così anche l'intero fenomeno seriale dell'industria culturale ingombra il mondo contemporaneo della porosità di sconfinata e incalcolabili rovine da contemplare, ammirare, perlustrare, percorrere, visitare, esplorare, rivivere, abitare. Si tratta di teatri al contempo materiali e immaginari, con valore di segno e di rappresentazione, fatti di parole e d'immagini, dotati di voce e di colore, incorporati in esperienze e sentimenti. Zone di frontiera dove sono possibili infiniti percorsi trasversali e traiettorie pluridirezionali attraverso i quali utenti, lettori, spettatori si trasformano in attori, autori, produttori. Soglie di demarcazione che fanno proliferare la produzione artistica e la consegnano nelle mani dei recettori: ambienti liminari mediante i quali la trama delle opere prende degli sviluppi al di là di quanto previsto dai creatori originali.

Il fruitore non può avere in nessun caso un'esperienza definitiva delle serie che incontra o insegue: esse gli appaiono dunque come delle rovine perché può solo installarsi per poter osservare attraverso di loro la rete d'interazioni di cui sono parte e a cui contribuiscono a dare vita. Si smarrisce in esse, le considera come un fondo rispetto al quale posizionarsi, una massa d'indistinzione, un flusso di correnti sotterranee che leggermente lo sospinge, un pretesto occasionale per vagabondare, per andare alla deriva: un impulso aleatorio a muoversi per piccoli spostamenti laterali, non voluti, che lo allontanano dalla propria rotta e che gli consentono di non più perseguire un obiettivo ma riuscire ad acquisire una nuova libertà dallo scopo.

Questa deriva è però al contempo anche un approdo giacché la libertà di non essere sottomessi a un utile determinato introduce una nuova condizione esistenziale in cui è possibile mettere da parte l'urgenza di rispondere alle domande poste dal *train train* della vita quotidiana per volgersi verso la dimensione dell'esitazione. Una sfera morale per la quale ci si può permettere di non curarsi del grande dispendio di prestazioni dovuto al fatto di non percepire il mondo solo come segno da interpretare ma anche come una cosa cui andare incontro disarmati. Lì dove trovare non il piacere della funzione, ma un altro tipo di piacere: quello dell'indugiare e dell'assaporare. Momentanea perplessità, pura utilizzazione di un rinvio che aprono lo spazio per una nuova e più potente libertà. Per essere liberi, infatti, bisogna accettare di ridurre il campo della volontà, imparando a separare la volontà dalla realizzazione di qualcosa. Declinando la volontà con la chance, l'amor fati, la disgiunzione della volontà dal raggiungimento di un obiettivo genera una sospensione del primato dell'economia: dà vita a un valore di vita diverso di quello del mero esame delle scelte. Non il collegamento più breve tra due punti, tra un problema e la sua soluzione, fra un bisogno e la sua soddisfazione, fra gli interessi e il consenso ad essi, ma il profitto della dilazione, del tirare un respiro, del fermarsi per guardare il mondo.

Una pausa anche rispetto ai risultati banali che il pensiero ci procura quando ci si interroga sulla vita e sulla morte, il senso e il non senso, l'essere e il nulla (Blumemberg).

Le galassie che abbiamo citato finora hanno in comune di fare tutte parte della cultura *mainstream*: di essere degli oggetti a grande diffusione nazionale o internazionale largamente se non apprezzati almeno accettati e riconosciuti come tali. Le rovine si sono integrate agevolmente nell'apparato dell'*entertainment* del XXI secolo anche perché in realtà il loro carattere di disastro, catastrofe, deperimento, disfacimento, non è completamente estraneo ai tratti distintivi dell'industria culturale nel suo complesso. Quest'ultima, infatti, non definisce assolutamente uno spazio integro e coerente ma, piuttosto, un territorio indeterminato e fluttuante che vive d'inarrestabili slittamenti e si fonda sul continuo recupero di ciò ch'essa stessa ha precedentemente escluso direttamente o indirettamente.

Ci sono, in effetti, cinque ambiti particolari che, sottomessi alla sua selezione, vengono fortemente marginalizzati nel XX secolo e che, invece, diventano assolutamente centrali nell'intensa contaminazione tra macchina dell'industria culturale e dimensione delle rovine propria dell'odierna organizzazione della cultura. Questi settori riguardano tutti quei corpi che sono stati scartati o non presi in considerazione

- i. perché al di sotto o al di sopra degli standard stabiliti di qualità,
- ii. perché non più attuali,
- iii. perché troppo locali e dialettali.

In altri termini, il processo d'industrializzazione dell'arte e della cultura ha dato origine a un apparato di grandissima efficienza ma estremamente limitante per ogni *outsider*: per chiunque non vi sia integrato in modo permanente. Durante tutto il 900, in cambio degli immensi capitali investiti e delle potenti infrastrutture costruite, la commercializzazione integrale di ogni scambio intellettuale ha preteso una perfezione tecnica e una competenza professionale tali da emarginare completamente tutti coloro che non vogliono o non sono in grado di soddisfarne gradi e criteri. L'applicazione dei metodi industriali all'arte e alla cultura, poi, non solo ha permesso un incremento senza limiti della capacità dell'uomo di realizzare delle opere ma ha anche oltrepassato largamente la soglia della sua possibilità di ricezione. Ha così creato una distinzione tra alcuni oggetti considerati di attualità di cui è consigliata la fruizione e altri trattati come obsoleti da destinare alla periferia del sistema. In breve, la nozione di usura, normalmente legata ai beni materiali che il tempo logora e rende inutilizzabili, finisce per essere applicata anche ai beni spirituali distinti tra *up-to-date* e desueti.

Tuttavia, pur limitandosi ad ambiti particolari o di nicchia, gli esponenti non omologabili con gli standard stabiliti hanno continuato a esistere e proliferare. In primo luogo, in veste di cultura vernacolare: poeti amatoriali che pubblicano a proprie spese, cantanti folk, compositori dilettanti, pittori di strada, cantastorie di paese. In secondo luogo, sotto forma di sottoculture giovanili: le comunità di fan che producono, da un lato, una *lived culture* fatta di regole, abitudini, codici da rispettare, rituali, linguaggi cifrati (*slang*), cerimoniali sociali; e, d'altro lato, una *underground culture* fatta di fanzine, fumetti, bootleg, radio amatoriali. In terzo luogo, in qualità di controcultura antagonista, politicamente impegnata con giornali stampe e libri a bassa tiratura, volantini, tadze-bao, opuscoli, manifesti, canzoni e azioni di protesta. In quarto luogo, come cultura etnica caratteristica di popolazioni più o meno isolate, produzione autoctona o indigena di linguaggi, artefatti, forme sociali validi e pienamente comprensibili solo in contesti molto specifici e circoscritti. In quinto e ultimo luogo, in termini di cultura *d'essai*: produzione d'élite composta, da una parte, di ricerche estetiche colte e molto specializzate; e, d'altra

parte, di *repêchages* eruditi di singoli esemplari fuori moda della cultura di massa scelti per bellezza, qualità compositiva, rigore stilistico oppure anche per semplice valore nostalgico.

Oggi, però, la rivoluzione sociale e tecnologica in atto rende possibili nuovi legami tra persone e gruppi di persone, incoraggia lo scambio d'informazioni e conoscenze, sostiene la creazione di nuove redditività nel lavoro e nella vita, favorisce la condivisione di risorse e il cambiamento delle regole morali. Così, la nascita di nuovi media, la moltiplicazione dei canali di comunicazione, la diffusione di tecnologie digitali altamente sofisticate ma largamente accessibili, la presenza di quel formidabile canale gratuito di distribuzione rappresentato dal World Wide Web modificano le condizioni che avevano posto ai margini sia l'attività artistica amatoriale che le opere non attuali e favoriscono la riemersione pubblica di tanto lavoro creativo precedentemente oscurato. Accade così che questo enorme cumulo di rovine prodotto dalla cultura di massa sia posto oggi all'ordine del giorno e diventi improvvisamente oggetto della più grande attenzione. Infatti, nel passaggio dalla società di massa alla società demassificata e dai mass media ai personal media, una nuova preminenza vede la luce: si passa da un interesse collettivo focalizzato principalmente sulla cultura *mainstream* a una radicale pluralizzazione dei regimi dell'esperienza, una frammentazione dello sguardo pubblico e una moltiplicazione dei criteri di giudizio estetico che rendono rilevante soprattutto la cultura *grassroots*: blogosfera, siti web *wikis* o *mashups*, podcasting, produzioni indipendenti, materiali underground, contenuti di nicchia, opere eclettiche, serie cult destinate singoli segmenti di popolazione, prodotti che prima non potevano essere offerti perché anti-economici, cioè non in grado di produrre abbastanza profitti.

In conclusione, nel XVIII secolo la scoperta del valore storico-monumentale delle rovine annuncia il sorgere di una nuova consapevolezza sospesa tra il presente vissuto come tale e un passato da cui ci si sente finalmente emancipati: permette, in questo senso, la costruzione di uno sguardo unico sul tempo. Rende possibile osservare le epoche trascorse per quello che sono state e non per quanto sono diventate: un oggetto tangibile che, nell'esperienza quotidiana che se ne fa, si lascia toccare e vivere nei termini di una distanza. Nel XIX secolo, questa distanza con cui si possono osservare le cose per meglio disporne risulta completamente scompagnata e le rovine, lungi dall'offrire un'immagine serena e distaccata delle cose, si presentano come elemento sensibile del sogno poetico: come uno specchio dell'anima. Nel XX secolo le rovine non costituiscono più la casa dei mostri ma un luogo di meravigliose metamorfosi. Si rinuncia, quindi, a vedere tragicamente questo specchio e si prende a considerarlo come un parco incantato visitabile e perfino godibile, dove appagarsi dello spaesamento senza lasciarsi troppo impressionare. Il XXI secolo rende infine abitabili le rovine: dona loro la forma dell'industria culturale cosicché, come in un giardino dei balocchi, come in un'isola di Citera, chiunque possa andarvi alla deriva, installarvi occasionalmente o stabilirvi la propria dimora definitiva. In tal modo un'esperienza che, nei secoli passati, ha indicato il perdersi nelle brume del delirio o dell'alienazione mentale, diventa un aspetto comune della vita ordinaria, un'occasione anodina dell'esistenza quotidiana.

Nel quadro dello spazio sociale inaugurato dal movimento per cui l'industria culturale prende la forma materiale delle rovine, dunque, partecipare a una presenza senza la mediazione del pensiero razionale, abdicando alla propria facoltà analitica in favore di un'adesione diretta alla realtà, in una connivenza che rinuncia ad ogni contrapposizione, non significa più perdere la ragione ma solo provare a sperimentare ciò che non si conosce, tastarlo, esplorare attraverso continue *défaillances* l'indeterminatezza dello spingersi e del ritrarsi, la zona interdotta del contatto, le sabbie mobili del calibrare uno

sforzo, una presa, una carezza. In questa connivenza, lungi dall'identificarsi con l'ordine della ragione, con quello del concetto, l'uomo vive nell'ordine della potenza. Ordine che riguarda ciò di cui non ci si può impadronire: ciò a cui si ha accesso solo facendone esperienza diretta. Ordine che si oppone alla forma della strategia consapevole, ordine refrattario al sistema che trasforma il risultato di un atto in predicato personale, collegato all'agente come suo avere, come sua proprietà.

Bibliografia

- Alberto Abruzzese e Davide Borrelli, *L'industria culturale. Tracce e immagini di un privilegio*, Roma, Carocci, 2000
- Walter Benjamin, *Il mio viaggio in Italia. Pentecoste 1912*, Soveria Mannelli, Rubbettino Editore, 1995 [s.d.]
- Hans Blumemberg, *Pensosità*, Reggio Emilia, Elitropia, 1981 [1980]
- Roberto Bordiga, *La possibile euforia della planetarietà*, «Marka», 28 (1990), II semestre, pp. 147-158
- Roberto Calasso, *La rovina di Kasch*, Milano, Adelphi, 1983
- Lawrence M. Friedman, *La società orizzontale*, Bologna, Il Mulino 2002 [1999]
- Johann Wolfgang Goethe, *Viaggio in Italia*, Milano, Mondadori, 1983 [1816-1829]
- Giovanni Macchia, *I fantasmi dell'opera. Idea e forma del mito romantico*, Bollati Boringhieri, Torino, 2001
- Friedrich Nietzsche, *La gaia scienza - Testo critico*, Torino, Einaudi, 1979 [1881-82]
- John Durham Peters, *Parlare al vento. Storia dell'idea di comunicazione*, Roma, Meltemi, 2005 [1999]
- Friedrich Schlegel, *Sullo studio della poesia greca. I greci e i romani. Saggi storici e critici sull'antichità classica*, Milano, Mimesis, 2008 [1795-97]
- Alfred Sohn-Rethel, *Napoli. La filosofia del rotto*, Napoli-Milano, Alessandra Carola Editrice, 1991 [1926]
- Stendhal (Henri-Marie Beyle), *Rome, Naples et Florence*, Paris, Julliard, 1964 [1817]
- Manfredo Tafuri, *La dignità dell'attimo. Le forme del tempo: Venezia e la modernità*, Venezia, Esercizio 03-A, 1994
- Raymond Williams, *Cultura e rivoluzione industriale. Inghilterra 1780-1950*, Torino, Einaudi, 1968 [1961]
- Elémire Zolla, *Storia del fantasticare*, Milano, Bompiani, 1964