

L'attenzione alla dimensione della cultura materiale offre un utile terreno comune tra arti performative, musicali, cinematografiche e medialità. Lo studio delle «cose» sembra in grado di offrire una via di accesso privilegiata alla comprensione delle pratiche culturali anche nell'epoca della transizione digitale. Si tratta, cioè, di comprendere gli aspetti immateriali della cultura – i valori, l'immaginario, la memoria, i saperi, i codici con cui una cultura si esprime – attraverso e a partire dai suoi aspetti materiali, dagli oggetti nei loro rapporti con i soggetti. Per quanto lo studio della cultura materiale rappresenti una costante dell'antropologia, solo negli ultimi anni, la ricerca intorno ai media e, in senso lato, alle culture pop ha iniziato a indagare la materialità come fattore costitutivo di più complesse pratiche culturali, rilevando, ad esempio, processi di «singolarizzazione» e «densificazione» delle merci nel loro rapporto con i soggetti umani.

Le diverse discipline che compongono la macroarea 10/PEMM-01 stanno dunque iniziando ad adottare tale prospettiva anche in relazione ai propri oggetti di studio privilegiati. Gli studi sul cinema, ad esempio, a partire dalla recente revisione e riconfigurazione dei film studies in funzione di una New Cinema History hanno dimostrato un sempre maggiore interesse nei confronti delle pratiche produttive, distributive, esperienziali, sociologiche e antropologiche legate al medium, anche in relazione alla produzione di memorabilia, manifesti, ecc.

Tale prospettiva, d'altra parte, è perfettamente in linea con lo sviluppo di una scienza musicologica pienamente «culturale» e che superi le tradizionali gerarchie valoriali e funzionali, come è nelle ambizioni dell'etnomusicologia contemporanea. Lo studio delle pratiche musicali muove anche dalla materialità degli oggetti sonori, incorporando l'organologia ed estendendone i confini nella direzione della comprensione dei nuovi strumenti e delle nuove creatività musicali e degli aspetti materiali che riguardano le tecnologie di riproduzione del suono.

Un rinnovo di interesse si registra inoltre nell'ambito degli studi teatrali, presso i quali la cultura materiale è oggi indagata metodologicamente in chiave antropologica e storiografica. L'attenzione alle condizioni materiali del teatro, già presente nella storiografia moderna di estrazione settecentesca, conosce infatti dal secondo Novecento un'inedita riscoperta. In particolar modo l'approccio teorico e pratico offerto dall'antropologia teatrale ha inaugurato una via di indagine «interna» alla messa in scena e al lavoro dell'attore che ha portato sempre più ad assumere anche storicamente l'evento teatrale come «oggetto culturale». Proseguendo lungo questa linea, l'analisi della cultura materiale del teatro conosce oggi

nuova espansione con riferimento anche alla produzione editoriale e digitale del teatro e ai diversi mezzi entro cui esso si esprime.

La ludicità, da tempo considerata una delle dimensioni emergenti di maggior interesse nello studio dei media, è inevitabilmente legata alle proprie manifestazioni materiali. Progetti europei come il Digital Ludeme Project (finanziato tramite ERC all'Università di Maastricht) hanno dimostrato l'importanza di studiare gli oggetti utilizzati per giocare al fine di ricostruire la storia e la rilevanza di giochi tradizionali e commerciali. Inoltre, la disciplina dei game studies sempre più spesso affianca allo studio dei videogiochi come oggetti informatici, analisi legate alla dimensione paratestuale, e dunque materiale, del medium.

In maniera trasversale ai diversi percorsi di ricerca, lo studio degli «oggetti domestici» – dai giochi ai memorabilia, ai dischi, ai libri – consente di riflettere sulle dinamiche della cultura materiale anche in relazione alle modalità di percezione, ricezione e rappresentazione, mettendo in relazione la cultura materiale con la costruzione delle identità sociali e politiche e con la definizione di standard estetici.

Questo dossier prende le mosse dal progetto *Spirits In The Material World. Percorsi di cultura materiale nella popular culture*, realizzato all'interno del Grant For Internationalization 2021-2023 e finanziato dall'Università di Torino. Il progetto ha promosso, attraverso numerosi incontri, seminari e convegni, lo sviluppo di collaborazioni internazionali fra diverse Università europee, tra cui l'Université de Pau et des Pays de l'Adour (partner UNITA), e ha indagato la rilevanza e i metodi di studio della cultura materiale nella popular culture contemporanea. Alcuni degli interventi proposti da relatori e relatrici in occasione di seminari e giornate di studio sono ora qui raccolti in questo dossier, unitamente ad altri contributi proposti da colleghe e colleghi di Università italiane. Le curatrici del numero desiderano ringraziare i membri del gruppo di ricerca Giulia Carluccio, Riccardo Fassone, Giovanna Maina, Leonardo Mancini, Ilario Meandri, Jacopo Tomatis e la PI internazionale Laurence Roussillon-Constanty. Desiderano inoltre ringraziare tutti i colleghi e le colleghe che hanno contribuito alla realizzazione di incontri e occasioni di scambio.

*Giulia Muggeo, Ekaterina Ganskaya*