

Editoriale

Affrontare le complesse dinamiche che strutturano il rapporto tra prodotto audiovisivo e spettatore, setacciando gli aspetti che riguardano direttamente l'educazione, significa dirigere lo sguardo su un campo sempre più ampio di rappresentazioni e di media. L'ambito dell'educazione informale, infatti, assume una rilevanza sociale e culturale crescente e in rapida evoluzione, offrendo all'analisi critica scenari densi di implicazioni.

La diffusione di modelli e di contro-modelli educativi, di icone e di stereotipi relative a insegnanti, genitori, bambini e giovani contribuisce, infatti, a incrementare le varianti della nostra ordinaria esperienza percettiva sulla base di costruzioni di senso ben connotate, non di rado anche ideologicamente.

La scelta di determinare, combinare e rinforzare certi elementi della vita vissuta proiettandola sui molti schermi di cui oggi disponiamo implica, dunque, una potenziale riconfigurazione dei significati, impliciti o espliciti, che lo spettatore/fruitori è chiamato a rielaborare. Lontano, per lo più, da qualsiasi mediazione esplicitamente educativa.

Non solo: lo spettacolo che ha vissuto e che vive sui nostri schermi corrisponde a una "pratica significante" che, pur proponendo un mondo fittizio, molto può suggerire in merito all'esperienza materiale e spirituale concretamente vissuta dagli individui in una data epoca. Ecco perché i prodotti audiovisivi sono diventati fonti effettive degli studi storico-sociali, come ha specificato W. J. T. Mitchell parlando di *visual* o *pictorial turn*, ovvero dell'interesse crescente per "la costruzione visiva del campo sociale" e per "la costruzione sociale del campo visivo".

A partire dall'intervista a Steve Della Casa – che inaugura la Rubrica *Sconfinamenti*, pensata per ospitare interventi di esperti e studiosi la cui prospettiva contribuisce ad ampliare l'orizzonte d'indagine – cinema, musica e

trasmissioni radiofoniche ripercorrono desideri e rappresentazioni dei giovani di generazioni diverse, avendo come filo conduttore il tema della ribellione e di ciò che, eventualmente, ne resta.

I giovani adolescenti sono, oggi, utilizzatori privilegiati di quella “tecnologia di trasformazione del comportamento” propria delle piattaforme social che li vede produrre contenuti (anche sulla scuola) secondo un’incalzante dialettica produzione-condivisione-gratificazione. Trasformazione del comportamento, dunque, ma anche trasformazione delle strutture cognitive (prima fra tutte l’attenzione) le cui ricadute, in termini socio-culturali e pedagogici, sono spesso allarmanti (Antonacci).

Del resto, sugli stessi schermi, esistono anche zone di *metissage* intergenerazionale – come *Slender Man*, la serie tv *Squid Game* e il film *Terrifier*, amplificate su social come TikTok e Instagram – le quali, tra contenuti *horror* e azioni violente, in assenza di filtri interpretativi e di una adeguata consapevolezza educativa rispetto a possibilità e restrizioni, rendono problematico il discernimento tra vero e falso, sia per i giovani che per gli adulti (Surace).

A ritroso nel tempo, ma restando sul filo conduttore dell’*horror*, se si pensa a qualche liminare film del cinema italiano degli anni Cinquanta e alle rappresentazioni dell’infanzia che ne emergono, sarà possibile rinvenire una sorprendente rappresentazione dei rapporti tra infanzia e adultità, e tra figli e genitori. Qui un’inquietante mostruosità infantile fatta di vampiri, demoni, fantasmi e incubi diventa trascrizione di relazioni familiari e di giudizi sociali che suggeriscono la necessità, fin da allora, di un’attenzione più radicale ai significati latenti e mediaticamente marginali (Papa).

D’altra parte, in tempi recentissimi il mostruoso – seppur reso ‘digeribile’ al grande pubblico – ha dimostrato di avere presa, soprattutto sui più giovani, rispetto a forme di identificazione con personaggi di grande successo. È il caso di *Wednesday Addams*, che, nella trascrizione in serie TV di Tim Burton, ha riportato il *weird* e l’*uncanny* a essere paradigmi identitari capaci di legittimare (e normalizzare) i vissuti di marginalità e di estraniamento di tanti, anche grazie a un paio di brani-*anthem* che ne rinforzano il senso di alterità rispetto alla ‘norma’ (Cabassi).

A proposito, poi, delle possibilità generative di altre tecnologie digitali, la fotografia può avere un ruolo rilevante già dalla prima infanzia, sia in termini di elaborazione di significati sia in termini di creazione dell’immagine. Essa, infatti, si presta, anche prima dei sei anni, a farsi sintesi di contenuti verbali e visivi che, con una progettualità educativa intenzionale e proble-

matizzante, è in grado di rendere i bambini protagonisti di una Media Education ecologica (Di Bari).

Ma le capacità aggregative e generative delle tecnologie digitali riguardano anche spazi d'integrazione tra virtualità e corporeità, come è per il successo di applicazioni e social network in cui è possibile praticare sport restando socialmente connessi. Qui, come dimostrato da una ricerca condotta presso il CY ILEPS Cergy Paris Université, competizione e flessibilità d'utilizzo fanno sì che i giovani – con attenzione soprattutto alla Generazione Z durante il primo *lockdown* – non solo creino nuove reti di relazioni ma, potenzialmente, partecipino anche a nuove esperienze ludico-sportive altrimenti inaccessibili, incrementando il loro benessere (Palermo, Bourgeois).

Al di fuori della cornice tematica del rapporto tra educazione e schermi, ma senza perdere di vista questioni di grande attualità, chiudono il numero l'analisi critica dell'idea di "comunità educante" che, al di là delle sue salde intenzioni pedagogiche, interroga qualche sostanziale aporia semantica (Broccoli) e le prospettive aperte fin dal primo Novecento sull'educazione professionale femminile da Aurelia Josz, poi gravate dalle specificità del contesto storico nazionale, ma non solo (Seveso).

Elena Madrussan