

### **Uno sguardo medio-antropo-logico sui media audiovisivi nell'era digitale attuale\***

Gino Frezza\*\*

This paper examines the transformations in audiovisual media systems over the last two and a half decades through a medio-anthropological approach. The analysis traces three historical periods: the cinema era (1920s-1950s), the television-cinema hybridization period, and the current digital age, focusing on how the concept of "imaginary" has evolved from collective to molecular forms. The study identifies eight key changes in the digital landscape and explores how new technologies have reshaped both media consumption and social relationships. It concludes by proposing research objectives for understanding the foundations of the digital age and the relationship between digital imaginary and social theory.

**Keywords:** Media audiovisivi, Era digitale, Immaginario, Sistemi mediali, Relazioni sociali

---

\* Con questo saggio dal titolo *Uno sguardo medio-antropo-logico sui media audiovisivi nell'era digitale attuale* del Professor. Gino Frezza Mediascapes Journal inaugura la nuova sezione *MediaScenari* dedicata al dibattito, alla costruzione di scenari e all'apertura di prospettive innovative. *MediaScenari* ospiterà articoli non referati che esplorano idee in evoluzione, riflessioni critiche e visioni interdisciplinari. Questo spazio nasce per promuovere un dialogo libero e creativo, capace di intercettare tendenze emergenti e interrogare i temi chiave del nostro tempo, incoraggiando contributi che sappiano immaginare il futuro, stimolare il confronto e alimentare la ricerca.

\*\* gino.frezza@gmail.com

Come rappresentare, secondo le prospettive delle scienze dei media, i grandi cambiamenti intervenuti per il cinema e altri media audiovisivi (tv, fumetto, videogiochi ecc.) negli ultimi due decenni e mezzo?

Tutti *vediamo*, anzi *viviamo*, come i media digitali abbiano completamente riassetato il panorama e il sistema delle comunicazioni e come, ultimamente, il versante *social* dei media sia divenuto lo spazio culturalmente, politicamente, nonché economicamente, dominante, ossia pervasivo sul piano dei comportamenti culturali (e non solo – (Boccia Artieri et al., 2017; Vittadini, 2018)).

Dunque, ci si deve chiedere: tutto questo, quali modifiche complessive ha provocato nel sistema dei media audiovisivi di prima? Non solo perché ci importi cosa sia cambiato (ovvio che sì!) ma, prima ancora, per comprendere quali siano i fattori che definiscono e qualificano la situazione di oggi.

In questo mio breve saggio intendo seguire un approccio che sia capace di uno sguardo nel contempo interno ed esterno ai media medesimi (apparente contraddizione, in realtà voglio affermare una cosa piuttosto semplice ma altresì difficile: occorre essere pratici dell'universo digitale, dunque viverlo quotidianamente, immersi al suo interno, ma nel contempo è necessario dispiegare una visione dall'esterno che ne tenti un'analisi complessiva).

Devo allora sottolineare la specificità dell'approccio: chi si occupa dei media da un punto di vista sia mediologico che antropologico, *non è uno storico* dei media; possiamo esserlo, ma in parte o, meglio, in seconda o terza istanza. Si possono senza dubbio ricostruire alcuni percorsi e andamenti della trasformazione interna ai media, ma non siamo *primariamente interessati a questo* (anche se prospettive come quella della *media archeology* sono vivamente coinvolte dalle dinamiche storiche, ma non per descriverle in sé stesse, bensì per riconoscere nelle fenomenologie del passato ciò che invece si afferma e si qualifica specificamente nel presente, con un proprio forte requisito sia mediologico che socio-culturale – (Parikka, 2012; D'Aloia & Eugeni, 2017, pp. 295-325).

Non siamo nemmeno *critici* del film e dell'audiovisivo e, ancor meno, giornalisti o informatori delle (o sulle) dinamiche o manifestazioni che mostrino come le cose stiano cambiando, o siano già cambiate, nella forma di comunicazione di ciascun medium.

Anche per questo, da studiosi dei media: non possiamo fare a meno di riconoscere e descrivere le fenomenologie che caratterizzano i nuovi comportamenti e le nuove pratiche di produzione, distribuzione e consumo degli audiovisivi.

Per esempio: come si riarticola le dinamiche produttive fra le grandi aziende e le medie-piccole imprese produttive; come si strutturano legami associativi in ambito nazionale e sovranazionale fra produttori e autori; come si disegnano le interazioni fra i diversi media audiovisivi, con una speciale attenzione al rapporto fra cinema e televisione; oppure come si attualizza oggi la qualità dell'interazione fra prodotti, forme produttive/distributive e consumatori, i quali ultimi – come ben sappiamo – nel sistema dei media digitali intervengono sempre più, in maniera estremamente puntuale e incisiva, sui medesimi processi produttivi – (Tirino, 2020).

Non siamo nemmeno distratti davanti ai cambiamenti nelle forme espressive, anche se queste non ci attraggono per dare spazio e consistenza a un'estetica generale o specifica;

ma, certo, dobbiamo sapere pure leggere come, dentro gli andamenti delle forme espressive da un periodo all'altro, le spinte propulsive, in una direzione o in un'altra (anche e soprattutto nell'imporsi di linguaggi o tendenze, le loro evoluzioni e rivoluzioni) segnino l'immaginario delle varie epoche, e specialmente le identità culturali che si strutturano nei pubblici di riferimento.

Ma, sempre in quanto sociologi e analisti dei media, ci interessano anzitutto le forme della relazione e la costruzione di quei tessuti socio-culturali che animano la soggettività dei consumatori e li rendono partecipi o, meglio, protagonisti di processi di costruzione del senso e dei vissuti che sono oggetto di scambio, e si propagano da uno a molti, e viceversa.

Non c'è dubbio, allora, che i tre assi di esistenza del sistema dei media (*produzione – distribuzione – consumo*) vanno considerati, sì, come l'oggetto principale di osservazione, ma *non riduttivamente* nel senso delle mere dinamiche economiche o del riassetto tecnico-produttivo e delle sue ricadute, bensì su un altro e diverso piano: quello – che ho già detto prima – relativo a come questi tre assi funzionano in rapporto a una *struttura sociale di riferimento*, con le sue pratiche culturali identitarie e di riconoscimento di stati di fatto e orizzonti sperimentali. E (non di meno) nella costruzione di una *qualità* (spesso da considerare specifica, o singolare, o almeno distintiva) *dell'immaginario condiviso* socialmente.

Una prima forte sottolineatura del nostro approccio è quindi relativa alla questione dell'immaginario. Spero di riuscire a rappresentarla nella sua valenza necessaria, insostituibile, alla forza esplicativa delle scienze dei media. Giungo pertanto a un nodo che rimette in sesto tutte le osservazioni fatte finora.

Da un punto di vista medio-antropo-logico non si può non vedere che vari, importanti, cambiamenti intervenuti negli ultimi decenni realizzano e configurano in modo sistematico percorsi (definiti nel tempo) che hanno preceduto lo stadio attuale (per questo la *media archeology* è preziosa, sapendo individuare tali processi).

Ma anche i fenomeni più evidenti e lampanti di mutamento dei comportamenti mediali possono essere spie significative di una diversa collocazione del rapporto dispiegato dai media nel tempo e nello spazio, quindi anche la critica dei film o l'informazione mediologica possono offrire spunti utili all'obiettivo di un angolo d'osservazione ancora più orientato ed esplicativo.

Torna, di nuovo, su questo frangente, il tema dell'immaginario.

Un tema che non può, e *non deve*, essere delimitato da un solo angolo di considerazione scientifica: l'immaginario è un oggetto poliedrico, composto da accumuli di significato e di senso, oltre che da architetture e archivi d'immagini stratificati ed eccedenti (Morin, 1956). L'immaginario è la *terra di mezzo e d'incontro* fra il possibile inscritto nelle forme culturali e il nuovo che sorge nell'attualità imprevista; è il rapporto fra *passato* e *presente* nelle linee tessute dall'immaginazione individuale e sociale verso il piano più profondo delle tradizioni simboliche; è il legame e il dialogo steso fra generazioni (fra queste, un ruolo primario spetta agli *autor*) alla ricerca di una identità solida, eppure spinta verso il nuovo, ecc.

Soprattutto l'immaginario *si realizza dentro le pratiche dei media*, e non è un oggetto *imprendibile*, o *fantasmatico*, ma un oggetto esposto – nelle sue ramificazioni – dentro le forme espressive dei media e dentro il loro radicamento socio-culturale. *Verso l'immaginario*

*non serve una posizione teorica che ne sottolinei gli aspetti trascendenti o enigmatici (che pure ci sono, ma non devono essere un problema, bensì un ulteriore stimolo a vederci chiaro). Serve invece un'attenzione a come esso si concretizzi dentro le pratiche dei media.*

Secondo me, la stessa prospettiva medio-antropologica è in qualche modo sottodimensionata rispetto alla ricchezza e alla complessità dell'immaginario, eppure essa – una tale prospettiva – è necessaria per restituire alla complessa ricchezza dell'immaginario la valenza in grado di descrivere in profondità il mutamento, nelle sue caratteristiche più qualificate.

Se si segue questa direzione metodologica, si deve allora considerare quale sia stato il percorso attraverso cui la costruzione di una *socialità culturale dei media* si è configurata nel tempo, e come essa sia pervenuta allo stadio odierno. Un'analisi del *nuovo*, quello scritto nel presente, non può essere staccata da quei processi e direzioni che lo hanno preparato e predisposto.

Per una tale esigenza, si devono quindi riconsiderare sotto una prospettiva nuova gli stadi che hanno distinto la socialità dei media nel corso del Novecento. E occorre allora descrivere (e spiegare) l'articolazione di tali stadi nel secolo trascorso e all'inizio del presente XXI secolo, in tre periodi determinanti.

## **Lo stadio dagli anni Venti ai Cinquanta del XX secolo**

Questo stadio riguarda il trentennio fondato sulla centralità socio-mediologica del Cinema. La società tecnologica e capitalistica struttura uno spazio sociale apposito per il consumo dei film. Il tempo di lavoro e il tempo libero si articolano in relazione a come si fa esperienza della differenza fra reale e *immaginario filmico*. È l'epoca del divismo, ed è quella del rapporto-differenza fra: immagine del vissuto reale e immagine del desiderio veicolato attraverso le narrazioni del Cinema.

Questo medium di comunicazione e spettacolo distingue l'epoca della vita metropolitana (e di quella fondata sulla relazione conflittuale fra Capitale e Lavoro) in modo che lo stesso spazio urbano delle città contiene le sale attorno alle quali l'immaginario si verifica e si articola con una forza indiscutibile. Le sale di Cinema non sono un luogo qualsiasi, così come i Teatri non lo sono stati nei cento anni da fine Settecento a fine Ottocento. Ma le sale di Cinema divengono più diffuse e presenti sul Territorio di quanto non lo siano stati i Teatri, e assumono una presenza molto più dirimente di quelli. La diffusione delle sale di Cinema nelle città (metropoli, grandi, medie e piccole) dà conto di una prossimità sostanziale, ormai ineludibile, fra Tempo di Vita e Tempo Immaginario.

L'immaginario sociale si edifica in funzione di come le figure dei divi (Morin, 1957) e l'articolazione sorprendente del racconto filmico (che pratica tutti i generi dell'emozione scambiata fra sala e spettatori), si fonda sull'altalena – talvolta acuta, talaltra inaspettata o graduale – tra felicità e tragedia, dramma sociale e sublime eroico, fra stereotipo e variazione drammatica, fra esemplarità dei ruoli rappresentati nelle storie proposte dal Cinema e innovazione dei prototipi sociali che s'impongono sugli schermi.

Altrettanto accade per la solidità degli impianti narrativi e delle identificazioni con le diverse figure dei divi. L'epoca cosiddetta *classica* del cinema assume la forza trainante e il collante essenziale delle *mitologie* da esso stesso portate avanti, grazie alle quali l'immaginario si ratifica e si diffonde secondo una condivisione solidale e pervasiva, senza molte contraddizioni di sorta (Morin, 1962).

Non a caso, questa è l'epoca in cui il sistema dei media trova un accordo sostanziale fra le sue varie componenti: un accordo che non a caso vede una viva integrazione fra le produzioni della letteratura, del cinema, del fumetto, e strutturalmente contrae una relazione vitale con le istanze delle avanguardie espressive (Abruzzese, 1973; Codeluppi, 2024). L'intento di rottura e di choc delle avanguardie serve a provocare quell'attenzione per cui il sistema produttivo del cinema comprenda (nel senso di *includere, integrare dentro di sé*) quell'istanza di mutamento (e di *nuovo*) prevista dalle avanguardie.

È questo aspetto *mitologico* – oltre che di sostanziale integrazione – a dare il segno più evidente della qualità socio-culturale del medium. Una qualità che non viene sempre colta e valorizzata – bisogna ricordarlo – dalla sociologia critica (la quale mostra alcune resistenze a dare valore ai modi con cui l'immaginario possa rendere coesi, e insieme orienti, i comportamenti culturali e la relazione sociale vissuta *con* e *per* i media), mentre la sociologia più vicina a una dimensione psico-antropo-filosofica o ermeneutica pone adeguatamente in rilievo questo suo ruolo.

## **I media Moderni e post-Moderni: il conflitto (e poi l'ibridazione) fra Cinema e Televisione. Pre-annunci dell'era digitale**

Nella seconda metà del Novecento la modernizzazione seguita agli esiti del Secondo Conflitto, dagli anni Cinquanta in poi, cambia radicalmente lo scenario di prima. La forza mitologica dei racconti del Cinema entra in fibrillazione davanti alla pervasività e alle modalità con cui il medium più forte della TV ristrutturava i rapporti fra pubblico e privato. Il cinema perde centralità, le sale non restituiscono, nella stessa misura dei decenni prima, la qualità dell'accensione dei rapporti sociali e delle emozioni che sostengono i comportamenti individuali e collettivi. È il passaggio che fonda l'esigenza non più frenabile per cui dalla modalità del film (convenzionalmente detto) *classico*, con una certa progressione (fine anni Quaranta-primi Sessanta), il cinema diviene *moderno*.

Si coglie subito, nel passaggio socio-culturale dalla centralità del Cinema a quella della Televisione, come i rapporti sociali che il Cinema accendeva su base collettiva, invece con la Tv si consumano nella dimensione familiare. Affermando questo, non si vuol dire che la Tv sia meno potente: anzi, si intende tutto il contrario, in quanto la dimensione familiare entra in un cortocircuito con la sua proiezione sociale tale da non arrestarsi più. Il Cinema stesso fa i conti con la maggiore forza, semplicità e, talvolta, violenza con cui il medium della Tv costituisce la scena sociale stessa.

La Televisione ri-articola una differente qualità della maniera con cui l'immaginario orienta i comportamenti culturali. L'immaginario struttura una diversa modalità di rapporto fra

desiderio e reale. Si fa portatore di differenze più che di consonanze, di fratture e divisioni piuttosto che di identificazioni collettive o consonanze emozionali.

È un immaginario che rivela le disillusioni della vita quotidiana, mentre intanto propugna una presenza debordante dei consumi; in tal modo emergono immagini di desideri che fanno il paio con le differenze, assieme ai modi e agli spazi dell'omologazione. Il reale si mostra duplice, fatto di lacerazioni e sconfitte assieme alle conquiste. E così, in un Tempo in cui il Cinema gioca ancora – seppure con maggiori difficoltà – un ruolo importante, la società si rappresenta – e si riconosce – nelle sue contraddizioni interne ed esterne. La Tv accelera il mutamento nelle sue punte più accese, prima che la forza dello Spettacolo cerchi di ammorbidire o straniare il conflitto che si legittima nella sua necessità.

Il post-Moderno, nel tempo che segue la fine degli anni Settanta, raccoglie il lavoro fatto dai primi Vent'anni della centralità della televisione, e a suo modo prepara il terreno all'epoca digitale.

Sopravviene il periodo delle prime grandi ibridazioni tecnologiche fra i media: l'home video (sia nella sua prima fase ancora analogica, e poi in quella digitale) da un lato fonde insieme informatica, cinema e tv, dall'altro aumenta i consumi individuali dell'audiovisivo rispetto a quelli collegati con la dimensione collettiva.

Con l'home video si innesta un ulteriore piano di realtà *medio-antropologica*: i corpi sono congiunti su un piano ancora più intenso e integrato con le tecnologie audiovisive. L'immaginario si canalizza nella molteplicità e nella frammentazione conseguente al livello *dell'incorporazione individuale con i vari dispositivi tecnici*.

La dimensione della coappartenenza collettiva perde senso davanti a come si affermano le istanze individualistiche. Il legame sociale è messo subito alla prova. Non scompare, ma si configura diversamente. Il conflitto prende un proprio spazio qualificante, e tutto ciò proprio mentre l'immaginario delle forme rappresentative si colma dell'aumento (sempre più considerevole) dei consumi e della centralità assunta da questi sul piano culturale, esistenziale, politico ed economico.

È un decisivo cambio di registro fra immaginario e reale, dove non è il primo a implicare le tensioni per cui il reale è sottoposto a varie possibilità, ma è quest'ultimo a configurare le dinamiche di senso dell'immaginario. Così quest'ultimo non si fa più portatore – come prima – della centralità del desiderio, ma si intorbida della violenza e dell'imperscrutabilità con i quali il reale innesca il senso stesso della produzione di immagini rappresentative del Mondo. (Faccio notare come, proprio durante l'emergenza e l'affermazione del post-moderno, fra anni Ottanta e primi Novanta, tornano, acquistando una viva rappresentatività sociale, generi del cinema, del fumetto e della fiction come l'*horror* e il *fantasy*).

Si tratta di un'epoca che ancora non è stata studiata a sufficienza per la radicalità con cui ha cambiato l'orizzonte dei rapporti fra media e società, fra reale e immaginario. Al suo interno si è verificato un giro d'asse strategico, che segna la piena legittimità con cui si afferma l'epoca digitale.



## Media digitali e XXI secolo. L'immaginario sommerso e la connessione disuguale

L'era del pieno dispiegamento dei media digitali (questo primo *quasi-venticinquennio* del XXI secolo) realizza un obiettivo, non solo tecnologico, che le società moderne e post-moderne hanno perseguito – possiamo dirlo – da molto tempo prima (almeno da subito dopo la fine della Seconda Guerra).

La genesi tecnica del digitale dichiara apertamente la commistione fra istanze libertarie e cosmopolitismo culturale assieme al restringimento delle opportunità di manovra che i sistemi economici e politici rendono operanti. La forbice fra innovazione tecnologica, rinnovo dei sistemi politici e consolidamento o rottura delle forme di potere si eleva fino a contraddizioni oggi non ancora risolte. Fra crescita delle reti, aumento delle relazioni sul piano virtuale delle connessioni digitali e perdita di centralità delle forme di relazione pre-digitale, mentre si acutizzano i rischi del cambiamento climatico, si affacciano vari grandi temi della qualità della vita e del senso nell'era contemporanea, nel passaggio dal post-moderno al post-umano e nei rapporti intergenerazionali (Abruzzese, 2017, 2023). E i media come agiscono in tale scenario?

Nel territorio e nel panorama culturologico attuale (corrispondente all'ultimo ventennio, quasi), le pratiche mediologiche intervengono con una centralità indiscussa dentro le forme di vita quotidiana e dentro gli assetti economici e politici. Cinema, tv, videogiochi, fumetti, reti, sono luoghi di cambiamenti cospicui, dei quali qui enumero solo quelli (8 di numero) a mio parere più significativi:

- 1) L'avvenuta individualizzazione dei consumi dei prodotti audiovisivi. La piena interattività e i pubblici partecipanti alle forme produttive di audiovisivi con una presenza non più eterodiretta. La *co-creazione*, che rende acuta la centralità del *prosumer*.
- 2) La scompaginazione dei settori mediologici delle passate epoche. La sintetizzo così: l'editoria a stampa (fra cui il fumetto) praticamente si riduce a un segmento minore della produzione culturale mentre la comunicazione digitale assorbe ogni medium analogico e lo riarticola dentro i propri meccanismi connettivi. Microschermi e dispersione in rete sostituiscono quasi completamente la vecchia distribuzione degli audiovisivi e la logica dei comparti "rigidi". I flussi di rete ricoprono le meccaniche diffusive di film, telefilm, fumetti, videogiochi, con tutte le conseguenze sul piano dei consumi e delle pratiche comunicative. Un primo conflitto che spicca in modo più vistoso di altri in questi ambiti mediologici è fra legale-illegale, o specificamente: fra diritto d'autore e accesso democratico alla cultura. Nel mondo dell'informazione il conflitto emergente è fra verità o falsità delle notizie (rimescolamento o differenziazione fra vero o falso che pone in evidenza come la costruzione del senso sia indubbiamente una pratica politica, senza più mascheramenti di una *pretesa* oggettività).
- 3) Spettatori che si trasformano in *utenti mediali tout court* e che praticano una molteplicità di piattaforme tecnologiche (Tirino, 2020). Il nucleo della relazione del

corpo nelle tecnologie, individuato dall'home video nello stadio precedente, si espande su molti piani d'esistenza, definendo la condizione del vissuto ordinario, specialmente delle nuove generazioni. Le reti digitali, mentre rinsaldano la connessione sociale, dall'altro creano disuguaglianze ed elevano il piano del conflitto e delle differenze.

- 4) Il globale e il locale, dentro le cornici produttive e di consumo dei film, delle serie tv e degli audiovisivi in genere, non hanno più confini (per esempio, quelli linguistici) da superare, ma costituiscono il piano delle identità che si riconoscono dentro perimetri inediti; questi perimetri si stagliano in diverse modalità: talvolta a *scacchiera*, talvolta a *puzzle*, talvolta a *sorvolo* (ossia: a balzi geografici ma riconoscendo identità antiche o persistenti nonostante la distanza spaziale).
- 5) L'assottigliamento ulteriore (ma, anche, il superamento) dei margini che distinguono reale e immaginario, spettatore ed evento, controllo esterno delle immagini e immersione/inclusione dei corpi e dei cervelli. Le tecnologie audiovisive per questo hanno superato – con le realtà aumentate, la VR e lo sviluppo pienamente audiovisivo delle reti – ogni frontiera distintiva (Arcagni, 2018; Eugeni, 2021; Grossi, 2021).
- 6) Il mutamento dei centri di propagazione delle culture mediali. Non più grandi industrie culturali, ma policentrismo produttivo che si riassetta in cicli temporali sempre più brevi (*la novità è subito obsoleta*) e per il quale l'innovazione tecnologica è il fattore principale del mutamento.
- 7) Il grande, spesso inavvertito, *cambio generazionale* degli autori e produttori: oggi non si è ancora in grado di riconoscere la linea generazionale che possa distinguere la direzione di marcia degli orizzonti espressivi, come invece è accaduto negli anni Cinquanta o nei Settanta (si pensi a come sono state presenti e conclamate la *nouvelle vague* alla fine dei Cinquanta e il *new american cinema* nei primi Settanta, ecc.). Questo non vuol dire che non vi siano autori di riferimento, ma che è molto più difficile inquadrarli in un'azione comune, in una direzione di senso significativa. A meno di non *scavare, scavare, e scavare*, fino a rintracciare radici costitutive, nell'ampiezza e nel non-coordinamento degli intenti e negli obiettivi rappresentativi perseguiti dagli autori, oggi.
- 8) Le immagini di riferimento che possono consentire un inquadramento dell'immaginario condiviso si fanno sempre più rare, sempre più difficili da cogliere e da riconoscere. Questo ha fatto scattare allarmi forse ingenerosi, come se *l'immaginario* si fosse dissolto (ossia: per quanto astratta, simbolica, istintivamente mitologica, di rappresentazione virtuale del possibile, o di introiezione nell'inconscio dei singoli e della specie, ecc., la sfera dell'immaginario resta quella attraverso cui il vincolo sociale si riconosce in una proiezione che ha la consistenza di un rapporto fondativo fra l'io e il mondo esterno, fra il Tempo e lo Spazio, fra il possibile e il reale). *L'immaginario non si è dissolto, semmai si è rarefatto, molecolarizzato*. E se l'immaginario oggi non è facilmente riconoscibile, ossia appare *sommerso*, dunque ciò muta la base sostanziale e il quadro complessivo in cui si struttura il vincolo sociale.



A quali impegni di scienza e di analisi del panorama medio-antropologico sollecita questa ricostruzione (incompleta, ma almeno tenta di inquadrare un perimetro di cambiamenti essenziali, definitivi di oggi)? Termine questa proposta di lavoro e di approfondimento (provvisoria, incompleta, suscettibile di essere orientata meglio di quanto io possa fare) indicando, comunque, *cinque principali obiettivi* della ricerca:

1. Rintracciare – *non si finisce quasi mai...* – i fondamenti complessivi dell'epoca digitale (per fondamenti devono intendersi gli elementi su cui essa si fonda e per cui *non si torna indietro*).
2. Descrivere e interpretare in modo più ravvicinato le pratiche mediologiche: non considerarle quasi-evidenti, *ma penetrare nella loro opacità*.
3. Riconoscere le istanze socio-immaginarie sancite dai comportamenti dei pubblici: per esempio, quali narrazioni hanno mosso grandi audience, trasversali sul piano delle culture implicate, e quali invece scarti e differenze? Oppure, quali piccole rivoluzioni espressive hanno incatenato l'attenzione dei grandi pubblici, in una virtuale catena o legame fra passato e presente? Ancora, all'inverso: quali pratiche espressive hanno operato una trasgressione forte di un tale legame?
4. Definire l'identità generazionale degli autori: è un compito oggi praticamente dismesso, mentre nei decenni della seconda metà del Novecento si è trattato di un elemento definitorio della situazione mediologica del cinema e della produzione di immaginario.
5. Costituire piani di ricerca per i quali la ricostruzione delle pratiche *dentro cui si muove l'immaginario digitale* sia dirimente per la teoria sociale e per l'analisi empirica.

### Nota biografica

Gino Frezza è un accademico italiano. È stato professore ordinario di Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso l'Università degli Studi di Salerno. È uno dei più importanti studiosi italiani di fumetto, media e cultura popolare. Si è occupato approfonditamente di teoria dei media, cinema, fumetti e forme della serialità, pubblicando numerosi volumi fondamentali in questi ambiti. Tra le sue opere più significative troviamo *Fumetti, anime del visibile* (1999), *Effetto notte. Le metafore del cinema* (2006) e *La macchina del mito tra film e fumetti* (2017). Ha diretto per anni il Corso di Laurea di Scienze della Comunicazione dell'Università di Salerno e ha coordinato diversi progetti di ricerca nazionali e internazionali. Il suo approccio teorico si caratterizza per l'attenzione alle intersezioni tra diversi media e linguaggi, con un focus particolare sulle forme della narrazione seriale e sulla cultura visuale contemporanea. Nella sua carriera ha contribuito in modo significativo allo sviluppo degli studi sui media in Italia, soprattutto per quanto riguarda l'analisi del fumetto come forma culturale e comunicativa complessa.

## Bibliografia

- Abruzzese, A. (1973). *Forme estetiche e società di massa*. Marsilio.
- Abruzzese, A. (2017). *La metropoli come mondo in rovina*. Rogas.
- Abruzzese, A. (2023). *Delle cose che non si fanno si deve dire. Transmutazioni*. Edizioni Estemporanee.
- Arcagni, S. (2018). *L'occhio della macchina*. Einaudi.
- Boccia Artieri, G., Gemini, L., Pasquali, F., Carlo, S., Farci, M., e Pedroni, M. (2017). *Fenomenologia dei social network. Presenza, relazioni e consumi medialti degli italiani online*. Guerini & Associati.
- Codeluppi, V. (a cura di). (2024). *Forme estetiche e società ipermoderna*. Meltemi.
- D'Aloia, A., e Eugeni, R. (a cura di). (2017). *Teorie del cinema. Il dibattito contemporaneo*. Raffaello Cortina.
- Eugenì, R. (2021). *Capitale algoritmico. Cinque dispositivi postmediali (più uno)*. Morcelliana.
- Grossi, G. (2021). *La notte dei simulacri. Sogno, cinema, realtà virtuale*. Johan&Levi.
- Morin, E. (1956). *Le cinéma, ou l'homme imaginaire: essai d'anthropologie sociologique*. Minuit; trad. it. (2016) *Il cinema o l'uomo immaginario: saggio di antropologia sociologica*. Raffaello Cortina.
- Morin, E. (1957). *Les Stars*. Edition du Seuil; trad. it. (2021) *Le Star*. Cue Press.
- Morin, E. (1962). *L'esprit du temps. Essai sur la culture de masse*. Grasset; trad. it. (2002) *Lo spirito del tempo*. Meltemi.
- Parikka, J. (2012). *What is media archaeology?*. Polity; trad. it. (2017) *Che cos'è l'archeologia dei media?*. Carocci.
- Tirino, M. (2020). *Post-spettatorialità. L'esperienza del film nell'era digitale*. Meltemi.
- Vittadini, N. (2018). *Social media studies. I social media alla soglia della maturità: storia, teorie e temi*. FrancoAngeli.