



UNIMORE
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI
MODENA E REGGIO EMILIA

Università degli studi di Modena e Reggio Emilia
Dipartimento di Comunicazione ed Economia

Corso di Laurea in:

Pubblicità, comunicazione digitale e creatività d'impresa.

A.A. 2024/2025

***L' Adultizzazione precoce degli adolescenti:
un'indagine sul ruolo di serie TV nel processo evolutivo
delle rappresentazioni giovanili.***

Candidata: ***Anania Marta (Matr.185834)***

Relatore: ***Prof. Tagliani Giacomo***

L'adulizzazione precoce degli adolescenti: un'indagine sul ruolo di serie TV nel processo evolutivo delle rappresentazioni giovanili.

Introduzione

- Presentazione del tema: adolescenza, media e rappresentazioni culturali.
- Obiettivi della ricerca e ipotesi di lavoro.
- Metodologia: approccio teorico e analisi semiotica comparativa.

Capitolo 1 – L'adolescenza come fase evolutiva

1.1 L'adolescenza: definizione e caratteristiche psicologiche

1.1.1 Compiti evolutivi secondo la psicologia dello sviluppo.

1.1.2 L'adolescenza come fase di transizione identitaria. (Erikson e Marcia)

1.2 L'adolescenza di ieri e di oggi

1.2.1 Differenze storiche e culturali: dal “secolo breve” ai giorni nostri (Ariès, Postman e Mead).

1.2.2 Trasformazioni sociali e culturali che hanno ridefinito l'adolescenza.

1.3 L'emerging adulthood

1.3.1 Teoria di Arnett: caratteristiche e peculiarità.

1.3.2 Parallelismi e tensioni tra adolescenza classica ed emerging adulthood.

1.3.3 Implicazioni per la costruzione dell'identità e dei ruoli sociali.

Capitolo 2 – Media, identità e costruzioni simboliche dell'adolescenza

2.1 I media come ambienti di significato e produttori di realtà

2.2 Teorie sull'influenza dei media e l'apprendimento mediale

2.2.1 McLuhan: 'Il medium è il messaggio'.

2.2.2 Gerbner e la teoria della coltivazione: la realtà mediata.

2.2.3 Bandura e l'apprendimento sociale: osservazione, imitazione e modellamento.

2.2.4 Jenkins: cultura convergente e partecipazione dei prosumer.

2.3 Media come sistemi di segni: prospettiva semiotica

2.3.1 La *semiotica dei media*: dal segno all'esperienza.

2.3.2 Le forme dell'esperienza mediale.

2.3.3 Livello figurativo e livello plastico nell'analisi dei testi visivi.

2.3.4 I contenuti televisivi come dispositivi semiotici.

2.3.5 Dall'esperienza mediale alla costruzione narrativa del sé.

Capitolo 3 – Analisi dei contenuti audiovisivi Young Adult (serie tv)

3.1. La metamorfosi del settore audiovisivo: dal palinsesto ai portali e la cronologia dell'accesso.

3.2. La dimensione generazionale: panorami di consumo tra offerta "Teen" e Crossover

3.3. Dal discorso al metodo: protocollo operativo e griglie di analisi

3.4 Analisi e confronto: Dentro la serie.

3.4.1 *Dawson's Creek* 1998-2001.

3.4.2 *The O.C.* 2003-2006.

3.4.3 *Wednesday* 2022.

3.4.4 *Sex Education* 2019.

3.5. Sintesi comparativa: la mutazione dell'immaginario adolescenziale tra regime lineare e delle piattaforme

Capitolo 4 - Analisi dei contenuti audiovisivi Crossover (serie tv)

4.1 L'estetica del Crossover: *Élite*, *Euphoria*, *Squid Game* e *Stranger Things*

4.2 *Élite* ed *Euphoria*: l'estetizzazione del trauma e dello status

4.2.1 *Élite* 2018.

4.2.2 *Euphoria* 2019.

4.3 *Squid Game* e *Stranger Things*: tra nostalgia e sopravvivenza

4.3.1 *Squid Game* 2021-2026.

4.3.2 *Stranger Things* 2016-2025.

4.4 Sintesi comparativa dei contenuti Crossover: tra identificazione e fascinazione ambientale

4.5 L'adultizzazione algoritmica: il caso *Adolescence*.

4.6 Adult Animation: il paradosso del target tra funzione pedagogica e consumo crossover (casi studio: *Big Mouth* e *Family Guy*)

4.6.1 La ricezione dell'Adult Animation: tra cinismo nichilista e alfabetizzazione emotiva.

Conclusioni

Bibliografia

Sitografia

Introduzione

L'adolescenza e la preadolescenza rappresentano una delle fasi più affascinanti e complesse dello sviluppo umano, in cui l'individuo è sospeso tra l'infanzia e l'età adulta. Questo periodo è segnato da profondi cambiamenti biologici e cognitivi, oltre a quelli emotivi, ma anche da un'intensa ridefinizione sociale e culturale. Autori come Erik Erikson hanno identificato nell'adolescenza il momento cruciale della *crisi d'identità*, in cui il soggetto è chiamato a rispondere alla domanda "Chi sono io?". Allo stesso tempo, antropologi e sociologi come Margaret Mead, Neil Postman e Philippe Ariès hanno dimostrato che l'adolescenza non è un fenomeno universale e immutabile, bensì un costrutto sociale e culturale, la cui durata e i cui significati variano a seconda delle epoche e dei contesti.

Il Novecento ha consacrato l'adolescenza come fase della vita ben distinta e portatrice di specifici compiti evolutivi. La contemporaneità, invece, sembra averne ridefinito i suoi confini e le sue caratteristiche. Negli ultimi decenni, tale fase sembra aver subito trasformazioni radicali. I giovani appaiono sempre più precocemente esposti a comportamenti, linguaggi e ruoli tradizionalmente associati al mondo adulto. Questo fenomeno, che definiremo *adultizzazione precoce*, solleva interrogativi profondi non solo sul piano psicologico, ma anche sul piano sociale e culturale.

Alla base di tale processo si collocano molteplici fattori quali: la crescente pressione sociale legata al successo scolastico e professionale, la centralità del corpo come strumento di comunicazione e riconoscimento sociale, la logica consumistica che individua nei giovani un target privilegiato. In questo contesto, un ruolo cruciale spetta ai media, intesi sia nella loro forma tradizionale (televisione, cinema, stampa) sia nella dimensione digitale (social media, piattaforme di streaming). L'avvento del digitale (smartphone, piattaforme online) segna infatti un punto di svolta nel modo in cui l'adolescenza viene rappresentata, narrata e vissuta. Non si tratta soltanto di un cambio di linguaggi e canali, ma di una vera e propria rivoluzione culturale. Si è passati dal racconto dell'adolescenza come fase di scoperta, conflitto e crescita, al racconto dell'adolescente come figura già immersa in dinamiche adulte di potere, violenza, sessualità e consumo.

L'ipotesi di ricerca che guida questo lavoro è che la continua esposizione a specifici contenuti mediatici contribuisca da una parte ad accelerare la maturazione comportamentale degli adolescenti, e dall'altra li privi di un'esperienza autentica e graduale di sviluppo. Si assiste così

a una dicotomia: da un lato la promessa di libertà e consapevolezza precoce, dall'altro il rischio di una perdita di innocenza e di una compressione forzata delle tappe evolutive.

L'obiettivo della tesi è analizzare in che modo le rappresentazioni medialità dell'adolescenza siano mutate nel corso degli ultimi vent'anni, con particolare attenzione al confronto tra la produzione audiovisiva pre-2010 e quella successiva (post-2015). Attraverso un approccio semiotico, si prenderanno in esame serie televisive rivolte a un pubblico giovanile, evidenziando l'interazione tra il livello figurativo e quello plastico, nonché i sistemi semi-simbolici che veicolano determinate visioni dell'adolescenza. La scelta di focalizzarsi su prodotti culturali non è casuale. I media non si limitano a riflettere la realtà sociale, ma concorrono in modo attivo alla costruzione di immaginari e aspettative, diventando essi stessi strumenti di socializzazione e modelli identitari.

In particolare, verranno analizzati alcuni casi studio emblematici. Tra le opere pre-2010, *Dawson's Creek* e *The O.C.* rappresentano due momenti chiave della narrazione adolescenziale. La prima ancorata a un modello di introspezione e crescita emotiva tipico degli anni '90, la seconda immersa nel glamour e nelle tensioni sociali della società dei consumi dei primi anni Duemila. Nel periodo post-2015, invece, il panorama audiovisivo restituisce un quadro profondamente diverso, caratterizzato dall'affermazione di narrazioni ibride e iper-esposte. Da un lato, produzioni come *Sex Education* e *Wednesday* rielaborano i conflitti tipici della loro età in chiave esplicita e disincantata. Dall'altro, si assiste all'esplosione dei cosiddetti contenuti *crossover* — come *Euphoria*, *Élite*, *Stranger Things* e *Squid Game* — opere che disgregano definitivamente i confini del target generazionale, catapultando i protagonisti e i giovani spettatori in mondi in cui la sessualità, la violenza, il crimine e il mistero assumono un ruolo centrale, spesso estetizzato e spettacolarizzato. A chiudere questo cerchio analitico vi sarà un affondo sull'adult animation (attraverso l'analisi di *Big Mouth* e *Family Guy*), un genere che, sfruttando la natura metanarrativa e l'estetica grottesca del cartone animato, veicola tematiche mature, operando una radicale normalizzazione dei codici adulti.

La metodologia adottata si basa su una prospettiva semiotica, facendo riferimento in particolare agli strumenti teorici di Ruggero Eugeni che permettono di analizzare i testi medialità come sistemi di segni in grado di produrre significati culturali. Questa prospettiva sarà integrata con teorie dell'influenza dei media, come l'apprendimento sociale di Bandura, la teoria della coltivazione di Gerbner e la prospettiva mediale di McLuhan, che consentono di comprendere

non solo come i contenuti vengano costruiti, ma anche come essi possano incidere sulle percezioni e sui comportamenti degli spettatori.

La tesi si articola in quattro capitoli principali. Nel primo verrà delineato il contesto dell'adolescenza come fase evolutiva, con un focus sul fenomeno dell'adultizzazione precoce, facendo particolare attenzione alle dinamiche psicologiche e socioculturali che lo alimentano. Nel secondo sarà presentata la cornice teorica e concettuale, intrecciando i media studies con la sociologia e la semiotica. Il terzo capitolo sarà dedicato all'analisi delle rappresentazioni adolescenziali e alla sintesi comparativa delle serie TV pre-2010 e post-2015. Il quarto ed ultimo capitolo indagherà i contenuti crossover (*Élite*, *Euphoria*, *Stranger Things*, *Squid Game*) e l'adult animation, chiudendosi con un'analisi comparativa per mettere in luce la definitiva evoluzione delle rappresentazioni giovanili e i relativi significati simbolici.

In ultima analisi, l'obiettivo di questo lavoro è offrire una riflessione critica sul rapporto tra adolescenza e media, interrogandosi su come le narrazioni audiovisive non solo accompagnino, ma contribuiscano a modellare i processi identitari e sociali dei giovani. Comprendere tali dinamiche significa non soltanto analizzare prodotti culturali, ma anche gettare uno sguardo sulla società contemporanea e sui modelli di futuro che essa immagina e propone alle nuove generazioni.

Capitolo 1 – L’adolescenza come fase evolutiva

1.1 L’adolescenza: definizione e caratteristiche psicologiche

L’adolescenza rappresenta una delle fasi più complesse e delicate dello sviluppo umano. Si colloca, secondo la maggior parte degli studiosi, in un arco temporale che va grossomodo dai 12 ai 21 anni, anche se la sua durata e le sue manifestazioni variano a seconda del contesto storico, culturale e sociale (Steinberg, 2014). Non si tratta solo di una fase biologica, segnata dalla pubertà e dai cambiamenti somatici, ma soprattutto di una fase psicosociale, in cui l’individuo è chiamato a riorganizzare la propria identità, a ridefinire le relazioni con i pari e con gli adulti, e a immaginare il proprio posto nel mondo.

Gli psicologi dello sviluppo hanno sottolineato come l’adolescenza sia un momento di transizione critica tra l’infanzia e l’età adulta. Un passaggio che porta con sé sia potenzialità di crescita, sia vulnerabilità. L’adolescente non è più un bambino, ma non è ancora un adulto. Vive quindi una condizione liminale, in cui coesistono nuove conquiste di autonomia e persistenti dipendenze affettive, sociali ed economiche.

1.1.1 Compiti evolutivi secondo la psicologia dello sviluppo

La psicologia dello sviluppo ha individuato una serie di compiti evolutivi tipici dell’adolescenza, ossia quelle sfide che ogni individuo è chiamato ad affrontare per realizzare una crescita armonica. Tra i più rilevanti si possono citare:

1. Lo sviluppo dell’identità personale.
È il compito centrale, già teorizzato da Erik Erikson nella sua nota crisi psicosociale “identità vs confusione di ruolo”. L’adolescente deve integrare esperienze, valori e aspirazioni in un’immagine coerente di sé. La mancanza di una chiara definizione del sé può portare a confusione e dipendenza da modelli esterni.
2. L’acquisizione dell’autonomia.
In adolescenza l’individuo sperimenta una progressiva indipendenza dai genitori, sia a livello decisionale sia emotivo. Non significa rottura, bensì rinegoziazione dei rapporti familiari. Il giovane cerca nuovi equilibri che gli permettano di percepirsi come distinto, pur mantenendo legami affettivi.

3. La costruzione di nuove relazioni con i pari.
I gruppi di amici, le prime relazioni sentimentali e l'appartenenza a comunità sociali più ampie diventano fondamentali. I pari svolgono una funzione di specchio sociale, attraverso cui l'adolescente valida e confronta la propria identità (Brown & Larson, 2009).
4. L'elaborazione dei cambiamenti corporei.
I mutamenti puberali (crescita, maturazione sessuale, trasformazioni ormonali) hanno un forte impatto psicologico. Il corpo diventa il centro dell'esperienza di sé e della relazione con l'altro. Diventando motivo di orgoglio, ma anche di ansia e insicurezza.
5. L'orientamento verso il futuro.
In questa fase il giovane inizia a interrogarsi su progetti di vita, studio, lavoro e realizzazione personale. Tale prospettiva, tuttavia, è oggi spesso rallentata o resa incerta dalle trasformazioni socio-economiche contemporanee.

Questi compiti non seguono un percorso lineare né uguale per tutti, ma costituiscono una bussola per comprendere le principali sfide che caratterizzano la crescita adolescenziale.

1.1.2 L'adolescenza come fase di transizione identitaria (Erikson e Marcia)

L'adolescenza è stata definita da numerosi autori come una "fase di transizione identitaria". Rappresenta il momento privilegiato per la costruzione dell'identità. Erikson, considerato uno dei grandi teorici dello sviluppo umano, la descrive come il momento in cui l'individuo sperimenta una moratoria psicologica, cioè uno spazio temporaneo in cui può esplorare ruoli, valori e appartenenze senza assumere ancora impegni definitivi. Questa sospensione ha un valore funzionale, permette di sperimentare possibilità diverse prima di consolidare scelte di lungo termine. La moratoria è fondamentale perché serve a evitare che l'identità venga costruita in maniera affrettata o imposta dall'esterno, e permette invece una crescita più autentica e stabile.

La sua opera si fonda sull'idea che la crescita della persona avvenga lungo l'intero arco della vita, attraverso otto tappe fondamentali che chiama "stadi psicosociali". Ciascuna di queste fasi è caratterizzata da una crisi, ossia un compito evolutivo che l'individuo deve affrontare. La soluzione positiva della crisi porta a una crescita armonica della personalità, mentre una soluzione negativa lascia difficoltà che si ripercuotono negli stadi successivi. Per comprendere l'adolescenza, è importante osservare non solo lo stadio a essa dedicato, ma anche quello che lo precede, perché Erikson vede lo sviluppo come un processo continuo.

Durante la preadolescenza, che corrisponde all'età scolare (dai 6 ai 12 anni), il bambino affronta la crisi tra operosità e senso di inferiorità. È la fase in cui impara a misurarsi con le regole della scuola, con le richieste della società ed a confrontarsi con i pari. Qui si gettano le basi della fiducia in sé stessi. Se il bambino viene incoraggiato e riconosciuto, sviluppa il senso di competenza; se invece viene umiliato o svalutato, rischia di costruire un sentimento di inferiorità che lo accompagnerà nell'età adolescenziale. In altre parole, è in questa fase che si prepara il terreno psicologico per la grande sfida successiva: la ricerca dell'identità. Con l'ingresso nell'adolescenza (12–21 anni), il giovane entra nello stadio forse più noto e studiato da Erikson: quello della contrapposizione tra identità e confusione di ruoli (*identity vs role confusion*). L'adolescente, in questo momento, non è più un bambino, ma non è ancora un adulto, si trova in una posizione sospesa che lo costringe a chiedersi “chi sono io?”, “che posto ho nel mondo?”, “chi voglio diventare?”. È una fase in cui il giovane mette in discussione i valori ricevuti, sperimenta ruoli diversi, si apre a nuove idee, cerca punti di riferimento, a volte contraddicendosi o oscillando tra scelte opposte. Erikson sottolinea che questo periodo non deve essere visto solo come un momento di crisi in senso negativo, ma piuttosto come un'opportunità. Se l'adolescente riesce a risolvere positivamente questa crisi, giunge alla conquista di un'identità personale solida e coerente, base indispensabile per affrontare la vita adulta e le fasi successive, come l'intimità e la generatività. Se invece non riesce a trovare risposte, rischia di cadere nella confusione di ruoli, vivendo un senso di smarrimento, frammentazione e instabilità che può compromettere la sua capacità di fare scelte e di inserirsi nel tessuto sociale. Il contributo di Erikson è quindi duplice. Da un lato ha sottolineato l'importanza del contesto sociale e culturale nel processo di crescita, dall'altro ha mostrato che l'adolescenza è il momento cruciale in cui l'individuo deve risolvere la questione dell'identità. La sua visione ha influenzato la psicologia dello sviluppo, aprendo la strada a ricerche successive, tra cui quelle di James Marcia, che ha reso ancora più concreti i concetti di Erikson.

James Marcia, sviluppando la teoria eriksoniana, ha individuato quattro stati identitari che rappresentano le diverse modalità attraverso cui gli adolescenti affrontano il compito evolutivo dell'identità. Gli stati di cui parla l'autrice sono i seguenti: diffusione (assenza di esplorazione e impegno); foreclosure (impegno precoce senza esplorazione); moratoria (esplorazione attiva ma senza impegno definitivo); achievement (impegno consapevole dopo esplorazione). Il primo stato è la diffusione dell'identità, in cui mancano sia l'esplorazione sia l'impegno. Qui l'adolescente o il giovane adulto appare privo di una direzione definita, non si interroga davvero sulle alternative e non mostra un progetto coerente; ciò può tradursi in smarrimento o scarsa

motivazione, sebbene in alcuni casi rappresenti una fase temporanea prima di entrare in un percorso più attivo. All'opposto troviamo il foreclosure, o identità precostituita, caratterizzato da forte impegno senza esplorazione. In questa condizione l'individuo assume ruoli, valori e scelte provenienti dall'ambiente familiare o sociale senza averli messi in discussione. Può sembrare sicuro e stabile, ma tale solidità rischia di incrinarsi se, più avanti, emergono desideri e bisogni autentici che confliggono con ciò che era stato imposto o interiorizzato. La moratoria rappresenta invece lo stato dell'esplorazione attiva senza ancora impegno. È la fase tipica dell'adolescenza e dell'"emerging adulthood", in cui il soggetto sperimenta, prova strade diverse, mette in discussione valori e identità, vivendo spesso sentimenti di incertezza ma anche di apertura e creatività. È una condizione instabile ma altamente produttiva, che, se sostenuta da contesti educativi e relazionali favorevoli, conduce spesso alla identità realizzata o achievement. Quest'ultimo stato è il risultato dell'aver esplorato diverse alternative e dell'aver poi scelto un orientamento stabile, che riflette i propri valori e progetti. L'identità raggiunta si associa in genere a maggiore benessere psicologico, senso di efficacia, stabilità relazionale e capacità di affrontare i compiti dell'età adulta.

Queste condizioni, come anticipato, non sono statiche. Gli adolescenti possono passare da uno stato all'altro, oscillando tra fasi di incertezza e momenti di definizione. Nelle società descritte da Erikson e Marcia, l'adolescenza fungeva da incubatore per la costruzione dell'identità, mentre la giovane età adulta rappresentava la fase in cui consolidare le scelte e assumere i ruoli sociali.

Secondo la prospettiva di Silvia Bonino (*Lo sviluppo sociale*, 2005.), la preadolescenza segna l'avvio di un complesso processo di ridefinizione del sé. In questa fase i bambini iniziano ad affacciarsi a logiche di gruppo, si confrontano con i pari e sperimentano identità che costituiranno il nucleo della futura adolescenza. È qui che si pongono le basi per l'autonomia emotiva e decisionale, sebbene in un contesto ancora fortemente mediato dalla famiglia e dalla scuola. L'adolescenza, invece, si configura come un periodo in cui il bisogno di esplorare sé stessi e il mondo esterno entra in tensione con le richieste e i vincoli della società. Desiderio di libertà, necessità di appartenenza e costruzione di prospettive per il futuro convivono in una dinamica spesso conflittuale.

Laurence Steinberg (*Adolescence*, 2017.) sottolinea come i compiti di sviluppo di questa fase sono trasversali a tutte le culture – sviluppo cognitivo, autoregolazione emotiva, costruzione dell'identità, relazioni intime – ma che la loro declinazione concreta varia a seconda del

contesto storico e socio-culturale. L'adolescenza "di ieri" era spesso più breve e funzionale, rappresentava il passaggio rapido dall'infanzia all'assunzione di ruoli sociali adulti. L'adolescenza "di oggi", invece, tende a dilatarsi nel tempo e a moltiplicarsi nei significati. Si parla di "adolescenze plurali", nelle quali il tempo di permanenza in questa fase è influenzato da fattori come l'istruzione prolungata, l'incertezza lavorativa, la ridefinizione dei ruoli di genere e l'iperconnessione digitale.

Le differenze tra "ieri" e "oggi" sono dunque significative. Se nel passato la famiglia e la comunità fornivano contesti normativi stabili e tempi più definiti (dalla scuola al matrimonio, dal lavoro all'indipendenza), oggi le traiettorie biografiche risultano frammentate e individualizzate. Bonino mette in evidenza come la socializzazione contemporanea sia sempre più mediata dai pari e dai media, riducendo l'incidenza dei modelli adulti e aumentando il peso delle esperienze precoci. Steinberg, al contempo, sottolinea come i cambiamenti cognitivi e affettivi tipici di questa fase siano oggi chiamati a confrontarsi con pressioni inedite quali: esposizione a contenuti digitali, comparazioni sociali costanti, anticipazione della sessualità e delle responsabilità emotive.

1.2 L'adolescenza di ieri e di oggi

1.2.1 Differenze storiche e culturali: dal "secolo breve" ai giorni nostri (Ariès, Postma e Mead).

Le ricerche di Philippe Ariès, storico francese, hanno mostrato come l'adolescenza, così come la intendiamo oggi, sia una costruzione recente. Per secoli, il passaggio dall'infanzia all'età adulta è stato quasi immediato, senza una fase intermedia chiaramente definita. Ariès affronta il tema dell'adolescenza concentrandosi sulla sua dimensione storica e sociale. Nella sua opera più famosa, *L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien Régime* (1960, tradotta in italiano come *Padri e figli nell'Europa medievale e moderna*), l'autore analizzò iconografie, documenti e pratiche educative dall'età medievale all'età moderna per ricostruire come le società europee concepissero l'infanzia e le diverse età della vita. Il suo risultato più innovativo fu la scoperta che, nel Medioevo, non esisteva un concetto di "infanzia" e di "adolescenza" paragonabile a quello moderno. I bambini venivano considerati piccoli adulti e inseriti molto presto nel mondo del lavoro e della vita sociale, senza una fase di protezione e formazione distinta. Solo tra il XVII e il XVIII secolo, con lo sviluppo della scuola, delle nuove forme di famiglia e dell'educazione, iniziò a emergere un'attenzione crescente alle diverse fasi della crescita, fino

a definire una categoria separata di adolescenza. La tesi di Ariès, che provocò ampi dibattiti, mostra dunque che l'adolescenza non è una fase naturale e universale, ma un prodotto storico. La nostra idea di crescita graduale, con tappe differenziate dall'infanzia all'età adulta, dipende dalle trasformazioni delle istituzioni sociali e dalle nuove sensibilità culturali che si svilupparono con la modernità. Ariès mise in luce come il modo in cui concepiamo le età della vita non sia mai fisso, ma variabile in base alle epoche e alle strutture sociali. In questo senso, il suo contributo teorico consiste nell'aver mostrato che anche concetti che sembrano "naturalisti", come infanzia e adolescenza, sono in realtà il frutto di processi storici complessi. Il suo lavoro, seppur discusso e talvolta criticato, resta fondamentale perché apre la strada a una comprensione critica dell'adolescenza come categoria mutevole e culturalmente costruita. Se Philippe Ariès ha il merito di aver rintracciato le origini storiche dell'infanzia, sottraendola alla dimensione del dato biologico per restituirla a quella del costruito culturale, è con Neil Postman che questa analisi acquisisce una dimensione ecologica legata ai mezzi di comunicazione.

Secondo Postman, l'idea stessa di infanzia è legata alla nascita della stampa a caratteri mobili. L'invenzione di Gutenberg creò, infatti, una netta demarcazione tra chi possedeva la capacità di decodificare il codice scritto — l'adulto — e chi doveva ancora acquisirla — il bambino. Questo divario di competenze, definito da Postman come "barriera dell'alfabetizzazione", permise la creazione di un mondo adulto separato, custode di segreti legati alla sessualità, alla violenza, al denaro e alla morte, che venivano rivelati al giovane solo in modo graduale e controllato attraverso l'istruzione formale. Postman osserva come questo confine simbolico inizi a sgretolarsi con l'avvento dei media elettronici, in particolare la televisione, definito il "mezzo a rivelazione totale". A differenza della parola scritta, l'immagine non richiede un addestramento cognitivo per essere compresa; essa parla ai sensi in modo immediato. Di conseguenza, i media elettronici annullano il "segreto adulto", esponendo l'infanzia a contenuti e linguaggi una volta preclusi. Il risultato è quella che l'autore definisce la "scomparsa dell'infanzia", cioè un processo di osmosi in cui l'adolescente si trasforma precocemente in un "adulto-bambino", che imita estetiche e comportamenti dei più grandi, mentre l'adulto scivola verso una sorta di infantilismo perenne, mediato dal consumo. Questa visione della mutabilità delle fasi evolutive in base all'ambiente esterno trova un ulteriore riscontro nelle ricerche etnografiche di Margaret Mead. Se Postman analizza l'impatto della tecnologia nella cultura occidentale, Mead dimostra, attraverso lo studio delle società polinesiane, come la tempesta emotiva e la distinzione netta tra le età non siano tratti universali della natura umana, ma dipendano dall'organizzazione sociale e dai modelli educativi di riferimento.

Margaret Mead, antropologa culturale statunitense, attraverso i suoi studi ha dimostrato che l'adolescenza non presenta ovunque la stessa tensione conflittuale tipica delle società occidentali, ma può configurarsi in modo più armonioso laddove i ruoli di transizione sono regolati culturalmente. La sua ricerca più nota è *Coming of Age in Samoa* (1928, in italiano *L'adolescente in una società primitiva*), frutto di un lungo soggiorno nelle isole Samoa, nel Pacifico. In questo studio, l'autrice si pose una domanda cruciale: l'adolescenza è inevitabilmente un periodo di crisi, conflitti interiori e tensioni sociali, come si osservava negli Stati Uniti e in molte società occidentali? La risposta che diede fu sorprendente. Nelle Samoa, l'adolescenza si presentava come una fase di passaggio molto più serena e armoniosa. I giovani non vivevano forti contrasti con i genitori, non erano sottoposti a pressioni eccessive da parte delle istituzioni. Anche le esperienze sentimentali e sessuali erano vissute con maggiore libertà e minor senso di colpa rispetto all'Occidente. Mead concluse che l'adolescenza non rappresenta un fenomeno universale, ma piuttosto una costruzione culturale. In altre parole, i conflitti che in Occidente caratterizzano la crescita dei giovani non derivano da una necessità biologica o psicologica, bensì dalle norme, dai valori e dalle aspettative sociali che circondano l'individuo. L'adolescenza non è un'esperienza biologicamente determinata, ma è culturalmente costruita. È emerso che nelle società contemporanee, soprattutto quelle industrializzate e postindustriali, l'adolescenza ha assunto un carattere "espanso" e spesso contraddittorio. Tre dinamiche risultano significative: il prolungamento degli studi, che ritarda l'ingresso nel mondo del lavoro; la precarietà professionale ed economica, che rallenta l'indipendenza; il ritardo nei ruoli familiari tradizionali (matrimonio, genitorialità); L'impatto teorico delle ricerche di Mead fu enorme. Aprì il dibattito sulla relatività culturale dello sviluppo umano e scardinò l'idea che l'adolescenza fosse in ogni circostanza un periodo di "tempesta e stress". Secondo lei, ogni società struttura in modo diverso il percorso che porta dall'infanzia all'età adulta, e ciò che in un contesto appare problematico, in un altro può essere vissuto con naturalezza. Mead pose dunque le basi per una concezione dell'adolescenza come fase della vita a sufficienza influenzata dall'ambiente culturale, anticipando molti dei temi oggi centrali nelle scienze sociali e psicologiche.

1.2.2 Trasformazioni sociali e culturali che hanno ridefinito l'adolescenza

L'adolescenza, lungi dall'essere una fase universale e immutabile, è stata nel tempo ridefinita dalle trasformazioni sociali e culturali degli ultimi decenni. Gli studi di psicologi, sociologi e antropologi hanno dimostrato che non si tratta solo di un periodo biologico legato alla pubertà,

ma di una fase storicamente e culturalmente costruita, che muta al mutare dei contesti di riferimento.

Un contributo centrale in questa direzione è stato quello di Albert Bandura, con la sua *Teoria dell'apprendimento sociale*. Bandura è stato uno degli psicologi più influenti del XX secolo. Il suo lavoro ha segnato una svolta fondamentale perché ha superato i limiti sia del comportamentismo classico, che riduceva l'apprendimento a semplici meccanismi di stimolo-risposta, sia della psicoanalisi, che privilegiava le dinamiche interne e inconscie. Bandura ha mostrato che gran parte di ciò che impariamo dipende dall'osservazione degli altri, dall'imitazione e dai modelli che la società ci propone. Lo studio più celebre di Bandura risale agli anni '60, con il cosiddetto esperimento della Bobo doll. In questo studio, dei bambini osservavano adulti mentre interagivano con un pupazzo gonfiabile, chiamato appunto "Bobo". Alcuni adulti si comportavano in modo aggressivo, colpendo e insultando il pupazzo; altri, invece, mostravano comportamenti pacifici o ignoravano l'oggetto. I risultati furono sorprendenti. I bambini che avevano visto modelli aggressivi tendevano a riprodurre gli stessi comportamenti violenti sul pupazzo, spesso inventando nuove forme di aggressione. Al contrario, i bambini che avevano osservato modelli non aggressivi mostravano un comportamento molto più calmo. Questo dimostrava che i bambini non avevano bisogno di provare in modo diretto le conseguenze di un comportamento per impararlo, bastava osservare un modello per interiorizzarne le azioni.

Da questo esperimento, Bandura elaborò una teoria (la teoria dell'apprendimento sociale) che cambiò radicalmente il modo di concepire l'apprendimento. Secondo l'autore, l'apprendimento non avviene soltanto tramite condizionamento diretto (premi o punizioni), ma soprattutto attraverso l'osservazione e l'imitazione di modelli. Il processo si articola in diverse fasi:

1. Attenzione – per apprendere è necessario concentrarsi sul modello e sul comportamento che esprime.
2. Ritenzione – il comportamento osservato deve essere immagazzinato nella memoria, in forma di rappresentazione simbolica.
3. Riproduzione – l'individuo deve essere in grado di riprodurre l'azione osservata.
4. Motivazione – l'apprendimento si traduce in comportamento attuato solo se l'individuo è motivato, spesso grazie a rinforzi (diretti o indiretti).

Un aspetto innovativo è che i rinforzi non devono necessariamente essere reali, anche osservare che un modello viene premiato o punito può influenzare le scelte dell'osservatore. Bandura ha mostrato che i modelli più influenti non sono solo i genitori, ma anche i coetanei, gli insegnanti, i leader culturali e, sempre di più, i personaggi dei media. Televisione, cinema e, oggi, social network e social media giocano un ruolo centrale nel fornire modelli di comportamento che gli individui, soprattutto i giovani, tendono a imitare. Bandura ha dimostrato che bambini e adolescenti apprendono non solo tramite esperienza diretta, ma soprattutto attraverso l'osservazione e l'imitazione di modelli significativi. Ciò significa che i giovani interiorizzano comportamenti, valori e atteggiamenti osservando figure di riferimento e, soprattutto, i media. In un'epoca caratterizzata dall'esplosione dei mezzi di comunicazione di massa prima e dei social network poi, questa teoria acquista una valenza ancora più evidente. L'adolescente contemporaneo è immerso in un ambiente comunicativo che moltiplica all'infinito i modelli a disposizione, rendendo il processo di formazione identitaria complesso, frammentato e negoziato in continuazione. Questo ha reso la teoria di Bandura particolarmente attuale. Basti pensare all'effetto della violenza nei videogiochi, ai modelli di bellezza trasmessi dai social, o alle campagne pubblicitarie che utilizzano testimonial per influenzare atteggiamenti e consumi. La grande rivoluzione per l'autore è stata quella di sottolineare che l'essere umano non è un semplice ricettore passivo di stimoli, ma un agente attivo che osserva, interpreta, seleziona e riproduce comportamenti. Da qui nasce il cognitivismo sociale, corrente che integra i processi mentali (attenzione, memoria, motivazione) con i contesti sociali di apprendimento, rappresentando un'evoluzione della sua teoria dell'apprendimento sociale. Bandura ha dimostrato che impariamo osservando gli altri, ma ciò che facciamo dipende anche da come interpretiamo quelle esperienze, da quanto ci sentiamo capaci e dalla relazione dinamica tra individuo e ambiente. L'apprendimento, quindi, è un processo sociale e cognitivo al tempo stesso, che mette al centro l'interazione tra individuo e ambiente. Sul piano sociologico, l'adolescenza va interpretata come una costruzione sociale che muta insieme alla società stessa. In contesti tradizionali o preindustriali, come accennato in precedenza, il passaggio dall'infanzia all'età adulta era molto rapido e scandito da riti di iniziazione, dall'inserimento precoce nel mondo del lavoro o dall'assunzione di responsabilità familiari. Oggi, al contrario, nelle società complesse e post-industriali, questa fase tende a dilatarsi, diventando un periodo di transizione lungo e spesso indefinito. La conquista di un'autonomia piena viene rimandata, perché il lavoro stabile, la casa e la costruzione di una famiglia sono traguardi sempre più difficili da raggiungere. L'adolescenza, di conseguenza, si trasforma in uno spazio sospeso, in cui i giovani non sono più bambini ma non sono ancora riconosciuti come adulti.

Le trasformazioni della società contemporanea hanno inciso su questa condizione. La globalizzazione ha reso i giovani parte di un mondo interconnesso, dove i modelli culturali e i riferimenti identitari si moltiplicano e si intrecciano. Se da un lato questo arricchisce le possibilità di sperimentazione e di scelta, dall'altro genera confusione e disorientamento. La pluralità di stili di vita e modelli di riferimento rende più complesso definire chi si è e a quale gruppo si appartiene. Al contempo, la digitalizzazione e i social media hanno modificato le forme di socialità in modo radicale. Le relazioni non si limitano più ai contesti fisici della famiglia, della scuola o del gruppo dei pari, ma si estendono a spazi virtuali dove l'identità viene costruita e continuamente esposta. In questo scenario, il riconoscimento sociale passa sempre più attraverso dinamiche di visibilità e approvazione, come dimostra la centralità di "like" e "follower" nelle vite degli adolescenti. A tutto ciò si aggiunge l'incertezza economica. L'instabilità del mercato del lavoro e la precarietà che caratterizza il mondo adulto si riflettono anche sugli adolescenti, che crescono con la consapevolezza di un futuro fragile e di un percorso di vita meno lineare rispetto alle generazioni precedenti. La famiglia stessa, spesso meno tradizionale e più frammentata rispetto al passato, non sempre riesce a fornire un ancoraggio stabile. Da un lato propone modelli educativi più aperti e flessibili, dall'altro talvolta lascia i giovani privi di punti di riferimento chiari.

È proprio in questo contesto che le riflessioni di Zygmunt Bauman risultano fondamentali per comprendere la condizione adolescenziale. Il sociologo polacco descrive la nostra epoca come modernità liquida, un mondo in cui tutto appare instabile, provvisorio e in continuo cambiamento. Le istituzioni, un tempo solide e affidabili – come la scuola, la famiglia o lo Stato – hanno perso il loro ruolo di garanti di sicurezza e continuità. Gli adolescenti si trovano quindi a crescere in un ambiente privo di certezze, dove i modelli di riferimento tradizionali non sono più validi e dove la costruzione dell'identità diventa un compito fragile e incessante. Secondo Bauman, l'identità non è più qualcosa di stabile e definito, ma un processo fluido e mutevole. Per i giovani ciò significa vivere una continua ricerca, fatta di sperimentazioni frammentarie che trovano spesso nei consumi culturali, nella moda, nella musica e soprattutto nei social media un terreno fertile per la costruzione del sé. Anche le relazioni affettive risentono di questa liquidità, non sono più vincoli duraturi e solidi, ma esperienze intense e provvisorie, facili da interrompere o sostituire. Questa precarietà delle relazioni, che Bauman definisce "amori liquidi", ha un impatto significativo sugli adolescenti, che sperimentano connessioni rapide ma anche un senso diffuso di solitudine e vulnerabilità emotiva. In una società dominata dal consumo, inoltre, la costruzione dell'identità passa sempre più attraverso ciò che si possiede, si

indossa, si ascolta o si mostra agli altri. Il consumo diventa un linguaggio attraverso cui dichiarare chi si è e a quale gruppo si appartiene. In questo senso, la condizione adolescenziale diventa lo specchio di una società che promuove la novità, la sostituibilità e l'effimero come valori centrali. Bauman sottolinea, infine, che tutto ciò genera insicurezza esistenziale. I giovani vivono immersi in un mondo di opportunità che all'apparenza risultano illimitate, ma allo stesso tempo fragili, revocabili e temporanee. L'incertezza sul futuro, la difficoltà a costruire legami stabili e l'esposizione costante al giudizio altrui alimentano ansie e paure che accompagnano il percorso di crescita. L'adolescenza diventa così una fase non solo di ricerca identitaria, ma anche di confronto continuo con il rischio di smarrimento, precarietà e instabilità.

In sintesi, guardata dal punto di vista sociologico e alla luce delle riflessioni di Bauman, l'adolescenza appare come una condizione sospesa e complessa, che rispecchia le trasformazioni della società contemporanea. È una fase più lunga, più incerta e più fragile rispetto al passato, ma al tempo stesso anche più ricca di possibilità, proprio perché apre a sperimentazioni nuove, a identità plurali e a percorsi di vita non convenzionali. Questi cambiamenti hanno condotto lo psicologo Jeffrey Jensen Arnett a introdurre il concetto di *emerging adulthood*, una nuova fase intermedia, collocata tra i 18 e i 29 anni, che si caratterizza per instabilità, sperimentazione identitaria, focalizzazione su sé stessi, senso di essere "in mezzo" e apertura a molteplici possibilità future.

1.3 Adultizzazione precoce ed Emerging Adulthood: due facce della stessa medaglia

1.3.1 Teoria di Arnett: caratteristiche e peculiarità.

Jeffrey Jensen Arnett è uno psicologo dello sviluppo che ha proposto, a partire dalla fine del Novecento, una ridefinizione delle tappe giovanili. La sua intuizione centrale è che nelle società occidentali contemporanee si sia venuto a formare un nuovo stadio di vita che non coincide più né con l'adolescenza classica né con la piena età adulta. È, invece, una fase intermedia caratterizzata da specifiche esperienze sociali, psicologiche ed economiche. Da questa intuizione nasce il concetto di *emerging adulthood* — letteralmente «emergere verso la maturità» — che Arnett ha teorizzato e descritto con cura, proponendolo come categoria analitica per i giovani tra i 18 e i 29 anni (l'età esatta è flessibile e dibattuta, ma l'idea è quella di una finestra di transizione prolungata).

Che cosa distingue l'emerging adulthood?

Arnett individua in questa nuova categoria analitica alcune caratteristiche centrali, quali: l'esplorazione dell'identità, soprattutto nel campo del lavoro professionale e delle relazioni sentimentali. In questo periodo i giovani sperimentano carriere diverse, formazioni multiple e relazioni non per forza orientate al matrimonio o alla convivenza stabile. Cercano, cioè, di definire chi sono attraverso prove ed errori. È un tempo segnato dall'instabilità, in cui cambi di residenza, di lavoro, di relazioni sono frequenti; questa instabilità è al contempo segno di flessibilità e fonte di precarietà. C'è poi, secondo l'autore, una tendenza alla centralità del sé, in cui gli individui possono dedicarsi in modo intenso al progetto personale, spesso investendo tempo e risorse nel proprio sviluppo, nella formazione e nella costruzione di un percorso personale prima di accettare le responsabilità adulte tradizionali. Molto significativa è anche la sensazione di essere in transizione, cioè di trovarsi "nel mezzo", non più adolescenti ma neanche adulti a pieno titolo. Questa esperienza soggettiva del sentirsi «in-between» è uno dei segni distintivi che Arnett ha evidenziato. L'emerging adulthood, come già anticipato, è spesso accompagnata da un sentimento di possibilità illimitate. Molti giovani vedono in quel periodo un orizzonte aperto, con opportunità future percepite come numerose e potenzialmente positive.

Arnett costruisce questa visione sulla base di cambiamenti sociali macroscopici. Nel suo lavoro ha sintetizzato dati demografici e studi psicologici che mostrano come, nelle società industrializzate, i marker tradizionali dell'adulthood (stabilità lavorativa, matrimonio, responsabilità familiari) siano sempre più ritardati, mentre aumentano i periodi di sperimentazione e transizione. Per l'autore questa nuova fase non è solo una «prolungata adolescenza» o un segno di ritardo patologico; piuttosto, può essere interpretata come un periodo adattativo che offre spazio per esplorare e costruire identità complesse in un mondo socialmente e economicamente più complesso.

Le implicazioni pratiche della teoria sono molteplici. Dal punto di vista clinico e di salute mentale, riconoscere l'emerging adulthood significa mettere a punto servizi di orientamento e sostegno specifici per giovani adulti che affrontano instabilità e ansie esistenziali. Sul piano educativo e delle politiche del lavoro, implica ripensare le transizioni scuola-lavoro. Attraverso programmi di formazione più flessibili, stage significativi, politiche che aiutino a conciliare formazione prolungata e autonomia economica. Sul piano culturale, invece, il concetto porta a riconsiderare le aspettative sociali. La «metà strada» tra adolescenza e vita adulta non è più un'anomalia, ma un orizzonte comune per molti giovani nelle società ricche.

Tuttavia, Arnett stesso e numerosi ricercatori successivi hanno posto limiti e precisazioni alla sua proposta. Una critica centrale riguarda la generalizzabilità. L'«emerging adulthood» sembra descrivere soprattutto i giovani delle società industrializzate e, in particolare, i membri delle classi medie con accesso all'istruzione superiore e alle risorse per poter «sperimentare». In contesti in cui il lavoro stabile è necessario già a 16–18 anni per il sostentamento familiare, o in culture dove il matrimonio e la formazione di una famiglia avvengono presto, la categoria perde campo. Quindi la fase emergente è, per molti, una condizione socioeconomica selettiva piuttosto che universale. Infatti, alcuni critici hanno osservato che il concetto tende a sottostimare le strutture di potere e le disuguaglianze. La possibilità di «prendere tempo» per esplorare una carriera o una relazione, infatti, non è egualmente distribuita; per numerosi giovani la precarietà è una costrizione, non una scelta.

Altre critiche, invece, riguardano l'ambivalenza culturale del fenomeno. In molti paesi non occidentali emergono forme ibride in cui elementi di «emerging adulthood» convivono con responsabilità adulte precoci; in questi casi è utile integrare l'approccio di Arnett con prospettive cross-culturali e con la teoria della vita sociale e politica per cogliere differenze di genere, classe ed etnia. Sul piano metodologico, gli studiosi hanno chiesto più studi longitudinali che seguano individui nel passaggio dagli studi al lavoro, alle relazioni e alla genitorialità, per capire quali esiti a lungo termine abbia una «emerging adulthood» vissuta in certe condizioni.

L'«emerging adulthood» è un concetto che evidenzia come la transizione alla vita adulta si sia trasformata in termini di tempi, qualità e soggettività. La sua teoria ha stimolato vasta ricerca empirica e dibattito critico, invitando a guardare alle vite dei giovani non come deviazioni rispetto a uno standard immutabile, ma come risposte storiche a trasformazioni economiche, istituzionali e culturali.

1.3.2 Parallelismi e tensioni: aduttizzazione precoce ed Emerging Adulthood.

L'adolescenza contemporanea, segnata da trasformazioni sociali, culturali ed economiche, presenta una doppia tendenza che, a prima vista, può sembrare contraddittoria. Da un lato l'aduttizzazione precoce, dall'altro la fase della «emerging adulthood». Entrambe sono espressione della «modernità liquida» descritta da Bauman e della complessità delle società globalizzate.

Per adultizzazione precoce si intende quel processo per cui i ragazzi, spesso ancora in età infantile o preadolescenziale, vengono esposti in modo prematuro a ruoli, responsabilità e modelli propri dell'età adulta. In questo scenario, i media e i social network giocano un ruolo fondamentale. Le piattaforme digitali mettono i giovani a contatto con mondi e linguaggi tipici degli adulti, accelerando l'adozione di comportamenti legati al consumo, alla sessualità, alla cura estetica o all'esposizione di sé come "brand personale". L'osservazione di modelli adulti, descritta da Bandura nella sua *Teoria dell'apprendimento sociale*, oggi è amplificata da una disponibilità illimitata di contenuti e figure di riferimento che influenzano in profondità la costruzione dell'identità. In questo senso, l'adolescenza diventa più breve e anticipata. I ragazzi assumono molto presto tratti che li avvicinano alla vita adulta.

In parallelo, si manifesta quella tendenza che Jeffrey Arnett ha definito *emerging adulthood*. Ovvero una fase di vita che si distingue sia dall'adolescenza sia dall'età adulta vera e propria. È un periodo segnato da esplorazioni identitarie, instabilità, sperimentazioni lavorative e relazionali, ricerca di sé e autonomia ancora parziale. In questo senso, se l'adolescenza inizia prima, l'ingresso nella piena età adulta si sposta sempre più in avanti. Ciò avviene perché l'accesso a un lavoro stabile, a una casa propria e a una famiglia si è reso più complesso, e perché la cultura contemporanea valorizza la sperimentazione individuale, la libertà e l'autoaffermazione, a scapito di una stabilizzazione precoce.

Collegando queste due dinamiche al pensiero di Bauman, emerge la logica della liquidità. I confini tra le fasi della vita non sono più rigidi e definiti, ma flessibili, mobili e spesso contraddittori. Si diventa "adulti" in certi comportamenti (consumo, sessualità, esposizione mediale) già in giovane età, ma si resta "non adulti" a lungo in altri ambiti (responsabilità economica, autonomia, costruzione di relazioni stabili). È proprio questa compresenza di adultizzazione precoce ed *emerging adulthood* a caratterizzare la condizione giovanile contemporanea. Da un lato, quindi, assistiamo a una perdita della "protezione" dell'infanzia in cui i giovani sono adultizzati sul piano del consumo e delle rappresentazioni sociali; dall'altro, a un prolungamento dell'adolescenza in una sorta di sospensione tra giovinezza e maturità in cui si è infantilizzati sul piano dei diritti e delle opportunità. In entrambi i casi, la costruzione identitaria diventa un processo più lungo, frammentario e instabile. Entrambe le dinamiche derivano da una medesima matrice: la trasformazione dei percorsi di vita nelle società contemporanee. In questo senso, i due concetti (adultizzazione precoce ed *emerging adulthood*) non sono contraddizioni, bensì due facce della stessa medaglia. L'una rappresenta

un'accelerazione simbolica dell'esperienza adulta, indotta soprattutto dai media e dalle pressioni sociali. L'altra, un rallentamento strutturale del raggiungimento delle tappe adulte tradizionali. Ne emerge un paradosso: agli adolescenti si chiede di crescere in fretta sul piano simbolico ed estetico, ma si impedisce loro di assumere in tempi rapidi i ruoli adulti concreti. L'effetto è una doppia pressione che genera ansia, incertezza e un senso diffuso di sospensione. Le implicazioni di tali dinamiche sono molteplici:

- Identità frammentata o provvisoria: come osserva Steinberg (2017), l'iper-esposizione digitale moltiplica le "possibilità identitarie", ma al prezzo di una maggiore instabilità e incoerenza tra i diversi contesti di vita.
- Ruoli anticipati ma svuotati: l'assunzione precoce di comportamenti adulti (sessualità, consumo, responsabilità familiari) non corrisponde a un reale ingresso nei ruoli sociali, creando una discrepanza tra immagine e realtà.
- Erosione della moratoria: la società contemporanea riduce gli spazi di sperimentazione libera, anticipando richieste di prestazione e successo che comprimono i tempi naturali dell'esplorazione.
- Prolungamento della dipendenza: mentre sul piano simbolico i giovani vengono spinti a "essere grandi", sul piano concreto rimangono a lungo economicamente e socialmente dipendenti, come sottolinea Bauman (2000) nel contesto della modernità liquida.

In sintesi, la combinazione tra adultizzazione precoce ed emerging adulthood produce una tensione continua tra accelerazione e ritardo. L'adolescente di oggi vive una condizione di "iper maturità apparente" accompagnata da una reale immaturità strutturale, con ripercussioni sulla formazione dell'identità e sull'assunzione dei ruoli. Questa contraddizione rende più complesso e incerto il passaggio alla vita adulta, spostando in avanti nel tempo il compimento dei compiti evolutivi classici delineati da Erikson e Marcia. L'adolescenza oggi è una fase modellata dalla storia e dalla cultura, la sua durata e i suoi significati cambiano in risposta a strutture sociali, economiche, culturali e tecnologiche.

1.3.3 Implicazioni per la costruzione dell'identità e dei ruoli sociali.

Le teorie di Margaret Mead, Albert Bandura, Erik Erikson e James Marcia, insieme alle diagnosi sociologiche di Zygmunt Bauman e Jeffrey Arnett e alle analisi mediali di Gerbner, Jenkins e McLuhan, che affronteremo in seguito, ci offrono una mappa complessa per capire come oggi i giovani costruiscono sé stessi e i loro ruoli. Le implicazioni sono molteplici e spesso

contraddittorie, il tentativo è quello di mettere in luce tanto i meccanismi di trasformazione quanto le loro conseguenze pratiche.

In primo luogo, la lezione antropologica di Margaret Mead ci ricorda che l'identità è profondamente culturale. Ciò che una società definisce come “comportamento adeguato” per un adolescente, i tempi per entrare nella vita adulta, le pratiche sessuali e i ruoli di genere sono frutti di convenzioni storiche. Se nelle Samoa, studiate da Mead, l'adolescenza poteva scorrere senza la grande “crisi” tipica dell'Occidente, nelle società contemporanee ciò che conta non è la pubertà in sé ma il tessuto culturale che la circonda. Questo significa che i cambiamenti nella cultura — dalla diffusione di nuovi modelli mediatici all'evoluzione dei ruoli lavorativi — si traducono in nuove possibilità e nuovi vincoli per come i giovani definiscono chi sono.

A questo si aggiunge la prospettiva di Albert Bandura: l'identità si apprende anche per osservazione. I modelli — genitoriali, dei pari, dei media — forniscono repertori di comportamento che gli individui interiorizzano. Con l'esplosione dei media digitali e la cultura convergente descritta da Henry Jenkins, che esploreremo nel prossimo capitolo, la varietà di modelli è esplosa. Non solo abbiamo più esempi possibili, ma ciascuno può diventare con estrema facilità visibile, riproducibile e rielaborabile. La conseguenza è duplice. Da un lato, c'è una ricca opportunità di sperimentare ruoli alternativi e di costruire identità ibride; dall'altro, l'iper-esposizione a modelli standardizzati (di successo, di bellezza, di relazioni) produce pressioni normative nuove in cui la performatività dell'identità diventa misurabile in like, follower e metriche di visibilità, influenzando come i giovani scelgono di presentarsi e di essere riconosciuti.

Erik Erikson e James Marcia ci aiutano a capire le dinamiche interne di questo processo. Per Erikson, l'adolescenza è il luogo centrale della negoziazione identitaria. Per l'autore la tensione tra identità e confusione di ruolo è il nodo cruciale. Marcia rende operativo questo nodo mostrando che esistono percorsi diversi — moratoria, realizzazione, foreclosure, diffusione — a seconda del grado di esplorazione e di impegno. Le condizioni sociali contemporanee (istruzione prolungata, mercato del lavoro flessibile, ritardi nei marker tradizionali dell'età adulta) favoriscono stati di moratoria prolungata o diffusioni prolungate. Molti giovani sperimentano a lungo prima di impegnarsi, oppure non trovano le condizioni per assumere ruoli definiti. Questa distribuzione delle opportunità (classe, genere, risorse economiche) determina chi può permettersi l'esplorazione e chi, al contrario, è costretto ad assumere responsabilità adulte precoci.

Zygmunt Bauman offre una chiave interpretativa più ampia e sociale. Per Bauman viviamo in una modernità liquida in cui le istituzioni e i legami si sciolgono in modo rapido. La fluidità istituzionale implica che le ancore tradizionali — lavoro stabile, appartenenza di lunga durata a gruppi, percorsi lineari — si assottiglino sempre di più, ponendo i giovani davanti a una doppia sfida. Da un lato la fluidità dà spazio a identità plurali, progetti biografici creativi e possibilità di ricominciare; dall'altro genera precarietà, incertezza e una pressione continua a reinventarsi. L'identità diventa allora un "progetto" permanente, non più un risultato da raggiungere. Diventa un lavoro biografico quotidiano, spesso mediato dal consumo e dall'immagine pubblica. Anche le relazioni stesse tendono a essere "liquide". La facilità di iniziare e interrompere legami affettivi alimenta modalità relazionali più flessibili ma anche una maggiore vulnerabilità emotiva.

A questo quadro vanno sovrapposte le trasformazioni specifiche dell'esperienza mediatica. La teoria della coltivazione di Gerbner, anch'essa ampliata in seguito, ci mette in guardia sul fatto che l'esposizione prolungata ai contenuti mediali modella la percezione del mondo. Aspettative di rischio, standard di comportamento, paure e aspirazioni si conformano sempre più a immagini ripetute. Con l'avvento della cultura convergente e dei social, però, il processo non è più unidirezionale. I giovani non solo subiscono modelli, ma partecipano attivamente alla loro produzione, diventando prosumer. Questo sposta la costruzione dell'identità su un terreno di negoziazione collettiva: comunità online, fandom, pratiche di remix contribuiscono a forgiare ruoli sociali emergenti, ma allo stesso tempo possono riprodurre gerarchie (chi ha voce visibile, chi no), dinamiche esclusive e pressioni normative di nuovo tipo.

Un elemento centrale che unisce queste prospettive è la riflessività. Anthony Giddens — pur non approfondito prima — offre un complemento utile. Per l'autore nella modernità riflessiva le persone costruiscono di continuo la propria biografia attraverso scelte consapevoli, confrontandosi con molteplici informazioni e modelli. Per i giovani questo significa che l'identità diventa un'attività deliberata e spesso angosciante, in cui le scelte di consumo, educazione e relazione sono interpretate come "investimenti identitari".

Le implicazioni sociali e pratiche sono vaste. Sul piano psicosociale, la frammentazione identitaria può aumentare il senso di precarietà, l'ansia e l'instabilità emotiva; sul piano educativo e formativo, c'è bisogno di spazi che favoriscano la sperimentazione protetta (tirocini, apprendistati, occasioni di trial-and-error non punitive). Sul piano delle politiche del lavoro e del welfare, è necessario ripensare transizioni scuola-lavoro e reti di protezione che

permettano ai giovani di esplorare senza essere esposti a rischi insostenibili. Sul piano culturale, occorre potenziare l'alfabetizzazione mediatica insegnando agli utenti come riconoscere modelli normativi, come valutare le fonti, come gestire la visibilità online e come costruire narrazioni identitarie non monopolizzate da logiche commerciali.

Infine, è importante sottolineare l'eterogeneità del fenomeno. Le traiettorie identitarie non sono uniformi: classe sociale, genere, etnia, disabilità e contesto nazionale incidono profondamente su chi può sperimentare, chi è obbligato a maturare presto e chi rimane sospeso. Le analisi teoriche ci aiutano a cogliere i meccanismi generali, ma l'applicazione politica deve essere sensibile alle disuguaglianze. Interventi efficaci che riconoscano la pluralità delle situazioni e favoriscono condizioni che permettano a più giovani possibili di trasformare l'esplorazione in competenza, la precarietà in progetto e la visibilità in riconoscimento non solo performativo ma sostanziale.

In conclusione, la costruzione dell'identità e dei ruoli sociali nell'epoca contemporanea è un processo relazionale, mediale e storico. È al tempo stesso più esposto, creativo e vulnerabile. Le teorie che abbiamo esplorato — da Mead a Bandura, da Erikson e Marcia a Bauman e Arnett, con il contributo critico degli studi mediali — ci invitano a considerare l'identità non come un punto d'arrivo ma come un continuo negoziato tra possibilità e vincoli sociali. La sfida per le istituzioni, per la ricerca e per la pratica educativa è costruire reti di supporto che trasformino questa negoziazione in un percorso di crescita sostenibile, inclusivo e capace di riconoscere la pluralità delle vite giovanili.

Capitolo 2 – Media, identità e costruzioni simboliche dell'adolescenza

Il presente capitolo adotta la prospettiva dei media studies come quadro teorico di riferimento. I contributi provenienti dalla psicologia, dalla sociologia e dalla filosofia non verranno utilizzati in senso disciplinare autonomo, ma come strumenti interpretativi funzionali all'analisi dei processi di mediazione culturale. L'obiettivo non è fornire una lettura clinica o sociologica dell'adolescenza, bensì comprendere come l'esperienza giovanile venga costruita, organizzata e resa intelligibile all'interno dell'ecosistema mediale contemporaneo. Prima di esplorare nel dettaglio le teorie esistenti sui media è necessario spiegare innanzitutto cosa sia un media ed il contesto in cui si inserisce.

2.1 I media come ambienti di significato e produttori di realtà

Il termine *media* deriva dal latino *medium*, che significa “mezzo” o “ciò che sta in mezzo”, e si riferisce originariamente agli strumenti, ai sistemi e alle piattaforme che permettono la trasmissione e la condivisione di informazioni, simboli e contenuti culturali tra individui o gruppi. Per comprendere cosa intendiamo oggi con il termine *media*, è utile ripercorrere l'evoluzione storica, insieme alle trasformazioni delle cornici teoriche attraverso cui essi sono stati interpretati. Tra i primi media moderni troviamo la stampa che, non fu un semplice strumento tecnico di diffusione dell'informazione, ma un dispositivo culturale capace di ridefinire l'organizzazione della conoscenza, della memoria collettiva e delle forme di socialità. Con l'invenzione della stampa a caratteri mobili, il testo scritto divenne riproducibile e standardizzato, contribuendo alla formazione di una sfera pubblica fondata sulla circolazione di libri e giornali. Tale processo favorì l'alfabetizzazione, la diffusione delle ideologie moderne e la costruzione di immaginari condivisi. In questa fase storica, il medium veniva interpretato come canale di trasmissione del sapere e dell'informazione, secondo una concezione strumentale e funzionalista. Con l'avvento dei media elettronici e audiovisivi — cinema, radio e televisione — questa interpretazione si arricchisce ulteriormente. I media non si limitano più a trasmettere contenuti, ma iniziano a produrre esperienze, emozioni e forme di partecipazione

collettiva. È in questo contesto che si colloca la riflessione di Marshall McLuhan, secondo cui il medium non è un semplice veicolo neutro, ma un ambiente capace di riorganizzare i sensi, la percezione e le relazioni sociali. L'attenzione si sposta dal *cosa* viene comunicato al *come* la forma mediale struttura l'esperienza del mondo.

La teoria dei media, e in particolare l'approccio teorico-semiotico proposto da Ruggero Eugeni, evidenzia come questa trasformazione abbia raggiunto una nuova soglia con l'avvento dei media digitali. Eugeni definisce i media come strumenti di comunicazione tecnologicamente mediati che operano all'interno di quadri istituzionali riconoscibili, attraverso testi, discorsi e pratiche rivolte a pubblici abbastanza ampi. In questa prospettiva, non esiste esperienza culturale, artistica o comunicativa che non sia mediale. L'autore individua una vera e propria storia delle forme medialità che coincide con il nostro stesso orizzonte culturale: dalla fase meccanica (stampa, fotografia), alla fase elettronica (radio, cinema, televisione), fino alla fase elettrico-digitale e all'attuale fase algoritmica. Ogni fase non sostituisce la precedente, ma la riorganizza, modificando linguaggi, modalità percettive ed esperienze di realtà. Il medium diventa così un ambiente storico e culturale, e la cultura stessa appare come un processo dinamico, costituito da risorse simboliche condivise attraverso cui gli individui interpretano e costruiscono il mondo. In questa prospettiva, i media contemporanei non si limitano a veicolare segni, ma operano come sistemi computazionali e algoritmici capaci di selezionare, organizzare e rendere visibile la realtà. L'esperienza risulta pertanto co-costruita dall'interazione tra utenti, dispositivi e logiche automatiche di calcolo, in un ambiente semiotico in costante trasformazione. In questa prospettiva il medium diventa ambiente storico e non semplice oggetto, e la cultura diventa un processo in divenire, un insieme di risorse simboliche condivise utilizzate per interpretare e costruire la realtà.

Anche per Michael Newman il termine *media* ha assunto nel tempo molteplici accezioni, pur mantenendo l'idea di fondo secondo cui prodotti anche molto diversi — libri, film, serie televisive, fotografie, video e videogiochi — possano essere ricondotti a un'unica area di esperienza culturale condivisa. Ciò che accomuna queste forme non è soltanto la loro dimensione tecnica o industriale, ma il fatto di costituire il formato di base della vita culturale contemporanea. I media rappresentano, in questo senso, l'intelaiatura simbolica attraverso cui gli individui percepiscono la propria posizione nel mondo sociale e costruiscono relazioni con gli altri. I media, dunque, vanno compresi come parte di un circuito culturale che connette produzione, distribuzione e consumo all'interno di specifici contesti sociali. I significati non

vengono solo trasmessi, ma costruiti attraverso pratiche di fruizione, interpretazione e riuso che coinvolgono il pubblico in modo attivo. Questa prospettiva rafforza l'idea che i media non siano meri contenitori di contenuti, ma ambienti strutturati, capaci di organizzare il senso dell'esperienza quotidiana. Questa visione risulta rilevante nell'attuale scenario di convergenza mediale, in cui la distinzione tra cinema, televisione e media digitali diventa sempre più porosa. Piattaforme come Netflix, Disney+, YouTube o TikTok non si limitano a distribuire contenuti, ma ridefiniscono le modalità di accesso, di fruizione e di partecipazione, producendo forme ibride di esperienza mediale. Anche quando la produzione appare individuale o amatoriale, essa si inserisce comunque all'interno di infrastrutture industriali e algoritmiche complesse, orientate alla monetizzazione dell'attenzione. In questa prospettiva, i media emergono come dispositivi culturali stratificati, che operano simultaneamente come industrie, ambienti simbolici e pratiche quotidiane. Considerarli come cultura — come suggerisce Newman — significa riconoscerli come parte integrante dello stile di vita contemporaneo e dell'esperienza ordinaria degli individui. Essi svolgono un ruolo centrale nella definizione di ciò che può essere visto, raccontato e condiviso. Tutti i media sono cultura, pur non esaurendo l'intero campo culturale.

Di pari passo, la prospettiva della cultura visuale sviluppata da Pinotti e Somaini sposta l'attenzione sul medium come dispositivo che modella lo sguardo. I media non si limitano a trasmettere immagini, ma educano a vedere, stabilendo regimi di visibilità, gerarchie percettive e forme di attenzione. L'immagine non è mai “solo contenuto”, ma il risultato di una mediazione complessa tra materiali, tecniche, formati, piattaforme, interfacce, istituzioni e pratiche d'uso. In questo senso, il medium è una vera e propria macchina culturale che produce soggetti visivi, ovvero individui che apprendono a riconoscere, desiderare e valutare secondo codici storicamente e culturalmente situati. Per Pinotti e Somaini non esiste uno “sguardo naturale” universale, bensì modi storici e culturali di vedere.

In accordo con gli autori precedenti, anche lo storico-sociologico Peppino Ortoleva, vede i media non come semplici tecnologie della comunicazione, ma fenomeni storici e sociali. Essi devono essere intesi come istituzioni culturali, industrie simboliche, pratiche collettive e forme di organizzazione della vita quotidiana. Nel corso del Novecento, la comunicazione diventa sempre più industriale e l'esperienza del mondo sempre più mediata. Stampa, radio, cinema, televisione e poi internet si affermano come strutture portanti della modernità, assumendo funzioni di integrazione sociale, produzione del consenso e costruzione dell'immaginario

collettivo. Ortoleva sottolinea inoltre come i media abbiano nel corso del tempo sostituito i rituali tradizionali delle società premoderne. Là dove la coesione simbolica era garantita da religione e narrazione orale, i media del Novecento producono nuovi ritmi collettivi, appuntamenti condivisi, figure mitiche moderne e narrazioni comuni, diventando veri e propri luoghi simbolici di appartenenza. In quanto industrie culturali, essi tendono inoltre a standardizzare modelli narrativi e forme simboliche, costruendo un vocabolario culturale condiviso che rende i contenuti riconoscibili nell'immediato e condivisibili sul piano sociale. Motivo per cui la domanda che Ortoleva si pone è la seguente: 'che ruolo hanno avuto i media nella costruzione delle società moderne?' Se la stampa ha insegnato a leggere in modo lineare, il cinema ha introdotto una grammatica del movimento e del montaggio; la televisione ha abituato a uno sguardo domestico e continuo; i media digitali e le piattaforme sociali producono oggi uno sguardo frammentato, immersivo e performativo. Tutti questi fattori hanno determinato una trasformazione fondamentale in cui la realtà non è più solo vissuta, ma vissuta attraverso i media. Ogni medium diventa così anche una pedagogia implicita della percezione. Il confronto tra questi approcci consente di delineare una definizione complessa dei media. Essi sono al tempo stesso tecnologie storicamente situate, istituzioni sociali, ambienti semiotici, dispositivi visivi e macchine simboliche. I media non si limitano a rappresentare la realtà, ma partecipano alla sua costruzione, influenzando ciò che può essere visto, narrato e condiviso. È proprio a partire da questa concezione articolata che diventa possibile analizzare i media contemporanei come spazi privilegiati di produzione di senso e di modellamento dell'esperienza soggettiva.

In un ecosistema caratterizzato da interconnessione, partecipazione e convergenza, la comunicazione diventa un processo culturale complesso in cui i confini tra produttori e fruitori, realtà e rappresentazione, individuale e collettivo risultano sempre più sfumati. Il consumo mediale non è dunque un atto passivo, ma un processo di significazione attraverso cui vengono trasmessi valori, norme e modelli di comportamento, svolgendo una funzione centrale di socializzazione secondaria. I media operano su due livelli interconnessi: da un lato strutturano l'ambiente percettivo e relazionale in cui i soggetti sono immersi; dall'altro veicolano contenuti simbolici e visioni condivise del reale. Tale duplice funzione rende evidente come lo studio dei media non possa limitarsi ai contenuti, ma debba includere anche le caratteristiche dei dispositivi, le modalità di fruizione e le pratiche simboliche attraverso cui il senso viene prodotto, negoziato e condiviso. Questo approccio contribuisce a chiarire ancora di più perché i media possano essere intesi

come produttori di realtà. Non solo perché rappresentano il mondo, ma perché ne organizzano l'accesso simbolico, ne selezionano le forme visibili e ne orientano le interpretazioni socialmente condivise. In particolare, per i soggetti adolescenti, immersi fin dall'infanzia in un ambiente stabilmente mediatizzato, i media costituiscono uno spazio privilegiato di apprendimento culturale, di sperimentazione identitaria e di negoziazione del senso. L'adolescente sviluppa, dunque, la propria percezione del sé e del mondo attraverso un dialogo continuo con codici, modelli e pratiche medialità, imparando a leggere, interpretare e negoziare i significati proposti. Sperimenta l'identità come processo dinamico, relazionale e performativo, più che come entità stabile. In conclusione, i media agiscono come spazi di esperienza condivisa in cui gli individui partecipano in modo attivo alla definizione dei significati culturali e sociali, dove la realtà individuale si intreccia con quella collettiva rendendo la realtà mediale co-costruita.

2.2 Teorie sull'influenza dei media e l'apprendimento mediale

Lo studio dell'influenza dei media ha attraversato nel tempo numerosi paradigmi teorici, che riflettono i mutamenti culturali, tecnologici e sociali della modernità. Se i primi approcci – sviluppati tra gli anni '30 e '50 – tendevano a considerare i media come strumenti di persuasione di massa dotati di potere diretto e lineare sull'individuo, le teorie successive hanno messo in luce la complessità del rapporto tra messaggio, mezzo e contesto. Oggi si riconosce che la relazione tra media e pubblico è di natura interattiva e simbolica. I media influenzano la società, ma sono al tempo stesso plasmati dalle pratiche e dai significati che gli utenti vi proiettano.

2.2.1 McLuhan: “il medium è il messaggio”

Marshall McLuhan, nel suo celebre *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964), inaugura una rivoluzione concettuale nel campo delle teorie della comunicazione. Con la sua affermazione più nota — “*the medium is the message*” — egli sposta l'attenzione dall'analisi dei contenuti alla forma stessa del mezzo, sostenendo che ogni medium non è un semplice canale neutrale di trasmissione, ma una forza strutturante che modella la percezione, il pensiero e l'organizzazione sociale. McLuhan intende dire che l'impatto dei media non deriva tanto dai contenuti che veicolano — un film, un post o un notiziario — quanto dalle caratteristiche formali e sensoriali del mezzo

stesso. Quest'ultimo per l'autore ridefinisce il modo in cui l'essere umano percepisce e interagisce con il mondo. "In una cultura come la nostra, abituata da tempo a frazionare e dividere ogni cosa al fine di controllarla, è forse sconcertante sentirsi ricordare che, per quanto riguarda le sue conseguenze pratiche, il medium è il messaggio." M. McLuhan, con la formula delle *extensions of man*, fu tra i primi a proporre una riflessione radicale sulla natura dei media come estensioni sensoriali e cognitive dell'uomo. Per l'autore ogni medium è un'estensione di qualche facoltà umana — la ruota estende il piede, il libro estende l'occhio, la televisione estende il sistema nervoso centrale. Egli sosteneva che ogni tecnologia della comunicazione reconfigura il modo in cui l'essere umano percepisce il tempo e lo spazio, incidendo sulla forma della conoscenza e sulla struttura della società. La televisione, ad esempio, esalta la partecipazione sensoriale ma riduce l'approfondimento. I social media amplificano la connessione e la visibilità, ma favoriscono un'esperienza più superficiale e frammentata del sé.

«Ogni invenzione o tecnologia è un'estensione o un'auto amputazione del nostro corpo, che impone nuovi rapporti o nuovi equilibri tra gli altri organi e le altre estensioni del corpo.» (McLuhan, 2003, p.55)

Nel contesto contemporaneo, tale intuizione appare più che mai attuale. I media digitali hanno dissolto la distinzione tra spazio pubblico e privato, tra reale e virtuale, dando vita a un nuovo ecosistema mediale caratterizzato da immediatezza, simultaneità e interconnessione globale. Gli adolescenti, nativi di questo ambiente, si formano all'interno di un universo dove l'esperienza è mediata da dispositivi e piattaforme che, attraverso i linguaggi e le logiche che le caratterizzano, definiscono le modalità stesse di comunicazione, relazione e costruzione dell'identità. McLuhan ci invita dunque a considerare il medium come agente culturale autonomo, in grado di plasmare l'immaginario collettivo e di orientare la sensibilità di un'epoca. La forma mediale determina l'orizzonte cognitivo e valoriale entro cui si costruisce la cultura. Inoltre, McLuhan definisce il medium come un ambiente invisibile ma pervasivo, in cui gli individui vivono immersi senza esserne del tutto consapevoli. «Gli effetti della tecnologia non si verificano infatti a livello delle opinioni o dei concetti, ma alterano costantemente, e senza incontrare resistenza, le reazioni sensoriali o le forme di percezione» (McLuhan, 2003, p. 27), indicando come le tecnologie e i media influenzino i nostri comportamenti più profondi senza che ne percepiamo la portata. Questa dimensione ecologica del medium è essenziale per comprendere il suo impatto sulla formazione identitaria. Un esempio evidente è il rapporto tra adolescenti e piattaforme come TikTok, dove la durata

ridotta dei contenuti favorisce la consumazione rapida di esperienze e modelli di comportamento. Qui si manifesta la piena attualità di McLuhan: il mezzo, con la sua forma e la sua logica, determina che tipo di esperienze siano possibili. Non si tratta più soltanto di ricevere un messaggio, ma di vivere dentro una forma comunicativa che definisce la percezione stessa della realtà. McLuhan aveva previsto tutto ciò, sostenendo che «il contenuto di un medium è sempre un altro medium» (2003, p. 16): ciò significa che ogni nuova tecnologia ingloba e trasforma le precedenti, generando ambienti comunicativi sempre più complessi. «Il contenuto della scrittura è il discorso, proprio come il contenuto della stampa è la parola scritta e la parola stampata è il contenuto del telegrafo» (McLuhan, 2003, p.16). Così, la televisione ha integrato la narrazione cinematografica, e i social media hanno inglobato quella televisiva, dando vita a un continuum esperienziale in cui l'identità si costruisce, si espone e si consuma attraverso la mediazione tecnologica.

2.2.2 Gerbner e la teoria della coltivazione: la realtà mediata

Negli anni Settanta, il sociologo e teorico della comunicazione George Gerbner sviluppò, insieme a Larry Gross, la teoria della coltivazione, uno dei contributi più rilevanti nello studio degli effetti a lungo termine dei media. Tale prospettiva nasce all'interno del *Cultural Indicators Project* (1967–1998), un ampio programma di ricerca avviato presso l'Università della Pennsylvania con l'obiettivo di analizzare il ruolo della televisione nella costruzione delle rappresentazioni sociali condivise. Alla base della teoria vi è l'idea che il potere dei media non risieda tanto nella capacità di persuadere attraverso singoli messaggi, quanto nella loro funzione cumulativa e sistemica. Secondo Gerbner, la televisione agisce come un ambiente simbolico costante, all'interno del quale gli individui sono esposti nella loro quotidianità a narrazioni ricorrenti, personaggi stereotipati e modelli sociali ripetuti. È tale continuità — più che il contenuto specifico di un programma — a esercitare un'influenza significativa sulla percezione della realtà. Il processo di coltivazione consiste dunque nell'assimilazione progressiva di schemi interpretativi che orientano il modo in cui le persone percepiscono il mondo sociale. L'esposizione prolungata ai contenuti medialti tende a produrre una visione della realtà coerente con quella rappresentata dai media, anche quando essa non corrisponde all'esperienza diretta degli individui. In questo senso, la televisione non si limita a riflettere il mondo, ma contribuisce a stabilire ciò che appare normale, frequente o rilevante dal punto di vista sociale. L'autore definisce i media come la principale fonte di narrazione delle società contemporanee, paragonabile, per funzione socializzante, a istituzioni tradizionali quali la famiglia o la scuola.

Attraverso la ripetizione di ruoli, relazioni e modelli di comportamento, i media forniscono cornici cognitive entro cui interpretare temi come il successo, la violenza, le relazioni affettive, il genere e il potere. Tali cornici non producono effetti immediati, ma si sedimentano nel tempo, contribuendo alla formazione di credenze condivise sulla realtà sociale. Il fenomeno della coltivazione risulta rilevante nel periodo adolescenziale, fase in cui gli individui sono impegnati nella definizione della propria identità sociale e dei propri riferimenti normativi. L'esposizione costante a modelli mediali di giovinezza, relazioni e stili di vita può contribuire alla costruzione di aspettative e convinzioni che influenzano la percezione di sé e degli altri. Le rappresentazioni ricorrenti forniscono veri e propri script comportamentali che orientano il modo in cui gli adolescenti interpretano ruoli sociali, dinamiche relazionali e criteri di riconoscimento. Con l'evoluzione dell'ecosistema digitale, la logica della coltivazione non viene superata, ma assume nuove configurazioni. Se la televisione produce visioni omogenee della realtà, le piattaforme digitali contemporanee tendono a generare processi di coltivazione personalizzati, guidati da sistemi algoritmici che ripropongono contenuti simili a quelli già fruiti. La ripetizione, elemento centrale della teoria di Gerbner, continua dunque a operare, seppur all'interno di ambienti frammentati e individualizzati. In questo contesto, l'effetto di coltivazione non si manifesta come imposizione diretta di opinioni, ma come progressiva costruzione di ciò che viene percepito come normale, possibile o desiderabile. Come osservano McCombs e Shaw, «i media non dicono alle persone cosa pensare, ma cosa considerare degno di pensiero» (1972). La teoria della coltivazione consente pertanto di comprendere come l'esposizione mediale contribuisca a strutturare le rappresentazioni della realtà sociale, creando il terreno cognitivo e simbolico sul quale si innestano i successivi processi di apprendimento e identificazione.

2.2.3 Bandura e l'apprendimento sociale: osservazione, imitazione e modellamento

Albert Bandura, citato nel capitolo precedente, rappresenta uno dei principali riferimenti teorici nello studio dei processi di apprendimento. Con la teoria dell'apprendimento sociale (*Social Learning Theory*), l'autore mette in discussione i modelli comportamentisti tradizionali fondati solo sul rinforzo diretto, dimostrando che una parte significativa dell'apprendimento avviene attraverso l'osservazione degli altri. Secondo Bandura, come dimostrato nel celebre esperimento Bobo Doll, gli individui apprendono nuovi comportamenti non solo mediante l'esperienza personale, ma anche osservando modelli presenti nell'ambiente, reale o mediale.

L'osservazione consente di acquisire informazioni su come agire, quali comportamenti siano sociali siano accettabili e quali risultino premianti o sanzionati. Tale processo risulta efficace quando il modello osservato possiede caratteristiche di prestigio, attrattiva, popolarità o potere simbolico. L'imitazione non avviene in modo automatico, ma attraverso specifici processi cognitivi che includono attenzione, memorizzazione, riproduzione e motivazione. In questo quadro, l'osservazione mediale assume un ruolo centrale, poiché amplia il numero di modelli disponibili in modo spropositato. Bandura introduce inoltre il concetto di *rinforzo vicario*, secondo cui l'individuo è portato a imitare un comportamento quando osserva che esso produce conseguenze positive per il modello. Come afferma lo stesso autore:

«La maggior parte dei comportamenti umani è appresa osservando gli altri»
(Bandura, *Social Learning Theory*, Prentice Hall, 1971, p. 5).

Nel contesto contemporaneo, i media audiovisivi e digitali moltiplicano l'esposizione a modelli comportamentali, rendendo l'apprendimento osservazionale un processo continuo e pervasivo. Personaggi delle serie televisive, celebrità, influencer e creator digitali costituiscono oggi figure di riferimento altamente visibili, spesso associate a successo, approvazione sociale e riconoscimento pubblico. Durante l'adolescenza, fase caratterizzata da esplorazione identitaria e ricerca di appartenenza, tali meccanismi assumono un rilievo particolare. I giovani utilizzano i modelli osservati per orientare le proprie condotte, sperimentare ruoli sociali e valutare le conseguenze delle proprie azioni. In questo contesto, l'esposizione a comportamenti adultizzati, presentati come desiderabili o gratificanti, può favorire processi di imitazione precoce. Nei social media, il meccanismo del rinforzo vicario trova una nuova intensificazione. Indicatori come like, visualizzazioni e viralità funzionano come segnali di approvazione sociale immediata, rafforzando i comportamenti che li hanno generati. Il comportamento osservato non viene soltanto appreso, ma associato a una ricompensa simbolica visibile, che ne incentiva la riproduzione.

La teoria dell'apprendimento sociale fornisce dunque un quadro interpretativo fondamentale per comprendere come i media contribuiscano alla diffusione di modelli comportamentali e pratiche sociali, offrendo le basi psicologiche attraverso cui l'esposizione mediale può tradursi in azione.

2.2.4 Jenkins: cultura convergente e partecipazione dei prosumer

Con il concetto di *cultura convergente*, Henry Jenkins ridefinisce in modo significativo il rapporto tra media, pubblico e produzione culturale. La convergenza, secondo l'autore, non coincide con la semplice integrazione tecnologica tra piattaforme, ma indica un processo culturale attraverso il quale contenuti, narrazioni e immaginari circolano tra media differenti, attraversando comunità di utenti sempre più attive e interconnesse. Come afferma Jenkins, «la convergenza non è tanto un cambiamento tecnologico quanto un cambiamento culturale, in cui gli utenti sono incoraggiati a cercare nuove informazioni e a stabilire connessioni tra contenuti mediali dispersi» (Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo, 2007, p. 3). All'interno di questo scenario, il pubblico non è più concepito come destinatario passivo dei messaggi, ma come soggetto coinvolto nei processi di circolazione e rielaborazione dei contenuti. Jenkins descrive l'emergere di una cultura partecipativa in cui gli utenti contribuiscono alla vita dei testi mediali attraverso pratiche di commento, condivisione, remix e riscrittura. Fenomeni come la *fan culture*, la produzione di fan fiction, video amatoriali, meme e contenuti derivativi costituiscono esempi emblematici di questa trasformazione, mostrando come il consumo diventi sempre più un'attività produttiva.

In tale contesto prende forma la figura del *prosumer*, soggetto che unisce le funzioni di produttore e consumatore. Il prosumer non si limita a fruire dei contenuti proposti dall'industria culturale, ma li rielabora, li diffonde e li reinserisce in nuovi circuiti di senso. Questa partecipazione non implica una rottura con i media mainstream, ma piuttosto un rapporto dinamico di negoziazione, in cui le produzioni dal basso convivono con le logiche industriali della comunicazione. Per Jenkins, il valore dei contenuti nella cultura convergente non risiede più solo nella loro origine o autorità, ma nella loro capacità di circolare, essere condivisi e appropriati dagli utenti. In questo senso, l'autore parla di *spreadable media*, sottolineando come la diffusione dei testi dipenda sempre più dalle pratiche sociali dei pubblici piuttosto che da strategie di distribuzione centralizzate (Jenkins, Ford, Green, *Spreadable Media*, Apogeo, 2013). La cultura convergente assume una particolare rilevanza nel contesto adolescenziale, fase in cui i media rappresentano uno spazio privilegiato di socializzazione e sperimentazione identitaria. Gli adolescenti non si limitano a consumare narrazioni audiovisive, ma le integrano nei propri linguaggi quotidiani, le rielaborano attraverso pratiche digitali e le utilizzano come risorse simboliche per esprimere appartenenza, differenza e riconoscimento sociale. Ad ogni modo, questa "democratizzazione apparente" può generare nuove forme di pressione e visibilità, poiché la partecipazione è spesso regolata da logiche algoritmiche e da un'economia dell'attenzione che premia la performance e la spettacolarizzazione. Nel contesto

adolescenziale, questo scenario ha conseguenze profonde. La ricerca di appartenenza e riconoscimento tipica dell'età evolutiva si intreccia con l'esigenza di esserci e mostrarsi nelle piattaforme social, dove la costruzione di sé avviene pubblicamente, in uno spazio osservato e valutato di continuo. I giovani diventano così *prosumer di sé stessi*: produttori di immagini, narrazioni e versioni idealizzate della propria identità. Designa una soggettività chiamata a trasformare la propria esperienza, il proprio corpo, le proprie emozioni e la propria quotidianità in materiale comunicabile, visibile e potenzialmente monetizzabile. Tale figura rappresenta una delle trasformazioni più profonde del rapporto tra soggettività, produzione culturale e visibilità mediale. Nel contesto dei media digitali contemporanei questa logica si radicalizza ancora fino a investire la dimensione identitaria. Il soggetto non produce più soltanto contenuti, ma produce sé stesso come contenuto. La partecipazione mediale diventa così una componente strutturale dell'esperienza giovanile, contribuendo alla costruzione di legami, comunità e forme di autorappresentazione. La cultura partecipativa si sviluppa dunque in un equilibrio complesso tra possibilità di espressione e vincoli strutturali, tra creatività dal basso e interessi industriali. In questo quadro, la cultura convergente non elimina le dinamiche di potere, ma le riorganizza. La partecipazione diventa una competenza culturale richiesta per l'inclusione nello spazio mediale contemporaneo, soprattutto per le generazioni più giovani. Gli adolescenti si trovano così coinvolti in ambienti comunicativi in cui la visibilità, la produzione di contenuti e la presenza online assumono un valore crescente nei processi di riconoscimento sociale. La riflessione di Jenkins ci consente dunque di comprendere come i media digitali contemporanei non agiscano soltanto come strumenti di intrattenimento, ma come spazi culturali partecipativi nei quali i soggetti apprendono modalità di interazione, di appartenenza e di produzione simbolica. Questa trasformazione del pubblico in soggetto attivo costituisce il presupposto fondamentale per analizzare, nei capitoli successivi, non solo le pratiche di consumo mediale, ma anche le forme attraverso cui i media contribuiscono a strutturare l'esperienza, l'identità e l'immaginario dell'adolescenza.

2.3 Media come sistemi di segni: prospettiva semiotica

2.3.1 La *Semiotica dei media*: dal segno all'esperienza

Nel quadro teorico delineato finora, risulta necessario dotarsi di uno strumento analitico capace di indagare in che modo i media producano senso e strutturino l'esperienza del reale. In questa direzione, la semiotica dei media offre un contributo rilevante, poiché consente di superare una

concezione dei prodotti mediali come semplici veicoli di contenuti, interpretandoli invece come dispositivi complessi di significazione e di esperienza.

Seguendo l'impostazione di Ruggero Eugeni, l'esperienza mediale è un'esperienza reale, ma resa possibile e guidata da apparati che la attivano e la regolano. Il medium non si limita a "mediare", bensì funziona come un "dispositivo di attivazione e di regolazione dell'esperienza mediale" (Eugeni, 2010, p. 42). In questo senso, i media vanno intesi come "dispositivi che mettono in atto un design esperienziale", ossia una regolazione progettata di alcune aree dell'esperienza ordinaria (Eugeni, 2010, p. 43). Ne deriva che il senso non è contenuto nei messaggi in modo stabile e oggettivo, ma emerge dall'interazione tra configurazioni mediali, strutture testuali e pratiche interpretative dei soggetti. Questa prospettiva risulta efficace nell'analisi dei prodotti audiovisivi contemporanei e, in modo specifico, delle serie televisive, che si presentano come dispositivi narrativi complessi capaci di stabilizzare ritmi di visione, attese e modalità di coinvolgimento. In tale quadro, la rappresentazione dell'adolescenza viene "messa in esperienza" attraverso scelte visive e narrative che orientano la percezione sociale. Atmosfere emotive, posture corporee, relazioni e conflitti concorrono a consolidare specifici immaginari giovanili. Su queste basi teoriche diventa possibile, nei paragrafi successivi, approfondire il ruolo delle immagini e delle strutture simboliche nella costruzione dell'immaginario adolescenziale, ponendo attenzione a come il linguaggio audiovisivo partecipi alla definizione del sé, del corpo e delle identità.

Ciò che viene analizzato non è soltanto *che cosa* i media rappresentano, ma *come* rendono il mondo percepibile, narrabile e interpretabile. Secondo Eugeni, ogni medium produce una specifica forma dell'esperienza, intesa come configurazione integrata di percezione sensoriale, organizzazione dello spazio e del tempo, coinvolgimento emotivo e posizionamento del soggetto. Le forme dell'esperienza non coincidono con i contenuti narrativi, ma riguardano il modo in cui tali contenuti vengono resi accessibili allo spettatore: attraverso inquadrature, movimenti di macchina, ritmo del montaggio, regimi di visibilità, modalità di interazione e aspettative di fruizione. In questo senso, i media non si limitano a raccontare storie, ma modellano esperienze, predisponendo il soggetto a determinati modi di sentire, di interpretare e di riconoscersi. L'esperienza mediale risulta dunque sempre orientata e strutturata, mai neutrale. Il medium agisce come un ambiente semiotico attivo, che seleziona ciò che può essere visto, ciò che può essere detto e ciò che può essere percepito come significativo. Nel quale l'esperienza individuale e collettiva viene riorganizzata di continuo. Tale prospettiva risulta

efficace nell'analisi dei prodotti audiovisivi seriali. Questi ultimi si configurano come dispositivi narrativi complessi, in grado di articolare spazi, tempi e soggettività. Attraverso la reiterazione degli ambienti, la costruzione visiva dei personaggi, la serialità del racconto e la continuità estetica, esse producono universi di senso stabili, all'interno dei quali lo spettatore è chiamato a orientarsi e a riconoscersi. In questo quadro, la rappresentazione dell'adolescenza viene messa in esperienza attraverso specifiche configurazioni visive e narrative che ne modellano la percezione sociale, definendo atmosfere emotive, posture corporee, relazioni e conflitti che contribuiscono a stabilizzare determinati immaginari giovanili. La prospettiva semiotica proposta da Eugeni di analizzare i media significa, dunque, interrogare i dispositivi che rendono possibile l'esperienza stessa, comprendendo come immagini, narrazioni e forme estetiche concorrano alla produzione di realtà culturali condivise. Su queste basi teoriche diventa possibile, nei paragrafi successivi, approfondire il ruolo delle immagini, delle narrazioni e delle strutture simboliche nella costruzione dell'immaginario adolescenziale, ponendo particolare attenzione al modo in cui il linguaggio audiovisivo partecipa alla definizione del sé, del corpo e delle identità giovanili.

2.3.2 Le forme dell'esperienza mediale

A partire da questa impostazione, è possibile descrivere le forme assunte dall'esperienza mediale come articolazioni stabili del modo in cui il progetto del medium organizza l'esperienza. Eugeni chiarisce che, poiché il progetto è isomorfo all'esperienza, il modello presentato rende conto sia dell'esperienza mediale sia del progetto che ne guida gli andamenti (Eugeni, 2010, p. 44). Ogni medium integra e coordina dimensioni percettive, temporali e relazionali che, nella fruizione concreta, operano in modo intrecciato.

La prima forma dell'esperienza mediale riguarda la *dimensione percettiva*. Ogni medium struttura in modo specifico il rapporto tra il soggetto e il mondo sensibile, modellando lo sguardo, l'attenzione e la percezione corporea. L'esperienza visiva non è mai naturale o immediata, ma sempre mediata da dispositivi tecnici e culturali che selezionano ciò che può essere visto e il modo in cui può esserlo. Nel caso dei media audiovisivi, la percezione è organizzata attraverso elementi quali l'inquadratura, il movimento di macchina, il montaggio, la luce, il colore e il suono. Tali componenti non costituiscono semplici scelte estetiche, ma veri e propri operatori di senso che orientano l'esperienza dello spettatore, definendo gerarchie visive, ritmi attentivi e regimi di visibilità. Nelle rappresentazioni dell'adolescenza, l'esperienza percettiva assume una rilevanza centrale. Il corpo giovane viene spesso messo in

primo piano attraverso primi piani, dettagli, esposizioni prolungate dello sguardo, che producono una forte intensificazione sensoriale. Lo spettatore è invitato a percepire l'adolescenza come un'esperienza emotiva densa, fragile, instabile, spesso sospesa tra ipervisibilità e desiderio di sottrazione. In questo senso, i media non si limitano a mostrare corpi adolescenti, ma insegnano come guardarli, costruendo un regime percettivo che contribuisce a definire ciò che è riconoscibile come giovinezza, normalità o devianza.

Accanto alla dimensione percettiva, i media organizzano l'esperienza attraverso *strutture narrative*. La narrazione rappresenta una delle principali modalità attraverso cui l'essere umano attribuisce senso al tempo, agli eventi e alle trasformazioni del sé. Secondo Eugeni, i media contemporanei — e in particolare le serie televisive — producono forme narrative capaci di modellare l'esperienza temporale dello spettatore. La serialità introduce una temporalità dilatata, ciclica e ricorsiva, in cui i personaggi crescono, si trasformano e ritornano, permettendo un coinvolgimento continuativo e progressivo. Nel racconto dell'adolescenza, la narrazione assume spesso la forma del *coming of age*, una struttura che mette in scena il passaggio, l'incertezza e il conflitto identitario. Questo tipo di narrazione, nei media contemporanei, tende a frammentarsi: l'esperienza adolescenziale non viene più raccontata come percorso lineare verso l'età adulta, ma come condizione sospesa, instabile e reiterata. Il tempo narrativo si fa disarticolato, dominato da momenti intensi piuttosto che da traiettorie evolutive. Questa configurazione riflette una trasformazione culturale più ampia, in cui la crescita non è più concepita come progressione ordinata, ma come permanenza in uno stato di transizione continua.

Una terza forma fondamentale dell'esperienza mediale riguarda la *dimensione affettiva*. I media non agiscono soltanto sul piano cognitivo o narrativo, ma mobilitano emozioni, stati d'animo e risposte corporee che costituiscono parte integrante del processo di significazione. Le serie televisive, in particolare, costruiscono ambienti emotivi riconoscibili, capaci di attivare empatia, identificazione e partecipazione affettiva. Attraverso scelte estetiche ricorrenti — tonalità cromatiche, musiche, ritmi lenti o sincopati — vengono prodotti veri e propri "climi emotivi" che accompagnano la fruizione. Nel racconto dell'adolescenza, l'esperienza affettiva assume spesso un ruolo dominante. Emozioni come la solitudine, l'ansia, il desiderio, la vergogna e la rabbia non sono soltanto tematizzate, ma rese percepibili attraverso la messa in scena audiovisiva. L'intensità emotiva diventa cifra identitaria dell'adolescenza mediale, contribuendo alla costruzione di un immaginario fondato sulla vulnerabilità e sull'eccesso

affettivo. In questo modo, i media non si limitano a rappresentare le emozioni giovanili, ma forniscono modelli culturali attraverso cui tali emozioni possono essere riconosciute, nominate e performate.

Le dimensioni percettiva, narrativa e affettiva convergono infine nella costruzione dell'*esperienza identitaria*. Secondo Eugeni, l'esperienza mediale partecipa in modo attivo alla formazione del soggetto, offrendo modelli di riconoscimento, posizionamento e appartenenza. L'identità non si configura come entità stabile, ma come processo dinamico che si costruisce attraverso l'interazione con testi, immagini e narrazioni disponibili. I media forniscono repertori simbolici, ruoli e stili emotivi che i soggetti possono interiorizzare, reinterpretare o rifiutare. Per gli adolescenti, immersi fin dall'infanzia in un ambiente altamente mediatizzato, questa funzione risulta incisiva. Le esperienze medialità contribuiscono a definire ciò che è considerato desiderabile, autentico, normale o deviante. L'identità viene così negoziata attraverso l'immagine, il racconto e l'emozione, in un processo che è al tempo stesso individuale e collettivo. Il corpo diventa il luogo privilegiato di tale costruzione, superficie visibile dell'identità, spazio di sperimentazione simbolica e terreno di esposizione pubblica. Nel contesto digitale, l'identità tende a coincidere con la sua rappresentazione, rendendo la visibilità una condizione fondamentale dell'esistenza sociale.

L'adolescenza emerge così non soltanto come oggetto di rappresentazione, ma come esperienza culturalmente prodotta attraverso dispositivi visivi e narrativi che ne orientano il senso. Questo impianto teorico costituisce la base concettuale per l'analisi dei prodotti seriali contemporanei.

2.3.3 Livello figurativo e livello plastico nell'analisi dei testi visivi.

La riflessione semiotica sull'immagine trova un contributo teorico centrale nel lavoro di Algirdas Julien Greimas, in particolare nella distinzione tra livello figurativo e livello plastico, elaborata nell'ambito della semiotica visiva. Questa prospettiva consente di analizzare l'immagine non come semplice rappresentazione mimetica del reale, ma come costruzione significante articolata su più piani. Secondo Greimas, il senso dell'immagine non deriva in via esclusiva da ciò che essa rappresenta, ma emerge dall'interazione tra ciò che è riconoscibile sul piano figurativo e le qualità formali che strutturano la percezione visiva sul piano plastico. L'immagine, in altri termini, non comunica soltanto *che cosa* mostra, ma soprattutto *come* lo rende visibile. Questa distinzione risulta efficace per l'analisi dei prodotti audiovisivi contemporanei in cui il significato non è affidato in modo univoco alla narrazione o ai dialoghi,

ma viene costruito attraverso atmosfere visive, scelte cromatiche, intensità luminose e ritmi percettivi che orientano l'esperienza dello spettatore. Il *livello figurativo* è ciò che viene rappresentato, ovvero l'insieme degli elementi dell'immagine che risultano riconoscibili sulla base della nostra competenza culturale e percettiva. Appartengono a questo livello i personaggi, gli ambienti, gli oggetti, i gesti, le azioni e le situazioni rappresentate. Il figurativo non coincide con la semplice "somiglianza" al reale, ma con la capacità dell'immagine di attivare figure intelligibili sul piano culturale. Un volto, una stanza, un corpo, uno sguardo o un abbigliamento diventano figurativi nella misura in cui possono essere identificati come elementi dotati di senso all'interno di un universo narrativo condiviso. Nel racconto audiovisivo dell'adolescenza, il livello figurativo include, ad esempio, il corpo giovane come figura centrale della rappresentazione; gli spazi ricorrenti (scuola, camera da letto, strada, bagno, feste); le situazioni tipiche della giovinezza (amicizia, conflitto familiare, sessualità, isolamento); le posture e i gesti che rendono nell'immediato riconoscibile la condizione adolescenziale. Questo livello consente dunque allo spettatore di comprendere *di cosa si sta parlando*. Tuttavia, da solo non è sufficiente a spiegare il funzionamento simbolico dell'immagine. Due immagini possono rappresentare la stessa figura — ad esempio un adolescente nella propria stanza — ma produrre effetti di senso diversi. È a questo punto che interviene il *livello plastico* (forma, intensità e organizzazione del visibile). Quest'ultimo riguarda l'insieme delle qualità formali dell'immagine, indipendenti dalla rappresentazione figurativa. Esso comprende tutto ciò che non "rappresenta qualcosa" in senso mimetico, ma che contribuisce in modo decisivo alla produzione del senso. Tra gli elementi plastici rientrano: i colori e la luce (categoria cromatica), ovvero chiaro-scuro, bianco-nero, caldo-freddo, illuminato-in ombra, tutto ciò che concerne i colori e le sue sfumature; le linee e le direzioni visive (categoria eidetica), riguardano le forme e le linee degli elementi (lineare-curvilineo, continuo-spezzato, aperto-chiuso, grande-piccolo, ecc...); la distribuzione delle masse nello spazio (categoria topologica), cioè la posizione degli elementi visivi sulla superficie dell'immagine considerata (alto-basso, destra-sinistra, centro-periferia, sfondo-prim piano, ecc...); Queste categorie possono essere interpretate in chiave simbolica, cioè che hanno una codificazione univoca dentro una determinata cultura (ad esempio: nell'iconografia cristiana, a livello topologico, l'alto corrisponde alla divinità e alla salvezza, il basso alla terra e alla dannazione) e sono dunque subito comprensibili a un osservatore che ha una competenza culturale propria di quella cultura; oppure in chiave semi-simbolica, che sviluppano cioè la loro dimensione simbolica secondo le indicazioni prescritte dal singolo testo e che dunque hanno un valore non universale (ad esempio: associare un colore a un elemento narrativo specifico, come l'uso ricorrente del colore rosso nel film *Il sesto senso*

di M. Night Shyamalan per segnalare allo spettatore la presenza di un'entità soprannaturale oppure associare un filtro cromatico a una connotazione spaziale e morale, come l'utilizzo sistematico della fotografia giallo-ocra nella serie *Breaking Bad* per caratterizzare le scene di pericolo ambientate in Messico).

Nell'iconografia dei teen drama, ad esempio, l'uso di colori caldi, diurni e desaturati (come il giallo ocra, l'arancione e i toni pastello, tipici della fotografia californiana di *The O.C.* o di *Sex Education*) codifica sul piano simbolico la vitalità, l'energia e una nostalgia rassicurante legata alla "golden age" adolescenziale e alla dimensione diurna scolastica. Al contrario, l'irruzione di palette fredde o psichedeliche (il viola, il magenta, le luci al neon e l'estetica notturna di *Euphoria* o le atmosfere livide di *Wednesday*) codifica sul piano visivo – spesso in chiave semi-simbolica all'interno delle singole opere – la *noirizzazione* dell'adolescenza, segnalando l'ingresso nel trauma, nell'alterazione emotiva o psicotropa e la definitiva perdita dell'innocenza. A livello topologico e di inquadratura, il passaggio dall'uso del campo medio (che contestualizza l'adolescente insieme ai suoi pari in un ambiente sicuro) all'uso asfissiante del primissimo piano codifica l'isolamento solipsistico del giovane contemporaneo. Inoltre, l'uso del *plongée* (l'inquadratura dall'alto verso il basso) attiva un dispositivo semi-simbolico in cui l'opposizione spaziale non descrive più solo l'inferiorità fisica del minore, ma viene utilizzato per codificare la sua schiacciante vulnerabilità e il senso di oppressione rispetto alle aspettative performative del mondo adulto. Il livello plastico opera, dunque, su una dimensione per lo più percettiva e affettiva. Agisce prima dell'interpretazione razionale, orientando le emozioni e le sensazioni dello spettatore. È attraverso il plastico che l'immagine produce atmosfera, tensione, malinconia, desiderio o inquietudine. Nel linguaggio audiovisivo contemporaneo, il plastico assume un ruolo centrale. Le tonalità fredde possono costruire un clima emotivo di isolamento; le luci artificiali suggerire instabilità o alienazione; i colori saturi evocare eccesso e intensità sensoriale; il montaggio frammentato trasmettere urgenza o disorientamento. Il disagio, la vulnerabilità o la tensione identitaria non vengono soltanto raccontati, ma resi visibili attraverso precise configurazioni formali dell'immagine. Insomma, nel racconto dell'adolescenza, il livello plastico contribuisce in modo determinante alla costruzione simbolica dell'esperienza giovanile.

Per Greimas, il senso dell'immagine emerge dall'interazione costante tra figurativo e plastico. I due livelli non funzionano da soli, ma si sovrappongono e si rafforzano reciprocamente. Il figurativo fornisce il riconoscimento narrativo; il plastico orienta l'esperienza percettiva ed

emotiva. In questa relazione, il plastico può intensificare il valore simbolico delle figure; contraddirne in apparenza il contenuto narrativo; anticipare o accompagnare stati interiori dei personaggi; costruire una dimensione affettiva che precede la parola. L'immagine audiovisiva diventa così uno spazio di senso stratificato, in cui la dimensione visiva non è subordinata al racconto, ma parte integrante del processo di significazione. La distinzione tra livello figurativo e livello plastico rappresenta uno strumento metodologico efficace per l'analisi dei contenuti. Essa consente di osservare come le rappresentazioni dell'adolescenza non siano costruite solo attraverso i personaggi e le trame, ma attraverso precise configurazioni visive che modellano l'esperienza dello spettatore. Analizzare una serie significa dunque interrogare: quali figure vengono messe in scena; come tali figure vengono rese visibili; quali atmosfere percettive accompagnano i corpi e le emozioni; in che modo l'immagine costruisce un'esperienza sensibile della crescita. È proprio attraverso questo intreccio (figurativo e plastico) che i media contemporanei trasformano l'adolescenza in un'esperienza visiva riconoscibile, codificata e culturalmente condivisa. Questo approccio permette di comprendere come il linguaggio audiovisivo concorra attivamente nel produrre forme simboliche e non solo mere rappresentazioni.

2.3.4 I contenuti televisivi come dispositivi semiotici

Le serie televisive e i film rappresentano uno dei luoghi privilegiati di produzione simbolica della cultura mediale. Essi non costituiscono semplici forme di intrattenimento o narrazioni seriali destinate al consumo, ma veri e propri dispositivi semiotici complessi, capaci di articolare esperienze percettive, narrative, affettive e identitarie attraverso un intreccio strutturato di immagini, suoni, corpi e temporalità. Nel quadro teorico delineato finora, i film e le serie possono essere compresi come ambienti di senso in cui la significazione emerge dall'organizzazione complessiva dell'esperienza mediale. Seguendo la prospettiva di Ruggero Eugeni, una delle caratteristiche fondamentali della produzione televisiva è proprio la capacità di costruire spazi di esperienza coerenti e riattivabili nel tempo, analoghi alla nozione di *'mondi possibili'* di Eco (Eco,1979). Offrendo configurazioni coerenti di soggetti, relazioni sociali, norme emotive, modelli comportamentali e valori che sono dotati di continuità, riconoscibilità e densità simbolica, entro cui lo spettatore può orientarsi e riconoscersi. La serialità, inoltre, modula il tempo della narrazione intrecciandosi con quello della vita dello spettatore, favorendo processi di coinvolgimento emotivo che agiscono in modo cumulativo. Tuttavia, per

comprendere appieno queste dinamiche, risulta essenziale superare il concetto classico di "identificazione" con il personaggio, integrando la prospettiva di Jason Mittell, uno dei più autorevoli studiosi contemporanei di media e televisione. Rifacendosi alle teorie di Murray Smith, Mittell scompone il nostro legame con i protagonisti seriali in due processi distinti: l'*allineamento* e l'*alleanza*. Il primo è il processo attraverso cui la sceneggiatura ci "attacca" a un personaggio, dandoci un accesso diretto e privilegiato ai suoi pensieri, alle sue emozioni o al suo punto di vista soggettivo. Il secondo è invece il nostro giudizio morale sul personaggio. Nelle serie complesse, gli autori giocano costantemente con la nostra alleanza, mettendoci in posizioni scomode: ci fanno provare empatia per degli anteroi mostrando le loro vulnerabilità e le loro giustificazioni interne. Poiché le serie TV permettono archi di trasformazione lunghissimi e gradualmente, le nostre alleanze cambiano nel tempo (amiamo un personaggio nella prima stagione, lo odiamo nella terza, lo comprendiamo di nuovo nella quinta). Questo crea relazioni parasociali profondissime tra il pubblico e i protagonisti e ci spiega perché è possibile empatizzare anche con i personaggi più immorali. È proprio su questa complessa negoziazione morale che l'approccio strutturale ai media dialoga in modo proficuo con la teoria della coltivazione di George Gerbner. Secondo Gerbner, l'esposizione prolungata a universi narrativi ricorrenti contribuisce alla formazione di cornici simboliche condivise. Se applichiamo questo principio all'uso sistematico degli anteroi descritto da Mittell, emerge chiaramente come la serialità contemporanea non si limiti a riflettere la realtà, ma "coltiva" nel pubblico una specifica postura cognitiva, abituardolo a esplorare e giustificare le zone grigie della morale umana. Ciò che la coltivazione descrive sul piano degli effetti sociali a lungo termine, l'analisi testuale e semiotica consente di decostruire sul piano dell'esperienza mediale. Tali contenuti non mostrano solo il mondo, ma stabiliscono "regimi di visibilità" (Rancière, 2004), ovvero modalità attraverso cui il reale diventa percepibile, dicibile e rappresentabile. L'analisi degli aspetti sensoriali e plastici condotta da Eugeni (luminosità, profondità, caratteristiche ritmiche) non solo definisce il linguaggio audiovisivo, ma seleziona modalità percettive specifiche, configurando un insieme di condizioni che determinano ciò che è visibile, come deve essere visto e con quale intensità. Attraverso scelte figurative e plastiche — inquadrature, luce, colore, ritmo, prossimità dei corpi — le serie costruiscono gerarchie visive che orientano lo sguardo dello spettatore rendono visibili modelli comportamentali che possono essere osservati, interiorizzati e replicati. In questo senso, l'apprendimento osservazionale descritto da Bandura trova nei dispositivi audiovisivi un ambiente privilegiato, poiché i comportamenti non sono solo raccontati, ma resi esperibili attraverso l'immagine. Alcuni corpi vengono resi iper-visibili, altri marginalizzati; alcune emozioni sono amplificate, altre rese opache o indicibili. L'approccio di

Eugeni alla percezione mediale implica un processo di “*educazione dello sguardo*” in cui le configurazioni sensoriali e plastiche dei media definiscono modalità ricorrenti di visione e interpretazione, che non sono innate ma apprese attraverso l’interazione con forme medialità. Operano come dispositivi di selezione simbolica del reale, costruendo una grammatica del visibile in cui si insegna allo spettatore come leggere i corpi, le emozioni, le relazioni e i conflitti, contribuendo così a definire l’immaginario collettivo. Lo spettatore apprende, spesso in modo implicito, a riconoscere stati d’animo attraverso cromie ricorrenti, a interpretare l’intimità attraverso il primo piano, a percepire il disagio attraverso la frammentazione del montaggio o l’uso di luci artificiali. Si forma così una competenza visiva che non riguarda soltanto il linguaggio audiovisivo, ma investe la percezione del mondo sociale.

Questa articolazione sensoriale e narrativa si configura come ambiente di percezione e visibilità che guida lo sguardo e sedimenta abitudini percettive e interpretative. Non si tratta di semplici rappresentazioni astratte, ma di configurazioni simboliche che offrono allo spettatore esperienze emotive e identitarie abitabili, schemi percettivi e affettivi che influenzano il modo di leggere il corpo, il desiderio, la normalità e la devianza. Nella cultura mediale contemporanea, l’esperienza audiovisiva non si esaurisce nella visione, ma si prolunga nella partecipazione, nella citazione, nel riuso e nella circolazione transmediale dei contenuti, come evidenziato da Jenkins. Anche Mittell, attraverso il concetto di *fandom forense*, puntualizza come gli spettatori utilizzino un approccio quasi scientifico e investigativo alla visione. I fan analizzano i singoli fotogrammi, cercano indizi nascosti (Easter eggs), decodificano anagrammi e mappano le intricate reti di personaggi e linee temporali. Questo fenomeno non avviene in isolamento, ma prospera in Rete attraverso la creazione di forum, wiki dedicate e discussioni sui social media, dove le comunità elaborano teorie e sviscerano ogni *frame* per anticipare i colpi di scena (*Complex TV, 2015*). Le serie televisive diventano così ambienti narrativi estesi, abitabili anche al di fuori del testo originario. Le figure adolescenziali seriali, ad esempio, diventano spazi di proiezione, di forte allineamento empatico e di sperimentazione. Attraverso i personaggi, il pubblico può vivere in modo vicario conflitti, desideri, paure e possibilità del diventare adulti. L’adolescenza viene così tradotta in una forma narrativa ed estetica riconoscibile, dotata di codici, stili e posture ricorrenti. Questi modelli non descrivono necessariamente l’esperienza reale dei giovani, ma contribuiscono a costruirne l’orizzonte simbolico. Offrono scenari di senso attraverso cui l’adolescenza può essere immaginata, interpretata e preformata. In questo senso, le forme di intrattenimento seriale funzionano come dispositivi che producono realtà simboliche coerenti, all’interno delle quali lo spettatore è

invitato a entrare non come semplice osservatore, ma come soggetto immerso in un universo narrativo ed emotivo stabile nel tempo.

2.3.5 Dall'esperienza mediale alla costruzione narrativa del sé

Le categorie sviluppate nei paragrafi precedenti consentono di comprendere come l'esperienza mediale non agisca solo sul piano percettivo o narrativo, ma incide anche sulle modalità attraverso cui i soggetti costruiscono ed elaborano il senso della propria identità nel tempo. All'interno di questo quadro teorico diventa allora necessario soffermarsi sul rapporto tra narrazione e costruzione del sé. In questa prospettiva, il contributo di Paul Ricoeur rappresenta un riferimento teorico centrale.

Nell'ambito della sua ermeneutica fenomenologica, Paul Ricoeur ha sviluppato il concetto di *identità narrativa*, secondo cui il soggetto non possiede un'identità fissa o sostanziale, ma si costituisce nel tempo attraverso processi interpretativi e narrativi. L'identità non coincide con una sostanza immutabile, ma con una trama che connette eventi, decisioni e trasformazioni in una storia dotata di coerenza simbolica. Non vi è un accesso immediato e trasparente al sé. La sua comprensione passa attraverso mediazioni simboliche e narrative. In questa direzione, «il racconto fa parte della vita [...] [e] fa ritorno alla vita [...] secondo le molteplici vie dell'appropriazione» (Ricoeur, *Sé come un altro*, Jaca Book, 1993, p. 257). L'identità non coincide dunque con ciò che l'individuo è, ma con la narrazione attraverso cui egli interpreta sé stesso nel tempo. Attraverso la narrazione, l'individuo è in grado di mantenere continuità pur nel cambiamento. Ricoeur distingue tra identità-*idem*, legata alla permanenza delle caratteristiche, e identità-*ipse*, fondata sulla capacità del soggetto di riconoscersi come lo stesso nel tempo nonostante le trasformazioni. In particolare, la nozione di identità narrativa serve a pensare una permanenza che non coincida con l'invarianza sostanziale. In questo senso, la narrazione permette di articolare continuità e trasformazione senza ridurre l'identità a un nucleo immutabile. La narrazione svolge, inoltre, una funzione fondamentale nella strutturazione del tempo: «il tempo diviene tempo umano nella misura in cui è articolato in modo narrativo» (Ricoeur, *Tempo e racconto*, I, Jaca Book, 1986, p. 15). Il racconto permette così di organizzare l'esperienza frammentaria, rendendo gli eventi intelligibili e abitabili sul piano simbolico. I contenuti seriali sono macchine narrative d'identità proprio perché costruiscono trame,

articolano il tempo, offrono figure di identificazione e rendono esperibile il cambiamento. E poiché la fase adolescenziale è per antonomasia una fase di discontinuità, di crisi di identità, di ricerca di coerenza e sperimentazione di ruoli, risulta estremamente facile che gli adolescenti riescano, più di altri, a identificarsi nei personaggi, apprendere script narrativi, costruire il sé per imitazione simbolica.

In dialogo con questa prospettiva ermeneutica, Jerome Bruner ha evidenziato il ruolo centrale della narrazione come strumento cognitivo e culturale fondamentale. Secondo l'autore, la narrazione non rappresenta soltanto una modalità espressiva, ma costituisce una struttura cognitiva primaria attraverso cui gli esseri umani organizzano l'esperienza e attribuiscono significato al mondo sociale. Nel volume *La fabbrica delle storie*, Bruner afferma che «La narrativa, anche quella di fantasia, dà forma a cose del mondo reale [...]» (Bruner, 2002, p. 9), sottolineando come il pensiero narrativo, presente per struttura nella mente umana, affianchi — e in molti contesti superi — il pensiero logico-paradigmatico nella comprensione dell'esperienza umana. L'essere umano non pensa solo seguendo la logica, ma soprattutto attraverso storie, sequenze, trame che consentono di collegare eventi nel tempo, attribuire intenzioni ai soggetti e rendere intelligibili le azioni all'interno di una trama dotata di senso. La narrazione svolge così una funzione centrale nella costruzione dell'identità. Per Bruner, il Sé non precede il racconto, ma emerge attraverso di esso. L'individuo diventa riconoscibile a sé stesso e agli altri nella misura in cui riesce a collocare la propria esperienza all'interno di strutture narrative condivise. Il racconto non si limita a rappresentare il mondo, ma contribuisce a costruire il quadro di significati entro cui gli eventi diventano comprensibili; infatti «è proprio quel senso delle cose, spesso derivato dalla narrativa, che rende in seguito possibile la referenza alla vita reale» (Bruner, 2002, p. 9). Il pensiero narrativo, dunque, opera collegando eventi nel tempo, attribuendo intenzioni e motivazioni ai soggetti e rendendo interpretabili le azioni all'interno di trame culturali condivise. Il punto fondamentale è che gli esseri umani non raccontano storie perché hanno un'identità, ma hanno un'identità perché raccontano storie. Inoltre, precisa l'autore, che la narrazione è sempre culturale, sociale e mediata. Le storie disponibili in una cultura limitano ciò che è pensabile, offrono ruoli e modelli, stabiliscono ciò che è considerato normale o deviante. In questo senso, le culture forniscono veri e propri repertori narrativi che orientano ciò che può essere raccontato, immaginato e vissuto. Nel contesto mediale contemporaneo questa funzione narrativa subisce una trasformazione profonda. Il racconto di sé non assume più la forma lineare e continua della biografia, ma si articola in configurazioni frammentate, visive e discontinue. L'identità prende forma attraverso

micro-sequenze audiovisive, immagini isolate, posture corporee, stili estetici e brevi testi. Il diario diventa feed; la storia si trasforma in flusso; la continuità narrativa lascia spazio al montaggio. Le piattaforme digitali non si limitano più a offrire spazi di espressione, ma producono vere e proprie condizioni di visibilità. Stabilendo ciò che può essere mostrato, secondo quali formati e attraverso quali criteri di riconoscimento pubblico. La visibilità non è neutrale, ma regolata da algoritmi, metriche di attenzione e logiche di valorizzazione simbolica. In questo scenario, l'immagine di sé diviene una forma di capitale simbolico, mentre l'identità assume nel tempo i tratti di un progetto estetico sottoposto a valutazione continua. L'esperienza soggettiva risulta così sempre più intrecciata alla sua rappresentazione. Ciò che non è visibile tende a non esistere sul piano sociale; ciò che è mostrato acquisisce valore nella misura in cui viene riconosciuto, condiviso e performato. L'identità non viene soltanto narrata, ma messa in scena. Il soggetto non si limita a raccontarsi, ma si espone. In questa prospettiva, il digitale contribuisce alla configurazione di una vera e propria ontologia visiva, nella quale il rapporto con il sé passa attraverso lo schermo. Non ci guardiamo più allo specchio, ma attraverso dispositivi mediali. Non costruiamo identità solo nel tempo, ma anche nello spazio visivo delle piattaforme. Il corpo diventa così superficie narrativa privilegiata, luogo in cui si iscrivono aspettative culturali, desideri di riconoscimento e modelli simbolici condivisi. Nel panorama odierno i contenuti mediali sono vere e proprie fabbriche di storie, archivi narrativi, repertori identitari che offrono modelli di soggettività, trame di crescita, ruoli sociali e scenari di riconoscimento attraverso cui i giovani possono interpretare il cambiamento, attribuire senso alle emozioni e immaginare traiettorie possibili di crescita. In questo senso, la narrazione mediale non si limita a rappresentare l'adolescenza, ma contribuisce alla sua configurazione simbolica. Su queste basi teoriche si innesta il capitolo successivo, dedicato all'analisi delle serie televisive contemporanee, con l'obiettivo di osservare come tali dispositivi traducano l'esperienza adolescenziale in specifiche configurazioni narrative ed estetiche, capaci di orientare l'immaginario giovanile e i processi di identificazione.

Capitolo 3 – Analisi dei contenuti audiovisivi Young Adult (serie tv)

Il presente capitolo definisce l'architettura metodologica e il perimetro empirico dell'indagine, operando il passaggio cruciale dall'inquadramento teorico sull'identità adolescenziale all'analisi diretta dei dispositivi audiovisivi. Il percorso si articola in tre momenti chiave. In prima istanza, verrà ricostruita la metamorfosi del settore audiovisivo; Successivamente, l'attenzione si sposterà sulla dimensione generazionale dei consumi, distinguendo tra l'offerta progettata per i giovani e il fenomeno del "consumo crossover"; Infine, verrà presentato il protocollo operativo della ricerca, definendo il corpus di analisi e le griglie metodologiche che guideranno la decodifica dei contenuti audiovisivi presi in esame e la successiva analisi degli stessi;

3.1. La metamorfosi del settore audiovisivo: dal palinsesto ai portali e la cronologia dell'accesso.

Negli ultimi quindici anni, il sistema dei media audiovisivi ha attraversato una trasformazione strutturale che ha ridefinito non solo le morfologie dei contenuti, ma soprattutto le condizioni ontologiche di accesso e il rapporto fenomenologico con lo schermo. Il paradigma tradizionale della "televisione di appuntamento", caratterizzato dalla scansione temporale del palinsesto e da una fruizione collettiva e sincrona, ha ceduto il passo a un modello di consumo continuo, individualizzato e ubiquo. Come teorizzato da Amanda D. Lotz (Lotz, 2017), la televisione non è scomparsa, ma si è trasmutata in un ecosistema di "portali" e ambienti digitali dove la competizione tra i player (Netflix, Amazon Prime Video, Disney+) si gioca sull'architettura dell'esperienza utente, mediata da interfacce personalizzate e algoritmi di raccomandazione predittiva. Questo passaggio sancisce il definitivo superamento della "logica della scarsità" — tipica dell'era analogica — a favore di un'abbondanza percepita come illimitata. Il regime pre-piattaforme era fondato su un'economia delle "finestre" e dei supporti. L'accesso ai contenuti era scandito da passaggi successivi (sala, home video, pay TV, free TV) che producevano ritualità, attesa e una forma di mediazione familiare e spaziale. La circolazione attraverso supporti fisici (DVD, Blu-ray) rendeva il consumo audiovisivo un'esperienza delimitata, in cui il contenuto era percepito come un oggetto unitario e non come un flusso permanente. Oggi, il modello *Subscription Video On Demand* (SVOD) abilita una fruizione svincolata da coordinate spazio-temporali. Il contenuto è disponibile "tutto, subito e ovunque". I dati della Relazione Annuale AGCOM 2025 confermano questa tendenza. In Italia il traffico dati giornaliero per

linea broadband è esploso a 9,83 GB, trainato da una diffusione della banda ultra-larga che coinvolge oltre l'81% delle linee fisse. Tale infrastruttura tecnologica è il presupposto materiale che permette ai più giovani un accesso non mediato a cataloghi globali, dove i confini tra pubblico adulto e minore diventano puramente nominali, perché la fruizione non avviene più in un contesto pubblico e regolato, ma in un ambiente personale e continuo. Questa evoluzione non è stata improvvisa, ma è avvenuta attraverso scarti successivi che includono: l'avvio del modello di distribuzione domestica, la svolta streaming, il declino del videonoleggio fisico come forma dominante, l'affermazione del rilascio stagionale integrale e, infine, l'espansione e frammentazione del mercato con nuovi player fino al consolidamento accelerato nel periodo pandemico. Tale rivoluzione si è articolata, dunque, su soglie temporali che permettono di periodizzare il mutamento:

- Il regime lineare (Pre-2010): fase dominata dalla centralità del palinsesto e dei canali tematici (MTV, Disney Channel). L'adultizzazione degli adolescenti era quanto più "aspirazionale" e riflessiva; il minore osservava il mondo adulto da una distanza di sicurezza garantita dalle fasce protette e dalla visione pubblica nel salotto domestico.
- La Fase Ponte (2010–2015): un quinquennio segnato dalla "cultura della convergenza" (Henry Jenkins). L'ascesa dei social visuali (Instagram) e lo sbarco dei servizi VOD in Europa scardinano il concetto di visione collettiva, rendendo lo smartphone l'interfaccia primaria di socializzazione e consumo.
- Il regime delle piattaforme e della visibilità algoritmica (Post-2015): rappresenta il consolidamento del modello attuale, segnato dallo spostamento dall'economia del contenuto all'economia dell'attenzione. L'obiettivo delle piattaforme è massimizzare la permanenza d'uso analizzando micro-comportamenti (clic, pause, scorrimenti) per tradurli in interfacce personalizzate, in un contesto in cui l'Intelligenza Artificiale funge da nuovo gatekeeper.

In tale prospettiva, il gatekeeping non coincide più con i filtri del palinsesto, ma con la configurazione dell'ambiente di scelta. L'algoritmo decide ciò che è più visibile e facile da iniziare. Questa dinamica riduce le mediazioni esterne e sposta la regolazione dell'accesso verso un'autonomia individuale ma guidata dal punto di vista strutturale. Secondo i dati Istat (Statreport ICT 2025), l'uso dell'IA nella profilazione è raddoppiato, riflettendosi in raccomandazioni sempre più pervasive che espongono i minori a contenuti edgy e adult-oriented, generando quella condizione strutturale che in questa sede definiamo come *Exposure*.

Partendo dal concetto classico di *media exposure*, si propone in questo lavoro di risemantizzare il termine (volutamente mantenuto in lingua inglese e codificato con la lettera maiuscola) per elevarlo a vera e propria condizione ontologica contemporanea. La scelta di questa parola non è casuale, ma racchiude un doppio significato. Da un lato, richiama l'idea di un'esposizione prolungata a contenuti estremi, che finiscono per imprimersi in modo indelebile sulla psiche ancora in formazione dell'adolescente. Dall'altro lato, indica la condizione letterale di 'essere esposti' al pericolo, ovvero la totale vulnerabilità dei minori in un ambiente digitale in cui sono venuti meno i filtri, le fasce protette e la supervisione degli adulti. In un contesto dove l'82,7% della popolazione italiana usa regolarmente Internet e la crescita più significativa riguarda la fascia 11-17 anni (Istat 2024), l'audiovisivo smette di essere un "testo" da interpretare per diventare un "ambiente" di vita mediale che annulla la distinzione tra le fasi evolutive dell'individuo, cioè la distinzione tra "pubblico adulto" e "pubblico minore". Questa cronologia è fondamentale per verificare l'ipotesi centrale della ricerca: se l'adultizzazione precoce sia un semplice effetto di contenuti più espliciti o, piuttosto, la conseguenza strutturale di una fruizione privata e intensiva.

3.2 La dimensione generazionale: panorami di consumo tra offerta "Teen" e Crossover

All'interno del nuovo ecosistema digitale, la fruizione dei più giovani si configura come un intreccio complesso tra abitudini digitali e processi di riconoscimento identitario. L'offerta "Teen" delle piattaforme — di cui Netflix rappresenta l'esponente principale — non si limita a proporre semplici generi, ma declina vere e proprie funzioni d'uso, quali l'identificazione, l'intensità emotiva e l'evasione. Questi obiettivi si articolano in filoni consolidati, come il coming-of-age relazionale, il romance adolescenziale (spesso derivato da successi transmediali nati su piattaforme come Wattpad (es. *After*)) o il teen drama soprannaturale dai toni più oscuri ed edgy. Tuttavia, per comprendere l'impatto reale di tali prodotti sull'immaginario giovanile, occorre distinguere tra i contenuti progettati per il target e quelli effettivamente fruiti. Questa distinzione è oggi alimentata da un elemento materiale determinante: l'accesso precoce e privatizzato garantito dai dispositivi personali. La conseguenza è un'esposizione strutturale, e non più eccezionale, a contenuti non destinati ai minori; una dinamica che non dipende solo dall'intenzionalità del giovane ricercatore, ma da un contesto caratterizzato dalla continuità di fruizione e dall'assenza di mediazione adulta. È proprio nell'intersezione tra questa assenza di mediazione e l'architettura predittiva delle piattaforme che si concretizza il fenomeno

dell'Exposure. Tale costrutto non indica una semplice visione accidentale, ma una colonizzazione sistematica dell'immaginario giovanile da parte di codici adulti, operazionalizzabile in tre livelli progressivi di intensità che definiscono il panorama dei consumi contemporanei:

1. Il primo livello (target YA esplicito) coincide con la nuova offerta etichettata "Teen" (da *Sex Education* a *Wednesday*). Prodotti pensati per i giovani ma che inglobano, fin dalla preproduzione, estetiche noirizzate, sessualità e traumi un tempo riservati a un pubblico maturo.
2. Il secondo livello (evidenza di consumo o crossover) intercetta i titoli più visibili e socialmente rilevanti. Le classifiche di visione (Top 10), infatti, non vanno lette come misure assolute di gradimento, ma come indicatori di visibilità ambientale. Titoli non pensati per i giovani, come *Stranger Things* o *Squid Game*, entrano con prepotenza nel loro repertorio culturale non perché adatti, ma perché iper-presenti. Colonizzano le home page e diventano imprescindibili per il mantenimento dei legami sociali tra pari.
3. Il terzo livello (normalizzazione dei codici adulti) rappresenta l'apice dell'Exposure, dove il confine generazionale collassa in modo definitivo (come avverrà nel caso dell'adult animation, analizzata nei capitoli successivi).

Questo fenomeno di Exposure a più livelli è stato ancor di più accelerato dalla natura transmediale dei prodotti e dal ruolo dei social media, TikTok in particolare, che evolve da spazio di commento a vero e proprio meta-palinsesso individuale. La visibilità algoritmica agisce come una forza centripeta che definisce ciò che "esiste" sul piano sociale. L'adolescente spesso non approda a un titolo navigando nei cataloghi delle piattaforme, ma attraverso la viralità di segmenti clippati, soundtrack o trend che popolano la sezione "Per te". Il social media diventa così il gatekeeper primario che orienta il desiderio di visione, rendendo l'algoritmo di raccomandazione sociale più influente della categorizzazione ufficiale. Questo meccanismo di "scoperta guidata" facilita il contatto con prodotti adulti, poiché la logica della viralità privilegia l'impatto estetico ed emotivo rispetto ai rating di età. In questo contesto di iper-visibilità e accessibilità immediata, l'osmosi tra il mondo degli adulti e quello dei giovanissimi subisce un'accelerazione senza precedenti, portando le piattaforme a progettare titoli che siano intrinsecamente "cliccabili" e condivisibili, trasformando l'audiovisivo da testo da interpretare ad ambiente di vita strutturale.

3.3 Dal discorso al metodo: protocollo operativo e griglie di analisi

Per rendere l'indagine empirica scientifica, rigorosa e non impressionistica, la ricerca adotta un protocollo operativo fondato su un'analisi comparativa tra due soglie temporali: le produzioni della fase pre-2010, espressione del regime televisivo lineare, e quelle della fase post-2015, nate sotto il dominio delle piattaforme e degli algoritmi. Tale confronto sarà declinato attraverso una selezione del corpus strutturata su tre livelli di profondità analitica. Il primo livello comprende i titoli a target dichiarato (teen/YA), progettati nello specifico per la fascia 12-17 anni (es. *Sex Education* e *Wednesday*); il secondo livello riguarda l'evidenza di consumo "data-driven", ovvero titoli *crossover* non nati per il pubblico giovanile ma da esso massicciamente visionati (es. *Squid Game* e *Stranger Things*); il terzo livello analizza la normalizzazione dei codici adulti, includendo l'adult animation (es. *Big Mouth*, *Family Guy*) che agisce come catalizzatore definitivo di adultizzazione non mediata. L'unità d'analisi è costituita dall'episodio, con un focus specifico su scene-chiave selezionate per la loro densità di indicatori. A livello operativo, la selezione delle scene-chiave segue un criterio di massima comparabilità. Per ciascun titolo vengono individuati momenti ricorrenti (apertura, snodo relazionale/intimo, conflitto o rischio, scena di vita digitale/social, chiusura/cliffhanger), così da intercettare in modo sistematico le aree in cui emergono con maggiore densità i marcatori di adultizzazione e i dispositivi estetico-enunciativi, oltre che garantire l'oggettività della comparazione. Per ogni serie vi sarà l'analisi di quattro episodi, tra i quali vi sarà l'episodio pilota (1x01). Per Jason Mittell, citato già in precedenza, il Pilot ha un compito difficilissimo. Non deve solo presentare i personaggi e la premessa, ma deve insegnare allo spettatore come guardare la serie. Deve stabilire le "norme intrinseche" del racconto. Se il patto di orientamento fallisce, lo spettatore si sente perso e abbandona la visione. Spesso, ma non sempre, vi sarà anche l'analisi del finale di stagione che, per Mittell, rappresenta una delle sfide più difficili. Il finale deve risolvere anni di trame accumulate, dare un senso tematico all'intera opera (*Complex TV, 2015*). Inoltre, ogni scena viene descritta in una scheda sintetica (contesto narrativo, personaggi, spazio, azione, funzione nel racconto) e poi codificata secondo i parametri della griglia. Per tradurre questa complessità in dati confrontabili e rilevare le differenze evolutive tra le due epoche, la ricerca si avvale di tre griglie analitiche complementari.

La prima griglia, dedicata all'analisi strutturale e serialità, permette di inquadrare l'opera nel suo ecosistema produttivo. Attraverso lo studio del concept e della tipologia di serialità (orizzontale, verticale o mista), si indaga come il formato e la durata influenzino la ricezione.

Particolare attenzione viene posta al montaggio narrativo e all'uso dei *cliffhanger*, intesi come "ganci di sospensione" fondamentali per alimentare il fenomeno del binge-watching. La seconda griglia approfondisce l'approccio semiotico e fenomenologico, analizzando il micro-testo e la sensorialità dell'opera. Seguendo le intuizioni di Eugeni, Mittell e Greimas, si osserva come l'intensità percettiva (shock sensoriali) e la prossimità corporea (distanza della camera) costruiscano un rapporto di vicinanza quasi tattica con lo spettatore. L'analisi del livello plastico — luce, colore, ritmo e suono — unita allo studio figurativo dei "temi icona" di status, serve a decodificare come il sapere e il potere adulto vengano messi in scena, spesso ribaltando il punto di vista enunciazionale tradizionale. Per evitare che il livello plastico resti un'osservazione impressionistica, la codifica viene guidata da famiglie di categorie ricorrenti (topologiche, eidetiche, cromatiche). Questa formalizzazione consente di descrivere in modo più controllato quando e come il corpo adolescente viene reso "prossimo", esposto o protetto, e come l'estetica avvicini la messa in scena a codici tipici del mondo adulto (glamour, patina, erotizzazione o noirizzazione). Infine, la terza griglia è dedicata agli indici di adultizzazione, una misurazione empirica necessaria per rilevare il superamento delle soglie generazionali. Attraverso otto indici specifici (A1-A8), si analizzeranno le manifestazioni concrete dell'adulthood. Dall'erotizzazione del corpo e della sessualità (A1) all'uso di un linguaggio cinico o gergale (A2), dal coinvolgimento in situazioni di rischio e violenza (A3) al consumo di sostanze (A4). Si valutano inoltre il ribaltamento/evoluzione del rapporto con le autorità adulte (A5), la gestione autonoma della reputazione digitale (A6), il confronto con le istituzioni (A7) e l'acquisizione di simboli di status (A8). All'interno degli indici di adultizzazione, la ricerca distingue tra la dimensione micro-sociale e quella macro-sociale dello sviluppo. Nello specifico, l'indice A5 (Relazione con le autorità adulte) analizza il legame interpersonale con figure di riferimento prossime, come genitori, educatori o allenatori, osservando l'eventuale ribaltamento dei ruoli o l'assenza di guida. Al contrario, l'indice A7 (Confronto con le istituzioni) si focalizza sul rapporto del minore con gli apparati formali della società — quali la Scuola, la Legge, le Forze dell'Ordine o il Sistema Sanitario — indagando come il contenuto rappresenti l'integrazione o il conflitto del giovane con le strutture sistemiche dell'adulthood. Per rendere confrontabili i risultati, gli indici A1–A8 vengono registrati anche attraverso una scala di intensità (ad esempio assente/basso/medio/alto, così da distinguere tra semplice presenza di un marcatore e la sua centralità nella scena (frequenza, durata, rilevanza narrativa). In questo modo, la ricerca non si limita a rilevare "se" l'adultizzazione compare, ma "quanto" e "con quale funzione". Se appare come colore di contesto, come motore narrativo o come tratto identitario stabile del personaggio. La doppia lettura—semiotico-fenomenologica e per indici—

permette quindi di far dialogare descrizione qualitativa e comparazione sistematica tra periodo pre-2010 e post-2015. Questo triplice sistema analitico consente di dimostrare se i prodotti contemporanei si limitino a rappresentare l'adolescenza o se la stiano progettando secondo canoni adulti.

TABELLA A: Approccio Narratologico e Seriale (Rif. Nicola Dusi)

Analisi della macro-struttura e della temporalità narrativa.

CONTENUTO	TIPOLOGIA	CONCEPT	SERIALITÀ	FORMATO E DURATA	MONTAGGIO NARRATIVO	CLIFFHANGER	PARATESTI
Spiegazione	Film / Serie	Idea di fondo	Orizz / <u>Vert</u> <u>/Mista</u>	Supporto/ Tempo	Ritmo e coesione	Ganci di sospensione	Sigle/Recap/T easer
Caso Studio 1							

TABELLA B: Approccio Semiotico e Fenomenologico

Analisi del micro-testo, della sensorialità e della costruzione del senso.

CONTENUTO	INTENSITÀ PERCETTIVA	PROSSIMITÀ CORPOREA	PLASTICO: LUCE/COLORE	PLASTICO: RITMO/SUONO	FIGURATIVO: OGGETTI/TEMI	MODALITÀ (V/P/S/D)	ENUNCIAZIONE
Spiegazione	Shock sensoriale	Distanza camera	Palette e spazi	Montaggio e musica	Icone di status	Sapere/Potere adulto	Punto di vista
Caso Studio 1							

TABELLA C: Indici di Adultizzazione

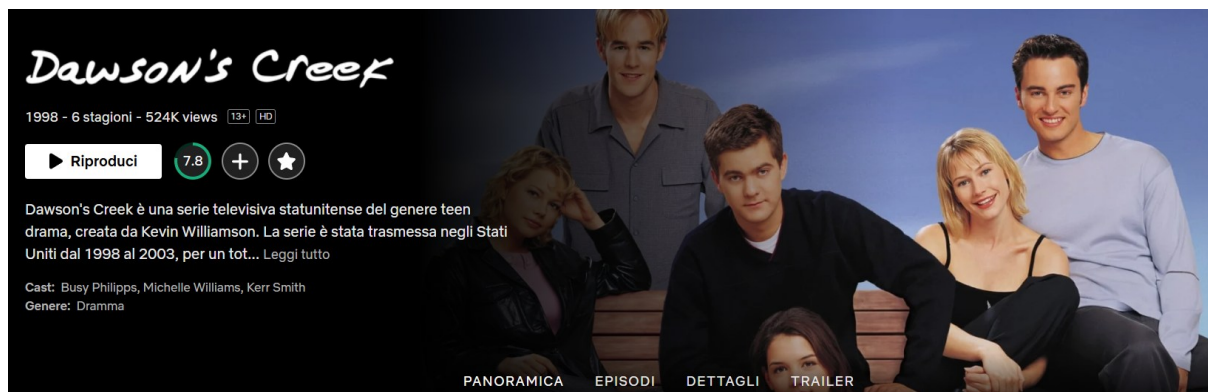
Misurazione empirica del superamento delle soglie generazionali.

CONTENUTO	A1: CORPO /SESSO	A2: LINGUAGGIO	A3: RISCHIO	A4: CONSUMI	A5: RAPP. ADULTI	A6: SOCIAL/DIGIT	A7: ISTITUZIONI	A8: STATUS
Spiegazione	Erotizzazione	Cinismo/G ergo	Pericolo/Violenza	Alcol/Droghe/Lussu	Ribaltamento ruoli	Reputazione online	Dilemmi legali	Prestigio sociale
Caso Studio 1								

3.4 Analisi e confronto: Dentro la serie.

In questa sezione analizziamo e compariamo contenuti pensati per un target 12-21 (adolescenti) come: *Dawson's Creek* e *The O.C.* (prodotte prima del 2010) e *Wednesday* e *Sex Education* (prodotte dopo il 2015)

3.4.1 *Dawson's Creek* 1998-2001:



Analisi della macrostruttura e della temporalità narrativa.	Tipologia	Concept	Serialità	Formato e durata	Montaggio narrativo	Cliffhanger	Paratesti

<p>Dawson's Creek</p>	<p>Serie "Teen Drama" generalista.</p>	<p>La cronaca dell'educazione sentimentale e intellettuale di quattro adolescenti di provincia, caratterizzata da un linguaggio iper-articolato e da un costante confronto filosofico sui grandi temi della vita (amore, morte, ambizione)</p> <p>La struttura è mista, vi è un equilibrio tra <i>verticalità</i> (temi o conflitti risolti nel singolo episodio) e <i>orizzontalità</i> (l'evoluzione delle relazioni amorose e della crescita dei personaggi nel lungo periodo).</p>	<p>La serialità è per lo più orizzontale (le relazioni si evolvono nel tempo), ma con una scansione temporale "lenta", tipica del palinsesto settimanale che permetteva la sedimentazione e del trauma o dell'emozione.</p>	<p>La serie è composta da 6 stagioni, ognuna composta da circa 22-23 episodi. Ogni episodio ha una durata che oscilla tra i 42-45 minuti.</p> <p>La durata è determinata dall'incastro nel palinsesto orario, che prevedeva interruzioni pubblicitarie fisse (mediazione temporale esterna).</p>	<p>Il montaggio non è frenetico; predilige il campo/contracampo e piani-sequenza che lasciano spazio alla parola. Il ritmo è lento, La narrazione "indugia" sugli stati emotivi. Non cerca l'iperstimolazione sensoriale, ma la sedimentazione della riflessione filosofica dei protagonisti.</p>	<p>Il cliffhanger di Dawson's Creek è quasi sempre un colpo di scena sentimentale o una rivelazione verbale (es. "Ti amo", "Ho baciato Pacey").</p> <p>La funzione era quella di garantire il ritorno davanti alla TV la settimana successiva, non a spingere al consumo compulsivo immediato.</p>	<p>Colonna sonora su CD (le <i>compilation</i> della serie), poster su riviste per adolescenti (es. <i>Cioè</i>), e i diari scolastici. Sigla Iconica: <i>I Don't Want to Wait</i> di Paula Cole funge da "soglia" rituale che delimita l'inizio dell'esperienza mediale. Sito Web Primitivo: Uno dei primi esempi di estensione online dove si potevano leggere i "diari" di Dawson, ma senza la viralità transmediale dei social moderni.</p>
------------------------------	--	--	---	--	---	--	---

La serie, rispettando l'ora televisiva (42 min), ha avuto il suo debuttato il 20 gennaio del 1998. Come avvenuto nel passato, per serie adolescenziali, l'ambientazione è il liceo. Ma a contraddistinguere *Dawson's Creek* è l'attenzione nella costruzione dei personaggi, che risultano molto articolati e poco superficiali. Questa serie è stata la pioniera di un nuovo modo di rappresentare gli adolescenti nelle narrazioni televisive. Questo nuovo approccio ha reso la narrazione stessa densa di dialoghi, dove la maturazione avviene per accumulo di parole. Il linguaggio, infatti, è l'indicatore con l'intensità più alta in tutti i 4 episodi. L'adulthood si manifesta come capacità di nominare e analizzare le emozioni. L'adulthood è, dunque, una questione di competenza comunicativa, è un processo di conquista della parola e della responsabilità etica (saper parlare come un adulto, A2) e di maturazione relazionale (saper gestire il fallimento degli adulti, A5). Durante lo sviluppo di tutta la serie, si passa dall'adolescenza come "cinema"

(Dawson che guarda la vita tramite un obiettivo nel Pilot) alla vita come "storia scritta" (Dawson che nel finale della sesta stagione diventa l'autore della sua stessa vita). L'intensità è quasi sempre psicologica (patemica). La vicinanza tra i corpi non è mai erotica in senso esplicito (nemmeno nel finale della sesta stagione), ma è una vicinanza di "sostegno". Il contatto fisico è la conclusione di un lungo processo verbale, mai l'inizio. Mentre, il coinvolgimento in situazioni di rischio e violenza, consumo di sostanze e la gestione autonoma della reputazione digitale sono assenti e irrilevanti. In *Dawson's Creek*, la reputazione si costruisce ancora "faccia a faccia" o tramite il pettegolezzo analogico. Questo conferma che il corpo e la tecnologia non erano ancora i canali principali per "sentirsi grandi". L'adolescenza restava un periodo di elaborazione verbale. Predominano luci calde e ritmi distesi. Anche nei momenti di crisi (la morte di Jen o la rottura tra Dawson e Joey), il montaggio non diventa mai frenetico. Questo permette allo spettatore una distanza riflessiva.

Dawson's Creek: Analisi del micro-testo della sensorialità e della costruzione del senso	Intensità percettiva	Prossimità corporea	Plastico: Luce/Colore	Plastico: Ritmo/suono	Figurativo: Oggetti/temi	Modalità (V/P/S/D)	Enunciazione
Episodio 1x01- 'Pilot' In questo episodio, "l'adultizzazione" si manifesta come iper-competenza verbale. Il dispositivo estetico (luci calde, ritmo lento, distanza corporea) funge da "guscio protettivo" che permette ai ragazzi di affrontare temi adulti (tradimenti, sessualità) senza che lo spettatore percepisca un pericolo reale o una degradazione dell'immagine.	L'intensità è data dalla densità del dialogo. Lo spettatore è invitato a seguire ragionamenti complessi. L'emozione emerge dalla parola.	I corpi dei protagonisti sono mostrati nella loro interezza o in piani medi. Anche nella celebre scena del letto tra Dawson e Joey, la vicinanza è emotiva e intellettuale, mai tattile o esplicitamente erotica. C'è un pudore visivo che protegge il corpo adolescente, spostando	Predomina la luce naturale della "golden hour" e luci calde d'interni. Comunica un senso di nostalgia, sicurezza e provincialismo idilliaco (Capeside). Toni pastello, ocra e verdi. È un'estetica rassicurante e che inquadra l'adolescenza come	Il montaggio è disteso, rispetta i tempi del parlato. Le inquadrature durano diversi secondi per permettere ai protagonisti di finire le loro lunghe frasi iper-articolate. La colonna sonora (soft rock/pop anni '90) commenta le emozioni senza sovrastarle. La sigla e i brani diegetici	Oggetti: la finestra (confine tra infanzia e mondo adulto), la videocamera di Dawson, i poster (il cinema come guida morale). Temi: la perdita dell'innocenza, il cinema come filtro della realtà, la paura del cambiamento fisico analizzata come concetto astratto.	Sapere (Dominante): I ragazzi "sanno" troppo per la loro età. Possiedono una competenza psicologica adulta. Dovere: Il conflitto tra il voler restare bambini e il dover crescere. Vedere: Dawson "vede" la vita attraverso un obiettivo; la crescita è	L'enunciazione è classica: la macchina da presa è un "osservatore invisibile" che non cerca di farsi notare con virtuosismi. La narrazione è lineare e rassicurante, tipica della televisione generalista.

		l'attenzione sulla "testa".	un'età dell'oro, seppur tormentata internamente.	servono a sottolineare la malinconia del <i>coming-of-age</i> .		mediata dallo sguardo cinematografico.	
<p>Episodio 1x07- 'Convivenza Forzata'</p> <p>I ragazzi vivono traumi adulti (il tradimento coniugale, il giudizio sociale) ma li risolvono attraverso uno strumento adulto: l'analisi psicologica.</p>	<p>L'intensità sale rispetto al Pilot, ma rimane confinata alla sfera emotiva. Non è un'intensità data dal movimento o dal montaggio, ma dalla tensione del segreto. Lo spettatore percepisce l'oppressione della stanza (la biblioteca) e la pressione psicologica delle confessioni. È un'intensità "statica".</p>	<p>All'inizio i personaggi sono distanti, ognuno nel proprio banco (isolamento). Con l'avanzare dell'episodio, la telecamera si stringe in primi piani durante le confessioni. Il contatto fisico rimane minimo (es. il gioco "vero o falso" o il confronto tra Jen e Dawson e tra Joey e Dawson), sottolineando che la vera "intimità" in questo regime è verbale, non carnale.</p>	<p>La luce è quella fredda e uniforme della scuola (neon) o filtrata dalle veneziane. Crea un'atmosfera di "confessionale" o di tribunale dei sentimenti. Dominano i toni grigi, marroni (legno della biblioteca) e blu scuro. L'estetica è meno idilliaca e più focalizzata sul peso della realtà adulta che incombe sui ragazzi.</p>	<p>Il ritmo è molto lento. Le inquadrature sono lunghe per permettere ai monologhi di "respirare". Il montaggio segue i turni di parola, come in una rappresentazione teatrale. I silenzi pesanti sono alternati a dialoghi serrati. La musica interviene solo nei momenti di massima catarsi emotiva per validare il sentimento provato dai protagonisti.</p>	<p>Oggetti: La "bottiglia" (oggetto simbolico, non presente ma motore del gioco e della verità), i libri (simbolo della cultura e della scuola che "imprigiona"), il muro che divide i ragazzi.</p> <p>Temi: La verità contro la reputazione; La perdita dell'innocenza intesa come scoperta dei peccati degli adulti.</p>	<p>Sapere (Centrale): L'intero episodio ruota attorno al "Sapere" i segreti altrui. La conoscenza è l'arma che 'adulizza' i ragazzi.</p> <p>Potere: Il potere di ferire l'altro attraverso la parola.</p> <p>Dovere: Il dovere di essere onesti con sé stessi e con il gruppo, rompendo le maschere sociali.</p>	<p>L'enunciazione qui è quasi citazionistica: come un dispositivo laboratoriale. La serie trasforma la biblioteca della scuola in un laboratorio protetto dove l'adolescenza viene analizzata, scompattata e riassemblata secondo logiche adulte (il perdono, la verità, la responsabilità sociale)</p>
<p>Episodio 3x23- 'Pacey, o... Dawson?'</p> <p>È il culmine emotivo della serie e rappresenta la scelta morale come rito di passaggio nel mondo adulto. In questo episodio, l'adultizzazione passa per l'accettazione della perdita e della responsabilità</p>	<p>L'intensità qui è ai massimi livelli per il conflitto interiore. Lo spettatore percepisce il "peso" di ogni parola pronunciata. L'intensità è legata al <i>pathos</i>: il dolore di Dawson, l'incertezza di Joey e la determinaz</p>	<p>La distanza tra i corpi è carica di significato. Il pianto di Dawson (in un celebre primo piano) mostra una vulnerabilità "adulta". La prossimità sul molo tra Joey e Pacey è ripresa con un'inquadratura che enfatizza la liberazione.</p>	<p>Luce: Il matrimonio (luce solare, bianca, sociale) fa da contrasto alle scene notturne o al tramonto (luce della verità privata).</p> <p>Colore: Il blu profondo dell'acqua e della notte sul molo</p>	<p>Il montaggio accelera nei momenti di confronto (il triangolo al matrimonio) per poi rallentare nel finale. La lentezza finale permette allo spettatore di "sentire" la definitiva rottura del legame storico Dawson-Joey.</p>	<p>Oggetti: La barca (metafora del viaggio e dell'autonomia), il molo (luogo di partenze e addii), l'abito da damigella (costume sociale che stride con il desiderio interiore).</p> <p>Temi: L'autodeterminazione femminile</p>	<p>Volere (Dominante): Per la prima volta il "Volere" di Joey supera il suo "Dovere" (verso Dawson).</p> <p>Potere: Joey realizza di avere il potere di cambiare il proprio destino.</p> <p>Dovere: Dawson accetta il</p>	<p>L'enunciazione diventa più calda e vicina ai personaggi. La macchina da presa indugia sui volti segnati dalle lacrime (il famoso "cry face" di Dawson), eliminando ogni filtro ironico. Il dispositivo invita lo spettatore a un'identificazione totale con il dolore</p>

sentimentale.	ione di Pacey creano una tensione emotiva costante.	Il corpo non è più solo un contenitore di parole, ma diventa il luogo dove si manifesta la scelta definitiva.	simboleggi a l'ignoto del futuro. Il contrasto cromatico sottolinea il passaggio dalla sicurezza dell'infanzia a (Dawson/Capeside) all'avventura dell'età adulta (Pacey/la barca).	La colonna sonora è fondamentale. Brani evocativi accompagna la partenza di Joey, sostituendo le parole. Il silenzio di Dawson alla fine è un potente segnale sonoro di sconfitta e crescita.	(Joey che sceglie per sé), il sacrificio (Dawson che "lascia andare" Joey), il viaggio come fuga dal nido.	dovere di adulto di soffrire con dignità, liberando l'altro.	della crescita. Qui 'l'adulterazione' viene mostrata come la capacità di gestire il dolore della perdita.
Episodio 6x24 (parte2^) - 'Per sempre' Diventare adulti significa "saper raccontare" la propria storia. Il passaggio dall'adolescenza al mondo adulto è compiuto: Il linguaggio ipercolto degli inizi è diventato una struttura di pensiero capace di affrontare la morte. Inoltre, il "filtro" narrativo (il video, la serie tv di Dawson) serve a dare un senso adulto al dolore.	L'intensità è data dalla commozone (pathos). Il dispositivo lavora per saturazione emotiva: la morte imminente di Jen carica ogni sguardo e ogni parola di un peso definitivo. È un'intensità che rallenta il tempo, focalizza sulla memoria e sull'eredità affettiva.	Per la prima volta nella serie, il corpo (quello di Jen) non è un'astrazione e estetica ma mostra la propria fragilità e finitudine. La prossimità è massima nelle scene in ospedale: mani che si stringono, abbracci nel letto. È una vicinanza che sancisce l'unione del "gruppo" originario, un contatto fisico che comunica protezione anziché desiderio.	In questo episodio si alterna una luce clinica e fredda dell'ospedale (il presente adulto e doloroso) con i colori caldi, quasi dorati, del set di <i>The Creek</i> (la finzione che rielabora il passato). Dominano i toni malinconici del tramonto e il bianco ospedaliero. Il contrasto serve a sottolineare che l'adolescenza "dorata" è finita e la realtà adulta ha colori più crudi.	Il ritmo è solenne e disteso. Il montaggio concede spazio a lunghi monologhi d'addio (come il video di Jen per sua figlia). Non c'è fretta; il dispositivo "onora" la fine della storia. La musica è pervasiva e funge da guida emotiva. L'uso di brani iconici rievoca la memoria storica dello spettatore, trasformando il suono in un attivatore di nostalgia.	Oggetti: La Videocamera: Dawson la usa per filmare il messaggio d'addio di Jen. L'oggetto che nel Pilot serviva a "sognare" il cinema qui serve a "documentare" la vita e la morte. La Scala: Il ritorno della scala sotto la finestra di Dawson nel finale sigilla il tema della continuità nonostante il cambiamento. Tema: La morte come prova suprema di adultità; la narrazione (il lavoro di Dawson) come strumento per superare il trauma.	Sapere (Totale): I personaggi ora "sanno" cosa significa perdere qualcuno. Non è più un sapere teorico/filosofico come nel Pilot, ma un sapere esperienziale. Dovere: Il dovere di andare avanti, di essere genitori (Jen), di scegliere una vita stabile (Joey). Vedere: Dawson accetta di "vedere" la realtà oltre il filtro del cinema, pur continuando a raccontarla.	L'enunciazione è ai massimi livelli di complessità. Dawson sta girando la sua serie (<i>The Creek</i>) che parla della loro vita: Il dispositivo mostra "la serie nella serie", creando un gioco di specchi. L'enunciazione "mostra di sapere" di essere giunta alla fine del viaggio. È un'enunciazione che guarda indietro con consapevolezza adulta, convalidando l'intero percorso di crescita dello spettatore e dei personaggi.

Indici di adultizzazione; Dawson's Creek	A1: Corpo/Sesso	A2: Linguaggio	A3: Rischio	A4: Consumi	A5: Rapporto con le autorità adulte	A6: Social/Digital	A7: Istituzioni	A8: Status
Episodio 1x01- 'Pilot'	Medio	Alto	Basso	Assente	Medio	Assente	Basso	Basso
Episodio 1x07- 'Convivenza Forzata'	Basso	Alto	Basso	Assente	Alto	assente	Medio	Medio
Episodio 3x 23- 'Pacey, Dawson'	Medio	Medio	Basso	Assente	Medio	Assente	Basso	Basso
Episodio 6x24 (parte 2) - 'Per sempre'	Basso	Alto	Alto	Assente	Alto	Basso	Medio	Alto

1. **Episodio 1x01 – Pilot:**

In Dawson's Creek, l'ingresso nella pubertà rappresenta il fulcro tematico, ma viene declinato quasi esclusivamente attraverso una costante negoziazione verbale. La soglia tra infanzia e adolescenza viene infatti superata sul piano del linguaggio e non su quello visivo o fisico. Il celebre "Dawson-speak" si impone fin dai primi istanti del pilot e caratterizzerà l'intera serie. I dialoghi raggiungono il loro apice già nelle scene d'apertura, sbalordendo il pubblico con l'uso di termini quali "dialettica", "erotizzazione" e "psicologia". Come teorizzato da Jason Mittell, questo episodio iniziale svolge una funzione pedagogica cruciale poichè "insegna" allo spettatore come guardare l'opera, stabilendone le norme intrinseche. In questo caso, il patto finzionale proposto dal pilot risiede proprio nell'accettazione di un'iper-articolazione linguistica del tutto inusuale per l'età anagrafica dei protagonisti. L'adolescente viene dunque presentato come un soggetto dotato di una competenza comunicativa "adulta", capace di analizzare i propri moti interiori con una profondità quasi clinica. In questa serie, il rischio percepito rimane confinato alla sfera emotiva e relazionale (il timore del rifiuto), senza alcuna incursione nel mondo delle sostanze o della trasgressione fisica. I consumi sono prettamente culturali e citazionisti (il cinema di Spielberg), mentre la tecnologia resta ancorata alla dimensione analogica (la videocamera VHS), escludendo ogni componente social o digitale. Anche il rapporto con le autorità adulte subisce una mutazione: i ragazzi scoprono i segreti sessuali dei genitori, invertendo i ruoli di controllo e spogliando l'adulto della sua funzione di custode del pudore. Infine, lo status sociale non è dettato dall'ostentazione di brand o ricchezza, ma

dall'intelligenza e dalla proprietà di linguaggio, all'interno di un'istituzione scolastica che funge da semplice sfondo narrativo per l'esplorazione dei sentimenti.

2. Episodio 1x07 – Convivenza Forzata:

La tensione emotiva raggiunge il suo apice attraverso il gioco del "vero o falso", un dispositivo narrativo che funge da catalizzatore per un'adultizzazione prettamente verbale e riflessiva. I ragazzi analizzano le proprie nevrosi con una proprietà di linguaggio tipica di adulti in terapia. La sceneggiatura, in questo episodio, lavora strategicamente sull'allineamento dello spettatore; confinando i personaggi in un unico spazio fisico, la narrazione concede un accesso privilegiato e profondo alle loro interiorità, svelando sistematicamente le fragilità celate dietro le maschere sociali. In questo quadro, il rischio non è fisico o biologico, ma squisitamente sociale, manifestandosi nella possibilità di una rottura definitiva delle dinamiche di gruppo. Non vi è uso di sostanze e il rapporto con le autorità adulte rimane marginale: la figura della bibliotecaria è una presenza silente che sancisce una totale assenza di supervisione. I ragazzi, dunque, si auto-gestiscono non solo sul piano pratico ma anche su quello morale, trasformando la biblioteca da apparato sanzionatorio scolastico a un tribunale etico autonomo. L'istituzione viene così "svuotata" dall'interno: la punizione formale diventa il pretesto per uno spazio privato di analisi psicologica dove la legge della scuola cede il passo a un processo di auto-giudizio. Sul piano plastico e tecnologico, domina la dimensione analogica (esemplificata dall'uso della videocamera VHS), che esclude totalmente la componente social e digitale. Infine, emerge in modo sottile ma significativo lo scontro di classe, giocato sul contrasto tra il passato urbano e cosmopolita di Jen a New York e la dimensione provinciale degli altri protagonisti, aggiungendo un ulteriore livello di complessità allo status dei personaggi.

3. Episodio 3x23 – Pacey, o... Dawson?:

Il superamento della soglia adolescenziale, in questo snodo narrativo, coincide con la scelta consapevole del partner, dove il desiderio viscerale sostituisce definitivamente il dialogo "enciclopedico" delle stagioni precedenti. Dawson, assumendo il ruolo di autorità morale e quasi patriarcale, concede a Joey il "permesso" di seguire i propri sentimenti, liberandola dalla loro dipendenza reciproca attraverso un monologo risolutivo: «Lo vuoi come io voglio te. Lo ami come io amo te. L'unica differenza è che lui ti ama allo stesso modo. E non sarò io a impedirti di stare insieme. Sei libera». Il vero fulcro della scena, tuttavia, risiede nel climax

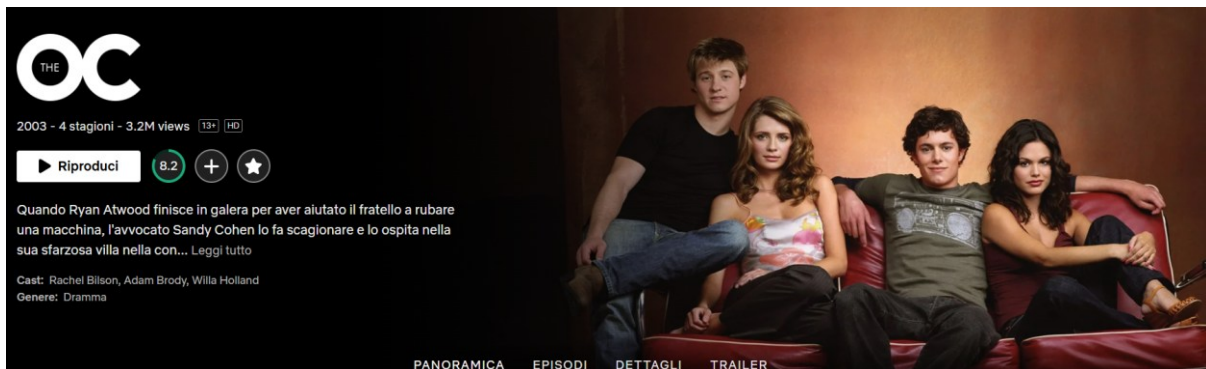
emotivo del cosiddetto "Dawson's Crying". Come sottolineato dal The Guardian, l'intensità della performance rompe i canoni della bellezza televisiva del periodo: «Il volto dell'attore si è contratto, la sua bocca si è contorta, non ha solo pianto: ha pianto a dirotto». In termini narratologici, questo momento si fonda su ciò che Jason Mittell definisce la gestione della memoria cumulativa: la serie utilizza tre anni di evoluzione dei personaggi per costringere lo spettatore a rinegoziare il proprio giudizio morale. Applicando le lenti teoriche di Murray Smith, assistiamo a uno spostamento dell'alleanza emotiva: il pubblico è portato a "fare il tifo" per Pacey, a discapito del protagonista titolare. Un aspetto sociologico di grande interesse è la successiva trasmutazione di questa scena in un meme onnipresente nel panorama digitale. La "memeficazione" del pianto di Dawson dimostra come l'opera, pur essendo cronologicamente "datata", mantenga una paradossale attualità attraverso la ricodifica dei suoi codici estetici da parte delle nuove generazioni, trasformando un trauma privato in un'icona della cultura pop contemporanea. Sul piano del rischio, l'unica minaccia percepita è l'isolamento sociale di Joey derivante dalla sua scelta sentimentale, mentre rimangono assenti elementi di trasgressione come l'uso di sostanze o la devianza giovanile. Gli adulti restano spettatori passivi di questa transizione, confermando un rapporto debole e marginale con le istituzioni formali. Nella sequenza finale, l'enfasi si sposta sul valore topologico del viaggio. La barca non è solo un mezzo di trasporto, ma una fuga simbolica dai ruoli sociali prestabiliti, segnando l'approdo verso un'autonomia identitaria che non necessita più della validazione del mondo adulto o della stabilità del porto d'origine.

4. Episodio 6x24 – Per sempre (P. 2):

In questo epilogo, l'erotizzazione del corpo e della sessualità si attesta su un livello medio/basso, cedendo il passo a relazioni adulte e consolidate, rappresentate con estrema sobrietà. Il linguaggio mantiene il registro elevato tipico della serie, raggiungendo il suo apice nella riflessione filosofica sulla morte e sull'eredità spirituale (esemplificata dal video-messaggio di Jen). Ampia attenzione va alla sfida strutturale del finale di stagione della serie, emerge chiaramente come l'autore non si sia limitato a una mera chiusura della trama, ma a fornire una profonda "risoluzione tematica" dell'intera opera. In linea con questa prospettiva, il rischio non è più di natura trasgressiva o adolescenziale, ma diventa prettamente biologico attraverso l'esperienza della malattia terminale di Jen. Il consumo di sostanze è assente, lasciando spazio esclusivamente all'uso di farmaci in un rigoroso contesto ospedaliero. Il rapporto con le autorità adulte è ai massimi livelli, poiché i protagonisti hanno ormai assorbito totalmente i ruoli di

guida — come genitori (Jen) o professionisti in carriera (Dawson) — per la generazione successiva, annullando di fatto la soglia generazionale. L'unica tecnologia presente, rigorosamente analogica, assume una funzione testimoniale: la videocamera. Quest'ultima serve a tramandare la memoria, creando un perfetto parallelismo circolare e meta-televisivo con lo strumento utilizzato da Dawson nel pilot. Anche il rapporto con le istituzioni muta: l'industria cinematografica e il Sistema Sanitario dominano la scena. Jen, in particolare, affronta la propria fine non come una bambina protetta, ma con una consapevolezza medica e legale adulta, gestendo il fine vita con estrema maturità. Lo status conclusivo è elevato. Il successo professionale di Dawson come regista funge da indicatore di un'adulità compiuta, sigillando definitivamente il cerchio narrativo e tematico dello show.

3.4.2 The O.C 2003-2006:



Analisi della macrostruttura e della temporalità narrativa.	Tipologia	Concept	Serialità	Formato e durata	Montaggio narrativo	Cliffhanger	Paratesti
<i>The O.C.</i>	Serie Teen Drama di stampo "Soap-Operistico" e Melodrammatico.	"L'outsider in un mondo dorato". Il contrasto tra la povertà/violenza di Chino e l'opulenza/ipocrisia di Newport Beach. La	La serie è orizzontale. Sebbene mantenga la struttura a stagioni lunghe, la trama evolve in modo rapidissimo per simulare l'urgenza della	La serie è formata da 4 stagioni, ognuna composta da 25-27 episodi (modello <i>broadcast</i> intensivo). Ognuno dei quali ha una	Il montaggio è dinamico e alternato. Si alternano costantemente e le vicende dei ragazzi con quelle degli adulti (i genitori Cohen e Cooper),	I cliffhanger sono spesso adrenalinici e drammatici. Legati a vita o morte, arresti, gravidanze o partenze improvvise. La funzione è creare un bisogno	I paratesti di <i>The O.C.</i> sono stati rivoluzionari per l'epoca e hanno anticipato la convergenza digitale. Le compilation <i>Music from the OC</i> sono

		crescita dei personaggi nasce dallo scontro tra queste due realtà: Ryan deve imparare i codici dell'alta società, mentre i ricchi ragazzi di Newport vengono esposti alla cruda realtà del mondo esterno.	vita adulta. Ogni episodio è un tassello fondamentale di una "macrotrama" che non permette allo spettatore di perdere una puntata (consumo verso il <i>binge-watching</i>).	durata di 42-45 minuti. La durata è vincolata dalla pubblicità, ma la gestione del tempo interno è molto densa di eventi.	creando un parallelo continuo tra i problemi dell'adolescenza e quelli (spesso speculari) dell'età adulta.	fisiologico di vedere il seguito, accelerando la percezione del tempo narrativo.	diventate icone culturali. La serie utilizzava la cultura dei tabloid e delle riviste (come <i>US Weekly</i>) per alimentare la fama reale degli attori, sovrapponendo la vita privata del cast a quella dei personaggi (un primo passo verso la reputazione digitale). Uno dei primi show ad avere una <i>fanbase</i> online massiccia che discuteva le teorie in tempo reale, influenzando la percezione della serie tra un episodio e l'altro.
--	--	---	--	---	--	--	--

In *The O.C.* la struttura segna il passaggio dal dramma riflessivo alla narrazione d'urto. Rappresenta il punto di rottura del *teen drama* classico. La serie, nata nel 2003, a differenza dei modelli precedenti degli anni '90, ha inaugurato l'era dell'iper-visibilità, dello status e del trauma fisico. La temporalità in *The O.C.* è compressa. In ogni stagione, gli eventi che per giusto richiederebbero anni di maturazione (un lutto, un matrimonio, un crimine) avvengono nel giro di pochi episodi. La macrostruttura è progettata per "bruciare" le tappe. I personaggi passano dall'essere ragazzini a dover gestire segreti legali o dipendenze da farmaci in tempi record. Non si aspetta la fine del liceo per affrontare temi come il carcere, l'alcolismo patologico o la morte. I conflitti (gravidanze, arresti, morti) non sono diluiti, ma compressi in archi stagionali densissimi, simulando una adultizzazione forzata dal ritmo degli eventi. Qui, l'adultità non è un traguardo, ma un'invasione di campo che distrugge la protezione dell'adolescenza, avviene per sopravvivenza. Assistiamo ad un'adultizzazione "discendente" (verso il corpo, il trauma e il consumo) 'l'adultizzazione' è una caduta verso la consapevolezza del trauma. I ragazzi di Newport sono "adulti" perché possiedono, consumano e soffrono fisicamente. La trama è parecchio interconnessa. <<Il nostro punto di ingresso in questo mondo rarefatto è Ryan Atwood (Ben McKenzie), appena uscito di prigione, vestito con una canottiera, abbandonato

dalla madre e con tutti i suoi averi in un sacco.>>

(<https://www.theguardian.com/culture/2022/jan/12/revisiting-the-oc-the-glossy-teen-show-had-a-huge-cultural-impact-and-its-still-kind-of-perfect>);

In questa serie ogni episodio è un tassello di un climax continuo che culmina spesso in eventi traumatici (cliffhanger di vita o morte), riducendo lo spazio per la stasi adolescenziale. La serie abbandona la castità visiva per un'estetica sensoriale e d'impatto. Il ritmo procede per strappi. Il montaggio alterna l'euforia delle feste a Newport a momenti di cupa violenza o lutto, impedendo allo spettatore una fruizione distesa. La costruzione del senso passa per il contrasto plastico tra la luce dorata e ipersatura di Newport (il "sogno" adulto) e le ombre sporche di Chino o dei luoghi del trauma (la realtà del conflitto). Il corpo non è più solo oggetto di discorso, ma di azione. La sensorialità è definita da urti, risse e contatti fisici che precedono o sostituiscono la parola. La serie vira verso una dimensione traumatica e materiale. Il coinvolgimento in situazioni di rischio e di consumo di sostanze sono i motori primari della serie. La crescita avviene attraverso l'esposizione al pericolo fisico e l'abuso di sostanze come risposta al dolore, con un'intensità massima nei finali di stagione. Si registra, inoltre, un ribaltamento dei ruoli. I ragazzi agiscono spesso come supporto morale per genitori fragili o assenti, assumendo responsabilità adulte per supplenza. I giovani possiedono una bussola etica che gli adulti hanno perso. Inoltre, agli "adulti" è stato concesso un ampio spazio sullo schermo, cosa che nella maggior parte delle serie con protagonisti adolescenti non accade. Emerge anche una tensione fortissima tra la guida morale impersonata da Sandy Cohen e la freddezza del sistema istituzionale (Carcere/Scuola). In questa serie l'istituzione non protegge, ma certifica il passaggio (il diploma) o sanziona la colpa. Un elemento innovativo è introdotto dal cinismo e l'ironia meta-televisiva (attraverso Seth Cohen) come strumenti di difesa dei giovani contro un mondo adulto percepito come ipocrita e fallimentare. Lo status sociale e l'acquisizione di simboli di ricchezza sono onnipresenti, definendo l'identità dei personaggi molto più della loro interiorità.

The O.C.: Analisi del micro-testo della sensorialità e della costruzione del senso	Intensità percettiva	Prossimità corporea	Plastico: Luce/Colore	Plastico: Ritmo /suono	Figurativo: Oggetti/temi	Modalità (V/P/S/D)	Enunciazione
Episodio 1x01 – Pilot	l'intensità è fisica e	La macchina da	Chino: Toni	Il montaggio è accelerato,	Oggetti: La sigaretta	Poter-fare (Centrale):	L'enunciazione è più

<p>La crescita è rappresentata come un trapianto, un urto sociale. Il senso profondo è che in <i>The O.C.</i> nessuno è davvero un adolescente "protetto": la soglia è già stata infranta per tutti, solo in modi diversi.</p>	<p>sensoriale. Il "senso" non passa solo attraverso le parole, ma attraverso l'impatto visivo: il passaggio dal grigio cemento di Chino al blu elettrico delle piscine di Newport. Lo spettatore è investito da un'intensità che alterna l'adrenalina del crimine (il furto d'auto) allo stupore del lusso.</p>	<p>presa sottolinea la distanza sociale tra il corpo "alieno" di Ryan (canottiera bianca, muscoli, ferite) e i corpi levigati e abbronzati di Newport. Il primo incontro tra Ryan e Marissa è mediato dal fumo di una sigaretta, la vicinanza è carica di tensione erotica immediata e di pericolo. I corpi cercano il contatto (la rissa, il ballo) molto prima di conoscersi verbalmente.</p>	<p>freddi, desaturati, grigi e bluastri. Una luce che trasmette mancanza di futuro e oppressione. Newport: Una luce ipersaturata, quasi "abbagliante". Il sole della California è una presenza plastica che "lava" le colpe.</p>	<p>specialment e nelle sequenze d'azione. Le transizioni sono nette. La musica (Indie-Rock, Pop) è un marcatore d'ambiente. La colonna sonora (es. <i>Honey and the Moon</i>) definisce l'emotività della scena in modo più diretto rispetto ai dialoghi, facilitando un'immersione sensoriale immediata.</p>	<p>(simbolo di ribellione/a dultità precoce), la canottiera bianca (marcatore di classe sociale), le piscine (simbolo di un lusso che isola). Temi: L'identità come "costruzione" sociale; il superamento della soglia tramite il trauma (l'arresto); la famiglia non biologica (Sandy Cohen che sceglie Ryan).</p>	<p>Ryan agisce. Il suo "Potere" è fisico (sa combattere, sa rubare), ma deve imparare il "Saper-fare" sociale dei Coen. Dover-essere: Sandy Cohen agisce contro il "Dovere" istituzionale per seguire un "Volere" etico personale, portando Ryan a Newport. Vedere: Tutto l'episodio è costruito sul "guardare" l'altro: Newport guarda Ryan come una minaccia, Ryan guarda Newport come un pianeta alieno.</p>	<p>ironica. Attraverso il personaggio di Seth Cohen, il dispositivo "prende in giro" se stesso e i cliché del genere teen. È un'enunciazione che si sposta verso la soggettività di Ryan: lo spettatore scopre Newport attraverso i suoi occhi spaesati, rendendo l'esperienza della scoperta sociale il cuore del senso.</p>
<p>Episodio 1x27 – "I legami che uniscono" È il finale della prima stagione e rappresenta il momento in cui la struttura da "fiaba moderna" di <i>The O.C.</i> crolla sotto il peso delle responsabilità adulte. Qui la crescita è rappresentata dall'assunzione di responsabilità.</p>	<p>L'intensità è ai massimi livelli. È una saturazione patetica: ogni scena è carica di un senso di "fine". Lo spettatore percepisce la gravità attraverso l'accumulo di eventi (il matrimonio di Caleb e Julie, la partenza di Ryan, la</p>	<p>In questo episodio domina la distanza. Le inquadrature e separano fisicamente Ryan e Seth, Ryan e Marissa. Il contatto fisico (l'abbraccio tra Ryan e Kirsten/Sandy) non è più di benvenuto, ma di addio. Il corpo di Seth, che scappa sulla</p>	<p>L'episodio è dominato da una luce dorata di fine giornata o da interni crepuscolari. Non è più il sole abbagliante e del Pilot che prometteva divertimenti, ma una luce che sancisce la fine, la fine dell'estate e dell'innocenza</p>	<p>Il ritmo è sincopato. Si alternano scene corali (il matrimonio) a momenti di solitudine estrema. La sequenza finale è un capolavoro di montaggio parallelo: Ryan che se ne va in auto, Seth che salpa, Marissa che torna nella sua casa.</p>	<p>Oggetti: La barca "Summer Breeze" (la fuga infantile), la macchina di Ryan (il ritorno alle origini), il modello della casa dei Cohen (la costruzione di un sogno che si sgretola). Temi: Il sacrificio adulto</p>	<p>Dover-fare (Dominante): Ryan agisce esclusivamente sotto la categoria del "Dovere". Deve tornare a Chino per Theresa. Il suo "Volere" (restare con Marissa/i Cohen) viene sacrificato. Non poter-stare: Seth vive l'impossibilità</p>	<p>L'enunciazione chiude il cerchio aperto nel Pilot. Mentre il Pilot mostrava l'arrivo del "salvatore" (Ryan), il finale mostra la sua partenza. Il dispositivo cinematografico si fa più distaccato, quasi freddo, osservando i personaggi che si separano. È</p>

	fuga di Seth). L'intensità è data dalla rottura definitiva dell'equilibrio.	barca alla fine, svanisce verso l'orizzonte, segnando l'impossibilità della prossimità fisica quando il "nucleo familiare" si rompe.	nza. I colori vivaci di Newport vengono smorzati. Il bianco dell'abito da sposa di Julie Cooper appare quasi spettrale, simbolo di un'unione (con Caleb) basata sul potere e non sul sentimento.	La musica è l'elemento enunciativo principale. La cover di <i>Hallelujah</i> di Jeff Buckley funge da "narratore onnisciente", unificando il dolore di tutti i personaggi e elevando la narrazione a un livello quasi sacro.	(Ryan che rinuncia alla sua felicità per un presunto figlio); il fallimento del padre/nonno (Caleb); l'impossibilità di restare giovani in un mondo che impone scelte irreversibili.	à di restare nel mondo di Newport senza Ryan; la sua fuga è un rifiuto del "Potere" sociale in favore di una solitudine radicale. Sapere: Il "Sapere" della gravidanza di Theresa è l'informazione che distrugge la struttura narrativa della stagione.	un'enunciato che valida la crescita come perdita: per diventare adulti, i ragazzi devono perdere ciò che amano.
Episodio 2x24 – "Il caro estinto" in <i>The O.C.</i> si diventa adulti attraverso un atto di sangue. Il senso si sposta dall'introspezione e all'azione irreversibile. Il "giovane" scompare per lasciare spazio al "colpevole" o alla "vittima", categorie adulte della legge e della tragedia.	L'intensità è altissima e procede per accumulo. Si passa da un'intensità "sociale" (il funerale di Caleb, la tensione tra i fratelli) a un'intensità viscerale nel finale. Lo spettatore vive un crescendo di ansia che culmina in un atto di violenza pura. Il "senso" dell'episodio è lo sgretolamento definitivo della facciata di sicurezza di Newport.	Il fulcro drammatico è il corpo di Marissa, segnato dal tentativo di violenza di Trey. La prossimità tra i personaggi non è più erotica o amichevole, ma diventa conflittuale e intrusiva. La rissa finale tra Ryan e Trey trasforma la prossimità in un groviglio di corpi che lottano per la sopravvivenza. Il contatto fisico finale (il proiettile) è la forma più estrema e violenta di "prossimità" possibile.	Dominano i neri e i grigi, una luce dura che sottolinea la fine del patriarca (Caleb). La scena nell'appartamento di Trey è illuminata da una luce sporca, calda e soffocante, che contrasta con le luci bluastre della sera che filtrano dalle finestre. Questo contrasto cromatico prepara dal punto di vista visivo lo spettatore alla tragedia, sporcando la pulizia estetica tipica della serie.	L'episodio ha un andamento sincopato (il suo ritmo non è fluido, regolare o lineare, ma procede per scatti, interruzioni e improvvise accelerazioni). Le scene di dialogo sono tese e veloci, ma l'azione finale è girata con un montaggio che alterna rallentatori a tagli netti. Questo dilata il tempo dello shock, rendendo l'istante dello sparo eterno. L'uso del brano <i>Hide and Seek</i> di Imogen Heap è uno dei momenti più iconici della TV	Oggetti: La pistola è l'oggetto-emblema: un intruso nel mondo dei teenager che trasforma un litigio in un crimine. La bottiglia di alcol di Kirsten: simboleggia invece l'adultizzazione fallimentare tramite il consumo. Temi: La fratellanza tradita; la perdita della protezione adulta (i genitori sono assenti o distrutti); il passaggio all'età adulta come perdita dell'innocenza legale.	Potere (Non-potere-non-fare): Marissa si trova in una situazione in cui "non può non agire". Il suo sparo è un atto disperato di potere che serve a fermare una forza distruttrice. Sapere: Ryan "sa" che suo fratello è un pericolo; questo sapere lo obbliga all'azione fisica. Vedere: L'inquadratura finale sui tre personaggi (Ryan, Trey a terra, Marissa con la pistola) è costruita affinché lo spettatore "veda" il	Il dispositivo si fa tragico e iper-espressivo per gridare allo spettatore che la soglia dell'adolescenza è stata varcata per sempre. Non si torna indietro da un omicidio (o tentato tale). L'enunciato qui "sentenzia" la fine dei giochi.

				contemporanea. Il suono non commenta l'azione, ma la trasfigura in un evento mitico/tragico.		crolla di ogni speranza di ritorno alla normalità.	
<p>Episodio 3x25 – "I diplomati"</p> <p>L'episodio rappresenta il culmine della parabola discendente di <i>The O.C.</i> e il superamento definitivo della soglia generazionale attraverso il sacrificio della vita. 'L'adulterazione e' è rappresentata come la collisione fatale con la realtà. L'adulterazione non è un traguardo raggiunto, ma una catastrofe subita. Il senso profondo è che la libertà adulta (l'auto, la fuga, l'indipendenza) porta con sé un rischio di annientamento che i ragazzi non erano pronti a gestire.</p>	<p>L'intensità è bipolare. La prima parte dell'episodio è carica di una falsa euforia (il rito del diploma), mentre la seconda parte sprofonda in un'intensità cinestetica e traumatica. Lo spettatore percepisce il pericolo non più come un'idea, ma come un impatto fisico (l'incidente d'auto). Il senso dell'episodio è il contrasto stridente tra il traguardo istituzionale e la tragedia personale.</p>	<p>La vicinanza corporea qui è estrema. Nella sequenza finale, la macchina da presa si stringe sui volti di Ryan e Marissa. La prossimità tra i loro corpi tra le lamiere è l'antitesi del loro primo incontro nel Pilot. L'adulterazione qui passa per la gestione del corpo morente. Ryan che estrae Marissa dall'auto trasforma la prossimità erotica in una pietà laica. Il contatto fisico è l'ultima forma di comunicazione prima dell'assenza totale.</p>	<p>La scena del diploma è immersa in una luce calda, satura, tipica dell'estetica californiana, che simboleggia il "successo" e la fine del percorso protetto. Mentre, l'incidente avviene in una luce notturna sporca, squarciata dai fari delle auto e dalle fiamme. Il colore rosso del fuoco e del sangue domina il quadro plastico, annullando l'azzurro rassicurante delle stagioni precedenti.</p>	<p>Il ritmo è molto rapido durante l'inseguimento d'auto (montaggio adrenalinico), che rallenta dopo l'impatto. Il tempo si dilata nel momento dell'agonia, costringendo lo spettatore a vivere ogni secondo del respiro di Marissa. Viene riutilizzata la cover di <i>Hallelujah</i> (nella versione di Imogen Heap), creando un paratesto sonoro che richiama il finale della prima stagione. Il suono melodico avvolge il caos visivo, trasformando un incidente stradale in un evento mitologico e definitivo.</p>	<p>Oggetti: Il tocco e la toga (simboli del riconoscimento sociale/istituzionale) contrapposti al relitto dell'auto (simbolo del fallimento della protezione adulta).</p> <p>Temi: La fine dell'adolescenza che coincide letteralmente con la morte; l'ineluttabilità del destino; il fallimento del "salvatore" (Ryan non può salvare Marissa dalla sua stessa traiettoria autodistruttiva).</p>	<p>Non-potere: Ryan vive l'impotenza assoluta. Nonostante il suo "Volere" e la sua forza fisica, non ha il "Potere" di fermare la morte.</p> <p>Dovere: Marissa compie il suo ultimo dovere verso Ryan, chiedendogli di restare con lei mentre se ne va, sancendo un patto di fedeltà eterna.</p> <p>Vedere: Lo spettatore è obbligato a "vedere" la distruzione del personaggio che ha incarnato l'estetica della serie per tre anni.</p>	<p>L'enunciazione è funebre. Il dispositivo "uccide" l'oggetto del desiderio (Marissa), dichiarando che il mondo di <i>The O.C.</i> non può più esistere come lo abbiamo conosciuto. È un'enunciazione che punisce i personaggi per aver cercato di essere adulti troppo in fretta, chiudendo il contratto narrativo con un trauma.</p>

Indici	di	A1:	A2:	A3:	A4:	A5:	A6:	A7:	A8:
---------------	-----------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------

adulterizzazione; The O.C.	Corpo/ Sesso	Lingua ggio	Rischio	Consumi	Rapporto o con le autorità adulte	Social/ Digital	Istituzioni	Status
Episodio 1x01- Pilot	Medio/Alto	Medio	Alto	Medio	Alto	Assente	Alto	Alto
Episodio 1x27 – "I legami che uniscono"	Alto	Basso/Medio	Medio	Medio	Alto	Assente	Basso	Alto
Episodio 2x24 – "Il caro estinto"	Alto	Basso	Alto	Alto	Basso	Assente	Medio	Medio
Episodio 3x25 – "I diplomati"	Alto	Medio	Alto	Medio	Basso	Basso	Alto	Alto

1. Episodio 1x01- Pilot:

L'esordio di *The O.C.* segna una rottura nel genere teen drama, configurando la crescita non come un'evoluzione armonica, ma come un urto sociale e traumatico. Sin dalle prime sequenze, il contrasto plastico tra il degrado urbano di Chino e l'opulenza di Newport Beach definisce i confini di un'adulterizzazione che è, innanzitutto, di classe. Ryan Atwood entra nel mondo dei Cohen portando con sé un'identità già "adulta" a causa dei trascorsi penali; parallelamente, Marissa Cooper viene presentata attraverso un'erotizzazione estetica precoce (l'uso della sigaretta, il trucco, l'abbigliamento), apparendo come un oggetto del desiderio già proiettato fuori dall'infanzia. Il loro incontro, mediato dal fumo e dal pericolo piuttosto che dal dialogo, stabilisce immediatamente una comunicazione basata sull'urgenza sensoriale. Il linguaggio dell'episodio funge da marcatore sociale: lo slang di Ryan si scontra con l'understatement ironico di Seth, definendo i poli di appartenenza e di esclusione. Seguendo il pensiero di Jason Mittell, questo pilot non si limita a presentare un intreccio, ma stabilisce un "tono" ibrido, sospeso tra il dramma sociale e una meta-consapevolezza ironica che istruisce lo spettatore su come decodificare il racconto. La sceneggiatura avvia qui un preciso processo di allineamento: ancorando la prospettiva a quella di Ryan, l'outsider, ci permette di analizzare le ipocrisie del mondo di Newport esclusivamente attraverso i suoi occhi. In questo scenario, il rischio abbandona la dimensione della trasgressione scolastica per farsi legale e fisico: l'episodio è incorniciato da un crimine (il furto d'auto) e da una rissa, mentre l'alcol delle feste di Newport funge da rito di aggregazione per un'élite "liberata". Anche l'autorità subisce un ribaltamento: alla madre biologica che abbandona il figlio si contrappone Sandy Cohen, che diventa

un'autorità "scelta" e legale. Lo status diviene così l'indice sovrano: tutto ruota attorno a ville e auto di lusso, elementi che definiscono non solo l'identità, ma il diritto stesso di cittadinanza a Newport. In un mondo tecnologico ancora ancorato ai cellulari a conchiglia, dove la reputazione si gioca nel confronto faccia a faccia, l'istituzione che domina lo sfondo non è la scuola, ma il sistema penale (carcere e tribunale), sancendo definitivamente la fine della moratoria adolescenziale.

2. Episodio 1x27 – "I legami che uniscono":

In questo finale di stagione, l'erotizzazione del corpo e la sessualità abbandonano la dimensione del desiderio per trasformarsi, attraverso la gravidanza di Theresa, in una conseguenza biologica e legale che impone scelte di vita definitive. L'adulthood viene qui comunicata non più attraverso il dialogo, ma tramite la rinuncia verbale. Le parole lasciano il posto ai silenzi e alla musica, delineando un profilo di maturità che si esprime nel sacrificio e nella responsabilità. Ryan, infatti, agisce compiendo un atto di supplivenza adulta, rinunciando alla propria felicità e al "sogno" di Newport per sostenere Theresa. Tornando nell'ambiente degradato di Chino per un dovere morale e familiare, il protagonista dimostra una maturità che supera quella degli adulti che lo circondano. Sotto il profilo dello storytelling seriale, come evidenziato da Jason Mittell, i finali di stagione svolgono la funzione cruciale di ridefinire gli equilibri narrativi, costringendo i personaggi a decisioni irreversibili. Questo arco di auto-sacrificio rafforza enormemente l'alleanza morale dello spettatore verso Ryan. L'episodio, inoltre, segna l'inizio del declino di Marissa, in cui il consumo di alcol smette di essere una pratica ludica per trasformarsi in auto-medicazione, segnalando una deriva traumatica tipica dei regimi narrativi più maturi. Anche in questo contesto, lo status sociale mantiene una rilevanza centrale: il matrimonio tra Julie e Caleb viene rappresentato come un'unione speculativa di poteri economici, configurando lo status come un mero contratto d'affari. In un mondo ancora privo di mediazioni tecnologiche pervasive, la crescita viene esperita come una collisione violenta tra il desiderio individuale e le necessità del reale, sancendo il passaggio definitivo del protagonista verso una dimensione di responsabilità adulta.

3. Episodio 2x24 – "Il caro estinto":

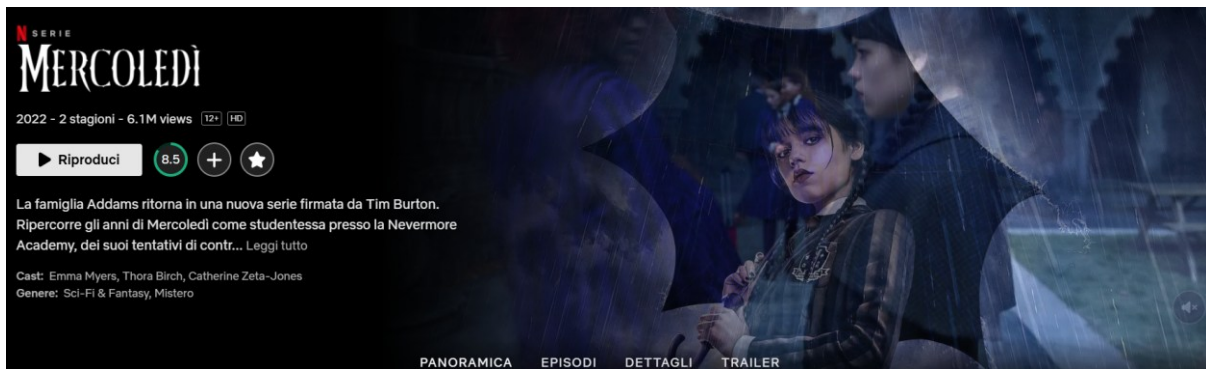
In questo episodio, il corpo smette di essere territorio di *lifestyle* per farsi vittima di una violenza brutale (il tentativo di stupro di Trey su Marissa), segnando il momento in cui la sessualità viene definitivamente contaminata dall'abuso. La comunicazione verbale fallisce in modo sistematico,

lasciando spazio all'inevitabilità dello scontro fisico: l'uso di una pistola sposta i protagonisti dal perimetro del bullismo adolescenziale a quello del crimine violento. Il rischio, dunque, non è più una proiezione sociale, ma una minaccia letale dettata dal conflitto fratricida tra Ryan e Trey. L'uscita dall'infanzia avviene attraverso un atto traumatico e irreversibile in cui Marissa preme il grilletto per salvare la vita di Ryan. In questo frangente, la gestione del trauma sostituisce definitivamente la crescita riflessiva tipica del genere. Qui il collasso delle figure adulte si manifesta attraverso la dipendenza alcolica di Kirsten. Con Caleb morto e Kirsten inabile, i ragazzi si ritrovano a gestire "il sangue" in totale solitudine. Il funerale di Caleb svela così la natura ipocrita dell'istituzione sociale, impegnata a mascherare con il rito le macerie morali della famiglia. In questo scenario, lo status e l'opulenza delle ville non fungono da scudo protettivo; la tragedia infrange le mura del privilegio, sancendo un'adultizzazione che si manifesta esclusivamente come trauma, violenza e fallimento delle istituzioni.

4. Episodio 3x25 – "I diplomati":

L'episodio del diploma segna il collasso definitivo della "patina" rassicurante della serie, trasformando il rito di passaggio per eccellenza in una tragedia irreversibile. La morte di Marissa in un incidente d'auto rappresenta, secondo le categorie di Jason Mittell, uno degli snodi narrativi più radicali della TV complessa: una brutale rottura delle aspettative che costringe lo spettatore a una rinegoziazione totale delle dinamiche della storia, alterando profondamente il patto fiduciario costruito nelle stagioni precedenti. Sul piano figurativo, il corpo della protagonista subisce una mutazione semantica estrema, passando da oggetto di desiderio e icona di lifestyle a simulacro di vulnerabilità, fino a diventare corpo esanime. Questo passaggio svuota di significato ogni rituale adulto. I discorsi formali della cerimonia di diploma vengono annullati dalla violenza dell'imprevisto, rendendo palese il paradosso di uno status di "adulto certificato" che coincide tragicamente con la fine della vita. Il diploma cessa di essere un traguardo evolutivo per diventare il simbolo di una classe sociale che, nonostante l'opulenza dei mezzi e del capitale, si scopre impotente di fronte alla finitudine. In questo episodio, il fallimento delle istituzioni adulte è totale. I genitori e le figure d'autorità intervengono solo a tragedia avvenuta, confermando la loro cronica incapacità di proteggere i figli dalle derive del rischio. L'adultità, dunque, non si realizza attraverso il successo sociale, ma attraverso la scoperta traumatica della perdita e della solitudine. L'evento sovverte la retorica del "lieto fine" adolescenziale, proiettando i sopravvissuti in un mondo dove la protezione è definitivamente svanita e dove l'isolamento, pur in un contesto di massima visibilità sociale, rimane la condizione esistenziale dominante.

3.4.3 Wednesday 2022:



Analisi della macrostruttura e della temporalità narrativa.	Tipologia	Concept	Serialità	Formato e durata	Montaggio narrativo	Cliffhanger	Paratesti
<i>Wednesday</i>	Serie tv: <i>Coming-of-age</i> a tinte <i>Supernatural Mystery</i> e <i>Dark Comedy</i> . Si inserisce nel filone dei 'High School Mystery'.	Il percorso di crescita di un'adolescente "non conforme" che deve imparare a navigare le relazioni umane e le proprie abilità psichiche mentre indaga su una serie di omicidi che coinvolgono il passato della sua famiglia e le fondamenta della sua nuova scuola, la Nevermore Academy.	La serie segue una linea narrativa orizzontale e investigativa (la ricerca del mostro) che attraversa tutti gli episodi. Non è una serie antologica; Ogni puntata aggiunge un tassello al puzzle, rendendo la visione vincolata alla continuità temporale.	Al momento sono presenti due stagioni da 8 episodi (formato standard della "prestige television" di streaming). La durata di ogni episodio oscilla tra i 45 e i 55 minuti, mantenendo un ritmo serrato tipico del genere <i>binge-watching</i> . Il tempo è scandito dalla risoluzione del mistero (temporalità investigativa).	Il montaggio è lineare con inserti di visioni. Gli unici scarti temporali presenti sono rappresentati dalle "visioni" psichiche di Mercoledì: frammenti soggettivi, stilizzati e violenti che interrompono il presente per mostrare il passato o il futuro, agendo come motori dell'azione investigativa.	I Cliffhanger sono Narrativi e Tensivi. Ogni episodio si chiude spesso con una rivelazione (un nuovo sospettato, un indizio trovato, una minaccia diretta dello stalker). L'obiettivo è mantenere alta la tensione del "chi è stato?" (<i>Whodunnit</i>), spingendo lo spettatore alla puntata successiva per risolvere l'enigma.	La serie ha generato un fenomeno transmediale enorme: dalla sfida di danza su TikTok (che ha risignificato il brano <i>Bloody Mary</i> di Lady Gaga) ai filtri social ispirati al trucco "goth" della protagonista. Questi paratesti hanno creato un'identità estetica globale prima ancora della visione della serie, influenzando la moda e l'estetica della Generazione Z.

La serie, nata nel 2022, è un ibrido di genere che fonde il mystery-noir procedurale con il teen drama soprannaturale. È costituita da 2 stagioni con 8 episodi ciascuna, dalla durata compresa tra i 45 e i 60 minuti. Il formato ricalca lo standard del "cinema in otto atti", tipico delle produzioni Prestige TV contemporanee. La serie presenta una serialità orizzontale forte. Sebbene ogni episodio presenti micro-obiettivi investigativi, la narrazione è governata da una

running plot (la profezia e l'identità dell'Hyde) che richiede la visione sequenziale per la decodifica del senso. La serie utilizza la struttura del whodunnit (chi è stato?) inserita in un contesto di formazione (coming-of-age). A livello concettuale la serie inserisce un soggetto "antitetico" e monocromatico (Mercoledì Addams) in un ecosistema iper-saturato e sociale (la Nevermore Academy). Il motore del racconto è lo scontro tra la razionalità analitica della protagonista e il caos emotivo/sovranaturale dell'ambiente circostante. Il montaggio narrativo è per lo più lineare e cronologico, ma frammentato da inserti acronici (visioni). Le visioni agiscono come flash-forward o flash-back non mediati, che interrompono il flusso temporale per fornire indizi visivi che la protagonista deve interpretare in maniera razionale. Il ritmo accelera verso il climax finale (2x08). I cliffhanger vengono utilizzati in modo strategico alla fine di ogni episodio per alimentare la tensione investigativa. Il cliffhanger più significativo è quello extra-testuale del finale di stagione (il messaggio dello stalker), che trasforma la chiusura narrativa in un'apertura verso nuovi archi di rischio. I paratesti includono: la campagna marketing virale (l'account social di Mano, i video promozionali della Nevermore) e il fenomeno TikTok della danza, che hanno espanso la temporalità della serie oltre la visione dello schermo, rendendo Mercoledì un'icona transmediale.

Wednesda y: Analisi del micro-testo della sensorialità e della costruzione del senso	Intensità percettiva	Prossimità corporea	Plastico: Luce/Colore	Plastico: Ritmo /suono	Figurativo: Oggetti/temi	Modalità (V/P/S/D)	Enunciazione
Episodio 1x01- "Mercoledì è un giorno triste"	L'intensità percettiva è contrastiva e distaccata. L'intensità non deriva dalla saturazione, ma dallo scarto visivo. Mercoledì è un "buco nero" visivo in un mondo colorato. L'episodio punta su una nitidezza quasi iper-reale che rende ogni	La prossimità corporea risulta distante e difensiva. La cinepresa rispetta lo spazio vitale di Mercoledì, che rifiuta il contatto fisico. I primi piani sono frontali e simmetrici, trasmettendo un senso	Vi è una dicotomia cromatica. La costruzione e del senso poggia sul contrasto tra il <i>Technicolor</i> del mondo esterno (i colori saturi della scuola pubblica o della città di Jericho) e il rigoroso	Il montaggio è ritmico e preciso. La colonna sonora (Danny Elfman) utilizza archi e clavicembali, evocando un'atmosfera fiabesca e macabra. Il suono del violoncello diventa la "voce" emotiva di Mercoledì,	Oggetti/Temi: La macchina da scrivere, la divisa personalizzata, i piranha. Questi oggetti sono estensioni dell'identità della protagonista che rifiuta il digitale in favore di un feticismo per l'analogico e il funereo.	Volere: Mercoledì <i>vuole</i> la solitudine e la verità sul mistero. Potere: Possiede un potere d'azione fisico (le arti marziali) e psichico (le visioni). Sapere: È iper-colta e analitica, ma non <i>sa</i> ancora	L'enunciazione è soggettiva e ironica. La voce fuori campo di Mercoledì guida lo spettatore, creando una complicità basata sul cinismo. L'enunciazione è chiara: Mercoledì è l'unico soggetto "sveglio" in un mondo di ipocriti. La

	<p>dettaglio (il sangue, l'acqua della piscina, le divise) simbolicamente carico.</p>	<p>di controllo e freddezza. Il corpo non è "materia vulnerabile", ma un'armatura rigida e composta.</p>	<p><i>Monocromo</i> (nero, bianco, grigio) di Mercoledì. La luce alla Nevermore Academy è soffusa e gotica, con ombre nette.</p>	<p>sostituendo il pianto o le grida tipiche del teen drama.</p>	<p>Il tema centrale è l'alterità come potere.</p>	<p>gestire le emozioni altrui. Dovere: Si sente in dovere di proteggere i deboli (Pugsley), pur negandolo a parole.</p>	<p>protagonista è una bussola logica estrema.</p>
<p>Episodio 1x04- "Una triste serata" rappresenta il momento in cui la narrazione investigativa di <i>Wednesday</i> si intreccia con i riti sociali tipici del teen drama, permettendo un'analisi profonda sulla performance dell'identità.</p>	<p>L'intensità percettiva è estetizzata e ipnotica. L'episodio culmina in una saturazione visiva e sonora. L'intensità è data dalla coerenza estetica. La scena del ballo cattura l'attenzione attraverso una bellezza "aliena" e perturbante, dove ogni movimento è studiato per essere iconico e disturbante allo stesso tempo.</p>	<p>La prossimità corporea è cerimoniale e distanziata. Nonostante il contesto del ballo (luogo tipico di contatto fisico), la macchina da presa mantiene una distanza che sottolinea l'isolamento di Mercoledì. Il contatto fisico è minimo o vissuto con estrema cautela. Il corpo di Mercoledì, vestito di nero in mezzo a un mare di bianco, è una scultura rigida: la sua "vicinanza" agli altri è spaziale, sporadicamente emotiva o tattile.</p>	<p>L'episodio gioca sul contrasto cromatico assoluto. Il ballo "Rave'N" è dominato dal bianco accecante delle scenografie e dei costumi degli altri studenti, in cui Mercoledì irrompe come una macchia nera d'inchiostrazione. Questa scelta visiva rafforza il senso dell'episodio: Mercoledì non si integra, abita il contrasto. La scena finale della pioggia di sangue sintetizza il plastico cromatico: il rosso vivido che sporca il bianco candido, richiamando l'horror classico (<i>Carrie</i>).</p>	<p>Il ritmo è scandito dalla preparazione e meticolosa all'evento. Il culmine sonoro è la danza sulle note di "<i>Goo Goo Muck</i>" dei The Cramps: un ritmo rockabilly/punk che rompe la linearità della musica pop contemporanea. Il suono qui è un atto di ribellione: Mercoledì impone il proprio ritmo al resto della scuola.</p>	<p>Oggetti: L'abito vintage, lo specchio, il sangue. Temi: Il tema centrale è la socialità come campo di battaglia: Mercoledì partecipa al rito sociale (il ballo) solo per dimostrare la sua alterità e per proseguire le sue indagini (il tema del doppio gioco e del sospetto).</p>	<p>Volere: Mercoledì vuole risolvere il mistero, ma accetta (quasi suo malgrado) di partecipare al ballo. Potere: Dimostra il potere di attirare lo sguardo senza conformarsi. Sapere: Inizia a <i>sapere</i> che le connessioni umane sono necessarie per l'indagine, anche se pericolose. Dovere: Sente il dovere di seguire la pista del mostro, anche durante la festa.</p>	<p>In questo episodio, l'enunciazione si sposta sulla performance. Mercoledì "mette in scena" se stessa. Qui la danza di Mercoledì è un'auto-affermazione pubblica: lei comunica al mondo chi è attraverso il corpo, senza bisogno di parole.</p>

<p>episodio 2x02- 'Meglio la tristezza che conosci'</p> <p>In questa fase, la narrazione abbandona la dimensione "scolastica" per abbracciare toni più marcatamente horror e investigativi.</p>	<p>L'intensità è dominata da una tensione sospesa. Non abbiamo più lo shock visivo dei piranha (1x01) o il caos cromatico del ballo (1x04), ma una percezione "vibrante" legata al pericolo imminente. L'attenzione del fruitore è focalizzata su micro-indizi: scricchiolii, ombre che si allungano e dettagli visivi che suggeriscono la presenza di un male sistemico all'interno della Nevermore.</p>	<p>Si registra una distanza di allerta. Se negli episodi precedenti la distanza era un rifiuto emotivo, qui diventa una necessità tattica. Il corpo di Mercoledì è in costante stato di difesa; le inquadrature e la isolano spesso al centro di spazi vuoti o angusti, sottolineando la sua posizione di indagatrice solitaria che non può permettersi il contatto fisico, percepito come una potenziale vulnerabilità.</p>	<p>La tavolozza vira verso tonalità livide, grigie e verdi marci. Il bianco e nero di Mercoledì non contrasta più con colori vividi, ma emerge da un'oscurità densa e fumosa. Vi è l'uso di ombre marcate che tagliano il volto della protagonista, accentuando il clima di sospetto e la natura "notturna" dell'investigazione.</p>	<p>Il ritmo del montaggio è più lento e riflessivo, coerente con la fase di stasi e ricerca. Il suono si fa più materico; rumori ambientali (passi su legno, vento, il fruscio di vecchie carte) sono amplificati per aumentare il senso di isolamento. Il violoncello di Mercoledì produce suoni meno melodici e più gravi, quasi simili a lamenti.</p>	<p>Oggetti: Vecchi diari, mappe polverose e simboli arcaici dominano la scena, rappresentando la ricerca della verità nelle radici dell'istituzione. Il sangue appare qui come residuo organico, traccia biologica fredda che richiede analisi e non emozione.</p>	<p>Volere: Conflitto tra il volere investigativo (scoprire la verità a ogni costo) e il volere identitario. Mercoledì <i>vuole</i> preservare la propria solitudine ("la tristezza che conosci") rifiutando le intrusioni emotive, ma è costretta a <i>volere</i> la collaborazione per risolvere il mistero.</p> <p>Potere: Si manifesta come padronanza tecnica e psichica. Mercoledì possiede un <i>poter-fare</i> (abilità fisiche e deduttive) superiore ai coetanei.</p> <p>Sapere: L'episodio ruota attorno al sapere occulto. Mercoledì detiene un sapere enciclopedico, ma le manca quello esperienziale. Il senso si</p> <p>Dovere: Trasformazione del dovere esterno (regole della Nevermore) in etica individuale.</p>	<p>L'enunciazione è interna e soggettiva. La voce fuori campo di Mercoledì guida lo spettatore, ma con un tono meno ironico e più cinico rispetto al Pilot. La narrazione sembra quasi una confessione o un rapporto investigativo privato. Lo spettatore è "chiuso" nella prospettiva di Mercoledì, condividendo i suoi dubbi e la sua sfiducia verso le istituzioni e le autorità.</p>
--	---	--	--	--	--	--	--

						Mercoledì non obbedisce per sottomission e all'autorità, ma perché sente il <i>dovere</i> di essere coerente con la propria natura, anche se ciò comporta isolamento.	
<p>episodio 2x08- "Guerra triste guerra"</p> <p>rappresenta il culmine della trasformazione di Mercoledì: la transizione definitiva dalla dimensione del "mistero scolastico" a quella della responsabilità etica e politica. In questo finale, la crescita non è più una performance estetica, ma una scelta di campo che comporta il sacrificio personale.</p>	<p>Intensità percettiva è epica e terminale. L'episodio abbandona la sottigliezza del mystery per abbracciare l'intensità del conflitto aperto. La percezione dello spettatore è sollecitata da un ritmo serrato, dove l'orrore visivo (il mostro, la distruzione) si fonde con una solennità quasi tragica. Non è più la curiosità a guidare lo sguardo, ma l'urgenza della fine.</p>	<p>La prossimità corporea è eroica e sacrificale. La cinepresa stringe sui corpi nel momento del dolore fisico reale. Mercoledì non è più una figura intoccabile; il suo corpo viene ferito, sporcato, messo alla prova. La prossimità sottolinea la vulnerabilità dell'eroe.</p>	<p>La luce è drammatica, dominata da contrasti tra le fiamme (distruzione) e l'oscurità fredda della notte. Il colore rosso (sangue e fuoco) invade lo spazio monocromatico di Mercoledì, segnando la fine del suo isolamento cromatico. È la distruzione definitiva della stasi grigiastra</p>	<p>Il ritmo è scandito da un montaggio d'azione che alterna duelli fisici a risoluzioni drammatiche. Il ritmo raggiunge il picco massimo di tensione. Non è più solo un'indagine intellettuale, ma un'azione corale dove Mercoledì agisce come un generale. Il suono non è più un lamento solitario, ma il grido di una "guerra" che coinvolge tutti.</p>	<p>Oggetti: Le armi antiche, il contratto, le ceneri. Gli oggetti smettono di essere curiosità gotiche per diventare strumenti di vita o di morte.</p> <p>Temi: Il tema centrale è la eredità come fardello: Mercoledì deve decidere se essere solo un'appendice della storia della sua famiglia o l'autrice di un nuovo inizio.</p>	<p>Volere: Mercoledì <i>vuole</i> la sopravvivenza della sua specie (i reietti), elevando il suo desiderio dal "sé" al "noi".</p> <p>Potere: Esercita un potere di leadership carismatica, coordinando i compagni.</p> <p>Sapere: Raggiunge la piena consapevolezza del male sistemico che abita il mondo adulto.</p> <p>Dovere: Accetta il dovere del sacrificio, l'indice più alto di maturità morale.</p>	<p>L'enunciazione è solenne e prospettica. Il monologo finale di Mercoledì non è più una provocazione e cinica, ma un bilancio esistenziale. La sua voce fuori campo guarda al futuro con una serietà nuova. L'enunciazione dichiara che la "ragazzina" è morta per lasciare il posto a una donna che sa abitare l'oscurità senza esserne vittima.</p>

Indici di adultizzazione; Wednesday	A1: Corpo/ Sesso	A2: Lingua ggio	A3: Rischio	A4: Consu mi	A5: Rapport o con le autorità adulte	A6: Social/ Digital	A7: Istituzion i	A8: Status
--	-------------------------	------------------------	--------------------	---------------------	---	----------------------------	-------------------------	-------------------

Episodio 1x01	Medio	Alto	Medio	Assente	Alto	Alto	Alto	Medio
Episodio 1x04	Medio	Alto	Medio	Assente	Basso	Basso/Medio	Medio	Alto
Episodio 2x02	Medio	Alto	Medio/Alto	Assente	Medio/Alto	Basso	Alto	Alto
Episodio 2x08	Medio	Medio	Alto	Assente	Alto	Basso	Alto	Alto

1. Episodio 1x01- “ Mercoledì è un giorno triste”:

L'episodio d'esordio stabilisce un mystery procedurale fondato sull'inserimento di un soggetto "outlier" all'interno della Nevermore Academy. La struttura narrativa, caratterizzata da una temporalità lineare frammentata da visioni psichiche acroniche, istruisce immediatamente lo spettatore ad accettare un mondo in cui il soprannaturale è la norma e il registro emotivo della protagonista è sistematicamente azzerato. Sin dall'incipit — segnato dalla rappresaglia dei piranha e dalla conseguente espulsione — la ricerca della verità viene gestita da Mercoledì con una freddezza analitica che le permette di affrontare rischi letali, come il confronto nel bosco con Rowan, senza cedimenti affettivi. Sul piano visivo, l'episodio gioca su un violento contrasto cromatico tra l'ambiente ipersaturo della scuola e il rigoroso monocromatismo della protagonista, la cui divisa personalizzata rompe l'ordine estetico dell'istituzione. La cinepresa enfatizza questo isolamento mantenendo una distanza fisica costante, prediligendo inquadrature frontali e simmetriche che riflettono il rifiuto della vulnerabilità corporea. In questo quadro, il corpo è vissuto come un'armatura rigida e uno strumento di difesa, mentre il violoncello funge da estensione acustica di un linguaggio forbito e cinico che marca una netta distanza cognitiva dai coetanei. Nonostante il dichiarato disprezzo per la modernità, emerge una dipendenza sociale sistemica che costringe la protagonista a utilizzare i dispositivi digitali per fini investigativi, creando un paradosso figurativo con la sua predilezione per i feticci analogici, come la macchina da scrivere. Nonostante tale chiusura, la serie costruisce un fortissimo allineamento (Smith) costringendo il pubblico ad adottare il filtro cinico di Mercoledì e diventando complice della sua ribellione. In tale contesto, Mano agisce come supporto operativo razionale, mentre la protagonista rifiuta ogni superiorità morale delle autorità — dai genitori alla Preside Weems — relazionandosi con esse in modo puramente transazionale. L'istituzione non è dunque un rifugio, ma un sistema da manipolare attraverso una fermezza identitaria e una competenza investigativa che pongono Mercoledì in una posizione di distacco gerarchico rispetto alle comuni dinamiche sociali scolastiche.

2. Episodio 1x04- ‘Una triste serata’:

L'episodio si sviluppa attorno al rito del ballo scolastico (Rave'N), che la protagonista trasforma in una copertura strategica per le proprie indagini, capovolgendo sistematicamente il rapporto con le autorità e le regole istituzionali. La costruzione del senso poggia qui sulla consacrazione dell'identità visiva di Mercoledì. In un ambiente dominato dal bianco totale, l'irruzione del suo abito vintage nero trasforma lo status di outsider in un marchio di superiorità estetica e intellettuale. Il corpo diventa uno strumento di auto-affermazione pubblica attraverso una danza che, rifiutando la coordinazione e il contatto intimo, rivendica un controllo assoluto dei sensi, preservato dall'assenza di sostanze alteranti nonostante il contesto festivo. Sotto la superficie della performance apatica, emergono tuttavia le dinamiche tipiche del teen drama, come il desiderio di visibilità e la gestione delle tensioni sentimentali. Il presunto interesse emotivo verso il partner è mediato da una distanza comunicativa costante: mentre il ragazzo manifesta apertamente la propria affettività, Mercoledì mantiene un registro analitico, evidenziando il contrasto tra la ricerca di connessione adolescenziale e la propria chiusura identitaria. In questo quadro interviene Mano, che opera come catalizzatore relazionale e supporto logistico, agendo da ponte verso una dimensione affettiva che la protagonista non sembra in grado di gestire in autonomia. L'episodio sottolinea inoltre la dicotomia tra il "mondo reale" di Jericho e l'universo fantasy della Nevermore Academy, esemplificata dal rapporto con l'autorità adulta. Lo Sceriffo, contravvenendo alle procedure standard, affida informazioni sensibili a una ragazzina, riconoscendone di fatto una competenza investigativa superiore. In questo scenario emerge uno dei tratti distintivi degli anteroi della Complex TV analizzati da Jason Mittell: lo scarto tra l'autonariazione del personaggio e il suo agire concreto. Nonostante Mercoledì si definisca crudele e distaccata — cercando quasi di respingere l'alleanza morale dello spettatore — la reazione immediata alla visione psichica la spinge a soccorrere Eugene nel bosco. Questo atto di ausilio smentisce la narrazione di apatia e consolida definitivamente il "tifo" e l'allineamento emotivo del pubblico. Infine, il climax dell'episodio sancisce il passaggio dalla celebrazione al caos. La purezza asettica del ballo viene violata da una pioggia di sangue sintetico che trasforma lo spazio in un ambiente monocromatico rosso. In questa saturazione cromatica, Mercoledì resta l'unica figura imperturbabile. La sua capacità di abitare il macabro senza esserne scossa ne conferma la natura di icona analogica e osservatrice distaccata, consolidando un'influenza sociale e una maturità che sovrastano definitivamente quelle dei coetanei.

3. Episodio 2x02- ‘Meglio la tristezza che conosci’:

L'episodio consolida la struttura da mystery noir, densificando la temporalità e virando verso atmosfere più cupe, dove la ricerca del mostro evolve da curiosità intellettuale a imperativo di sopravvivenza. In questo scenario, lo spettatore non è solo attratto dalla risoluzione dell'intreccio, ma sperimenta quella che Jason Mittell definisce "estetica operativa": il piacere risiede nel vedere "come" la protagonista raccoglie e decodifica gli indizi, sollecitando un approccio investigativo tipico del fandom forense. Il ritmo narrativo è scandito dalla risoluzione di enigmi legati al passato della Nevermore Academy, creando un ponte temporale tra la generazione dei genitori e il presente, mediato dall'uso di strumenti analogici (la macchina da scrivere) contrapposti a dinamiche digitali predatorie, come il ricatto tramite Snapchat. Nonostante la natura analogica di Mercoledì, la serie la immerge in un ambiente semiotico (Eugeni) dove la tecnologia, incarnata dalla figura dello stalker, trasforma l'essere osservati in una minaccia immanente. Sotto il profilo plastico, l'intensità percettiva vira verso il chiaroscuro, dove le ombre materiche riflettono il tema della corruzione istituzionale. Il contrasto visivo non riguarda più solo i singoli colori, ma l'intera atmosfera del corpo sociale della scuola: le tonalità grigiastre e cupe entrano in simbiosi con la protagonista, creando uno scarto netto rispetto al blu e al viola delle divise degli altri studenti e al verde della natura circostante. La cinepresa registra una tensione muscolare inedita e i primi segni di affaticamento fisico di Mercoledì: il corpo non è più un'armatura impeccabile, ma un organismo sotto pressione. Parallelamente, le sonorità orchestrali si fanno dissonanti, segnale acustico di un'indagine che tocca le fondamenta marce dell'istituzione dopo la scomparsa della Preside Weems. La narrazione affronta temi complessi — il conflitto edipico, l'autoaffermazione e la sicurezza personale — con un approccio analitico e cinico che ne neutralizza l'eccessivo peso emotivo. Anche il rapporto con Enid subisce un'evoluzione, trasformando la distanza in un'alleanza tattica contro un nemico comune. In questo vuoto di autorità adulta, Mercoledì assume il ruolo di guida informale per i suoi pari, mettendo a nudo l'inadeguatezza del sistema istituzionale e accettando consapevolmente il rischio per la propria incolumità pur di svelare il complotto sistemico di Jericho. Infine, lo status di outlier si evolve in quello di "investigatrice capo", un ruolo riconosciuto tacitamente anche dagli avversari. Un dettaglio cromatico fondamentale sancisce questo passaggio: la comparsa di una maglia bianca sotto l'abito nero. Questo segnale plastico funge da perfetta traduzione visiva di un'evoluzione identitaria in corso, rappresentando plasticamente quell'arco di trasformazione a lungo termine che Mittell individua come tratto distintivo della serialità complessa contemporanea.

4. Episodio 2x08- “Guerra triste guerra”:

L'episodio finale adotta una struttura apocalittica e risolutiva, in cui la temporalità investigativa cede il passo a una temporalità d'azione pura e dal ritmo frenetico. Come teorizzato da Jason Mittell riguardo ai finali di stagione, l'epilogo non si limita a sciogliere l'intreccio orizzontale (la sconfitta del mostro), ma offre una necessaria risoluzione tematica. In questo caso, il compimento dell'arco narrativo di Mercoledì passa inevitabilmente attraverso l'accettazione del legame sociale e della vulnerabilità personale. La narrazione sposta il conflitto dalla deduzione pura all'emotività, innescata dal sequestro del fratello Pugsley e suggellata dal primo vero sacrificio fisico irreversibile: la trasformazione di Enid in lupo per salvare l'amica. Il superamento dell'apatia iniziale culmina nella decisione di Mercoledì di non fuggire, ma di cercare Enid, confermando una volontà incrollabile di ripristinare la verità. In questo scenario, il tema dell'amicizia determina un improvviso rallentamento del ritmo narrativo, enfatizzato da inquadrature in primo piano sui volti delle due ragazze che sanciscono la loro connessione affettiva. Sul piano plastico e visivo, l'astrazione cromatica iniziale viene infranta: il nero assoluto della protagonista è ora "sporcato" dall'introduzione di elementi bianchi nel suo vestiario, i quali segnalano semioticamente un'evoluzione identitaria definitiva. La fotografia, dominata dai bagliori di incendi ed esplosioni, definisce un'estetica da "apocalisse gotica", interrotta unicamente dalla luce abbagliante che avvolge la figura della Preside, trasfigurata in uno spirito di guida e protezione. Conformemente a questa catarsi visiva, anche il commento musicale si addolcisce e rallenta nel finale per accompagnare la risoluzione della storia. A livello corporeo e prossemico, la figura di Mercoledì cessa di essere un simulacro intoccabile. Per la prima volta, la protagonista espone fisicamente se stessa per salvare la comunità e il fratello, trasformando il rischio individuale in una precisa responsabilità etica verso l'altro. Ciononostante, il controllo sui propri sensi rimane totale., Mercoledì non ricorre a forme di evasione post-traumatica, mantenendo una lucidità analitica costante che la distanzia dai comportamenti adolescenziali autodistruttivi. Anche il linguaggio riflette questa profonda maturazione. Da strumento puramente difensivo e alienante, la retorica si fa sintetica, direttiva e aggregante, orientata al comando e culminante in massime d'impatto come: «Non puoi controllare il passato, ma il futuro è nella tua mano». In questo contesto operativo, Mano si conferma non solo alleato fedele, ma vera e propria estensione logistica e braccio destro nelle circostanze più critiche. Questa evoluzione ridefinisce completamente lo status del personaggio e il suo rapporto con l'autorità. L'istituzione scolastica (la Nevermore Academy) non viene difesa per mera obbedienza alle regole imposte dagli adulti, ma per la sua intrinseca funzione di rifugio per i "diversi". Lo status di *outlier* (emarginata) di Mercoledì si trasforma così in quello di leader: la sua diversità smette di essere una barriera respingente per diventare la fonte

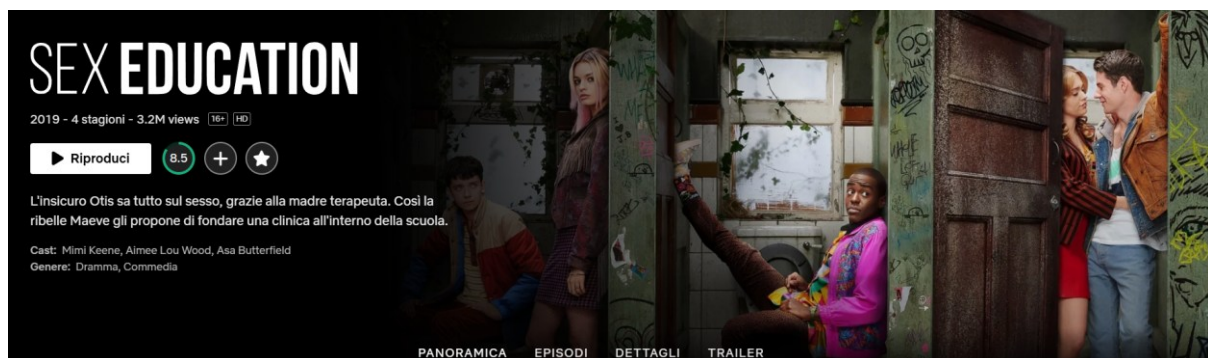
primaria dell'autorità che salva la scuola, trasformandola da critica esterna a pilastro e protettrice dell'ordine comunitario.

3.4.4

Sex

Education

2019:



Analisi della macrostruttura e della temporalità narrativa.	Tipologia	Concept	Serialità	Formato e durata	Montaggio narrativo	Cliffhanger	Paratesti
Sex Education	<i>Coming-of-age</i> . La serie ibrida il genere scolastico classico con l'educational-procedurale: ogni episodio affronta un "caso" sessuale o relazionale specifico che funge da specchio per la crescita dei protagonisti.	Un adolescente insicuro e vergine (Otis), figlio di una terapeuta sessuale, apre una clinica clandestina di terapia sessuale a scuola con una ragazza ribelle (Maeve). Il motore narrativo è il paradosso: chi sa dispensare consigli (teoria) è il più incapace a gestire i propri	Orizzontale con micro-verticalità. La trama orizzontale segue l'evoluzione delle relazioni (Otis/Maeve, Eric/Adam), mentre la verticalità è data dal "paziente della settimana". Nelle ultime stagioni, la serialità si fa orizzontale, focalizzandosi sui cambiamenti sistemici (la caduta di Moordale).	8 episodi per stagione (per un totale di 4 stagioni). La durata varia dai 45 ai 60 minuti, con finali di stagione spesso più lunghi (65-70 minuti) per risolvere le molteplici linee narrative corali.	Il montaggio è corale e multilineare, alterna costantemente i punti di vista. C'è un uso frequente di montaggi paralleli per mostrare come diversi personaggi affrontino lo stesso tema (es. l'identità o il rifiuto) in modi differenti. Il ritmo è vivace, scandito da una colonna sonora pop/punk che detta l'energia delle	Meno legati al pericolo fisico e più al ritardo comunicativo (il <i>missed connection</i>). Il cliffhanger più celebre è il messaggio vocale cancellato (finale Stagione 2), che sposta la risoluzione emotiva alla stagione successiva, mantenendo alta la tensione relazionale (<i>Will they/Won't they</i>).	La serie ha un forte ecosistema paratestuale. Netflix ha pubblicato veri e propri manuali di educazione sessuale basati sulla serie e campagne social informative. L'estetica "senza tempo" (auto d'epoca, vestiti anni '80, ma con smartphone moderni) è un paratesto visivo che rende la serie universale e non databile.

		impulsi (pratica).			transizioni.		
--	--	-----------------------	--	--	--------------	--	--

La serie in questione si configura come un denso dramedy corale di formazione (*Coming-of-age*) che integra, con estrema sapienza, il genere scolastico con un peculiare procedurale educativo, dove ogni episodio presenta un caso clinico verticale inteso come metafora dei conflitti orizzontali vissuti dai protagonisti. Rivela una costruzione narrativa centrifuga, espandendosi in un coro di voci che esplorano la complessità dell'identità. Il fulcro narrativo risiede nel paradosso del terapeuta vergine incarnato da Otis Milburn, un adolescente che possiede un enciclopedico sapere teorico sul sesso ma manca di potere pratico, creando un costante attrito tra la razionalità della clinica e il caos imprevedibile delle emozioni umane. La serialità adotta una struttura orizzontale sorretta da micro-verticalità autoconclusive, privilegiando l'evoluzione dei legami e dell'identità attraverso un montaggio sinfonico e parallelo che mette a confronto le reazioni di personaggi diversi di fronte a temi universali come il lutto o il tradimento. Il racconto si espande oltre la figura di Otis e della sua socia Maeve Wiley per abbracciare le traiettorie di Eric, Adam e Aimee, trasformando Moordale in un laboratorio di adultizzazione che culmina nella resistenza politica contro il regime repressivo della preside Haddon e nella simbolica chiusura della scuola. Nel passaggio definitivo verso la maturità, l'adultizzazione si manifesta attraverso una radicale metamorfosi degli indici comportamentali. Il corpo smette di essere un ostacolo ansioso per divenire un linguaggio relazionale e un luogo dell'identità, mentre il linguaggio evolve dal freddo gergo tecnico alla verità emotiva, insegnando che la vera maturità consiste nel saper nominare in modo puntuale i propri sentimenti. Questo processo coinvolge anche la percezione del rischio, che trasmuta dal timore del giudizio scolastico alla scelta di sacrificare la felicità immediata per la propria realizzazione futura, riflettendosi allo stesso tempo in un mutamento dei consumi, che passano dall'essere ludici o abusivi alla gestione responsabile della propria vita. Il rapporto con le autorità adulte si trasforma dalla sfida infantile al riconoscimento della fallibilità dei genitori, culminando nella capacità di sostenerli nella loro fragilità. Infine, il superamento dell'istituzione scolastica e la conquista di uno status interiore non più legato alla popolarità ma all'integrità personale sanciscono il definitivo salto nell'età adulta, rappresentato da un finale che rinuncia al lieto fine romantico per abbracciare un'accettazione matura del distacco e della solitudine come necessari spazi di crescita individuale.

Sex Education n: Analisi del micro-testo della sensorialità e della costruzione del senso	Intensità percettiva	Prossimità corporea	Plastico: Luce/Colori	Plastico: Ritmo /suono	Figurativo : Oggetti/temi	Modalità (V/P/S/D)	Enunciazione
Episodio 1x01-	L'intensità è caratterizzata da un iperrealismo imbarazzante. La percezione non è filtrata dal mistero, ma dall'urgenza biologica. I dettagli sono vividi: il rossore dei volti, il sudore, i rumori corporei amplificati. L'intensità nasce dal contrasto tra l'ambiente idilliaco (la natura del Galles) e la goffaggine dei movimenti umani.	Si registra una distanza clinica vs. intrusione ormonale. Otis mantiene una distanza di sicurezza, osservando gli altri come "pazienti". La prossimità è vissuta come minaccia (l'intimità mancata con Adam nel finale) o come transazione economica (l'accordo con Maeve).	La luce è calda, dorata, quasi autunnale, evocando un'estetica cinematografica anni '80. I colori sono vividi (il rosso della giacca di Otis, l'arancione della casa di Jean). Questo calore cromatico contrasta con la "freddezza" analitica di Otis, suggerendo che l'ambiente è già "maturo" e vitale, mentre il protagonista deve ancora "accendersi".	Il montaggio è rapido nelle scene scolastiche (caos) e rallenta bruscamente nelle scene di "consulto" o nei momenti di ansia di Otis. La colonna sonora (Ezra Furman) definisce l'identità della serie: un mix di pop-rock ed elettropop che comunica ribellione e vulnerabilità. I silenzi sono usati per enfatizzare i momenti di <i>cringe</i> (imbarazzo sociale).	L'Ufficio di Jean: Pieno di statue falliche e libri di anatomia, rappresenta la sessualità come "oggetto di studio" privo di tabù, che per Otis diventa però un oggetto di persecuzione domestica. La Bicicletta: Simbolo dell'infanzia di Otis e della sua mobilità limitata (non guida l'auto, simbolo adulto). Profilattici/Fallici: Oggetti figurativi che introducono il tema della "clinica" e della realtà materica del sesso.	Sapere: Otis possiede un "Sapere" enciclopedico sulla sessualità ereditato dai libri e dal lavoro della madre. È un sapere analitico, freddo e clinico che gli permette di decodificare i problemi altrui (come quello di Adam), ma che non sa applicare a se stesso. È il "Sapere" che attiva la sua funzione di terapeuta. Potere: Otis vive un "non-potere". La sua ansia e il trauma legato alla professione della madre si traducono in un'impotenza psicologica (il blocco della masturbazione). Il suo "Potere" è	L'enunciazione è corale ma focalizzata. Anche se seguiamo Otis, la cinepresa indugia su Maeve ed Eric. Non c'è una voce fuori campo, il che rende il senso della storia più "esposto" e meno mediato. Lo spettatore è posto nella posizione di un "osservatore partecipante" che condivide l'imbarazzo dei personaggi.

					<p>delegato: può aiutare gli altri a fare, ma non può fare lui stesso.</p> <p>Volere: Il "Volere" di Otis è all'inizio passivo. Lui <i>non vuole</i> stare al centro dell'attenzione, <i>non vuole</i> occuparsi di sesso e <i>non vuole</i> essere come sua madre. Il "Volere" si attiva attraverso il desiderio di Maeve: accetta di aprire la clinica non per vocazione, ma per stare vicino a lei (Soggetto indotto dal desiderio dell'Oggetto).</p> <p>Dovere: Otis è dominato da un forte senso del "Dovere" morale. Quando vede Adam in difficoltà, sente di <i>dover</i> intervenire. La clinica diventa un "Dovere" contrattuale verso Maeve, ma anche una responsabilità verso i coetanei</p>	
--	--	--	--	--	---	--

						"pazienti".	
Episodio 2x07	<p>L'intensità è cacofonica e distorta. La sensorialità è dominata dall'ebbrezza di Otis: la percezione della realtà è mediata dall'alcol, che altera i volumi sonori e la stabilità delle inquadrature. Al contrario, per Aimee, l'intensità è di tipo ansioso-fobico: il bus non è più un mezzo di trasporto ma una camera di risonanza del trauma, dove ogni sguardo o contatto sfiorato diventa un'aggressione sensoriale.</p>	<p>L'episodio esplora la prossimità come violazione e come confessione:</p> <p>Violazione e Rifiuto: Aimee vive la vicinanza degli altri come un'estensione dell'aggressione subita.</p> <p>L'intrusione: Otis, nel suo stato d'ebbrezza, invade lo spazio verbale di Maeve e Ola, rompendo la distanza di rispetto.</p> <p>Confessione e Fisica: Adam e Eric vivono una prossimità carica di paura; la confessione di Adam avviene in uno spazio ristretto, dove il corpo "parla" prima della voce.</p>	<p>La festa è immersa in colori freddi (neon blu e viola) che sottolineano il distacco emotivo e lo squallore della situazione di Otis. Nel finale con Otis e Ruby a letto, invece, è illuminato da una luce naturale ma fredda, che "denuda" l'errore e l'imbarazzo senza il filtro dell'alcol.</p>	<p>Il montaggio della festa è frenetico, con tagli rapidi che mimano la perdita di controllo. Il climax è il discorso al microfono di Otis, dove il suono della musica si abbassa per lasciare spazio alla sua voce distorta e cattiva. Nei momenti focalizzati su Aimee, il suono ambientale si azzera o diventa un ronzio bianco, isolandola nella sua percezione del trauma</p>	<p>Il Bus: Da mezzo di trasporto a luogo del trauma, fino a diventare, nel finale, un tempio della sorellanza. Oggetti da Distruggere: Rappresentano, sul piano simbolico, le proiezioni maschili, le aspettative sociali e i traumi repressi che vengono fisicamente annientati. Il Microfono: Otis usa il microfono per umiliare Maeve in pubblico; l'oggetto che dovrebbe servire a comunicare diventa uno strumento di offesa ed esercizio di un "falso potere". L'Alcol: Non è più divertimento, ma veleno sociale che distrugge il "Sapere" di Otis</p>	<p>Volere: Otis vuole ferire Ola e Maeve perché si sente ferito. Adam vuole Eric, ma non può ancora gestire le conseguenze sociali. Aimee vuole tornare alla normalità ma il trauma glielo impedisce. Le altre ragazze vogliono aiutarla, trasformando un desiderio individuale in una volontà collettiva. Potere: Il "non-potere" di Aimee (l'incapacità di reagire) viene sostituito dal "Potere" del gruppo. Insieme, le ragazze possono riappropriarsi dello spazio pubblico (il bus). Adam trova il "Potere" di dire la verità sulla propria sessualità, ma Otis perde il "Potere" di influenzare positivamente gli altri, diventando</p>	<p>L'enunciazione è femminile e corale. Lo sguardo della cinepresa non è più quello analitico di Otis (che in questo episodio è marginale), ma si sposta sull'interiorità delle ragazze. Lo spettatore è invitato a provare empatia non attraverso la spiegazione clinica, ma attraverso l'emozione pura e la condivisione dello spazio fisico. Inoltre, la cinepresa non empatizza Otis, ma lo osserva cadere. Il senso dell'episodio si costruisce sulla decostruzione e dell'eroe: Otis deve perdere tutto il suo capitale sociale per poter iniziare un vero percorso di adultizzazione.</p>

						<p>patetico.</p> <p>Sapere : C'è un passaggio di "Sapere" esperienziale. Ogni ragazza rivela la propria storia di molestia o oppressione ; È anche l'episodio del fallimento totale del Sapere di Otis. Lui "sa" come curare gli altri, ma non "sa" gestire se stesso.</p> <p>Dovere: Il "Dovere" scolastico (la punizione in biblioteca) viene trasgredito per un "Dovere" etico superiore: sostenere l'amica colpita. Il senso del dovere di Otis svanisce sotto l'alcol, portandolo a tradire il dovere etico del "terapeuta" (non offendere, non giudicare).</p>	
Episodio 3x05	L'intensità è viscerale e grottesca. L'episodio è dominato da una	Si assiste a una dinamica di allontanamento	All'esterno , in Francia, la luce è	Il montaggio accelera nelle scene di disastro (l'incidente del bus),	Il Messaggio Vocale: È l'oggetto-fantasma che aleggia da	Volere: Otis e Maeve <i>vogliono</i> chiarezza, superando le resistenze	L'enunciazione è rivelatoria e focalizzata. La macchina da presa

	<p>percezione "olfattiva" e materica quasi nauseante (l'incidente del bagno sul bus). Questa intensità serve a de-romanticizzare la gita scolastica, riportando il corpo alla sua realtà più cruda e imbarazzante. L'intensità percettiva si sposta sul silenzio sospeso del finale alla stazione di servizio abbandonata.</p>	<p>forzato e attrazione magnetica: Distanza e Disagio: Sul bus, la prossimità fisica è vissuta come una prigionia (Otis e Maeve sono vicini ma emotivamente distanti). La Sincronia dei Corpi: Quando Otis e Maeve vengono dimenticati alla stazione, la distanza sociale scompare. La prossimità diventa necessaria per la sopravvivenza (il freddo, l'oscurità) e culmina nel contatto fisico del bacio, che annulla i chilometri di incomprensioni accumulate.</p>	<p>naturale, polverosa e quasi nostalgica. I colori sono meno saturi rispetto a Moordale, suggerendo una "sospensione" dalla realtà quotidiana. Il finale, invece, è dominato dal blu profondo della notte e dalle luci artificiali e fredde della stazione di servizio. In questo vuoto cromatico, i volti di Otis e Maeve diventano l'unico punto focale, evidenziando la loro verità emotiva.</p>	<p>creando un senso di panico comico. L'uso di suoni ambientali sgradevoli sottolinea il disagio fisico, mentre nel finale, il ritmo rallenta. Il suono ambientale (il vento, il silenzio della Francia rurale) sostituisce la colonna sonora pop, creando un'atmosfera di intimità quasi sacrale che prepara lo spettatore alla confessione di Otis.</p>	<p>una stagione intera. In questo episodio diventa parola detta, trasformando si da dato digitale perso a confessione verbale presente. Il Bus in panne: Rappresenta l'istituzione che "lascia indietro" i protagonisti. È il veicolo del caos che deve rompersi affinché la verità possa emergere ed è anche simbolo della rottura definitiva del sistema scolastico sotto la guida di Hope; l'istituzione è "ferma" e inquinante.</p>	<p>dei rispettivi partner e del passato. Inoltre, Il Volere di Otis non è più mediato dalla clinica o dal parere della madre; è un volere puro e individuale. Potere: I protagonisti perdono il potere di controllare gli eventi (vengono lasciati a terra), ma acquistano il potere di agire sui propri sentimenti senza interferenze esterne. Sapere: È l'episodio del "Sapere" definitivo: Maeve viene a sapere del messaggio vocale cancellato. La circolazione e dell'informazione rompe l'equivoco narrativo. Il Sapere passa dall'essere un segreto distruttivo a una verità liberatoria. Dovere: Il dovere di seguire il gruppo viene meno,</p>	<p>abbandona la coralità frenetica delle prime scene per stringersi in primi piani (PP) e piani stretti sui due protagonisti. Lo spettatore non è più un osservatore della massa scolastica, ma un complice intimo, è posizionato emotivamente e "dietro la schiena" di Otis e Maeve, condividendo o la loro bolla di isolamento durante il bacio. Il senso dell'episodio si costruisce sulla catarsi: la distruzione dell'ordine (il bus rotto, i ragazzi smarriti) è la condizione necessaria per la ricostruzione del legame.</p>
--	--	---	--	---	---	---	--

						permettend o la nascita di un momento di verità che il contesto sociale della scuola avrebbe impedito.	
Episodio 4x08	L'intensità è rarefatta e malinconica. L'episodio abbandona il caos delle stagioni precedenti per una chiarezza quasi dolorosa. Gli stimoli sensoriali sono meno aggressivi: la serie abbraccia una malinconia matura. La percezione è focalizzata sull'assenza: la camera indugia sugli spazi vuoti della scuola Cavendish e della casa di Otis. L'intensità non nasce dall'azione, ma dal peso emotivo delle parole (la lettera di Maeve, il discorso di Eric).	Si registra una prossimità di congedo: L'intimità finale: La vicinanza tra Otis e Maeve nel loro ultimo incontro non è carica di tensione erotica, ma di una tenerezza rassegnata. Il corpo non cerca più il possesso, ma il ricordo. La riconciliazione fisica: Adam e suo padre Peter trovano una nuova prossimità attraverso il lavoro manuale e l'equitazione. Il contatto non è più mediato dal conflitto, ma dalla cooperazione silenziosa nella fattoria. Il corpo maschile smette di essere uno	Molte scene chiave avvengono durante la "golden hour" o con luci soffuse, simboleggiando la fine di un'era (l'adolescenza). I colori sono più naturali e meno saturi. C'è un ritorno ai toni del marrone, del verde scuro e del legno (la fattoria di Adam, la camera di Otis). Il colore smette di essere un "accessorio pop" e diventa una manifestazione dello stato d'animo: calmo, riflessivo, adulto, suggerendo che i conflitti interiori si sono placati.	Il montaggio è lento, concede lunghi respiri. Non c'è più la frenesia del montaggio parallelo delle prime stagioni; qui ogni sottotrama riceve il suo tempo di "congedo". Le inquadrature finali di Otis che guarda fuori dalla finestra ricalcano quelle del primo episodio, ma con un significato opposto (dalla curiosità alla consapevolezza). La colonna sonora è meno invadente. I silenzi sono densi di significato. La voce di Maeve che legge la lettera finale a Otis funge da <i>over</i> narrativo che ricomponete tutti i frammenti sensoriali della serie in un unico	La Lettera di Maeve: È l'oggetto-tema centrale. Rappresenta la risoluzione del conflitto comunicativo: il passaggio dal digitale (messaggi vocali persi) all'analogico (parola scritta permanente). Rappresenta l'eredità emotiva. La Recinzione (Adam): Simbolo del confine che viene riparato; riparare la recinzione significa riparare il rapporto col padre e con sé stessi. Il Cavallo: Simbolo del legame ritrovato tra Adam e Peter, un ponte non verbale tra due generazioni che non sapevano parlarsi. La Clinica (assente): Il	Sapere: Il Sapere è ora autoconsapevolezza. I protagonisti sanno chi sono e cosa vogliono, anche se questo comporta dolore. Non è più un sapere clinico sugli altri, ma un sapere esistenziale su di sé. Otis e Maeve ora "sanno" che l'amore non basta se le traiettorie di vita divergono. È un sapere amaro ma adulto. Potere: Il Potere di lasciare andare. Otis e Maeve hanno il potere di scegliere di non stare insieme per non ostacolare le rispettive carriere. Volere: Il Volere si trasforma in progettualità. Il volere individuale non è più egoistico,	L'enunciazione è testamentaria. La cinepresa saluta i personaggi con carrellate fluide che sembrano accarezzare gli ambienti ormai vuoti (Moordale chiusa, la camera di Otis). Lo spettatore non è più un complice delle bravate, ma un testimone del passaggio all'età adulta. Non è più dentro il loro caos, ma è osservatore di una transizione compiuta. Il senso finale è la trascendenza: i personaggi hanno superato la fase del "sesso come problema" per arrivare alla "vita come scelta".

		strumento di violenza o sport per diventare uno strumento di cura e vicinanza emotiva.		senso finale.	tema della "clinica" svanisce perché i personaggi hanno interiorizzato il sapere. Non hanno più bisogno di un terapeuta esterno; sono diventati i terapeuti di sé stessi.	ma vocazionale . Dovere: Superata la fase del "dovere sociale" scolastico, emerge il dovere di essere autentici, anche a costo della solitudine.	
--	--	--	--	---------------	---	---	--

Indici di adultizzazione; Sex Education	A1: Corpo/Sesso	A2: Lingua ggio	A3: Rischio	A4: Consumi	A5: Rapporto con le autorità adulte	A6: Social/Digital	A7: Istituzioni	A8: Status
Episodio 1x01	Medio/Basso	Alto	Medio	Medio/Basso	Alto (invertito)	Medio	Medio/alto	Medio
Episodio 2x07	Alto	Basso	Alto	Alto	Medio	Medio/basso	Medio	Medio/basso
Episodio 3x05	Medio	Medio	Alto	Basso	Alto	Basso	Alto	Alto
Episodio 4x08	Medio/Basso	Alto	Medio	Assenti	Alto	Assente/basso	Medio	Alto

1.Episodio

1x01:

Sebbene il sesso costituisca il fulcro tematico dell'episodio, per il protagonista Otis Milburn il corpo rappresenta un limite paralizzante. Soffrendo di un blocco psicologico che gli inibisce persino la masturbazione, Otis vive la propria fisicità con vergogna e distacco. Il sesso è percepito dal protagonista come un fastidioso "rumore" esterno o un problema clinico altrui, mai come un'esperienza personale e agita. A questa repressione fisica fa da contrappeso un'adultizzazione prettamente cognitiva, che si manifesta attraverso il linguaggio. Otis adotta un registro verbale sofisticato, asettico e terapeutico — ereditato dai manuali della madre — utilizzandolo come scudo protettivo per evitare di confrontarsi con la propria goffaggine adolescenziale. Questo contrasto stabilisce le regole d'ingaggio e il patto finzionale della serie: un'ironica inversione per cui un adolescente sessualmente represso funge da oracolo per i

coetanei. Di conseguenza, in questo primo episodio la propensione al rischio è minima. Otis è un personaggio cauto, quasi paralizzato dalla paura delle conseguenze; l'unico rischio che accetta di correre (aprire la clinica clandestina con Maeve) non deriva da un'autonoma spinta verso l'ignoto, ma dal bisogno di approvazione sociale e dall'attrazione verso la ragazza. Anche i consumi riflettono questa immaturità e la perdurante dipendenza materna: si muove solo in bicicletta, mangia i cereali preparati dalla madre e vive in uno spazio invaso da feticci dell'infanzia. Non vi è alcuna traccia di consumi "adulti" (alcol, sostanze, gestione autonoma del denaro), se non come puri oggetti di studio clinico distaccato. Sul fronte relazionale, si registra una netta dicotomia nel rapporto con l'autorità. Da un lato, si assiste a una radicale inversione dei ruoli nello spazio domestico: Otis si comporta da "genitore" nei confronti della madre Jean, criticandone la disinibita apertura sessuale nel tentativo di imporre un ordine moralista. Dall'altro lato, verso l'autorità istituzionale scolastica (il preside) mantiene un atteggiamento di totale sottomissione e timore. In termini di serialità complessa, la sceneggiatura lavora qui su un profondo meccanismo di *allineamento* emotivo: ci è ancora alle insicurezze di Otis, spingendoci a empatizzare con la sua paralisi emotiva mascherata da superiorità intellettuale. Infine, l'ambiente scolastico (il liceo Moordale) è percepito come uno spazio gerarchico e ostile da cui proteggersi, senza alcun senso di appartenenza o volontà di sfidarne le regole. In questo microcosmo, Otis e il suo migliore amico Eric occupano il gradino più basso della scala sociale, considerati "strambi" e invisibili. Lo status di "terapeuta", che Otis acquisirà progressivamente, è in questa fase solo embrionale e nasce come un segreto clandestino, non come riconoscimento pubblico di potere o maturità. A riflettere questa marginalità contribuisce anche l'uso della tecnologia: il digitale è presente ma ha una funzione puramente strumentale (scambiare informazioni logistiche sulla clinica), non fungendo ancora da palcoscenico per la proiezione identitaria o per la gestione complessa delle relazioni sociali, le quali restano ancorate al confronto — o alla fuga dal confronto — puramente fisico.

2.

Episodio

2x07:

Il corpo si trasforma nel principale campo di battaglia, dove la fisicità smette di essere materia teorica per tramutarsi in un'azione dalle conseguenze pesanti. Per Aimee, il corpo coincide con il luogo del trauma (il blocco psicologico nel salire sul bus); per Adam e Ola, l'energia fisica viene scaricata nella distruzione materiale all'interno della smash room. In questo scenario, le istituzioni e gli spazi pubblici perdono la loro funzione protettiva per essere vissuti come luoghi di costrizione o di pericolo. Tuttavia, in un momento di forte riappropriazione, le ragazze

trasformano il bus da spazio istituzionale traumatico a luogo di sorellanza politica, compiendo un profondo atto di maturazione collettiva che eleva il loro reciproco status sociale. Al polo opposto, l'arco narrativo di Otis subisce un tracollo. La sua adultizzazione passa attraverso un rito di passaggio distorto: il consumo autonomo di sostanze (l'alcol), non più mediato dai genitori ma vissuto come scelta distruttiva che lo conduce alla perdita di coscienza e a un atto sessuale agito senza controllo (il finale a letto con Ruby). Parallelamente, si registra una drastica regressione verbale: il protagonista perde il suo rassicurante registro clinico per scadere nell'insulto gratuito e volgare durante il suo discorso alla festa. Il linguaggio smette di essere uno strumento terapeutico e regredisce ad arma di offesa infantile. L'aspetto digitale aggrava questo isolamento, agendo come un "fantasma" relazionale: il messaggio vocale lasciato in sospeso nel precedente episodio pende come un peso narrativo, dimostrando come la tecnologia non sia più solo funzionale, ma funga da deposito per le verità che i personaggi non riescono a dirsi faccia a faccia. Di conseguenza, Otis perde lo status di "terapeuta saggio" acquisito nelle stagioni precedenti, riducendosi, agli occhi dei pari, a un adolescente immaturo ed egoista. Il rischio, in questa fase, travalica la sfera puramente sociale per farsi esistenziale e fisico. Jackson, ad esempio, mette a repentaglio la propria incolumità (l'autolesionismo alla mano) per sfuggire alle pressioni agonistiche, ma al contempo raggiunge un'autentica adultizzazione affrontando le madri e rompendo i vecchi patti familiari. Otis, invece, approfitta dell'assenza di Jean per una trasgressione puramente ribelle e non cooperativa, perdendo la fiducia delle persone care per un disperato bisogno di affermazione. In termini narratologici, come teorizzato da Jason Mittell, la *Complex TV* utilizza proprio questi momenti di rottura per testare severamente l'alleanza morale dello spettatore. Costringendoci a osservare il protagonista mentre si comporta in modo riprovevole e autodistruttivo, la serie sfida il nostro "tifo" iniziale, dimostrando la fluidità e la profonda ambiguità delle relazioni parasociali nel panorama seriale contemporaneo.

3.

Episodio

3x05:

In questo episodio, il corpo smette di essere un asettico oggetto clinico o un mero ricettacolo di traumi per trasformarsi nel veicolo di un'emozione autentica. La prossimità tra Otis e Maeve alla stazione di servizio non è dettata dalla pressione dei pari o dall'alterazione alcolica, ma da un desiderio lucido e consapevole. Il bacio finale segna così la transizione verso una fisicità

pienamente integrata con l'affettività, non più scissa o temuta. Di pari passo, si assiste a un ridimensionamento del registro clinico in favore di quello emozionale: Otis abbandona l'approccio diagnostico per verbalizzare in modo sincero il proprio dolore e i propri errori. Il linguaggio cessa di fungere da scudo intellettuale per farsi trasparente e vulnerabile, a testimonianza di una profonda maturazione della competenza comunicativa. Su un piano più corale, l'episodio ridefinisce il concetto di rischio, innalzandolo ai massimi livelli sotto forma di scontro identitario e politico. Gli studenti accettano di subire le gravi punizioni imposte dalla preside Hope pur di difendere la propria espressione individuale. In questo contesto, anche i consumi si tramutano in un atto di resistenza: il rifiuto della divisa scolastica rappresenta una netta opposizione all'omologazione e al "consumo di massa" dell'identità istituzionale. Al tempo stesso, la gestione del grottesco incidente sul bus (coinvolgente Rahim e Adam) dimostra come i ragazzi siano ormai in grado di affrontare le crisi e le funzioni corporee in totale autonomia, senza l'ausilio delle figure adulte. L'autorità, incarnata da Hope, viene percepita in modo puramente repressivo e antagonista: il rapporto non si basa più sulla sottomissione o sull'inversione dei ruoli, ma sfocia nell'aperta ribellione. I protagonisti smettono di cercare l'approvazione genitoriale o scolastica per darsi regole proprie, delegittimando un'istituzione che si dimostra incapace di comprenderli. Il collasso simbolico del liceo Moordale si compie definitivamente durante la gita in Francia. Allontanandosi dalle mura scolastiche, emerge come l'istituzione non riesca più a contenere l'evoluzione dei soggetti, arrivando ad "abbandonare" fisicamente Otis e Maeve a terra. Questa frattura visiva tra il percorso dei ragazzi e quello del sistema è ulteriormente rafforzata dal paradosso tecnologico: in questo frangente, il digitale fallisce o viene volutamente ignorato. La verità non è mediata dallo schermo (il celebre messaggio vocale cancellato viene finalmente rivelato a voce), ma esige la presenza fisica. Con la tecnologia ridotta a rumore di fondo, la risoluzione dei conflitti si riappropria dello spazio tangibile della stazione di servizio. Questa complessa dinamica narrativa porta a compimento gli archi di trasformazione dei personaggi, i quali, abbandonata l'iniziale passività, sfidano lo status quo consolidando un'inedita autonomia. I protagonisti non sono più ingabbiati nelle etichette scolastiche stereotipate (il bullo, lo sfigato, la bad girl), ma si definiscono attraverso le proprie scelte morali. Otis acquisisce uno status di maturità assumendosi la responsabilità delle proprie colpe, mentre Maeve si eleva a soggetto desiderante, capace di ascoltare e assecondare la propria verità interiore.

In questo episodio finale, la fisicità cessa di essere un'urgenza ormonale o un problema da risolvere per integrarsi definitivamente nella sfera psichica. Il sesso viene vissuto come una scelta consapevole e non più come un rito di passaggio, portando a un'accettazione matura della distanza corporea. Otis e Maeve scelgono infatti di separarsi per non ostacolare le rispettive traiettorie di vita. Parallelamente, il linguaggio raggiunge l'apice della maturità. Abbandonato il registro clinico della prima stagione e quello regressivo della seconda, la comunicazione assume un tono quasi testamentario. La lettera che Maeve scrive a Otis rappresenta la capacità di sintetizzare un intero percorso evolutivo in parole profonde, oneste e definitive, trasformando la parola nel ponte che sopravvive alla separazione fisica. Di conseguenza, il rischio diviene puramente esistenziale. I personaggi accettano la solitudine (Otis) o l'ignoto in un altro Paese (Maeve) pur di rimanere fedeli alla propria vocazione, affrontando il rischio tipicamente adulto di perdere la sicurezza relazionale per inseguire la realizzazione individuale. Anche le dinamiche di consumo e il rapporto con le figure di autorità subiscono una radicale ridefinizione. I consumi si spostano verso la riparazione e la cura: gli oggetti smettono di essere feticci identitari per diventare strumenti di responsabilità verso l'altro. Adam trova la sua dimensione nel lavoro manuale e nella gestione della fattoria (un impiego produttivo di energie), mentre Otis si prende cura della sorellina e della casa. Questo segna il raggiungimento di una parità assoluta con le autorità adulte. Otis non giudica più la madre Jean, ma la sostiene nel suo momento di vulnerabilità post-partum agendo come un partner emotivo maturo, così come Adam insegna al padre ad accettare la propria fragilità. Gli adulti vengono ora riconosciuti e trattati dai ragazzi come esseri umani fallibili. Jason Mittell sottolinea che la grandezza di un finale di stagione si valuta anche dalla risoluzione e dalla coerenza tematica con cui congeda i suoi protagonisti; in quest'ottica, l'episodio celebra un ritorno all'essenziale e all'analogico. Il momento più alto della comunicazione relazionale avviene tramite una lettera cartacea: il digitale, in precedenza causa di drammatici fraintendimenti (come il messaggio vocale cancellato nella seconda stagione), recede in secondo piano rispetto alla profondità della parola scritta e del "pensiero lento". Infine, l'epilogo sancisce il congedo definitivo dalle istituzioni educative protettive. La scuola di Moordale è ormai un ricordo e il nuovo istituto Cavendish ha esaurito la sua funzione di "bozzolo". I ragazzi sono pronti a fare il loro ingresso nelle istituzioni del mondo adulto (l'università, il mondo del lavoro, o la chiesa per Eric), percepite ora non più come recinti, ma come mezzi per realizzare la propria missione sociale. Tutto ciò culmina nel raggiungimento dello status di individuo autonomo. Otis conclude la serie da solo, ma integro: non è più definito dal suo ruolo di "terapeuta della scuola" né dall'essere semplicemente il figlio di Jean. È un adulto consapevole dei propri limiti e delle proprie potenzialità. Lo status di

adolescente viene ufficialmente dismesso, chiudendo un arco evolutivo che, nel rispetto dei canoni della serialità complessa, restituisce allo spettatore la piena risoluzione emotiva e morale dell'opera.

3.5 Sintesi comparativa: la mutazione dell'immaginario adolescenziale tra regime lineare e delle piattaforme

Il confronto tra il blocco delle serie pre-2010 (*Dawson's Creek*, *The O.C.*) e quelle post-2015 (*Sex Education*, *Wednesday*) rivela una trasformazione profonda non solo nei contenuti, ma nella grammatica visiva e sensoriale. Se nel regime lineare degli anni Duemila l'adolescenza era rappresentata come un'ascesa ponderata e filtrata da una "patina" di perfezione, le produzioni contemporanee delle piattaforme configurano un'esperienza di crescita immediata, esplicita e densa dal punto di vista visivo. Sotto il profilo estetico, applicando le categorie semiotiche di Greimas teorizzate in precedenza, lo scarto tra il regime lineare e quello delle piattaforme emerge con evidenza scientifica fin da subito dal piano plastico e figurativo. In *Dawson's Creek* e *The O.C.*, la rappresentazione è dominata da colori caldi, solari e saturi, che si affidano a un'illuminazione naturalistica e diurna. L'uso sistematico del campo medio e del campo/controcampo colloca i corpi degli adolescenti in uno spazio sicuro, misurabile e socialmente integrato, comunicando un'idea di adolescenza ancora inserita in una cornice di "serenità tematica" e protezione. I vestiti seguono i canoni del preppy o del glamour aspirazionale: in *The O.C.*, in particolare, l'adultizzazione è di tipo economico e di lifestyle, dove l'abito e il lusso servono a segnalare l'appartenenza a una classe sociale adulta e desiderabile. Il livello plastico, in questa fase, si limita ad accompagnare la narrazione senza sovrastarla, operando in chiave simbolica. La luce californiana o la provincia americana rassicurano lo spettatore, mantenendo intatta la "patina" protettiva della moratoria adolescenziale. A livello tematico, in questo periodo lo scarto risiede nella natura del discorso sulla crescita, che risulta costantemente mediata dalla parola. I personaggi di *Dawson's Creek* sono protagonisti di un'adultizzazione verbale e riflessiva, "piccoli adulti" che analizzano i propri sentimenti con una proprietà di linguaggio filosofica. Secondo il *The Guardian*, il livello e la densità dei dialoghi hanno definito un nuovo standard per le rappresentazioni nella narrativa degli adolescenti che non si era mai verificato in precedenza. Citando quanto scritto nell'articolo: «Nessuno aveva mai lusingato l'autostima degli adolescenti ritraendoli come

intelligenti e capaci di un'intensa introspezione, [...] capaci di parlare con frasi lunghe, ponderate e solitamente perfettamente costruite». Questa serie ha il merito di aver cambiato in modo irreversibile il volto della televisione per i giovani adulti: «I personaggi di Dawson's Creek provavano più emozioni, leggevano di più, si preoccupavano di più, piangevano di più e, soprattutto, parlavano di più rispetto a qualsiasi altra rappresentazione televisiva di adolescenti». Probabilmente, senza questa serie che ha funto da precursore, non esisterebbero opere come *The O.C.* o *Gossip Girl*. Tuttavia, già con *The O.C.* questo modello inizia a incrinarsi a favore del rischio e dello status. La serie rappresenta il trionfo della disillusione postmoderna e del trauma che fa irruzione nel privilegio, segnando un'accelerazione verso quella sensorialità traumatica che prepara il terreno per l'estetica estrema degli anni successivi.

Nel regime post-2015, infatti, la distinzione crolla in modo definitivo. Le nuove produzioni operano una noirizzazione o una saturazione vintage dell'estetica, inaugurando una vera e propria rottura semiotica. La regia abbandona la rassicurante distanza del campo medio per asfissiare lo spettatore con l'uso insistito del primissimo piano o della macchina da presa a mano (come avviene ad esempio in *Sex Education*), codificando topologicamente l'isolamento e l'urgenza biologica dei protagonisti. In *Wednesday*, un dettaglio plastico cruciale è la scelta recitativa di far sì che Mercoledì non batta mai le palpebre. I suoi occhi grandi e fissi diventano il vero e unico veicolo comunicativo. Secondo l'autrice Kathryn Van Arendonk, nel suo articolo su *Vulture*, il vero "mistero" che tiene incollato lo spettatore è cercare di leggere il volto di Jenna Ortega, attendere pazientemente quel minuscolo mezzo sorriso o quel movimento impercettibile delle sopracciglia che segnala un potenziale cedimento affettivo. L'elemento di maggiore tensione e fascino è proprio la staticità del corpo dell'attrice, la quale ha costruito una postura rigidissima e una camminata in cui le braccia non oscillano quasi mai. Questo rifiuto categorico del movimento naturale crea una barriera visiva costante tra lei e il resto del mondo, isolandola anche sul piano plastico. Inserendo una performance "morta" in un ambiente ipersaturo e melodrammatico come la Nevermore Academy, l'attrice evidenzia l'assurdità del mondo adolescenziale che la circonda. Al contempo, in *Sex Education*, nonostante tutto ruoti attorno alle relazioni (tra genitori e figli, migliori amici, generazioni diverse), il corpo viene sempre esposto nella sua verità biologica, privandolo della protezione rassicurante della "patina" del passato. Il sesso viene spogliato della sua componente romantica per diventare una competenza tecnica e un territorio di indagine "clinica". La percezione non è più filtrata esclusivamente dal dialogo, ma dall'urto sensoriale: il rossore, il sudore e la prossimità dei corpi diventano il vero testo dell'opera. Il livello plastico cessa di essere un semplice sfondo per

trasformarsi nel veicolo primario di adultizzazione, pur insistendo sul fatto che non è solo la conoscenza tecnica a facilitare le dinamiche interpersonali, ma soprattutto la volontà di crescere e cambiare.

In definitiva, se le serie pre-2010 cercavano di costruire l'adulto attraverso un percorso di consapevolezza e dialogo, le serie contemporanee proiettano l'adolescente direttamente nell'adulthood, utilizzando la sensorialità, il trauma e l'iper-esplicitzza come nuovi *gatekeeper* dell'esperienza. L'adolescente non "aspira" più a diventare adulto, ma agisce in un mondo dove le soglie generazionali sono state annullate da una visibilità totale e da una partecipazione immediata ai codici della maturità.

Capitolo 4- Analisi dei contenuti audiovisivi Crossover (serie tv)

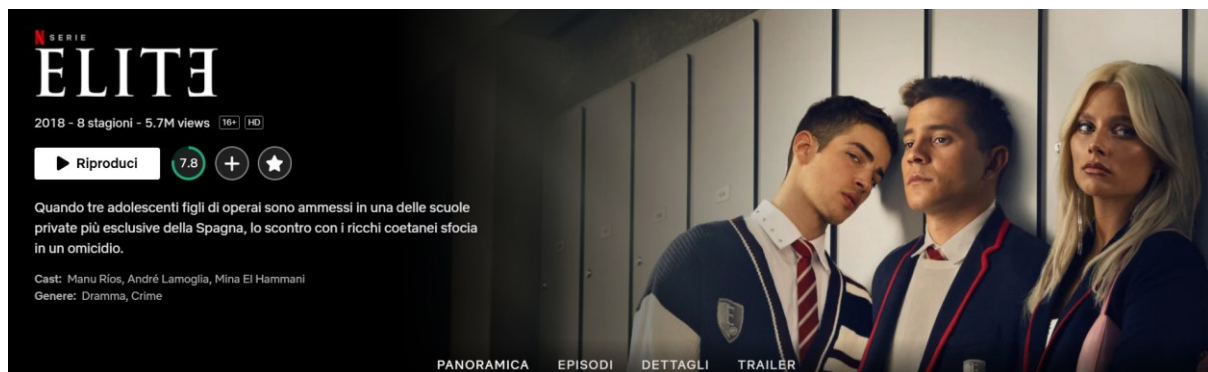
4.1 L'estetica del Crossover: *Élite*, *Euphoria*, *Squid Game* e *Stranger Things*

Il panorama audiovisivo contemporaneo è dominato da prodotti che sfidano la categorizzazione per fasce d'età, posizionandosi in una zona grigia definita "crossover". Questi titoli non si limitano a intercettare il pubblico di pertinenza, ma diventano fenomeni di massa capaci di unire generazioni diverse attraverso estetiche iper-visibili e tematiche universali, seppur declinate con una crudezza inedita. All'interno di questo insieme, è possibile distinguere due direttrici fondamentali: il crossover di genere e nostalgia (*Stranger Things* e *Squid Game*) e il crossover di iperrealismo traumatico (*Élite* ed *Euphoria*).

4.2 *Élite* ed *Euphoria*: l'estetizzazione del trauma e dello status

Élite ed *Euphoria* sono serie che nascono come "Teen Drama", ma hanno trasceso il genere per diventare prodotti di interesse transgenerazionale. Sebbene entrambi i titoli condividano l'ambientazione scolastica, essi rappresentano due declinazioni diverse della crescita accelerata.

4.2.1 *Élite* 2018:



Élite si pone come l'erede oscuro di *The O.C.*, e ancor di più di *Gossip Girl*. Serie tv dove l'indice di Status e lo scontro di classe sono sempre presenti. In *Élite* questi indici vengono più che esasperati. Eccessi, iper-sessualizzazione e la presenza di una componente thriller sono elementi costanti. È un prodotto "ponte" che unisce il pubblico dei teen-drama classici con gli amanti del thriller/noir adulto. L'uso sistematico del crimine e della polizia (procedurale) la rende fruibile anche a chi non è interessato alle dinamiche scolastiche. È proprio questa struttura a flashback che crea una sorta di alchimia. Trasformando il sangue (degli studenti assassinati), il sudore (delle coppie – e delle relazioni a tre – che fanno sesso) e le lacrime (dei migliori amici

traditi) in oro televisivo. Qui l'adultizzazione è legata al potere economico e alla manipolazione sociale: i protagonisti agiscono come adulti cinici in un mondo dove le autorità sono assenti o complici.

Analisi della macrostruttura e della temporalità narrativa.	Tipologia	Concept	Serialità	Formato e durata	Montaggio narrativo	Cliffhanger	Paratesti
<i>Elite</i>	Teen-Drama procedurale e Noir di Classe. La serie si configura come un ibrido: da un lato segue le dinamiche scolastiche e sentimentali tipiche del <i>coming-of-age</i> , dall'altro utilizza la struttura del "whodunit" (giallo a enigma). La tipologia è definita dal conflitto sociale (ricchi vs. poveri) che funge da motore per l'azione criminale.	Il privilegio come zona di impunità. Il concept ruota attorno all'idea che, in un ambiente iper-elitario, i confini morali siano fluidi e che la crescita avvenga attraverso la complicità e il delitto.	La serie è orizzontale con incastri prolettici; ogni stagione è costruita attorno a un singolo evento traumatico (un omicidio, una scomparsa). La verticalità degli episodi è quasi assente, poiché ogni segmento è un tassello necessario per risolvere il puzzle investigativo che copre l'intero arco stagionale.	La serie presenta 8 stagioni (ciclo completo). Con 8 episodi per stagione (formato "lean" e denso). Ogni episodio dura tra i 45-55 minuti. Questo formato permette un ritmo serrato, mantenendo alta la soglia dell'attenzione e senza dispersioni riflessive, tipico del consumo da <i>binge-watching</i> .	Il montaggio è multi-temporale e alternato, frammenta la temporalità in due piani distinti: Il Presente dell'Inchiesta: Scene brevi, luci fredde, interrogatori di polizia o scene del crimine. Il Passato Ricostruttivo: Il flusso principale degli eventi che porta al crimine. Questi due piani si intrecciano sempre, creando una temporalità della colpa dove lo spettatore conosce l'esito (il morto) ma non il percorso (il movente e l'assassino).	Informazioni parziali e rivelazioni d'identità. <i>Elite</i> non usa solo il cliffhanger d'azione, ma soprattutto quello epistemico: alla fine di ogni episodio viene rivelato un dettaglio dell'indagine che ribalta i sospetti su un nuovo personaggio. L'obiettivo è spingere lo spettatore a riconsiderare tutto ciò che ha visto nei 40 minuti precedenti.	Storie Brevi: Una serie di mini-episodi (3 puntate da 10 minuti) usciti tra le stagioni. Questi paratesti sono fondamentali perché approfondiscono la psicologia dei personaggi al di fuori del contesto thriller, fungendo da "ponte" narrativo e mantenendo l'engagement della fan-base. Estetica Social: La promozione e l'estetica della serie (colori neon, uniformi griffate) debordano su Instagram e TikTok, rendendo il brand <i>Elite</i> un prodotto di lifestyle oltre che una narrazione. Colonna Sonora: L'uso di hit pop e reggaeton contemporaneo o ancora la

							serie a una temporalità "immediata" e iper-attuale.
--	--	--	--	--	--	--	---

In *Élite*, la struttura narrativa rompe i confini della temporalità distesa per adattarsi al ritmo sincopato del thriller e del consumo on-demand. Il tempo non è più "chiuso" e rassicurante, ma frammentato e prolettico. La maturazione non avviene per accumulo di parole, ma per accumulo di traumi e segreti. Si passa dall'adolescenza come performance sociale — con i ragazzi che entrano a Las Encinas esibendo status e ricchezza — alla vita come sopravvivenza giudiziaria, dove proteggere il gruppo da un omicidio diventa l'unico obiettivo. L'intensità è quanto più sensoriale. La vicinanza tra i corpi è erotica e tattica, trasformando il contatto fisico in uno strumento di negoziazione del potere piuttosto che nella conclusione di un processo verbale. In questo scenario, l'abbigliamento funge da uniforme di potere. Le divise personalizzate segnano il confine del privilegio e definiscono lo Status, trasformando il look in un'armatura che dichiara la propria posizione gerarchica. L'adulità non si manifesta nell'analisi delle emozioni, ma nella capacità di gestire le conseguenze legali e sociali delle proprie azioni. L'adulizzazione è, dunque, una questione di complicità e gestione del capitale, un processo di conquista dell'impunità e maturazione del potere che porta a manipolare o sostituire un'autorità adulta fallimentare. Il coinvolgimento in situazioni di violenza, il consumo di sostanze e la gestione ossessiva della reputazione digitale costituiscono i pilastri del racconto. La reputazione si costruisce e distrugge tramite lo smartphone e la viralità; il corpo e la tecnologia sono i canali primari per dominare l'altro. Il filo conduttore è la conservazione del privilegio attraverso un conflitto di classe che alimenta temi come l'omertà e la corruzione morale. L'estetica, dominata da luci fredde, neon e ritmi frenetici, non permette una distanza riflessiva ma proietta lo spettatore in un "urto" percettivo costante. Anche nell'intimità, il montaggio resta inquieto, alternando il presente dei desideri al futuro degli interrogatori. L'adolescenza diventa così un'arena di scontro fisico e digitale dove crescere significa imparare a nascondere le prove, prima ancora che a nominare i sentimenti, sacrificando l'autenticità sull'altare della visibilità e del successo.

Elite: Analisi del micro-testo della	Intensità percettiva	Prossimità corporea	Plastico: Luce/Colore	Plastico: Ritmo /suono	Figurativo: Oggetti/temi	Modalità (V/P/S/D)	Enunciazione
--	-----------------------------	----------------------------	------------------------------	-------------------------------	---------------------------------	---------------------------	---------------------

sensorialità e della costruzione del senso							
Episodio 1x01- 'Benvenuti'	L'intensità è altissima e polarizzata. La narrazione aggredisce i sensi dello spettatore alternando l'opulenza quasi accecante di Las Encinas (marmi, vetrate, uniformi perfette) alla cupezza claustrofobica degli interrogatori. La percezione è dominata dal "nuovo": lo sguardo dei tre borsisti che "urtano" un ambiente non progettato per loro, caricando ogni inquadratura di tensione sociale.	La vicinanza tra i corpi è invasiva e strategica. Non esiste lo spazio del "rispetto" adolescenziale; i corpi si sfiorano per provocazione o per marcare il territorio. La distanza fisica tra Marina e Samuel è già carica di un'attrazione che rompe le barriere di classe, mentre la prossimità tra i "popolari" è esibita come un segno di appartenenza esclusiva.	Luce diurna/Luce fredda, asettiche, quasi sovraesposte, che enfatizzano la perfezione artificiale del privilegio. Luce notturna/Festa: Neon saturi, rossi e blu, che suggeriscono l'eccesso e la perdita di inibizioni. Luce degli interrogatori: Ombre profonde e toni bluastri/grigi, che indicano la "verità fredda" della colpa e la fine dell'illusione.	Il ritmo è frenetico e frammentato. Il montaggio alterna il tempo lineare dell'arrivo a scuola con i <i>flash-forward</i> dell'omicidio, creando un battito cardiaco ansioso. Il suono è dominato da una colonna sonora pop-elettronica urbana che funge da propulsore dell'azione; il silenzio è presente solo negli interrogatori, caricandosi di una valenza minacciosa.	La Divisa: Non è solo un abito, ma un confine figurativo. La personalizzazione della divisa (cravatte allentate, gioielli) indica lo status individuale. L'Orologio/Gioiello: Simbolo del possesso materiale che diventerà motore del conflitto. La Piscina: Introdotta come luogo di lusso, ma già prefigurata come luogo di morte (topos del noir). Il Tema: L'intrusione e la resistenza. Il "nuovo" che destabilizza l'ordine precostituito.	Volere: Il desiderio di integrazione (Samuel) contro il desiderio di distruzione/ribellione (Marina). Potere: Il potere economico dei ricchi che si scontra con il potere della verità dei nuovi arrivati. Sapere: Lo spettatore <i>sa</i> già che qualcuno morirà (grazie ai <i>flash-forward</i>), ma non <i>sa</i> chi e perché; questo gap crea la tensione investigativa. Dovere: Il dovere di proteggere la famiglia e il proprio status a ogni costo.	L'enunciazione è soggettiva e manipolatoria. La voce narrante non è unica, ma si frammenta nei diversi testimoni che parlano alla polizia. La regia si dichiara apertamente attraverso l'uso di angolazioni estreme e movimenti di macchina fluidi (droni e steadicam) che celebrano la grandezza di Las Encinas, ricordandoci costantemente e che siamo testimoni di un mondo iper-costruito. Il passaggio tra passato e presente è marcato da una variazione cromatica netta, rendendo l'atto del raccontare parte integrante della messa in scena.
Episodio 1x08- 'Assilah'	L'intensità è parossistica e soffocante. Lo spettatore è investito da un sovraccarico sensoriale: la musica assordante	La vicinanza tra i corpi muta: da erotica a violenta e cadaverica. Durante la festa, i corpi sono	Rosso saturato: Domina la festa (luci stroboscopiche) e prefigura il sangue. Il rosso non è più	Il montaggio è serrato, quasi sincopato, alternando i preparativi, la festa e i momenti dell'omicidio con una	Il Trofeo: L'oggetto figurativo centrale. Da simbolo di eccellenza scolastica e ambizione (Status) si trasforma	Volere: Il desiderio di fuga (Marina) si scontra con il desiderio di protezione/possesso (Polo/Guzm)	L'enunciazione diventa corale e omertosa. Se nel pilota i testimoni parlavano per accusarsi, qui iniziano a

	<p>della festa di fine anno si scontra con il silenzio spettrale della scena del crimine. La percezione è distorta dall'ansia, dall'alcol e dalla fretta, creando un senso di vertigine che culmina nell'impatto fisico del trofeo sul cranio di Marina.</p>	<p>ammassati in una prossimità edonistica e caotica; nel momento dell'omicidio, la distanza si annulla in uno scontro fisico brutale. Infine, la prossimità diventa tragica nella scena del ritrovamento, dove il corpo di Marina è un oggetto inerte circondato da amici che sono ora sospettati.</p>	<p>passione, ma pericolo e morte. Blu freddo: La luce della piscina e degli interrogatori finali. Rappresenta la freddezza del segreto e la morte della speranza. Oro/Luce calda: Presente nei dettagli del trofeo e delle decorazioni, simboleggia un'opulenza che ora appare marcata e responsabile della tragedia.</p>	<p>velocità che toglie il respiro. Il suono è una miscela disturbante di musica elettronica ad alto volume, battiti cardiaci amplificati e, infine, il suono sordo dell'acqua della piscina che inghiotte i rumori della realtà.</p>	<p>nell'arma del delitto. È l'oggetto che "adulterizza" l'assassino tramite la colpa. L'Orologio: Motore segreto di tutta la stagione, rappresenta il ricatto e il legame con il mondo criminale degli adulti. La Piscina: Luogo catartico e sacrificale. L'acqua pulisce il sangue ma annega l'innocenza.</p>	<p>án). Potere: Il potere di uccidere (atto fisico) e il potere di insabbiare (atto sociale). Sapere: Il cerchio si chiude. Lo spettatore adesso <i>sa</i> chi è l'assassino, ma i personaggi iniziano a costruire un regime di "non sapere" (omertà). Dovere: dovere verso la verità vs. il dovere verso il gruppo/famiglia. Vince il dovere del silenzio.</p>	<p>parlare per nascondere. La regia utilizza inquadrature dal basso e primi piani strettissimi per catturare la paranoia. Il passaggio temporale tra il delitto e l'interrogatorio è ora fluido, come se il trauma avesse annullato la distanza tra il momento dell'azione e quello della sua negazione. La macchina da presa non è più solo testimone dell'opulenza, ma complice dell'orrore.</p>
<p>Episodio 2x07- "Scomparso da 84 ore"</p>	<p>L'intensità è psicologica e claustrofobica. La percezione è dominata da un senso di "mancanza" (l'assenza di Samuel) e dalla pressione costante del tempo che scorre (il <i>countdown</i> del titolo). Ogni dettaglio visivo è caricato di sospetto: uno sguardo prolungato, un messaggio non risposto, il rumore di una notifica. Lo spettatore è immerso in</p>	<p>La vicinanza è estenuante e ambigua. I corpi si cercano non per piacere, ma per ottenere informazioni o per darsi un falso conforto. Vediamo una prossimità "tattica" tra Carla e Samuel (nei flashback) e una vicinanza carica di tensione tra i sospettati. La distanza fisica è usata come</p>	<p>Toni lividi e freddi: Dominano le scene del presente (la ricerca di Samuel), suggerendo disperazione e vuoto emotivo. Luci soffuse e ambrate: Nei flashback tra Carla e Samuel, creano un'atmosfera di intimità pericolosa, una "bolla" che sta per esplodere. Saturazione e spettrale: Nelle</p>	<p>Il ritmo è sincopato e ansioso. Il montaggio alternato tra il passato recente e il presente dell'indagine accelera man mano che ci si avvicina al momento della sparizione. Il suono è caratterizzato da frequenze basse e persistenti (un <i>drone</i> sonoro) che trasmette un senso di minaccia imminente. La musica non</p>	<p>Lo Smartphone: Diventa il custode delle prove (le registrazioni, i messaggi). È l'oggetto che può salvare o condannare. Il Maccherone (Pasta): Il dettaglio figurativo della cena tra Samuel e Carla, simbolo dell'intimità domestica contraffatta e usata come trappola. Il Vetro/Specchio</p>	<p>Volere: Il desiderio di verità di Samuel contro il desiderio di silenzio di Carla. Potere: La capacità di manipolare i sentimenti altrui per proteggere un segreto. Sapere: Carla <i>sa</i> che Samuel sospetta di lei; Samuel <i>sa</i> di stare rischiando tutto. È un duello di intelligenze adulte. Dovere: Il</p>	<p>L'enunciazione è soggettiva e frammentaria. La regia indugia sui volti stanchi, sulle occhiaie, sui tremori delle mani, dichiarando la fragilità umana dietro lo status. Il narratore è inaffidabile: lo spettatore è portato a dubitare della realtà dei fatti fino all'ultimo secondo. La macchina da presa è "spionata", osserva i personaggi da angoli</p>

	una paranoia collettiva dove nessuno si fida di nessuno.	arma di isolamento: chi si allontana dal gruppo diventa colpevole.	scene in discoteca o alle feste, le luci sembrano riflettere uno stato di alienazione, dove il divertimento è solo una maschera per l'angoscia.	accompagna più l'azione, ma la opprime.	hio: Superfici che riflettono la doppia identità dei personaggi; l'adulto è colui che impara a convivere con il proprio riflesso distorto.	dovere di lealtà verso la famiglia che collide con il dovere di giustizia per il fratello (Samuel).	nascosti, enfatizzando il tema del controllo e della sorveglianza digitale.
Episodio 3x08- "Polo"	L'intensità è catartica e funerea. Lo spettatore percepisce la fine di un'era. La tensione non è più data dal "chi è stato", ma dal "come ne usciremo". La sensorialità è satura: il fragore del vetro che si rompe, il rumore sordo della caduta di Polo e il calore soffocante della discoteca creano un climax emotivo che si risolve in un silenzio corale e complice.	La vicinanza raggiunge il grado di comunione rituale. Nel momento in cui tutti i ragazzi toccano il trofeo per lasciare le proprie impronte, la prossimità fisica diventa un patto di sangue. Non c'è più distinzione di classe o di odio personale; i corpi si uniscono in una coreografia di protezione reciproca che annulla le distanze individuali in favore di una massa critica omertosa.	Oscurità e Flash: La scena della morte è avvolta nel buio, punteggiata da luci intermittenti che frammentano l'azione, rendendo l'omicidio un evento quasi onirico e inevitabile. Bianco / Alba: Le scene finali fuori dal club sono inondate da una luce naturale fredda e lavata, che simboleggia a un nuovo inizio sporcato dal segreto. Oro e Sangue: Il trofeo insanguinato fonde sul piano visivo lo status (oro) con la sua conseguenza tragica (sangue).	Il ritmo è solenne e circolare. Il montaggio rallenta nei momenti chiave per dare peso a ogni gesto (il passaggio del trofeo). La colonna sonora abbandona i ritmi frenetici per brani malinconici e d'atmosfera che sottolineano la perdita dell'adolescenza. Il suono ambientale (le sirene della polizia in lontananza) funge da promemoria costante della realtà adulta che incombe.	Il Trofeo: Chiude il suo ciclo figurativo. Da arma del delitto (S1) diventa l'oggetto del patto collettivo (S3). Le Impronte Digitali: Simbolo dell'identità legale che viene manipolata. Lo Champagne : Usato per pulire le prove, trasforma un oggetto di consumo e festa in uno strumento di occultamento.	Volere: La volontà collettiva di smettere di soffrire e di "andare avanti". Potere: Il potere di riscrivere la realtà. I ragazzi scoprono che, uniti, hanno più potere delle istituzioni. Sapere: Tutti sanno tutto, ma nessuno parlerà. Il Sapere diventa la base dell'Omertà. Dovere: Il dovere morale verso la giustizia viene sacrificato per il dovere di fratellanza e sopravvivenza del gruppo.	L'enunciazione è definitiva e teatrale. La regia orchestra l'uscita di scena di Polo come una tragedia greca. I flashback non sono più frammenti di dubbio, ma conferme di una risoluzione. La macchina da presa si allontana dai personaggi nel finale, lasciandoli soli nel loro nuovo status di adulti complici, segnando la distanza incolumabile che ora li separa dal resto del mondo "innocente".

Indici	di	A1:	A2:	A3:	A4:	A5:	A6:	A7:	A8:
---------------	-----------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------

adultizzazione; Elite	Corpo/ Sesso	Lingua ggio	Rischio	Consumi	Rapporto o con le autorità adulte	Social/ Digital	Istituzioni	Status
Episodio 1x01	Alto	Medio	Alto	Alto	Basso	Alto	Medio	Alto
Episodio 1x08	Alto	Alto	Alto	Alto	Medio	Medio	Medio/alto	Alto
Episodio 2x07	Alto	Alto	Alto	Medio	Medio	Alto	Basso	Alto
Episodio 3x08	Medio	Alto	Alto	Basso	Alto	Medio	Alto	Alto

1. Episodio 1x01- ‘Benvenuti’:

Fin dalle prime scene, il corpo si distacca da ogni timida scoperta adolescenziale per trasformarsi in uno strumento di potere e seduzione consapevole. I corpi, esibiti e ipersessualizzati, rendono il sesso una vera e propria valuta sociale. Marina lo agisce come atto di ribellione politica, gli altri lo utilizzano per marcare l'appartenenza a un'élite "liberata" e superiore ai tabù infantili. Questa precoce adultizzazione si riflette nel linguaggio, in cui i protagonisti oscillano tra lo slang giovanile e un registro cinico, quasi burocratico, mutuato dal mondo degli affari dei genitori. Parlando con disinvoltura di corruzione, reputazione e borse di studio viste come investimenti, la parola cessa di esplorare i sentimenti per ridursi a mezzo strategico per negoziare posizioni e dissimulare intenzioni. In questo episodio, il rischio assume i contorni di una condizione esistenziale onnipresente che va ben oltre la semplice trasgressione scolastica, investendo la sopravvivenza sociale e l'integrità fisica. Il collasso della scuola pubblica e l'ostilità violenta rivolta ai borsisti proiettano i ragazzi in una dimensione di pericolo reale, il cui culmine è suggerito dal flash-forward dell'omicidio. Proprio l'utilizzo sistematico di questi salti temporali in avanti (prolessi) rappresenta una strategia narrativa cruciale: come evidenzia Jason Mittell nell'analisi della TV complessa, tale manipolazione del tempo non si limita a creare *suspense*, ma altera profondamente il giudizio dello spettatore sul presente. La consapevolezza che uno di questi ragazzi sarà vittima o assassino inquina fin da subito il nostro *allineamento* empatico con il sospetto. Coerentemente con questo status quo, i ragazzi di Las Encinas gestiscono consumi tipici di un'età adulta privilegiata — auto di lusso, alcol costoso, droghe sintetiche e orologi da migliaia di euro (un vero e proprio *topos* figurativo) — non con intenti ludici, ma come esibizione di una forza economica che sancisce il diritto di dominare l'altro. Di fronte a tale ostentazione, l'autorità risulta totalmente delegittimata: i genitori sono

avversari legali da cui proteggersi. L'istituzione scolastica fallisce completamente la sua missione educativa trasformandosi nel teatro del delitto, e cede il dominio all'Istituzione Giudiziaria, davanti alla quale i ragazzi si confrontano su un piano di parità forzata, come soggetti adulti responsabili davanti allo Stato. In questa lotta per la sopravvivenza, la tecnologia gestisce la crisi post-delitto: lo smartphone diventa la scatola nera del trauma e la reputazione digitale deve essere protetta non più per vanità, ma per evitare l'incriminazione. Infine, lo status sociale si converte in uno scudo impenetrabile. Il capitale economico e relazionale (rappresentato da Carla e dalla sua famiglia) garantisce il potere di influenzare le indagini, definendo in modo spietato chi abbia il privilegio di farla franca e chi, come Samuel o Nano, sia destinato al ruolo di capro espiatorio perfetto sulla base del pregiudizio sociale.

3. Episodio 2x07 - "Scomparso da 84 ore":

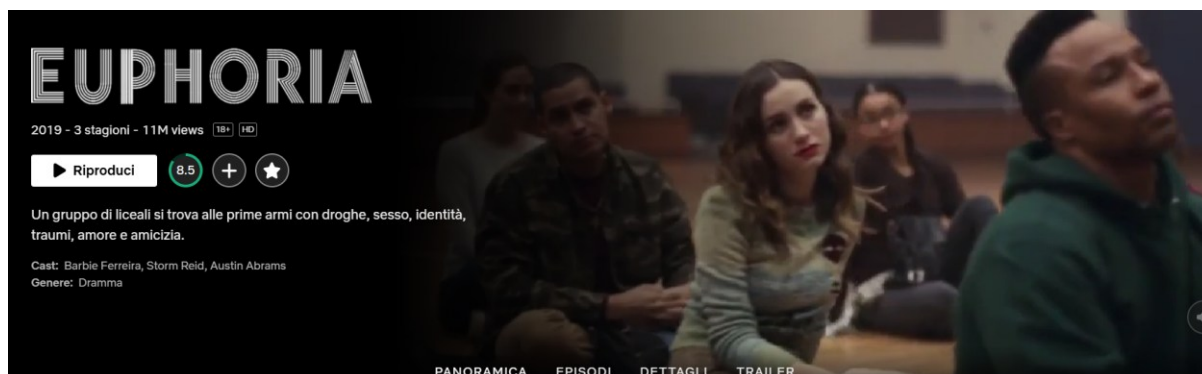
In questo episodio, il sesso si trasforma in una vera e propria arma di spionaggio, rendendo il corpo un laboratorio di manipolazione adulta ormai privo di qualsiasi traccia di innocenza. La relazione tra Samuel e Carla si fonda infatti sull'uso reciproco della fisicità come esca. Lui se ne serve per estorcere una confessione, lei per mantenere il controllo. A questa spietatezza fisica corrisponde una mutazione del linguaggio, ora denso di sottotesti e costantemente al servizio dell'inganno. I personaggi non dicono mai ciò che pensano, ma usano le parole per depistare, minacciare e sedurre in modo strategico. Questo intreccio di bugie costringe il pubblico a un'intensa attività di decodifica, stimolando quel piacere intellettuale che porta lo spettatore ad ammirare la spietata "macchina narrativa" messa in atto dai ragazzi per distruggersi a vicenda. Parallelamente, la concezione del rischio si sposta sul piano della sparizione e della vendetta. Samuel accetta di mettere in gioco la propria vita per incastrare l'assassino: si tratta di un rischio calcolato e quasi professionale, che segna la fine definitiva dell'incoscienza giovanile. Di fronte a questa urgenza di sopravvivenza, i consumi di lusso passano in secondo piano e vengono declassati a pura scenografia per la manipolazione (come dimostrano le cene eleganti e il vino), perdendo la loro funzione di puro piacere. Tutto ciò avviene in un clima di aperta sfida e totale diffidenza verso gli adulti. L'autorità è percepita come incompetente o corrotta, spingendo i ragazzi a svincolarsi dal controllo genitoriale per condurre indagini parallele a quelle della polizia. In questa spietata battaglia per la verità, la tecnologia assume un ruolo investigativo centrale, fornendo gli strumenti cardine per incastrare l'avversario: registrazioni segrete via cellulare, localizzazione GPS e monitoraggio dei profili social. Di conseguenza, l'istituzione scolastica perde ogni potere di mediazione e si riduce a uno sfondo quasi irrilevante, lasciando

che il vero centro dell'azione si sposti in case private, club e commissariati. Infine, la dinamica dello status si sublima in un duello psicologico privato che ricalca una vera e propria lotta di classe: Carla sfrutta il peso del suo titolo di "Marchesina" per schiacciare l'avversario, mentre Samuel ribalta il proprio status di "outsider" usandolo come scudo per colpire dall'ombra.

4. Episodio 3x08- ‘Polo’:

In questo episodio, la dimensione sessuale passa in secondo piano rispetto all'incombente della morte. Il corpo viene ora percepito nella sua duplice natura di oggetto fragile, passibile di rottura (Polo), e di elemento pericoloso in quanto portatore di tracce e impronte. Di conseguenza, l'intera fisicità dei personaggi è piegata all'azione di occultamento. In questa stessa logica utilitaristica, le pratiche di consumo si svuotano del loro fine edonistico per ridursi a meri mezzi: l'alcol non si beve più per piacere, ma viene impiegato per cancellare le prove, mentre il lusso si trasforma nel puro sfondo degradato di una tragedia. Al contempo, il linguaggio si innalza a vera e propria architettura della menzogna. I ragazzi coordinano le loro versioni con una precisione chirurgica, dimostrando di sapere esattamente cosa dire alla polizia per risultare credibili. È il trionfo di una competenza comunicativa pienamente "adulta", impiegata per scopi squisitamente difensivi in risposta a un rischio che ormai coincide con la prigione a vita. Decidendo di coprire Lucrecia, ogni personaggio accetta un rischio biografico totale. L'adultizzazione si manifesta qui nel coraggio (o nel cinismo) di legare indissolubilmente il proprio destino a quello degli altri. In questo modo, il tema centrale della solidarietà di classe e di gruppo contro l'autorità trova il suo apice in un'omertà condivisa. Per far sì che questo patto regga, la tecnologia viene programmaticamente silenziata. Consapevoli che il digitale lascia tracce indelebili, per autodifesa i ragazzi regrediscono a una dimensione analogica, stringendo la loro alleanza faccia a faccia e attraverso il contatto fisico. Ciò sancisce un distacco totale dalle autorità: i genitori sono ridotti a figure di contorno, del tutto ignare della profondità del patto stretto dai figli, i quali si ergono a veri padroni del proprio destino legale. L'esito di questa macchinazione è il completo fallimento delle istituzioni, con la polizia costretta a chiudere il caso senza arrivare alla verità. I protagonisti dimostrano così che il sistema giudiziario può essere manipolato se si possiedono i codici adeguati e, soprattutto, lo status giusto. In questo frangente, la loro posizione privilegiata di "studenti d'élite" funge da sigillo per il patto, rendendoli meno sospettabili di un'omertà così coordinata. Lo status si rivela essere l'armatura definitiva, lo scudo finale che permette loro di uscire indenni dalla tragedia.

4.2.2 Euphoria 2019:



Euphoria, invece, segna il punto di rottura definitivo con il *teen drama* tradizionale. È una serie dedicata ad un pubblico adulto (18+) nonostante parli di adolescenti. Viene guardata, dunque, non solo dagli adulti, ma anche dai ragazzi per immedesimazione. La serie opera una adultizzazione traumatica ed estetica. Il corpo e il rischio non sono più motori narrativi, ma sostanza stessa del racconto. Attraverso una regia psichedelica e una narrazione frammentata, la serie noirizza la fragilità adolescenziale, rendendola un prodotto adult-oriented che gli adolescenti consumano per rispecchiarsi in un'intensità emotiva che il mondo reale sembra non offrire.

Analisi della macrostruttura e della temporalità narrativa.	Tipologia	Concept	Serialità	Formato e durata	Montaggio narrativo	Cliffhanger	Paratesti
<i>Euphoria</i>	Serie <i>Teen Drama</i> d'avanguardia o "Hyper-Teen Drama". Si distacca dal genere classico per l'estetica cinematografica estrema e l'approccio crudo, quasi	Il concept ruota attorno alla vulnerabilità degli adolescenti post-millennial, dove l'adultizzazione è già avvenuta a livello di stimoli ma manca a livello di stabilità emotiva. "La ricerca dell'estasi e della tregua	Serialità orizzontale e centrifuga. La trama non segue una progressione di eventi logici, ma si espande attorno ai traumi dei personaggi. Ogni episodio della prima stagione è "centrifugo": parte dal trauma passato di un personaggio (prologo) per	La serie presenta 2 stagioni brevi da 8 episodi ciascuna (più due episodi Speciali), tipiche della "Peak TV" e delle piattaforme streaming (HBO). La durata di ogni episodio è variabile, tra i 50 e i 65 minuti. La durata è dettata dal "respiro"	Il montaggio è frammentato e onirico. Il montaggio rompe la continuità spazio-temporale: Rue (la narratrice) rompe la quarta parete, viaggia nel tempo, immagina scenari alternativi. Il montaggio non serve a	I cliffhanger di <i>Euphoria</i> riguardano lo stato psicologico (Rue ricadrà nella droga? Jules scapperà?). Sono sospensioni emotive che lasciano lo spettatore in uno stato di tensione sensoriale.	Make-up e Moda: Il "look" di <i>Euphoria</i> (glitter, neon, trucco grafico) è diventato un paratesto virale su TikTok e Instagram, influenzando la realtà. Colonna Sonora (Labrinth): La musica è parte integrante del racconto, agendo come una voce

	documentaristico ma visivamente onirico, ai temi del trauma e della dipendenza.	in un mondo iper-connesso"	tornare al presente corale.	emotivo della scena, permettendo lunghe sequenze silenziose o visive.	raccontare "cosa succede", ma "come ci si sente".		interiore costante. Episodi Speciali: I due episodi "ponte" girati durante la pandemia sono paratesti strutturali che rallentano il tempo, focalizzandosi sul dialogo filosofico (un ritorno quasi "dawsoniano" ma in chiave nichilista).
--	---	----------------------------	-----------------------------	---	---	--	---

Euphoria abbandona la struttura lineare e rassicurante del teen drama classico per un modello centrifugo e frammentato: *Hyper-Teen Drama* o Drama d'avanguardia. Un ibrido tra il racconto di formazione e il realismo sporco, elevato da un'estetica cinematografica di prestigio. È composto da stagioni brevi (8 episodi) di stampo cinematografico. Durata variabile (50-65 min), dettata dal respiro emotivo e non dai tempi televisivi. Il filo conduttore è la lotta per la sopravvivenza emotiva e la ricerca di "estasi" in una Generazione Z iper-stimolata, traumatizzata e priva di bussole adulte. Il montaggio è soggettivo e frammentato. Utilizza flashback, rotture della quarta parete, sequenze oniriche e distorsioni temporali che riflettono lo stato alterato (chimico o psicologico) dei protagonisti. Non è dunque una cronologia di eventi, ma una "temporalità del trauma". Ogni episodio è costruito attorno alla psiche di un personaggio, espandendo l'universo narrativo in modo non lineare e rendendo la serie un mosaico di solitudini iper-connesse piuttosto che un racconto di gruppo compatto. L'adultizzazione è bloccata: i personaggi sono "adulti" nelle esperienze ma intrappolati nell'infanzia dal trauma. Il tempo, dunque, è circolare e soggettivo; È una narrazione antologica e corale. I cliffhanger sono per lo più esistenziali. Il trucco, le luci neon e la colonna sonora diventano parte integrante del racconto, trasformando la serie in un'esperienza sensoriale che deborda nei social media (TikTok/Instagram), influenzando la realtà stessa degli adolescenti. La luce non illumina, ma emoziona. Il suono (bassi profondi, musica elettronica) è onnipresente e funge da voce interiore. Il contrasto tra l'oscurità profonda e il neon accecante crea un'estetica del "Glam-Trauma". Colori vibranti, suoni distorti e movimenti di macchina complessi ricreano l'iperstimolazione della vita contemporanea. In *Euphoria*, gli indici di adultizzazione

raggiungono punteggi di saturazione che rendono la "soglia" tra giovane e adulto invisibile. I consumi e l'erotizzazione del corpo sono i motori primari. Il corpo non è un tempio da scoprire, ma un laboratorio da testare o un oggetto da vendere/scambiare online. La componente social e digitale è l'indice sovrano che coordina gli altri. La reputazione digitale è il nuovo destino tragico, che rende la crescita una gestione costante della propria immagine pubblica. C'è, invece, un totale collasso della mediazione adulta e delle istituzioni. Gli adulti sono o predatori (Cal) o impotenti (la madre di Rue). Le istituzioni intervengono solo come forza repressiva (polizia), sancendo che l'adolescente è già un soggetto pericoloso e quindi adulto per legge. Il rischio è estremo e onnipresente, non è un rito di passaggio, ma una condizione esistenziale. Morire (Ash) o distruggersi (Rue) sono opzioni sempre sul tavolo. La serie punta a "urtare" lo spettatore. In questo scenario elementi come lo smartphone, la droga, la giostra e il sipario sono carichi di significato; Lo smartphone funge da protesi identitaria, la droga da oggetto di mediazione, la giostra rappresenta la condizione di instabilità dei personaggi, mentre, il sipario rappresenta la loro performance. I temi affrontati sono l'ansia, il trauma ereditato, la fluidità e la solitudine connessa. La rottura della quarta parete e il metateatro (la recita di Lexi) dichiarano che l'adolescenza è una performance. Il senso è: "Esisto solo se qualcuno mi guarda o se io metto in scena il mio dolore", non si estrae dal dialogo, ma dall'urto percettivo. La cinepresa qui è invasiva, "sotto la pelle", ossessionata dai dettagli biologici (pupille, sudore, sangue). Il corpo è mostrato nella sua verità biologica (sesso esplicito, dolore fisico, astinenza), eliminando ogni filtro romantico. La vicinanza ai corpi è tale da annullare la distanza critica dello spettatore. Facendolo sentire "dentro" la crisi di astinenza o l'estasi chimica. Rue, la protagonista, parla allo spettatore ma ammette di non essere lucida. La regia si dichiara, in questo modo, artificioso (in particolare nella recita di Lexi), ricordandoci che stiamo guardando una rappresentazione del dolore. In questa serie, l'adultizzazione non è più un contenuto raccontato, ma una forma estetica. I ragazzi sono adulti perché i loro sensi sono già stati saturati dal mondo digitale, chimico e sociale. Non c'è più una scoperta dell'adulthood, ma una negoziazione continua per non annegarvi dentro.

<i>Euphoria:</i> Analisi del micro-testo della sensorialità e della costruzione del senso	Intensità percettiva	Prossimità corporea	Plastico: Luce/Colore	Plastico: Ritmo /suono	Figurativo: Oggetti/temi	Modalità (V/P/S/D)	Enunciazione
---	-----------------------------	----------------------------	------------------------------	-------------------------------	---------------------------------	---------------------------	---------------------

<p>Episodio 1x01- "Due secondi di nulla"</p>	<p>L'intensità è iper-stimolante. Lo spettatore non "osserva" la storia, ma viene trascinato nel sistema nervoso di Rue. Attraverso l'uso di grandangoli, movimenti di macchina fluidi e distorsioni ottiche, l'episodio riproduce l'intensità dell'ebbrezza e dell'ansia. Non c'è distanza riflessiva: il senso è un urto percettivo continuo.</p>	<p>La cinepresa è ossessivamente vicina ai volti, ai pori, alle pupille dilatate. La prossimità è biologica. Il contatto fisico è spesso violento o meccanico (il sesso tra Jules e Cal). Il corpo è "sezionato" dallo sguardo della camera, perdendo la sua integrità romantica per diventare pura materia sensibile.</p>	<p>Dominano i viola, i blu elettrici e l'arancio neon. È una palette "notturna" che simboleggia l'alterazione e psichica. La luce non serve a illuminare l'ambiente, ma a definire lo stato emotivo. L'uso di glitter e riflessi crea una superficie "brillante" che nasconde un vuoto esistenziale e (l'estetica del <i>glam-trauma</i>).</p>	<p>Il montaggio è frenetico e non-lineare. Segue il flusso di coscienza di Rue, alternando flashback rapidissimi a momenti di dilatazione onirica. La colonna sonora di Labrinth e il sound design (bassi profondi, suoni distorti) sono onnipresenti. Il suono agisce come una droga: avvolge lo spettatore, eliminando il confine tra il "fuori" (realtà) e il "dentro" (percezione di Rue).</p>	<p>Oggetti: Lo smartphone (estensione del corpo e porta d'accesso al sesso/pericolo), la droga (oggetto di mediazione con il mondo), le cicatrici/truoco. Temi: L'ansia; l'adultizzazione tramite il trauma chimico; la solitudine iperconnessa. Il tema centrale è la perdita dell'innocenza intesa come impossibilità di non sapere (grazie a internet).</p>	<p>Sapere (Iperotico): I personaggi "sanno" troppo. Hanno accesso a tutto il sapere pornografico e violento della rete. Questo Sapere non li rende saggi, ma paralizzati. Poter-fare: Rue "non può non fare" (dipendenza). Il suo è un non-potere biologico. Vedere: Tutto è visibile, filmabile, condivisibile. Vi è la fine del segreto.</p>	<p>L'enunciazione è rivoluzionaria: Rue è una narratrice onnisciente ma inattendibile. Parla diretta allo spettatore (rottura della quarta parete), spiega la storia dei compagni, ma ammette di non essere lucida. Il dispositivo cinematografico si dichiara come "artificio": non stiamo guardando la realtà, ma la rappresentazione del trauma.</p>
<p>Episodio 1x04- "Sali sulla giostra"</p>	<p>L'intensità è definita da una sensazione di vertigine. L'ambiente della fiera, con le sue luci rotanti e il rumore meccanico, crea un'esperienza cinestetica. Lo spettatore percepisce un senso di disorientamento fisico che mima lo stato di alterazione dei personaggi (dovuto a droghe, alcol o picchi emotivi). Il senso dell'episodio</p>	<p>La prossimità tra Nate e Jules vicino al lago è carica di tensione violenta ed erotica. I corpi sono vicini ma "armati", qui il contatto è inteso come sfida. La vicinanza fisica non produce connessione, ma spesso solo attrito o pericolo. In mezzo alla folla della fiera, i corpi dei</p>	<p>L'uso del chiaroscuro è estremo. Il nero profondo della notte è squarciato da luci al neon ipersature (rosa, azzurro, arancio). La luce non è ambientale ma "emotiva". I volti dei ragazzi cambiano colore a seconda delle luci delle giostre, simboleggi</p>	<p>Il montaggio è circolare, seguendo il movimento delle giostre. Ci sono lunghe sequenze in cui la cinepresa ruota attorno ai personaggi (effetto <i>spinning</i>), alternate a tagli rapidi e violenti. Il sound design mescola i suoni distorti delle attrazioni meccaniche con una colonna sonora elettronica</p>	<p>Oggetti: La Ruota Panoramica (visione dall'alto/distacco), lo smartphone (strumento di ricatto e tracciamento), il coltello (difesa disperata del corpo). Temi: La mascolinità tossica e performativa (Nate); la vulnerabilità all'identità trans (Jules); il desiderio di "fermarsi" mentre tutto</p>	<p>Vedere (Panottico): Tutti spiano tutti. Nate spia Jules, Rue osserva Nate. La crescita è legata alla perdita della privacy. Saper-fare: I ragazzi dimostrano un "saper-fare" manipolatorio o tipicamente adulti per sopravvivere ai conflitti sociali. Non-potere-essere: Jules vive il conflitto tra</p>	<p>L'enunciazione qui è riflessiva: la fiera è un palcoscenico dove ogni personaggio "mette in scena" una versione di sé. Il dispositivo cinematografico accentua il carattere artificiale: i movimenti di camera sono così complessi e tecnici che lo spettatore percepisce la presenza costante di una "regia" che osserva come se</p>

	è l'impossibilità di trovare un punto fermo.	ragazzi si scontrano, ma rimangono isolati nelle loro bolle sensoriali.	ando la loro instabilità identitaria. È un'estetica che trasforma il trauma in qualcosa di "bello" da guardare, una forma di estetizzazione del dolore	pulsante. Il suono "chiude" lo spazio, rendendo l'atmosfera claustrofobica nonostante si sia all'aperto.	gira troppo velocemente.	chi è e chi vorrebbe essere (Saper-essere vs Dover-essere).	fosse un esperimento chimico.
Episodio 2x05- "Stai fermo come il colibrì"	L'intensità qui è estenuante. Non è più legata all'estasi psichedelica, ma all'astinenza e alla paura. Lo spettatore vive un'esperienza di saturazione sensoriale negativa: urla, vetri infranti, il rumore del respiro affannoso. Il senso dell'episodio è il collasso del controllo: il corpo di Rue è un motore fuori giri che trascina lo spettatore in una corsa senza meta.	L'episodio si apre con una prossimità soffocante dentro casa di Rue. La cinepresa sta "addosso" ai personaggi, catturando il sudore, le lacrime e la violenza fisica del confronto tra madre e figlia. Rue usa il suo corpo come arma o come scudo. La prossimità con gli altri personaggi è priva di affetto; è un urto tra corpi che cercano di trattenere o scappare.	La luce del giorno è dura, quasi fastidiosa, priva di filtri estetizzanti. La luce riflette il "crudele risveglio" dall'ebbrezza. Il colore della pelle di Rue è grigiastro, livido; la saturazione cala per mostrare la realtà dell'abiezione (l'interno della casa della trafficante Laurie).	Il ritmo è persecutorio. Il montaggio segue Rue in tempo reale durante la sua fuga per la città. La struttura è lineare ma frenetica, priva delle digressioni oniriche dei capitoli precedenti. È il ritmo del "cuore che batte troppo forte". Dominano i suoni ambientali iperrealisti (pneumatici che stridono, cani che abbaiano, porte che sbattono) intervallati da momenti di silenzio sordo. La musica di Labrinth qui è più scarna, lasciando spazio all'asprezza dei rumori della strada.	Oggetti: La valigia di droga (l'oggetto che scatena il caos), la siringa (simbolo dell'invasione definitiva del corpo), i gioielli rubati (status svuotato di senso, puro valore di scambio per la sopravvivenza). Temi: Il tradimento dei legami primari; l'impossibilità della stasi (il colibrì che deve agitare le ali per non morire); l'adultizzazione come caduta nel sottobosco criminale adulto.	Saper-fare (Negativo): Rue usa un "saper-fare" manipolatorio o estremo per ottenere droga o scappare, mostrando una maturità deviata. Non-poter-non-fare: La dipendenza (A4) ha annullato il "Volere" di Rue. Lei è agitata dalla sostanza. Dover-essere: Il conflitto tra Rue e sua madre è un conflitto di "Doveri" (il dovere di proteggere vs il dovere di consumare).	L'enunciazione abbandona la rottura della quarta parete. Rue non è più la narratrice che controlla la storia: è braccata dalla cinepresa. Lo sguardo del dispositivo non è più complice, ma osserva Rue con una sorta di fredda partecipazione al suo declino. È un'enunciazione che sancisce la fine della "glamorizzazione" del trauma: qui l'adolescenza è solo un corpo che scappa.
Episodio 2x08-	L'intensità oscilla tra	La prossimità	Il rosso lampeggia	Il montaggio è un	Oggetti: Il mirino laser	Sapere (Doloroso): I	L'enunciazione si sposta

<p>"Tutta la mia vita, il mio cuore ha desiderato una cosa che non posso nominare"</p> <p>qui la crescita è una collisione violenta tra la realtà biologica, la performance digitale e l'apparato repressivo dello Stato.</p>	<p>due poli: la cacofonia della realtà (l'irruzione della SWAT, le urla di Cassie) e il silenzio della riflessione (il monologo di Rue). Lo spettatore vive un'esperienza di "vuoto pneumatico" dopo lo shock. Il senso dell'episodio è il superamento del trauma attraverso la sua visione oggettiva (la recita).</p>	<p>tra Fez e Ash nella vasca da bagno, sotto il fuoco della polizia, è una vicinanza di morte. Il corpo di Ash, visto attraverso il mirino laser, è un corpo deumanizzato, diventato bersaglio. Il breve contatto fisico tra Rue e Lexi alla fine rappresenta l'unica forma di prossimità sana: la solidarietà tra chi è sopravvissuto.</p>	<p>nte della polizia (pericolo reale A3/A7) si scontra con le luci calde del palcoscenico (elaborazione artistica). La luce non è più "neon psichedelico" come nel Pilot, ma diventa cruda. Nel finale, la luce del sole che illumina Rue mentre esce da scuola è una luce "lavata", che indica una possibile (seppur fragile) rinascita.</p>	<p>capolavoro di parallelismo. Il ritmo accelera nello scontro a fuoco e rallenta nelle scene teatrali. Questa "sincopa" estrema serve a sottolineare che mentre l'arte riflette sulla vita, la vita può finire in un istante. Il brano <i>Elliot's Song</i> e le musiche di Labrinth dilatano il tempo. Il rumore dello sparo finale è "fuori campo", lasciando lo spettatore nel dubbio e nel trauma acustico.</p>	<p>(l'occhio dello Stato che uccide), la lettera di Fez (il desiderio non nominabile), il sipario che si chiude (fine dell'adolescenza come spettacolo).</p> <p>Temi: Il sacrificio fraterno; la perdonanza verso se stessi; l'adulità come capacità di "stare fermi" (il colibrì) nonostante il desiderio di fuga.</p>	<p>personaggi ora "sanno" cosa pensano gli altri di loro. Non c'è più segreto.</p> <p>Non-potere: Fez non può fermare Ash; la madre di Rue non può forzare la guarigione. L'adulterazione è l'accettazione dell'impotenza.</p> <p>Volere: Rue sostituisce il "dover restare pulita" con il "voler provare a vivere".</p>	<p>dal piano della cronaca a quello della testimonianza. Rue parla al passato: <i>"I stayed clean for the rest of the school year"</i>. Questo trasforma l'intera serie in un lungo flashback di guarigione. Il dispositivo cinematografico smette di essere "giostra" (1x04) e diventa "diario".</p>
--	--	---	---	--	---	--	---

Indici di adultizzazione; <i>Euphoria</i>	A1: Corpo/Sesso	A2: Lingua ggio	A3: Rischio	A4: Consumi	A5: Rapporto con le autorità adulte	A6: Social/Digital	A7: Istituzioni	A8: Status
Episodio 1- Pilot (stagione1)	Alto	Alto	Alto	Alto	Alto	Alto	Medio	Alto
Episodio 1x04	Alto	Alto	Medio/alto	Medio/alto	Alto	Alto	Basso	Alto
Episodio 2x05	Alto	Medio	Alto	Alto	Alto	Basso	Alto	Assente
Episodio 2x08	Alto	Alto	Alto	Alto	Alto	Alto	Alto	Alto

1.L'episodio 1x01 - "Due secondi di nulla":

In *Euphoria*, l'adulterizzazione non si configura come un processo in divenire, ma come una condizione preesistente. L'episodio pilota stabilisce immediatamente le "norme intrinseche" della serie. Aprendosi con la nascita di Rue durante il trauma collettivo dell'11 settembre, introduce il tema di un'infanzia medicalizzata e medializzata. Attraverso una narratrice onnisciente ma inaffidabile e una cronologia frammentata, lo spettatore è istruito fin da subito a una visione non lineare. Rue non sceglie di crescere; è già "fuori dal tempo" dell'infanzia, bloccata in un limbo di depressione e dipendenza chimica che l'ha condotta all'overdose e alla riabilitazione ancor prima dell'inizio del racconto. La dipendenza rappresenta il baricentro concettuale dell'episodio. Tornata a casa, Rue ricomincia subito a consumare sostanze, rivelando l'adulterità come una vera e propria patologia del desiderio e una forma di automedicazione per alterare la coscienza. Attraverso il suo costante *voice-over*, la serie costruisce un "allineamento" totale con la sua prospettiva: lo spettatore non si limita a osservare la dipendenza, ma la abita dall'interno. Le spiegazioni quasi cliniche dei diversi stati di alterazione attivano l'interesse per i meccanismi bio-chimici della protagonista. Rue, infatti, non parla come un'adolescente comune, ma come una narratrice disillusa che analizza i coetanei con distacco, utilizzando un gergo mutuato dalla farmacologia e dalla cultura digitale. Parallelamente, il racconto introduce Jules, ragazza trans appena arrivata in città e nuovo cardine emotivo di Rue. A differenza dell'amica, Jules vive un'adulterizzazione sessuale estrema, ricercando conferme in uomini maturi incontrati online. Il suo corpo si ritrova al centro di una negoziazione transgenerazionale asimmetrica (emblematica in tal senso è l'interazione con Cal Jacobs), che definisce l'adulterità come una dimensione di possesso e consumo del corpo altrui. In questo scenario, il rischio assume una valenza tanto sociale quanto drammaticamente biologica. A fronte di questa precoce esposizione al rischio, le figure adulte appaiono marginali, impotenti o complici: la madre di Rue è amorevole ma incapace di arginare la caduta della figlia, mentre Cal Jacobs incarna l'autorità che tradisce la propria funzione sociale. In assenza di un sapere adulto in grado di guidarli, i ragazzi trovano la loro protesi identitaria fondamentale nello smartphone. Attraverso le app si cerca sesso, si compra droga e si costruisce la reputazione, riducendo l'adulterizzazione alla capacità di navigare nel mercato digitale dei corpi e delle immagini. Di conseguenza, le istituzioni perdono la loro valenza formativa: la clinica e l'ospedale restano solo memorie traumatiche, mentre la scuola muta in un'arena sociale governata dalle dinamiche di potere. Qui lo status è dettato dalla mera *performance* identitaria, dove la forza dell'atleta alfa Nate si scontra con la posizione di *outsider* di Jules. In definitiva, la componente digitale e i consumi estremi sorreggono la narrazione di un adolescente iper-

stimolato e iper-connesso per il quale la "soglia" appare superata in partenza: l'adolescenza risulta già finita prima di cominciare, configurandosi come un'eredità traumatica all'interno di un mondo adulto che ha fallito nel proteggere i propri figli.

2. L'episodio 1x04 - "Sali sulla giostra":

Questo episodio si configura come uno snodo narrativo fondamentale, spostando l'adultizzazione sul piano della performance identitaria e del rischio sociale all'interno di un quadro di profonda tensione psicologica. Sullo sfondo di una fiera cittadina — in cui la giostra assurge a metafora di un'adolescenza che gira vorticosamente senza guida — le dinamiche tra i personaggi esplodono. L'adulità si manifesta qui come puro potere manipolatorio: i ragazzi si distruggono a vicenda utilizzando armi tipiche del mondo adulto, quali ricatti, minacce legali e catfishing, segnando il passaggio definitivo verso la perdita dell'innocenza. In tale scenario, il corpo cessa di essere un territorio di esplorazione per trasformarsi in moneta di scambio e strumento di minaccia. La sessualità, in particolare quella vissuta da Jules con il fittizio "Tyler" (la cui identità è mediata dal padre di Nate), assume contorni predatori, esponendo la ragazza a un desiderio maschile tossico e soverchiante. Il confronto fisico tra Nate e Jules presso il lago tramuta l'eroticismo in puro terrore psicologico, evidenziando la profonda mutazione del linguaggio: la parola non serve più a comunicare, ma diventa un dispositivo performativo e manipolatorio. Nate utilizza il gergo dei social e delle app di dating per costruire trappole volte al dominio, mascherando la propria identità reale per fini distruttivi. Conseguentemente, il concetto di rischio subisce una traslazione: dal piano prettamente fisico si sposta a quello della reputazione digitale, assumendo una valenza esistenziale. La minaccia rivolta a Jules risiede nell'essere esposta e annientata socialmente. In questo senso, l'elemento tecnologico emerge come l'indice sovrano dell'episodio: il corpo viene fotografato, il pericolo si smaterializza e lo status si negozia online. Obbligata a difendersi dal ricatto, Jules è costretta a gestire la propria "ombra digitale" assumendosi un carico di responsabilità totalmente adulto che potrebbe rovinarle la vita. A fare da sfondo a questo scontro vi è un "vuoto etico assoluto", in cui i consumi (come l'uso di sostanze da parte di Rue) restano legati all'esigenza di anestetizzare l'ansia sociale e alterare l'esperienza sensoriale. Gli adulti si confermano figure polarizzate tra la pericolosità e la totale inutilità: se Cal Jacobs incarna l'autorità predatrice che invade lo spazio filiale, gli altri genitori si aggirano tra le luci della fiera ciechi di fronte ai drammi che si consumano sotto i loro occhi. Anche le istituzioni falliscono. Pur essendo la fiera uno spazio pubblico regolamentato, i giovani operano nelle sue zone d'ombra, lontani da una polizia

percepita come distante e incapace di arginare i crimini psicologici. In questa cornice, lo status si fonda esclusivamente sulla logica del controllo e della popolarità: Nate impone la sua posizione di "maschio alfa" tramite il dominio, mentre Cassie cerca legittimazione attraverso lo sguardo maschile. La gerarchia della giostra riflette e amplifica così quella liceale, svelando l'assimilazione definitiva di un sistema di potere adulto basato sull'esclusione e sulla dominazione.

3. L'episodio 2x05 - "Stai fermo come il colibrì":

Questo episodio non descrive un processo di crescita, ma una vera e propria caduta libera in cui la sopravvivenza biologica schiaccia ogni altro aspetto dell'esistenza. Applicando le categorie di Jason Mittell, ci troviamo di fronte a un episodio "centripeto", che restringe drasticamente focus e ritmo per concentrarsi esclusivamente sulla crisi della protagonista. In questo calvario, la nostra alleanza morale con Rue viene messa a dura prova, costringendo lo spettatore a una faticosa rinegoziazione del proprio legame empatico con l'antieroina. In questo contesto, l'adultizzazione coincide con la degradazione: Rue perde ogni barlume di etica adolescenziale, riducendosi a pura funzione del bisogno bio-chimico. Il corpo viene esplorato esclusivamente nella sua dimensione traumatica e sofferente, privo di qualsiasi connotazione sessuale. La protagonista corre, cade, vomita e urla, trasformando la propria fisicità in un limite invalicabile, la cui violazione suprema si consuma nella scena in cui Laurie le inietta la morfina, sancendone la perdita totale di autonomia. Parallelamente, anche il linguaggio subisce una drammatica regressione. Se inizialmente la parola viene usata come un'arma cinica per ferire e deviare l'attenzione (rivelando la relazione tra Cassie e Nate), nella seconda parte del racconto essa scompare del tutto, lasciando spazio unicamente a suoni ambientali e a un respiro animale e affannoso. La necessità di consumo divora ogni altra dimensione identitaria, portando il rischio dal piano della reputazione a quello della vita stessa. Il pericolo diventa costante e criminale, traducendosi nella distruzione totale dei legami familiari. Rue aggredisce fisicamente la madre e terrorizza la sorella, assumendo il ruolo di "predatore domestico" in uno scontro che azzera qualsiasi traccia di guida adulta. Anche le istituzioni falliscono o mutano di segno: il confronto con la legge si riduce a una brutale fuga fisica, mentre la riabilitazione viene rifiutata con violenza, percepita non come luogo di cura ma come ostacolo alla libertà di consumo. Per quanto paradossale, in questa discesa agli inferi la tecnologia scompare come strumento di socializzazione per lasciare spazio alla nuda centralità del corpo in fuga. Lo smartphone si trasforma nell'oggetto del "tradimento" e la rete digitale (attraverso la telefonata di Jules) funge

unicamente da sistema di sorveglianza da cui Rue deve nascondersi. Di fronte a questa emergenza biologica, lo status sociale crolla in maniera definitiva. All'immagine scolastica si sostituisce la degradazione di una criminale comune che viola proprietà private e ruba gioielli per sopravvivere. Lo status viene così spogliato di ogni valore relazionale e ridotto al mero valore di scambio degli oggetti rubati, sancendo la fine spietata di ogni residuo romanticismo adolescenziale.

4. *Euphoria* 2x08- 'Tutta la mia vita, il mio cuore ha desiderato una cosa che non posso nominare':

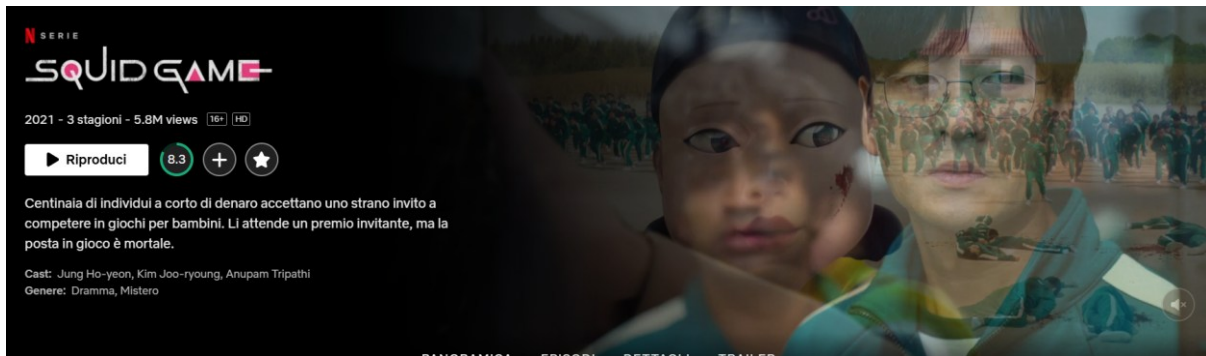
L'episodio suggella l'adultizzazione come sintesi tra catarsi e cruda realtà, segnando la collisione definitiva tra lo "spettacolo" dell'adolescenza, incarnato dalla recita teatrale di Lexi, e la violenza del mondo adulto, che irrompe con brutalità attraverso l'assalto della SWAT a casa di Fezco. Il teen drama si trasforma in uno scenario di guerra dove il rischio non è più una scelta individuale, ma un fattore sistemico e letale. In questo contesto, gli adulti appaiono impotenti o del tutto assenti: l'assenza di figure genitoriali ha lasciato un vuoto colmato dalla criminalità, obbligando i ragazzi a gestire la vita e la morte in totale autonomia. Questo evidenzia il fallimento speculare delle istituzioni: se la scuola non riesce a contenere la violenza interpersonale, la Legge interviene con la forza massima, trattando il minore non come un soggetto da proteggere ma come un bersaglio da eliminare. La morte di Ash, il cui corpo viene emblematicamente sezionato dal mirino laser, rappresenta il punto di non ritorno in cui l'adultizzazione coincide con la fine violenta della vita fisica. In questa cornice, il corpo perde ogni funzione legata al piacere o alla performance estetica per diventare pura materia vulnerabile (il sangue di Fezco, le ferite della rissa tra Maddy e Cassie). Il sesso stesso è svuotato di ogni carica romantica, riducendosi a puro dato biologico, ricordo traumatico o strumento di ricatto sociale. Sebbene l'indice dei consumi cali nella sua manifestazione attiva (grazie al tentativo di Rue di restare pulita), le sue conseguenze rimangono altissime e devastanti. Parallelamente, mutano le coordinate dello status sociale, che si sposta dal piano economico a quello della percezione e dell'autenticità: non conta la ricchezza, ma l'essere considerati "reali" o "iconici" all'interno di una gerarchia mediata dalla performance, come dimostrano il trionfo di Lexi e la caduta di Cassie. Questa dinamica performativa si ricollega all'aspetto tecnologico. Nonostante lo smartphone appaia con meno frequenza, la logica del digitale domina l'intero episodio: la recita funge da versione analogica di un post virale, mettendo in piazza l'intimità e trasformando la vita privata in contenuto pubblico. Lexi Howard

incarna qui l'adultizzazione come "consapevolezza dello sguardo". A differenza del tipico adolescente di *Euphoria*, intrappolato nella propria soggettività, Lexi adotta una distanza clinica che la pone in una posizione di autorità. Smette di essere spettatrice passiva dei traumi altrui per diventarne l'autrice: la sua opera non è solo un omaggio alla vita, ma un atto di appropriazione del potere. In un mondo in cui la realtà è troppo cruda per essere affrontata direttamente, lo schermo del teatro diviene un "dispositivo di mediazione narrativa", e Lexi si erge a soggetto enunciatore capace di trasformare il vissuto in discorso. Infine, come analizzato da Jason Mittell, la recita si configura come una *mise en abyme* (una "messa in abisso"), segno di un'estrema consapevolezza d'autore. Riproducendo su un palco fittizio le stesse dinamiche della serie, questo dispositivo crea un effetto di distanziamento che rompe la pura immedesimazione emotiva e costringe all'analisi critica. Lo spettatore guarda i personaggi che, a loro volta, guardano se stessi, rendendo il trauma un fatto pubblico e inconfutabile che non può più essere negato. Ciò porta a una profonda scissione del linguaggio: al cinismo quotidiano dei ragazzi si contrappone la parola poetica e testimoniale del monologo finale di Rue. Per lei, vedere la propria storia sul palco è l'unico modo per perdonarsi. La narrazione nella narrazione diventa così uno strumento di guarigione adulta; la parola non serve più a dare spiegazioni, ma a dare un nome al vuoto interiore. Solo quando il dolore viene nominato e messo in scena, smette di essere un mostro invisibile e segna il passaggio definitivo da un'adultizzazione subita a un'adultizzazione agita e autoconsapevole.

4.3 *Squid Game* e *Stranger Things*: tra nostalgia e sopravvivenza

Squid game e *Stranger Things* sono ecosistemi narrativi transgenerazionali, sono un'evoluzione estrema del concetto di crossover. Se *Élite* ed *Euphoria* sono serie che partono dal mondo adolescente per "invadere" quello adulto, queste due compiono il percorso opposto o annullano completamente i confini generazionali. Queste due serie rappresentano il trionfo della visibilità ambientale. Pur partendo da premesse opposte, entrambe sono diventate pilastri dell'immaginario giovanile grazie alla loro pervasività sui social media.

4.3.1 *Squid Game* 2021-2026:



Squid Game è un crossover “Socio-Politico” ad alta esposizione che denuncia come il mondo adulto sia diventato un "parco giochi" spietato dove la maturità è stata sacrificata sull'altare del profitto. Unisce il *survival drama* (genere spesso di nicchia o legato agli anime) con la critica sociale politica. Mentre le altre serie mostrano giovani che vogliono diventare grandi, *Squid Game* mostra adulti che sono costretti a tornare bambini. La serie trasforma giochi infantili in trappole mortali, operando una distruzione simbolica dell'infanzia. È un crossover "top-down", un prodotto nato per adulti che ha colonizzato l'immaginario dei giovanissimi (nonostante il divieto) per via della sua estetica ludica. È un fenomeno di "mimetismo estetico". Il contrasto tra i colori pastello dei giochi (attraente per i giovani) e la violenza cruda della critica al capitalismo (attraente per gli adulti) crea un ponte culturale universale. L'adolescente che guarda *Squid Game* non cerca l'identificazione, ma viene esposto a una visione del mondo dove la sopravvivenza e il cinismo economico sono le uniche leggi adulte valide, accelerando una disillusione precoce verso il sistema sociale.

Analisi della macro-struttura e della temporalità narrativa.	Tipologia	Concept	Serialità	Formato e durata	Montaggio narrativo	Cliffhanger	Paratesti
<i>Squid Game</i>	La serie evolve da un "Death Game" classico (Stagione 1) a un Noir Investigativo (Stagione 2) fino a diventare un Drama di Rivolta e	Il debito come forma di schiavitù e la regressione ludica. Il concept si espande: se nella prima stagione è "giocare per sopravvivere e al debito", nella seconda e terza diventa "tornare nel	La serialità è orizzontale, cumulativa e circolare. La serie segue un arco narrativo continuo (la storia di Gi-hun). Ogni episodio coincide quasi sempre con un "livello" (un gioco specifico), creando una progressione geometrica	Stagione 1: 9 episodi (L'introduzione e il primo torneo). Stagione 2: 7 episodi (Il ritorno e l'infiltrazione). Stagione 3: 6 episodi (La resa dei conti e il collasso del sistema). La durata di ogni episodio è variabile	Il montaggio narrativo è lineare e con inserti biografici. Utilizza una narrazione cronologica che serve a massimizzare la tensione del "qui e ora". Il montaggio alterna spesso la scala dei piani: dai	Cliffhanger di Sopravvivenza e Morali. Alla fine di ogni episodio, la domanda non è solo "chi sopravviverà?", ma "a quale prezzo morale?". La serie utilizza cliffhanger che interrompono il gioco nel momento di massima	Marketing Esperienziale: Installazioni reali (la bambola gigante nei centri commerciali), filtri sui social media e sfide su TikTok che hanno trasformato l'estetica della serie (tute verdi, maschere nere) in un

	De-costruzione (Stagione 3). È un'opera che ibrida il realismo sociale coreano con l'estetica della violenza pop. È un dramma esistenziale che utilizza l'iper-violenza per mappare le disuguaglianze del capitalismo contemporaneo.	gioco per distruggerlo". Il nucleo resta la critica al tardo-capitalismo dove l'adulto, per essere libero dal denaro, deve accettare una condizione infantile di sottomissione totale. L'idea centrale è che la società moderna sia così spietata da rendere un gioco mortale più "equo" della realtà esterna.	verso l'imbuto finale. Ogni stagione, invece, presenta una struttura circolare: riporta i protagonisti nell'arena, ma con obiettivi diversi, trasformando la serialità in una spirale di violenza sempre più consapevole.	(dai 30 minuti di episodi d'azione pura ai 70 minuti dei finali di stagione). La compressione degli episodi nelle stagioni finali riflette un aumento della densità narrativa e del ritmo.	dettagli macroscopici dei giochi (palle, caramelle, biglie) ai piani strettissimi sui volti terrorizzati, enfatizzando il contrasto tra il ludico e il tragico. Stagione 1: è in prevalenza lineare per massimizzare e il <i>suspense</i> dei giochi. Stagione 2 e 3: Il montaggio diventa più complesso, utilizzando flashback traumatici e montaggio parallelo per seguire contemporaneamente ciò che accade nell'arena e le indagini esterne (la polizia e i ribelli). La temporalità si frammenta man mano che il segreto dietro il gioco viene svelato.	tensione o che rivelano l'identità di chi controlla le fila del gioco (come nel finale del primo o dell'ottavo episodio). Ogni episodio termina nel culmine di un gioco o con la morte di un personaggio chiave, forzando il <i>binge-watching</i> attraverso la necessità di risolvere l'ansia da eliminazione.	fenomeno pop globale. Il Reality Show: <i>Squid Game: La Sfida</i> , un paratesto reale che trasforma la finzione in un gioco vero (senza morti), portando il concetto di "crossover" dalla TV alla realtà vissuta. Iconografia: I simboli (cerchio, triangolo, quadrato) fungono da paratesto visivo immediato, rendendo il brand riconoscibile istantaneamente su qualsiasi piattaforma digitale. App e Gaming: Il rilascio di giochi ufficiali che permettono allo spettatore di "entrare" nel meccanismo, annullando la distanza tra osservazione e partecipazione.
--	--	--	---	--	--	--	---

La struttura narrativa segna il passaggio definitivo dal *teen drama* al survival drama sociale, dove l'adultizzazione non è una conquista evolutiva, ma un processo di infantilizzazione forzata e violenta. La serie rompe la linearità rassicurante della crescita. Le tre stagioni (9, 7 e 6 episodi) comprimono il tempo narrativo in una morsa claustrofobica. Si passa dall'adulto "fallito" della prima stagione, ridotto a numero in un gioco per bambini, all'adulto "sabotatore" della seconda, fino al collasso dell'umano nel finale della terza. Qui l'adultità è un fardello di debiti e colpe da cui si cerca di scappare tornando bambini, scoprendo però che il gioco è più spietato della realtà. L'intensità è traumatica e sensoriale. La vicinanza tra i corpi non è mai erotica o di sostegno,

ma è una prossimità alienata o una lotta per la sopravvivenza nel fango. Il contatto fisico è un urto, un tradimento o l'esecuzione di un ordine. Il linguaggio subisce un ribaltamento. Mentre i protagonisti imprecano con la disperazione della maturità, il sistema parla loro con la voce asettica e gioiosa dell'infanzia (la bambola, gli altoparlanti). L'adultizzazione avviene per spoliamento. Ai personaggi vengono tolti abiti, nomi e diritti, riducendoli a carne da macello monitorata da una tecnologia panottica. In *Squid Game* l'autorità adulta è sadica e invisibile, nascosta dietro maschere dorate. Il rischio è saturato, non è una scelta trasgressiva, ma la condizione ontologica del giocatore. Il montaggio procede per contrasti plastici violenti. Si alterna il cromatismo pastello e "iper-pulito" dell'arena (il sogno infantile del riscatto) al grigio sporco e livido della realtà urbana di Seul. Il ritmo è scandito da cronometri e musiche classiche che rendono l'omicidio un atto burocratico. I cliffhanger non sono sospensioni del cuore, ma sentenze di morte che forzano la visione compulsiva. I paratesti (reality, merchandising, sfide social) hanno trasformato la serie in un ecosistema dove lo spettatore stesso è invitato a "giocare", annullando la distanza critica. In *Squid Game* si resta "Umani" solo quando si rifiuta la logica del profitto e del gioco, accettando il peso morale delle proprie azioni in un mondo che ha smesso di proteggere l'individuo.

<i>Squid Game</i> Analisi del micro-testo della sensorialità e della costruzione del senso	Intensità percettiva	Prossimità corporea	Plastico: Luce/Colore	Plastico: Ritmo /suono	Figurativo: Oggetti/temi	Modalità (V/P/S/D)	Enunciazione
Episodio 1x01- 'Un, due, tre, stella'	L'intensità è bimodale e traumatica. La prima parte dell'episodio è dominata dal "realismo sporco" di Seul: odori suggestivi di mercati, pioggia, rumori caotici e colori spenti. Questa intensità bassa e depressiva esplose	Si passa da una prossimità della miseria (corpi ammassati nei mercati o nella metropolitana) a una prossimità alienata. Nell'arena, i corpi dei 456 giocatori sono massificati: indossano la stessa	Il linguaggio cromatico è l'elemento semantico più forte: il contrasto tra le tute dei giocatori (verde acqua, colore che richiama le divise scolastiche coreane anni '70) e	Il ritmo è meccanico e sincopato. La canzoncina infantile emessa dalla bambola gigante funge da metronomo della morte. Il suono è "asettico": il fischio del proiettile è privo di colonna sonora	La Bambola Gigante: Oggetto figurativo centrale; rappresenta l'autorità fanciullesca ma onnipotente che osserva e punisce. Il Biglietto da Visita (Cerchio, Triangolo, Quadrato): Oggetto mediatore che promette	Volere: Il desiderio di denaro è talmente ipertrofico da superare il volere di sopravvivenza. Potere: I giocatori sono in una condizione di non-potere assoluto. Il "Potere fare" è ridotto a un unico comando:	L'enunciazione è distaccata e panottica. La regia non simpatizza nell'immediato con i caduti; spesso utilizza angolazioni dall'alto (punti di vista delle telecamere di sicurezza), ponendo lo spettatore nella stessa posizione dei

	<p>all'improvviso nella seconda parte (l'arena del gioco), dove la percezione diventa iper-nitida. Il contrasto tra il silenzio del gioco "Un, due, tre, stella!" e il fragore assordante dei proiettili crea un'intensità saturata che aggredisce i sensi dello spettatore e dei personaggi.</p>	<p>tuta, sono privati del nome e ridotti a numeri. La distanza tra i corpi diventa una questione di vita o di morte: toccarsi o muoversi nel raggio d'azione altrui può significare l'eliminazione. Non c'è contatto umano di "sostegno", ma solo una vicinanza forzata e terrorizzata.</p>	<p>quelle dei sorveglianti (rosa/fucsia acceso). Sono colori complementari che richiamano l'infanzia, ma qui indicano una gerarchia rigida e letale. Nell'arena non ci sono ombre. La luce è zenitale, artificiale e uniforme, evocando un ambiente di laboratorio dove le cavie sono sempre osservate.</p>	<p>enfatica, il che rende l'omicidio un evento tecnico. Il silenzio durante i momenti di "fermo" del gioco carica l'ambiente di una tensione acustica insopportabile.</p>	<p>riscatto ma consegna alla schiavitù. Il Trofeo Pieno di Soldi: Simbolo figurativo dello Status che pende dall'alto, irraggiungibile se non attraverso il sacrificio dei pari.</p>	<p>stare fermi o muoversi a comando. Sapere: C'è un divario tragico. I giocatori <i>sanno</i> di avere debiti, ma non <i>sanno</i> che il gioco è mortale fino a metà episodio. Dovere: Il dovere verso la società (pagare i debiti) si trasforma nel dovere verso il Gioco (rispettare le regole o morire).</p>	<p>VIP o degli organizzatori. Siamo costretti a guardare il massacro come uno spettacolo tecnico. La macchina da presa si muove con una precisione geometrica che riflette la freddezza del sistema che governa il gioco.</p>
<p>Episodio 1x06- 'Gganbu'</p>	<p>L'intensità qui è emotiva e straziante. Si passa dalla violenza cinetica del primo episodio a una violenza psicologica "lenta". La percezione è focalizzata sul trascorrere inesorabile del tempo (il tramonto artificiale) e sulla fragilità degli oggetti (le biglie). Non è un urto sensoriale improvviso, ma un logoramento dei sensi che culmina nel suono sordo di un singolo</p>	<p>La prossimità è intima e tragica. I protagonisti giocano a coppie: sono vicini, si guardano negli occhi, si sussurrano segreti e tradimenti. Se nel 1x01 i corpi erano una massa, qui sono diadi (Gganbu). La vicinanza fisica rende l'atto del tradimento o del sacrificio insostenibile. Il contatto fisico</p>	<p>L'arena è immersa in una luce arancione, calda e nostalgica, che ricrea i vicoli coreani del passato. È una luce che evoca l'infanzia, ma che funge da "luce del condannato o a morte". Qui le ombre sono lunghe e drammatiche, a simboleggiare il lato oscuro (il tradimento) che emerge in ogni</p>	<p>Il ritmo è dilatato e funebre. Il montaggio rallenta, indugiando sui volti e sui lunghi silenzi interrotti solo dal pianto o dal rumore delle biglie che rotolano. La musica è malinconica, spesso affidata a singoli strumenti (archi o pianoforte), creando un'atmosfera da requiem che contrasta con la canzoncina pop del</p>	<p>Le Biglie: Oggetti piccoli, sferici, fragili. Rappresentano la vita stessa del compagno: possedere le biglie dell'altro significa averne decretato la morte. Il Vicolo: La scenografia ricostruita rappresenta la memoria. Il tema è la distruzione della memoria per la sopravvivenza. Il Gganbu: Il termine</p>	<p>Volere: Il conflitto tra il "voler vivere" e il "non voler uccidere l'amico". Potere: Il potere è qui delegato al gioco individuale. La capacità di manipolare o vincere è l'unica via di scampo. Sapere: Sapere che uno dei due deve morire entro la fine del tempo crea una tensione modale basata sulla certezza</p>	<p>L'enunciazione si fa soggettiva ed empatica. La macchina da presa non è più solo panottica (dall'alto), ma si mette alla stessa altezza dei personaggi, spesso con primi piani strettissimi che catturano ogni lacrima e ogni sussulto. Lo spettatore non è più un osservatore distaccato, ma è costretto a "giocare" e a scegliere con chi schierarsi, diventando</p>

	colpo di pistola fuori campo per ogni eliminazione .	(abbracci, strette di mano) sancisce l'addio definitivo.	personaggi o.	primo episodio.	coreano per "migliore amico/alleato" diventa l'etichetta figurativa del tradimento supremo.	della perdita. Dovere: Il dovere verso sé stessi (sopravvivenza) trionfa sul dovere morale verso l'altro.	complice del trauma.
Episodio 2x05- 'Ancora un gioco'	L'intensità è nervosa e frammentata. La sensorialità non è data dall'azione fisica (come nei giochi), ma dal conflitto verbale e mimico. La percezione dello spettatore è focalizzata sui volti: il sudore, i tic nervosi, gli sguardi d'odio tra No-eul e i suoi avversari. L'ambiente dell'arena diventa psicologicamente saturo; il rumore di fondo è il brusio costante del dissenso, interrotto solo dal suono metallico del meccanismo di voto.	La vicinanza è minacciosa e territoriale. I giocatori non sono più disposti in file ordinate, ma creano fazioni fisiche. Noeul, occupa lo spazio in modo turbolento, rompendo le distanze di sicurezza e cercando lo scontro fisico. La prossimità è usata come intimidazione: stare "faccia a faccia" non è più un segno di intimità (come nel 1x06), ma un atto di aggressione prebellica.	La scena del voto è dominata da una luce asettica che appiattisce i volti, rendendoli simili a maschere. Il rosso e il verde dei pulsanti di voto proiettano bagliori intermittenti sui giocatori, creando un'atmosfera da tribunale distopico. Il colore non è più estetico, ma funzionale alla decisione (Vita/Morte).	Il ritmo è cadenzato dal voto. Il montaggio alterna i primi piani dei leader delle fazioni alle inquadrature totali del tabellone che aggiorna i numeri. Il suono è dominato dal silenzio teso delle attese e dal rintocco sordo delle scelte effettuate. La musica è minima, lasciando spazio al suono del respiro affannato e delle voci che cercano di manipolare il consenso.	Il Pulsante di Voto: L'oggetto figurativo centrale. Rappresenta l'ultimo residuo di democrazia in un sistema totalitario. Il Tabellone Luminoso: Non indica più solo chi è vivo, ma la volontà collettiva. Il Volto di No-eul: Diventa il tema della discordia, il simbolo della rottura del patto sociale.	Volere: Il conflitto tra il voler interrompere il massacro e il voler continuare per avidità. Potere: Il "Potere votare" è l'unico potere rimasto ai giocatori, ma è un potere illusorio gestito tramite la paura. Sapere: I giocatori sanno che il consenso è fragile. La manipolazione del "sapere" (mentire sulle proprie intenzioni) è la chiave per vincere il round politico. Dovere: Il dovere verso la propria fazione contro il dovere verso la propria morale.	L'enunciazione è giudiziaria. La regia si pone come un giudice che osserva il dibattito. Spesso vediamo i personaggi attraverso il mirino delle telecamere delle guardie, ricordandoci che questa "democrazia" è monitorata e permessa dall'Autorità solo finché diverte. Lo spettatore è chiamato a valutare non la forza fisica, ma la caratura morale dei leader.
Episodio 3x06- 'Umani'	L'intensità è viscerale e atmosferica. Non siamo più nel mondo color pastello della prima	La vicinanza è mortale e simbiotica. Gli ultimi giocatori sono legati da una	I colori vivaci sono sbiaditi. Domina il grigio del fango e il nero della notte,	Il ritmo è estenuante. Il montaggio alterna l'azione frenetica della corsa di Jun-ho	Il Coltello: L'oggetto figurativo che sostituisce i giochi d'infanzia. È lo strumento	Volere: Il conflitto finale tra il voler vincere e il voler restare "umani".	L'enunciazione è apocalittica. La regia non è più distaccata, ma "sporca": la macchina

	stagione; l'arena è degradata, sporca, segnata dai resti dei giochi precedenti. La percezione è dominata dal fango, dalla pioggia e dal sangue. L'urto sensoriale è dato dal contrasto tra la tecnologia pulita di Jun-ho (che si affretta verso l'isola) e la brutalità "preistorica" del duello finale nell'arena.	storia comune di dolore. La prossimità non è più mediata dalle regole del gioco, ma dal contatto fisico diretto: mani che stringono coltelli, corpi che lottano nel fango. È il grado zero della socialità: l'altro è contemporaneamente l'unica persona che può capirti e l'unica che devi eliminare.	squarciato solo dai fari abbaglianti delle guardie. L'arrivo di Jun-ho porta luci blu e rosse (autorità esterna) che collidono con la luce calda e sinistra dei VIP, creando un corto circuito visivo tra legalità e corruzione.	alla lentezza agonizzante dei giocatori nell'arena. Il suono è dominato da elementi naturali: il battito del cuore, il respiro affannoso, la pioggia battente. La musica scompare per lasciare spazio al silenzio del vuoto morale.	adulto per eccellenza: semplice, definitivo, privo di metafore. La Maschera Caduta: Il tema dello svelamento. Le maschere dei VIP o del Front Man cadono, rivelando la banalità del male dietro l'istituzione. L'Oceano: Simbolo di fuga per Jun-ho, ma anche confine invalicabile per i giocatori.	Potere: Il potere di Jun-ho (Sapere la verità) contro il potere dell'Organizzazione (Potere di uccidere). Sapere: La rivelazione finale: i giocatori scoprono che il gioco non ha mai avuto un senso se non il puro intrattenimento sadico. Dovere: Il dovere di testimonianza di Jun-ho contro il dovere di sopravvivenza dei finalisti.	da presa è a mano, segue i movimenti convulsi, si sporca di fango e pioggia. Non siamo più osservatori di un esperimento, ma testimoni di un massacro. Il punto di vista di Jun-ho (l'autorità legale che arriva tardi) sottolinea l'impotenza delle istituzioni esterne.
--	--	--	--	---	---	---	---

Indici di adultizzazione; Squid Game	A1: Corpo/Sesso	A2: Lingua ggio	A3: Rischio	A4: Consumi	A5: Rapporto con le autorità adulte	A6: Social/Digital	A7: Istituzioni	A8: Status
episodio 1x01- 'Un, due, tre, stella'	Basso (neutralizzato)	Medio (regressivo)	Alto	Basso	Alto (sottomissione)	Medio (sorveglianza)	Alto (distopia)	Basso (annullato)
Episodio 1x06- 'Gganbu'	Basso	Alto (confessionale)	Alto	Assente	Medio/basso	Assente	Alto (il contratto)	Medio
Episodio 2x05- 'Ancora un gioco'	Basso (aggressività)	Alto (manipolatorio)	Alto (sociale)	Assente	Basso (sfida)	Medio (il voto elettronico)	Alto (democrazia perversa)	Alto (leadership)
Episodio 3x06- 'Umani'	Alto (il sacrificio)	Basso (il silenzio)	Alto	Medio	Medio (Distruzione)	Alto	Medio/basso	Assente

1. Episodio 1x01- 'Un, due, tre, stella':

In questo primo episodio, il corpo subisce un processo di radicale desessualizzazione e uniformazione. I protagonisti sono costretti a indossare un'anonima tuta verde, perdono la propria identità individuale per essere ridotti a pura carne da macello, identificati unicamente da un numero di serie (456, 001). La fisicità è così confinata alla sua funzione biologica di base: muoversi o restare immobili per non morire. Come teorizzato da Jason Mittell, l'architettura visiva dell'episodio — dominata da colori pastello, geometrie infantili e divise omologanti — trascende la mera scenografia per farsi narrazione. Disorienta cognitivamente lo spettatore e impone immediatamente le spietate "norme intrinseche" del mondo finzionale. A questa manipolazione spaziale corrisponde una regressione linguistica: gli adulti sono costretti a sottostare alle regole basilari dei giochi di strada (come "Un, due, tre, stella!"), creando un cortocircuito stridente tra l'innocenza della voce metallica della bambola meccanica e la retorica adulta dei giocatori, fatta di disperazione e cinismo. Questa dinamica innesca una forma di "infantilizzazione forzata". L'autorità non è più rappresentata dalle istituzioni classiche, ma da un'entità astratta, mascherata e armata, che relega gli adulti a una subalternità infantile in cui devono chiedere il permesso per parlare, obbedire a ordini insensati e subire punizioni corporali definitive. Lo spettatore assiste così all'agghiacciante paradosso di protagonisti adulti che tremano e muoiono secondo le spietate dinamiche di un cortile scolastico. Di conseguenza, il rischio muta natura: dalla precarietà finanziaria esterna (i creditori) si passa a una minaccia letale e immanente in cui ogni secondo decreta la sopravvivenza biologica. Parallelamente, il potere che l'adulto esercita nella società attraverso i propri acquisti viene annullato dalla privazione totale dei consumi. Spogliati di vestiti, soldi e oggetti personali all'ingresso, ai giocatori è concesso solo il "consumo" imposto e standardizzato dal sistema tramite razioni di cibo minime. Sul piano tecnologico, i protagonisti vengono privati dello smartphone — protesi fondamentale della loro precedente vita adulta — e si ritrovano in balia di un sistema di sorveglianza digitale avanzatissimo, fatto di telecamere biometriche e sensori di movimento. L'individuo cessa di "usare" la tecnologia per esserne usato e tracciato, mentre la sua reputazione digitale viene spersonalizzata e sostituita dal numero di serie. L'arena di gioco si configura a tutti gli effetti come una nuova Istituzione totale, dotata di una gerarchia visibile e inappellabile (cerchi, triangoli, quadrati) e di una ferrea burocrazia interna. Essa si sostituisce allo Stato offrendo un macabro simulacro di giustizia (l'uguaglianza assoluta nel gioco) che la società esterna ha fallito nel garantire. In questo microcosmo, lo status sociale pregresso — che si tratti di un laureato a Seoul o di un disperato giocatore d'azzardo — viene azzerato, per poi essere riacquisito unicamente in base al punteggio sul tabellone: l'unico status che conta diviene

la dicotomia brutale tra "sopravvissuto" ed "eliminato".

2. Episodio 1x06 - ‘Gganbu’:

In questo episodio, la dimensione sessuale è del tutto assente, lasciando il posto a un'estrema vulnerabilità fisica manifestata attraverso il pianto e il tremolio. La prossimità tra i corpi dei "Gganbu" (compagni) perde ogni connotazione erotica per riflettere un'intimità tragica, in cui il corpo dell'altro diviene il vero ostacolo tra sé e la sopravvivenza. Di pari passo, il linguaggio subisce una profonda mutazione: smette di essere meramente funzionale alle meccaniche di gioco per farsi biografico e confessionale. I personaggi, come Ji-yeong e Sae-byeok, condividono traumi e colpe passate adottando un registro adulto, profondo e rassegnato, in cui la parola serve a dare un senso all'imminente fine o, al contrario, a manipolare cinicamente l'avversario (come nel caso di Sang-woo con Ali). Il rischio, di conseguenza, cessa di essere casuale (come schivare un proiettile) e diventa deliberato: scommettere su una biglia o sulla fiducia altrui rappresenta un azzardo psicologico devastante che segna il passaggio definitivo a un'adultità "sporca" e pienamente consapevole. Questa tragedia si consuma in un microcosmo ricostruito (il vicolo) dominato da una nostalgia puramente analogica. La totale assenza di componenti digitali e schermi mediatori enfatizza il ritorno a una dimensione umana e tattile, costringendo i personaggi a "sentirsi grandi" guardando l'altro negli occhi nel momento esatto in cui lo tradiscono. In questo spazio, i consumi tradizionali vengono annullati e l'unica "valuta" concessa sono le biglie. La privazione di ogni bene materiale adulto (soldi, telefoni, lusso) obbliga i giocatori a confrontarsi con il valore nudo della vita umana, ormai spogliata da qualsiasi sovrastruttura di mercato. In tale cornice, il rapporto con le autorità si fa drammaticamente "silenzioso". Le guardie rosa restano immobili sullo sfondo, delegando agli "adulti-bambini" la propria autodistruzione; non puniscono direttamente, ma permettono che i pari si puniscano a vicenda, caricandoli di una responsabilità totale e terribile. L'istituzione dello "Squid Game" dimostra così la sua ferocia burocratica: la sacralità delle sue regole inviolabili supera e annulla ogni preesistente legame sociale o religioso. Parallelamente, lo status sociale esterno riemerge come strumento di potere: Sang-woo sfrutta la sua posizione di "persona colta e superiore" per ingannare Ali, mentre Ji-yeong, con un atto diametralmente opposto, rinuncia al proprio status di "vivente" per salvare Sae-byeok, ergendosi a uno status etico superiore. In definitiva, l'episodio ridefinisce l'essere adulto come la spietata consapevolezza che l'altro è sacrificabile. La maturità si declina in cinismo di sopravvivenza o in eroismo sacrificale, distruggendo definitivamente l'innocenza del "gioco" inteso come momento di condivisione. Gli adulti sono costretti a usare la loro esperienza e capacità manipolatoria per compiere l'atto

più atroce: eliminare il proprio pari. Questo cortocircuito narrativo porta agli estremi la negoziazione dell'alleanza morale teorizzata da Mittell. Lo spettatore è costretto ad assistere ad atti spietati compiuti da personaggi a cui si era profondamente affezionato, distruggendo la nozione classica di "eroe positivo". Si genera così un *climax* emotivo potentissimo, che si fonda interamente sulla memoria cumulativa delle relazioni costruite e consolidate nelle puntate precedenti.

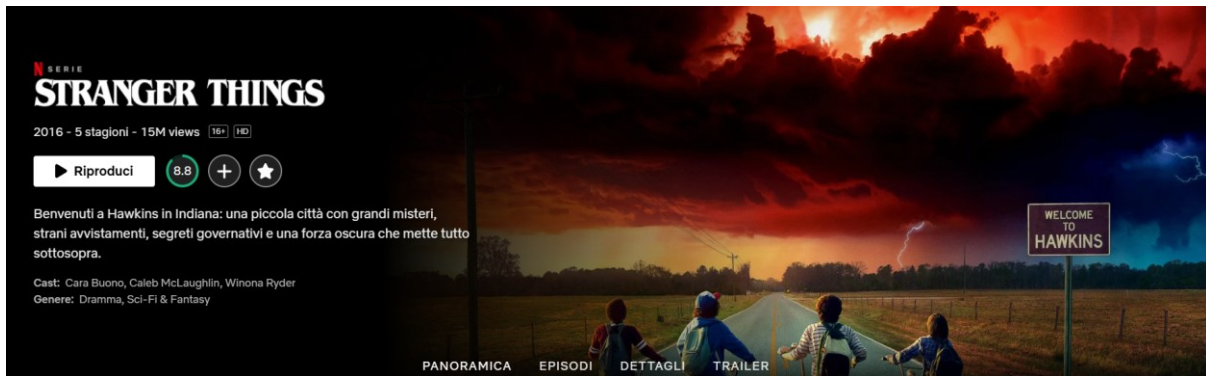
3. Episodio 2x05 - 'Ancora un gioco':

In questo episodio, l'adultizzazione assume una dimensione politica e corale, in cui il corpo viene declassato a strumento difensivo o offensivo — usato letteralmente come scudo o ariete. Il comportamento turbolento di No-eul, in particolare, riporta la fisicità a uno stato prepotente e muscolare; un chiaro indice del fallimento della mediazione adulta che fa regredire il gruppo verso uno stato di natura tribale e violento. Parallelamente, il linguaggio si trasforma nell'arma principale: si passa dalle grida all'argomentazione logica, adottando una retorica spietata volta a manipolare il voto e a isolare il nemico. Di conseguenza, il rischio evolve e non coincide più esclusivamente con la morte nel gioco, ma si estende all'ostracismo sociale. A guidare queste dinamiche è il desiderio di consumo (il montepremi), che funge da motore invisibile spingendo i giocatori a votare per restare. La maturità si traduce così nel cinico calcolo del "prezzo" della vita altrui in funzione del proprio guadagno. In questo ecosistema, lo status non è più determinato dalla ricchezza esterna, ma dal carisma e dalla leadership interna: si formano nuove gerarchie basate sulla capacità di orientare il consenso, dove figure come No-eul perdono posizione diventando nemici pubblici, mentre altri si ergono a nuovi "padroni". La tecnologia di voto amplifica questa dinamica, trasformando l'arena in un vero e proprio esperimento sociale digitale, in cui la velocità di elaborazione dei dati sul tabellone riflette la rapidità con cui la reputazione di un giocatore può crollare. Il rapporto con le figure di autorità è distante e passivo. Il Front Man osserva con freddezza l'illusorio processo democratico, confermando quanto osservato da Jason Mittell sulla propensione della *Complex TV* a esplorare le architetture del potere invisibile. I giocatori si rendono conto che la loro "libertà di voto" è in realtà un ingranaggio del sistema stesso. L'autorità qui non è garante di giustizia, ma spettatrice della crudeltà tra pari. L'istituzione del gioco si appropria delle forme democratiche per legittimare il massacro, dimostrando come le istituzioni possano ridursi a gusci vuoti piegati a scopi contrari al bene comune. Essere adulti, in questa cornice, significa assumersi il peso di scelte collettive che condannano o salvano, gestendo un conflitto sociale in cui la democrazia è solo l'ennesima regola spietata.

4. Episodio 3x06 - "Umani":

Questo episodio segna il collasso definitivo della bolla ludica a favore di un brutale ritorno alla realtà biologica. In perfetta antitesi con il sistema disumanizzante finora imposto, dopo stagioni dominate da maschere e numeri identificativi emerge la nuda vulnerabilità dell'essere "Umani", come suggerisce emblematicamente il titolo. Il corpo cessa di essere una cifra statistica per ridursi a carne sofferente, e il sacrificio fisico si eleva a ultimo e supremo atto di volontà adulta, attraverso cui il soggetto riacquista il potere di decidere come e per chi morire. Parallelamente, il linguaggio verbale si esaurisce: i dialoghi tra gli ultimi sopravvissuti si limitano a sguardi e frasi lapidarie. L'adulto "completo", infatti, non necessita più di retorica per manipolare o giustificarsi, lasciando che l'azione pura si sostituisca alla parola. Sul fronte materiale e psicologico, il rischio appare ormai totalmente consumato, non lasciando ai giocatori nient'altro da perdere se non la propria anima. Di fronte all'imminenza della morte, il montepremi dorato si palesa per ciò che è: un inutile mucchio di metallo. L'adulto maturo comprende così la futilità del consumo, e il denaro viene improvvisamente svuotato di ogni suo potere di "segno" sociale. In questo scenario, le gerarchie del potere si disgregano: i giocatori smettono di temere le guardie come figure autoritarie assolute, riconoscendole come uomini fragili e vulnerabili quanto loro. Al contempo, la parabola di Jun-ho incarna il tentativo dell'autorità "buona" di smascherare quella "cattiva". Il suo sforzo di inviare prove all'esterno rappresenta l'unico momento in cui la tecnologia digitale viene impiegata come strumento di verità al servizio dell'umanità, anziché come dispositivo di sorveglianza e controllo. L'istituzione dello *Squid Game* crolla così sotto il peso della propria atrocità e delle infiltrazioni esterne. In perfetta coerenza con le teorie sulla serialità complessa relative ai finali di stagione, l'episodio rifiuta ogni chiusura consolatoria e rassicurante, optando per una risoluzione tematica profondamente amara. L'adultizzazione, in questa fase estrema, coincide con la consapevolezza che nessuna istituzione è infallibile o eterna, e che la responsabilità etica individuale deve sempre prevalere sull'obbedienza cieca alle regole. Giunti nell'arena finale, ogni pretesa di status si dissolve, lasciando spazio unicamente a due esseri umani. La vittoria finale non conferisce alcun prestigio, ma si tramuta in un insopportabile fardello di colpa, trasformando il sopravvissuto in un individuo alienato, "fuori dallo status": un vero e proprio fantasma sociale.

4.3.2 *Stranger Things* 2016-2025:



Stranger Things è la serie crossover per eccellenza poichè utilizza la nostalgia come collante transgenerazionale. Fonde il *coming-of-age* (formazione), l'horror sci-fi e il dramma familiare. Riuscendo ad unire la Generazione Alpha/Z (attraverso i protagonisti adolescenti) e i Boomer/Gen X (attraverso l'operazione nostalgia degli anni '80). È un crossover di tipo "simbiotico" (nostalgia e formazione), poiché annulla la distanza tra genitori e figli attraverso l'unificazione del pericolo (il Sottosopra); Il pubblico adulto (Gen X/Boomer) e quello giovane (Gen Z/Alpha) trovano due punti di accesso diversi ma complementari. I ragazzini diventano adulti perché affrontano pericoli governativi, mentre gli adulti devono "regredire" per credere al soprannaturale e recuperare la capacità di linguaggio dei figli.

Analisi della macrostruttura e della temporalità narrativa.	Tipologia	Concept	Serialità	Formato e durata	Montaggio narrativo	Cliffhanger	Paratesti
<i>Stranger Things</i>	Horror Sci-Fi e Coming-of-age Soprannaturale. La serie è un ibrido citazionistico che mescola il cinema di Spielberg (l'avventura giovanile), di	Il Sottosopra come metafora del trauma e della crescita. Il concept si basa sull'esistenza di una dimensione speculare oscura che invade la realtà quotidiana. La crescita	Orizzontale e Stagionale (Anthology-style). Ogni stagione è concepita come un "lungo film" diviso in capitoli. La serialità è orizzontale: i misteri seminati nella prima stagione trovano risoluzione	La serie presenta 5 stagioni, con numero di episodi variabile (8 o 9 per stagione). Nella S1 gli episodi durano 45-55 minuti, nella S4 e S5 raggiungono durate cinematografiche (fino a 150 minuti)	Montaggio Parallelo e Convergente. La struttura tipica di un episodio di <i>Stranger Things</i> divide i personaggi in tre nuclei generazionali: I Bambini/Ragazzi; L'avventura e la scoperta	Cliffhanger Atmosferici e Identitari. Più che sul "chi morirà", la serie punta su rivelazioni che ribaltano la comprensione del mondo (es. la scoperta che il mostro ha una mente alveare o l'identità di Vecna). I finali di	Operazione Nostalgia: Playlist Spotify (l'effetto "Running Up That Hill"), linee di abbigliamento vintage (Levi's, Nike), e il ritorno di oggetti iconici (i Walkie-talkie, le bici BMX). Cross-medialità:

	Stephen King (l'orrore di provincia) e di John Carpenter (la minaccia invisibile e sintetica). È un period drama che ricostruisce gli anni '80 non solo come estetica, ma come struttura mentale e politica (Guerra Fredda, esperimenti MKUltra).	qui è dettata dal processo di "scoperchiamento": i ragazzi smettono di essere protetti dalla narrazione infantile dei genitori per affrontare i "mostri" reali (il dolore, la perdita, lo Stato) che gli adulti non sanno o non vogliono vedere.	solo nell'arco finale, creando una continuità che lega l'infanzia alla prima età adulta dei personaggi.	per il finale di stagione). Questo riflette la complessità crescente della trama e la necessità di gestire un cast corale sempre più vasto.	(approccio intuitivo). Gli Adolescenti: Il dramma d'azione e il romance (approccio fisico). I Genitori/Adulti: L'indagine e il complotto (approccio razionale). Il montaggio alterna queste linee narrative che corrono separate per quasi tutta la stagione, per poi convergere violentemente e nel climax finale, dove i tre saperi si uniscono per sconfiggere il male.	stagione lasciano spesso un senso di vittoria amara: il mostro è sconfitto, ma il mondo non è più lo stesso e la minaccia è solo rimandata.	Videogiochi in 8-bit, romanzi prequel e fumetti che espandono il <i>lore</i> (la storia passata) di personaggi secondari. Social Media: L'estetica della serie ha colonizzato TikTok e Instagram, trasformando il "Sottosopra" in un filtro visivo e concettuale universale.
--	---	--	---	---	--	---	--

In *Stranger Things*, la struttura narrativa segna il passaggio dal *coming-of-age* nostalgico a un horror epico generazionale, rivelando un'architettura narrativa che si espande in modo progressivo. La serie si distende su 5 stagioni che seguono la crescita biologica del cast. Si passa dall'infanzia intesa come "gioco" (il D&D nel seminterrato della S1) all'adulthood intesa come "scelta di sacrificio" (la difesa di Hawkins nella S5). La temporalità narrativa, all'inizio è scandita dai ritmi scolastici e festivi degli anni '80, poi si dilata in episodi dalla durata cinematografica (fino a 150 min), riflettendo la complessità di una maturazione che non può più essere compressa in formati televisivi standard. L'intensità è nostalgica e sinestetica. La vicinanza tra i corpi è una prossimità di alleanza; il contatto fisico è fondamentale (tenersi per mano, abbracciarsi durante il terrore) e funge da ancoraggio alla realtà contro l'alienazione del mostro. Il linguaggio evolve dal gergo ludico dei bambini alla competenza tecnica e strategica necessaria per interagire con apparati militari e scientifici. L'adultizzazione avviene per necessità di difesa. I ragazzi diventano adulti perché l'autorità ufficiale (lo Stato, l'Azienda) è corrotta o incapace, obbligandoli a sostituirsi ai genitori per salvare la comunità. Il rischio è saturato dal pericolo di morte soprannaturale, rendendo irrilevanti i piccoli rischi adolescenziali

tipici del genere. Il montaggio alterna il ritmo del thriller investigativo (gli adulti), del dramma d'azione (gli adolescenti) e dell'avventura fantastica (i bambini), convergendo in un montaggio parallelo finale che unisce tutti i piani di realtà. Il cromatismo gioca sul contrasto tra i neon saturi degli anni '80 (il mondo dei consumi) e le tonalità livide e organiche del Sottosopra (il trauma e l'ignoto). I cliffhanger sono "portali" narrativi che lasciano lo spettatore in uno stato di angoscia esistenziale, spesso legati alla sparizione o alla trasformazione di un personaggio. I paratesti (playlist Spotify di musica anni '80, collaborazioni con brand di moda vintage, videogiochi in pixel-art) hanno creato un'estetica crossover che permette alla Gen X di rivivere il passato e alla Gen Z di mitizzarlo.

Stranger Things Analisi del micro-testo della sensorialità e della costruzione del senso	Intensità percettiva	Prossimità corporea	Plastico: Luce/Colori	Plastico: Ritmo /suono	Figurativo: Oggetti/temi	Modalità (V/P/S/D)	Enunciazione
Episodio 1x01- 'Capitolo primo: la scomparsa di Will Byers'	L'intensità è alternata e atmosferica. Si passa da una percezione "calda" e rassicurante (il rumore dei dadi, l'odore della pizza, le luci domestiche) a una percezione "elettrica" e disturbata. Lo shock sensoriale è dato dal malfunzionamento degli oggetti: luci che friggono, telefoni che emettono suoni distorti, il ronzio del Sottosopra. Lo spettatore percepisce un'interferenza	La vicinanza è simbiotica e protettiva. I quattro ragazzini (Will, Mike, Dustin, Lucas) si muovono come un unico organismo. La loro prossimità è quella dell'amicizia a preadolescenziale: si toccano, si spintonano, pedalano vicini. Al contrario, la vicinanza con il "Mostro" è una prossimità di preda:	Le case di Hawkins, con i loro marroni e arancioni tipici degli anni '80, evocano nostalgia e protezione. La foresta e i laboratori, invece, sono immersi in una luce clinica o naturale gelida, che segnala il pericolo e l'estraneità.	È un ritmo di attesa e sospensione. La narrazione si prende il tempo di stabilire la quotidianità prima di spezzarla. La colonna sonora in <i>synth-wave</i> (SURVIVE) non è solo sottofondo, ma definisce l'identità della serie. I bassi elettronici creano un senso di ansia costante, mentre i suoni diegetici (il ronzio delle linee elettriche, il	Il Dado (D20): Rappresenta il gioco che diventa realtà. Il tema è la perdita della finzione: il mostro del gioco (il Demogorgon) esiste davvero. La Bicicletta: L'oggetto figurativo dell'autonomia infantile. La bici abbandonata nel bosco è l'icona della scomparsa dell'infanzia stessa. Il Walkie-talkie: Strumento di	Volere: Il desiderio dei ragazzi di ritrovare l'amico contro il volere degli adulti di mantenere l'ordine o coprire il segreto. Potere: I bambini sono impotenti fisicamente, ma hanno il potere della conoscenza mitica (usano D&D per interpretare la realtà). Sapere: C'è un gap informativo totale. Gli adulti (Hopper)	L'enunciazione è multiprospettica e ammiccante. La regia utilizza inquadrature che citano il cinema di Spielberg (E.T., Incontri ravvicinati), creando un patto con lo spettatore: noi sappiamo che genere di storia stiamo guardando, i personaggi no. La macchina da presa è spesso ad "altezza bambino", enfatizzando come il mondo adulto appaia distante,

	za nella realtà che i personaggi non sanno ancora nominare.	un'ombra che incombe alle spalle, un respiro nel buio. La distanza tra i corpi definisce il confine tra il mondo conosciuto e l'abisso.		verso del Demogorgone) saturano lo spazio acustico con l'inquietudine.	comunicazione che scavalca l'autorità degli adulti, simbolo di un "sapere" condiviso solo dai ragazzi.	"non sanno", i ragazzi "cominciano a intuire", Undici "sa" ma non può parlare. Dovere: Il dovere morale dell'amicizia ("Gli amici non mentono") che spinge i protagonisti a infrangere le regole adulte.	distratto o minaccioso.
Episodio 2x09- 'Capitolo nove:La porta'	L'intensità è iper-stimolata e claustrofobica. Si passa dal calore del focolare (il coordinamento a casa Byers) alla freddezza tecnologica e organica dei laboratori e dei tunnel. Lo shock sensoriale è dato dal conflitto tra elementi: il fuoco (i lanciati fiamme), il ghiaccio (il freddo necessario per espellere il Mostro da Will) e l'elettricità cinetica di Undici. La percezione è saturata da suoni viscerali (le urla di Will, il ruggito dei Democani) che rendono il pericolo fisico tangibile.	La vicinanza è strategica e viscerale. I corpi non sono più solo "vicini per amicizia", ma per necessità di combattimento. Vediamo Undici e Hopper chiusi nell'ascensore (una prossimità padre-figlia elettiva e protettiva) contrapposti ai ragazzi nei tunnel (una prossimità da "squadra d'assalto"). Il contatto fisico tra Joyce, Jonathan e Nancy per trattenere Will è un'immagine di pietà e dolore fisico, dove l'adulto e l'adolescente collaborano	La scena della chiusura della porta è dominata dal rosso infernale del Sottosopra e dai lampi blu-bianchi del potere di Undici. È un contrasto plastico che indica lo scontro tra due forze cosmiche. Nei laboratori, le luci al neon tremolanti segnalano il collasso delle istituzioni scientifiche e di fronte al soprannaturale. L'episodio chiude con lo "Snow Ball", dove la luce torna calda e dorata, tentando di ristabilire una	Il ritmo è sinfonico e in crescendo. Il montaggio parallelo raggiunge la sua massima espressione, alternando tre fronti d'azione con un ritmo sempre più serrato. Il suono è dominato dal sintetizzatore e che imita il battito cardiaco, sovrapponendosi ai suoni organici del Sottosopra. Il silenzio improvviso quando Undici chiude la porta crea un vuoto acustico che sottolinea la magnitudine dell'atto.	La Porta (Il Varco): L'oggetto figurativo centrale. Rappresenta il confine tra conscio e inconscio, tra infanzia e realtà traumatica. Il Lanciamme: Strumento adulto di distruzione usato da adolescenti (Steve, Dustin), a simboleggiare l'appropriazione di mezzi "grandi" per fini di difesa. Il Braccialeto blu di Hopper: Un dettaglio figurativo che sancisce il legame padre-figlia tra lui e Undici, trasformandolo lo status di "esperimento" in quello	Volere: Il volere collettivo di chiudere il cerchio e tornare alla normalità. Potere: Undici raggiunge il picco del suo "poter fare", ma solo attraverso il dolore del passato. Sapere: I ragazzi usano la loro mappa del Sottosopra (il Sapere ludico) per guidare l'azione reale nei tunnel. Dovere: Il dovere di protezione di Steve verso i "ragazzini", che sancisce la sua definitiva adultizzazione etica.	L'enunciazione in questo finale di stagione è corale, epica e stratificata. La regia abbandona definitivamente lo sguardo "piccolo" della prima stagione per adottare un'estetica da grande cinema d'azione. La macchina da presa non è più solo testimone dei singoli gruppi, ma agisce come un "regista di battaglia" che coordina tre linee narrative distinte (Hopper/Undici al laboratorio, i ragazzi nei tunnel, Joyce/Jonathan/Nancy alla baita). Questo crea un'enunciazione onnisciente che

		per salvare la vita.	normalità adolescenziale che però appare fragile.		di "persona".		conferisce allo spettatore un potere di visione superiore a quello dei singoli personaggi.
Episodio 4x04 - "Capitolo quattro: Caro Billy"	L'intensità è psichedica e angosciante. La sensorialità è dominata dalla distorsione temporale: il suono pesante dell'orologio a pendolo di Vecna segna una percezione alterata del tempo (il tempo del trauma che si ferma). Durante la sequenza nel "Cimitero di Vecna", la percezione è saturata da tonalità rosso-sangue, nebbia densa e suoni scricchiolanti di ossa e rami, creando un urto sensoriale che simboleggia il soffocamento della depressione.	La vicinanza è disconnessa e poi salvifica. Max è fisicamente presente con i suoi amici, ma la sua mente è a chilometri di distanza, intrappolata in una trance solitaria. La prossimità diventa "reale" solo attraverso la musica: il contatto dei compagni che le mettono le cuffie alle orecchie è l'ancora fisica che la riporta nel mondo. La scena della corsa verso gli amici è il culmine della prossimità come scelta di appartenenza contro l'isolamento della morte.	Un rosso cupo, organico e maligno che invade lo schermo, rappresentando il trauma che "mangia" la realtà. La realtà esterna (il cimitero dove Max legge la lettera) è desaturata, priva di gioia, riflettendo lo stato emotivo di lutto della protagonista. Quando Max inizia a correre, la luce del "portale" verso i suoi amici brilla di una tonalità bianco-azzurra, creando un contrasto plastico netto tra l'abisso interiore e la salvezza relazionale.	La musica Running Up That Hill (Kate Bush) non è solo paratesto, è l'elemento plastico centrale. Il ritmo della batteria funge da battito cardiaco che accelera la narrazione. Il Montaggio è alternato frenetico: Il ritmo esplose nella sequenza finale, alternando i ricordi felici di Max (in <i>slow-motion</i>) alla sua corsa disperata nella realtà distorta di Vecna. Il suono della voce di Kate Bush cresce di volume fino a coprire i rumori mostruosi, sancendo la vittoria dell'emozione sulla paura.	La Lettera: Oggetto figurativo del "testamento". Rappresenta il tentativo adulto di Max di mettere ordine nel caos prima della fine. Il Walkman / Le Cuffie: Diventano strumenti di sopravvivenza (oggettiscudo). La musica è il tema della memoria salvifica. L'Orologio a Pendolo: Simbolo figurativo dell'inevitabilità della morte e del trauma che "scade".	Volere: Il conflitto interiore di Max: la tentazione di lasciarsi andare (non-vivere) contro la scintilla del ricordo che riacende il "Volere" sopravvivere. Potere: Max scopre che il suo "Potere" risiede nella sua memoria e nei suoi legami, non in doti sovranaturali. Sapere: I ragazzi "sanno" adesso come combattere Vecna (la musica come ponte). Dovere: Il dovere di Max di affrontare il ricordo di Billy per potersi liberare.	L'enunciazione è soggettiva e onirica. La regia entra letteralmente nella testa di Max. Non vediamo più solo ciò che accade, ma come Max <i>sente</i> ciò che accade. L'uso dei <i>flashback</i> non è didascalico, ma agisce come una risorsa emotiva dell'enunciatore per spiegare la forza interiore della protagonista. Lo spettatore non è più un osservatore esterno, ma corre insieme a lei fuori dall'incubo.
Episodio 5x08- 'Capitolo otto: mondo reale'	L'intensità è catartica e malinconica. La sensorialità si sposta dall'orrore	La vicinanza è definitiva e solenne. I corpi dei protagonisti, ora adulti,	I colori tornano a essere quelli naturali della terra e del cielo,	Il montaggio rallenta, concedendo lunghe inquadrature ai volti e ai	Le Rovine di Hawkins: Diventano l'oggetto figurativo della memoria	Volere: Il passaggio dal "voler sopravvivere" al "voler vivere" nonostante il	L'enunciazione è memoriale e conclusiva. La regia utilizza ampi

	viscerale dei mostri alla "pesantezza" del mondo reale: l'odore della cenere che ancora cade, il rumore dei martelli che ricostruiscono, il sapore dell'aria dopo la tempesta. Non c'è più lo shock dell'ignoto, ma la percezione della cicatrice. La nitidezza dell'immagine e finale è totale, priva dei filtri nebbiosi del Sottosopra, a indicare che il velo è caduto per sempre.	occupano lo spazio con una nuova gravità. Gli abbracci non sono più scatti di paura, ma lunghi momenti di riconoscimento. La prossimità tra Undici e Mike, o tra i quattro amici storici, riflette una intimità dei sopravvissuti. Il contatto fisico finale sancisce la transizione: non sono più bambini che si nascondono, ma adulti che si sostengono.	ma con una saturazione più sobria. La luce non è più quella dorata e ingenua degli anni '80 (S1), ma una luce più fredda, "mattutina", che indica un nuovo inizio. La distinzione netta tra rosso (Sottosopra) e blu (realtà) scompare; il mondo è tornato unitario, ma porta i segni cromatici del conflitto (il grigio delle rovine).	paesaggi feriti. La tensione d'azione lascia il posto alla stasi della riflessione. La colonna sonora sintetizzata sfuma verso orchestrazioni più classiche e organiche (archi, piano). Il rumore predominante è quello del vento e delle voci umane, segnalando che il "suono sintetico" del Sottosopra è stato silenziato.	collettiva. Il tema è la cicatrice come identità. Il Campo di Fiori (Finale): La vegetazione che torna a crescere sulle ferite della terra rappresenta la resilienza della vita. La Scatola dei Ricordi: Molti personaggi raccolgono oggetti delle stagioni passate, trasformando oli da strumenti di lotta a reliquie.	dolore. Potere: Il potere di Undici è ora un "potere di pace", usato non per distruggere ma per proteggere l'equilibrio. Sapere: Il segreto è diventato sapere pubblico o, almeno, un sapere condiviso che non isola più i protagonisti. Dovere: Il dovere verso chi non ce l'ha fatta (i caduti), che si trasforma nel dovere di testimonianza.	piani sequenza e panoramiche che abbracciano l'intera città, quasi a voler congedare non solo i personaggi ma l'intero microcosmo di Hawkins. È uno sguardo "dall'alto" che non è più panottico/minaccioso, ma protettivo e nostalgico. L'enunciatore firma l'opera con un tono di pacificazione, lasciando che lo spettatore senta il peso del tempo trascorso insieme ai protagonisti.
--	--	--	---	--	---	--	--

Indici di adultizzazione; <i>Stranger Things</i>	A1: Corpo/Sesso	A2: Lingua/ggio	A3: Rischio	A4: Consumi	A5: Rapporto con le autorità adulte	A6: Social/Digital	A7: Istituzioni	A8: Status
Episodio 1x01- 'Capitolo primo: la scomparsa di Will Byers'	Basso (innocenza)	Medio (gergo ludico)	Alto (inconsapevole)	Alto (identità pop)	Alto (conflittuale)	Assente	Medio (negativo)	Medio
Episodio 2x09- 'Capitolo nove: La porta'	Medio	Alto	Alto	Medio/basso	Alto (collaborazione paritaria)	Assente	Medio	Alto
Episodio 4x04 - "Capitolo quattro: Caro Billy"	Medio	Alto	Medio	Bassi (simboli)	Assente	Assente	Basso	Medio
Episodio 5x08- 'Capitolo otto:	Alto	Alto	Assente	Bassi (etici)	Basso	Basso	Basso	Alto

il mondo reale'								
-----------------	--	--	--	--	--	--	--	--

1. Episodio 1x01- ‘Capitolo primo: la scomparsa di Will Byers’:

In questo inizio di stagione, i protagonisti si presentano come corpi infantili focalizzati esclusivamente sul gioco, percependo la propria fisicità solo come un mezzo per esplorare l'ambiente o sfuggire dai pericoli. L'unico accenno di adultizzazione corporea è relegato a figure leggermente più grandi come Nancy (la sorella di Mike), alle prese con i primi turbamenti sessuali. Anche il linguaggio riflette questa dimensione acerba, risultando dominato dal codice di *Dungeons & Dragons*. Proprio la cultura pop e la nostalgia degli anni '80 svolgono in questo pilot una funzione di "orientamento" fondamentale. Questi elementi non costituiscono una mera veste estetica, ma sanciscono un vero e proprio patto finzionale che stabilisce le regole del mondo narrativo. In tal senso, i consumi giovanili (le biciclette, le merendine, i fumetti) fungono da marcatori identitari: possedere e comprendere questi beni significa rivendicare l'appartenenza a una tribù di "saggi" iniziati. È all'interno di questo ecosistema protetto che irrompe il rischio, il quale, pur essendo massimo (la scomparsa di Will), viene inizialmente affrontato con l'incoscienza tipica dell'avventura fanciullesca. Non si tratta di un pericolo deliberatamente cercato, ma di una frattura imposta dall'esterno che costringe i protagonisti a una crescita improvvisa. A catalizzare questa maturazione forzata è l'inefficacia delle figure adulte, che appaiono distratte (come i genitori di Mike) o emotivamente distrutte (come Hopper). Immersi in una dimensione tecnologica puramente analogica, fatta unicamente di radio e bussole, i ragazzi comprendono subito di dover agire al di fuori delle gerarchie per ritrovare l'amico. L'Istituzione per eccellenza, il Dipartimento dell'Energia, rappresenta infatti l'antitesi della famiglia: una scienza priva di morale che sacrifica l'infanzia (Undici) in nome del potere. Infine, lo status sociale ricopre un ruolo narrativo paradossale: i protagonisti sono etichettati come "perdenti" (*nerd*) all'interno della scuola. Tuttavia, è proprio questo posizionamento marginale nel mondo reale a renderli i soggetti più aperti e pronti ad accogliere l'anomalia soprannaturale, non avendo alcun privilegio o ordine costituito da dover difendere.

2. Episodio 2x09 “Capitolo nove: La porta”:

Questo episodio sancisce la fine dell'infanzia protetta e segna il passaggio a una maturazione tattica e corale. I ragazzi non sono più vittime di un evento sovrastante, ma agenti attivi e consapevoli che agiscono come una vera e propria milizia organizzata per difendere la

comunità. Di conseguenza, il rischio non è più subito passivamente ("scompare nel bosco"), ma accettato intenzionalmente ("entrare nell'inferno per distruggerlo"). Anche il linguaggio riflette questa evoluzione: le consuete metafore di D&D lasciano il posto a una comunicazione tecnica, operativa e militare, con Dustin e Lucas che impartiscono ordini precisi. Questa nuova maturità si esprime anche attraverso la manualità tecnica tipica del contesto analogico degli anni '80 (riparare radio, usare bussole, gestire mappe), a dimostrazione del fatto che "essere grandi" significa innanzitutto saper maneggiare il mondo fisico. Di fronte a ciò, figure adulte come Hopper e Joyce smettono di trattarli come bambini da proteggere e li riconoscono come alleati, avviando un'adultizzazione basata sulla co-responsabilità. Tutto questo avviene in uno scenario in cui le istituzioni formali hanno fallito clamorosamente (il Laboratorio di Hawkins è ormai un cimitero); l'unica istituzione resiliente è la "famiglia allargata" creata dai protagonisti, a riprova che a proteggere non è lo Stato, ma il legame scelto. Parallelamente, si assiste a una profonda evoluzione dello status sociale, che non è più dettato dalla popolarità scolastica, ma dal valore dimostrato sul campo. I ragazzi passano così dall'etichetta di "nerd" a quella di leader. In ottica di serialità complessa, il formato televisivo permette qui archi di trasformazione radicali, impossibili nel cinema: l'esempio perfetto è Steve Harrington. Il suo status evolve organicamente da "re della scuola" e stereotipo del bullo a figura di protettore ed eroe, spingendo lo spettatore a rinegoziare completamente la propria alleanza morale nei suoi confronti. Infine, l'epilogo dello Snow Ball introduce la dimensione del desiderio e del primo bacio. L'adultizzazione corporea inizia a manifestarsi come attrazione romantica, pur mantenendosi "casta" e coerente con la cornice dell'epoca. In questo contesto, i consumi (i vestiti per il ballo, la lacca per capelli consigliata da Steve) fungono da rito di passaggio: diventano "protesi" di adultità sociale, utilizzate per simulare un ritorno a una normalità che, in realtà, i ragazzi hanno ormai ampiamente superato.

3. Episodio 4x04 "Caro Billy":

Questo episodio è considerato uno dei vertici della serialità contemporanea poiché sposta l'attenzione dal piano dell'azione fisica a quello dell'elaborazione del trauma e della salute mentale. "Diventare grandi", in questo contesto, significa smettere di fuggire dal proprio passato per affrontare i propri "mostri" interiori, come il senso di colpa e la depressione. A tal fine, la serie sfrutta in modo magistrale la "memoria cumulativa": il climax emotivo risulta potente proprio perché poggia su tre stagioni di traumi pregressi che lo spettatore ha vissuto e condiviso con il personaggio. Di conseguenza, il corpo non subisce alcuna sessualizzazione, ma viene

mostrato attraverso la nuda esposizione della sofferenza fisica generata dal dolore psichico. Il linguaggio stesso matura e diventa adulto, come emerge chiaramente dalla lettura della lettera a Billy: un discorso onesto, non filtrato, capace di nominare finalmente la colpa. Max abbandona il sarcasmo difensivo che l'aveva caratterizzata nelle stagioni precedenti per adottare una comunicazione autentica e vulnerabile. Il vero rischio, infatti, non è rappresentato dal mostro esterno (Vecna, che colpisce strategicamente chi cela ferite irrisolte), ma dall'autodistruzione interiore provocata da una depressione logorante. Di fronte a questa minaccia, le autorità adulte e le istituzioni si rivelano del tutto inefficaci. Figure come lo psicologo scolastico o strutture come il manicomio di Pennhurst appaiono come gusci vuoti, privi degli strumenti necessari per comprendere il "Sottosopra" del trauma. Consapevoli di questa cecità adulta, i ragazzi comprendono che la sopravvivenza dipende esclusivamente dalla rete dei pari. Danno così vita a una vera e propria autogestione del trauma e alla creazione di un'istituzione informale di mutuo soccorso. In questo processo di guarigione, il consumo perde la sua accezione materiale per diventare simbolico e culturale, incarnato dalla musica di Kate Bush. La tecnologia analogica degli anni '80 (le musicassette, il Walkman) si conferma il *medium* salvifico per eccellenza: saperla maneggiare in un momento di crisi denota una competenza tecnica vitale. Infine, lo status all'interno del gruppo subisce una ridefinizione radicale: non è più determinato dalla forza fisica o dal successo esteriore, ma dalla resilienza psicologica. Max diventa il nuovo punto di riferimento non perché "vince", ma perché "resiste".

4. Episodio finale 5x08 "Il mondo reale":

Con questo episodio si chiude definitivamente il cerchio narrativo, trasformando Hawkins da campo di battaglia soprannaturale a luogo di eredità e ricostruzione. Se la serie si apriva con la scomparsa di un bambino, il finale sancisce la comparsa di adulti consapevoli, capaci di integrare organicamente il trauma nella propria identità. Questa conclusione non si limita a esaurire l'intreccio orizzontale, ma offre una profonda risoluzione tematica incentrata sull'assunzione di responsabilità. L'adultizzazione corporea giunge al suo compimento: il corpo diventa il diario fisico di dieci anni di lotta, dove cicatrici e sguardi stanchi testimoniano la fine ineluttabile della giovinezza. Anche le relazioni sentimentali riflettono questa maturità, evolvendosi dal semplice batticuore adolescenziale a legami solidi basati sulla progettualità. Di pari passo, il linguaggio abbandona i consueti gerghi "nerd" per caricarsi di saggezza, utilizzando parole pesanti e ponderate per elaborare sia la perdita che la speranza. La competenza comunicativa raggiunge il suo apice, permettendo ai protagonisti di dare finalmente

un nome a tutto ciò che hanno vissuto. Il rischio, di conseguenza, cessa di essere una minaccia imminente per sedimentarsi come un'esperienza passata, fondamentale per forgiare il carattere. Tale transizione si riflette nitidamente anche nei consumi, che si svincolano dalle logiche di status o di puro intrattenimento ludico. I vecchi giocattoli lasciano il posto agli strumenti per l'edilizia e la cura dell'altro, divenendo beni necessari per la ricostruzione materiale e comunitaria. I protagonisti si affermano così come i "nuovi adulti" della comunità. Il rapporto con figure genitoriali come Hopper si eleva a un livello di assoluta parità e rispetto reciproco, sostituendo la classica ribellione giovanile con la piena accettazione del compito di proteggere Hawkins. Mentre la narrazione si affaccia sulle soglie degli anni '90 — lasciando percepire l'alba di una nuova e ancora invisibile era tecnologica — si consolida la disillusione verso le istituzioni statali. I ragazzi hanno imparato a non fidarsi ciecamente dell'autorità ufficiale, preferendo edificare dal basso una propria "istituzione civile" fondata sulla solidarietà. In questo scenario, lo status finale perde qualsiasi connotazione economica o scolastica per sublimarsi in un valore puramente morale. I protagonisti diventano i "custodi della verità". Il loro ruolo si cristallizza in quello di eroi silenziosi che, pur avendo salvato il mondo, rinunciano al riconoscimento ufficiale, accogliendo questa invisibilità come l'ultimo e definitivo segno di vera maturità.

4.4 Sintesi comparativa dei contenuti Crossover: tra identificazione e fascinazione ambientale

L'analisi comparativa di *Élite*, *Euphoria*, *Squid Game* e *Stranger Things* permette di tracciare una linea di demarcazione netta all'interno del fenomeno crossover, distinguendo tra i prodotti che operano un'adultizzazione per prossimità esperienziale e quelli che agiscono per impatto estetico-ambientale. Come emerso dal protocollo operativo della ricerca, la differenza fondamentale risiede nelle modalità con cui l'adolescente negozia la propria identità attraverso questi testi.

Euphoria ed *Élite* si collocano nel segmento dell'adultizzazione traumatica ed estetica: pur essendo narrazioni *adult-oriented* per crudezza e complessità, instaurano un legame viscerale con il pubblico giovane, utilizzando il contesto liceale come primaria "zona di contatto". In questi contenuti crossover, la costruzione del senso si sposta sull'interazione tra i livelli figurativo e plastico, dando vita a veri e propri sistemi semi-simbolici interni alle opere. L'adolescenza, infatti, abbandona l'estetica mimetica per subire un processo di noirizzazione e

di estetizzazione del trauma. In *Euphoria*, nello specifico, l'iper-saturazione cromatica e l'enfasi sul livello eidetico e materico (i glitter, i riflessi, i make-up grafici) creano una superficie "brillante" che si oppone visivamente e concettualmente al vuoto esistenziale dei protagonisti. L'irruzione di palette psichedeliche (viola, magenta, luci al neon) codifica visivamente l'alterazione psicotropa e la perdita di controllo, annullando il confine percettivo tra lo spettatore e il declino del personaggio principale. Questa impalcatura plastica non descrive una realtà oggettiva, ma fornisce un'estetica al trauma, trasformando la vulnerabilità in un marchio visivo in cui l'adolescente si identifica per intensità emotiva, più che per esperienza reale. Un simile eccesso sensoriale, come evidenziato dalla critica culturale contemporanea, funge da compensazione per il vuoto lasciato da figure adulte sistematicamente assenti o fallimentari, delineando il ritratto di una Generazione Z costretta a un'autodeterminazione precoce e dolorosa. Parallelamente, *Élite* estremizza l'adultizzazione economica e di status già abbozzata in *The O.C.*, dove il lusso e la trasgressione diventano i soli marcatori di un'identità adulta percepita come mero gioco di potere. L'opposizione plastica si gioca qui sul contrasto tra "l'oro" (l'opulenza accecante dello status a Las Encinas) e "il sangue" (il trauma e la colpa), costruendo una potente metafora visiva del mondo adulto corrotto in cui i minori sono immersi.

Al polo opposto, *Stranger Things* e *Squid Game* rappresentano il trionfo della visibilità algoritmica e della circolazione transmediale. In queste opere, l'adultizzazione non passa attraverso l'identificazione diretta con il vissuto scolastico dei personaggi, ma tramite l'esposizione a un ambiente simbolico globale. In *Stranger Things*, la nostalgia funge da mediatore: l'adolescente viene proiettato in un passato analogico in cui l'autonomia e l'assunzione di rischio diventano necessarie a causa del collasso sistematico delle autorità adulte. Come in altre opere affini analizzate (quale *Wednesday*), la regia sfrutta lo spazio topologico e le variazioni cromatiche per marcare la distanza dalla normalità; le tonalità cupe del "Sottosopra" o dei laboratori restituiscono allo spettatore un urto percettivo che oggettiva l'angoscia della crescita. In quest'ottica, i mostri della narrazione superano la dimensione di semplice minaccia fisica per ergersi a personificazione clinica della depressione e del lutto: entità come Vecna, che uccidono agganciandosi ai traumi e alle debolezze psicologiche delle vittime, agiscono come una metafora assoluta delle difficoltà legate alla transizione adolescenziale. In *Squid Game*, assistiamo invece a una drammatica "distruzione del gioco". Il sistema riduce gli esseri umani a pura merce, cancellandone l'identità in favore di un numero di serie. Questo meccanismo raggiunge il suo apice agghiacciante nell'immagine del salvadanaio trasparente, dove la vita di ogni partecipante è commisurata a un valore monetario esatto: la

morte altrui diventa letteralmente la fonte della ricchezza del singolo, concretizzando una spietata metafora della competizione capitalistica. A ciò si aggiunge la feroce decostruzione della finta meritocrazia: l'illusione del "libero arbitrio" nel votare se restare o meno nell'arena svela l'ipocrisia di un sistema che non offre reali alternative alla disperazione. Trasformando icone dell'infanzia in dispositivi di morte, la serie offre una visione del mondo dominata dalle disparità economiche e dalla violenza. Il giovane spettatore, attratto dalla viralità estetica e dalla "cultura dei meme", assorbe così una concezione dell'adulità come lotta spietata per la sopravvivenza, accelerando il crollo delle barriere protettive tipiche dell'infanzia. In tutti questi prodotti, dunque, il livello plastico non si limita a raccontare il passaggio all'età adulta, ma lo imprime in modo violento sulla pelle e sui sensi dello spettatore.

A conclusione di questa sintesi, emerge come *Élite* ed *Euphoria* lavorino maggiormente sulla profondità dell'io e sulla ridefinizione del corpo. Al contrario, opere come *Stranger Things* e *Squid Game* agiscono sull'ampiezza del mondo, sfruttando la forza del concept e la viralità estetica per normalizzare scenari di rischio e violenza attraverso una visibilità iper-connessa. In entrambi i filoni, l'effetto finale è la genesi di un ambiente mediale condiviso in cui l'adolescente smette di essere un pubblico "protetto", per trasformarsi nel consumatore globale di codici complessi, violenti e profondamente adulti.

4.5 L'adulizzazione algoritmica: il caso *Adolscence*.

Adolscence è una miniserie britannica, divisa in 4 episodi, che è stata distribuita su Netflix a marzo del 2025. Nel giro di pochi mesi è diventata uno dei titoli più acclamati dell'anno. La serie parla della famiglia Miller il cui mondo è stato sconvolto, quando il loro figlio tredicenne Jemie viene accusato di omicidio. A differenza dei classici thriller investigativi, la serie non si concentra tanto sul mistero di chi sia l'assassino (la colpevolezza del ragazzo), ma sul perché. La narrazione si concentra sull'eziologia del male, per capire come sia possibile che un bambino abbia interiorizzato una violenza così estrema. Il prodotto mediale si impone nel suo ecosistema come un testo clinico e iperrealista, decostruendo radicalmente il teen drama e il crime come lo abbiamo visto fin ora. Dal punto di vista della messa in scena, ogni episodio è girato in un unico piano sequenza ininterrotto (one-shot), creando nello spettatore una sensazione di "trappola". Applicando le teorie di Jason Mittell, questo virtuosismo tecnico attiva un forte potere semiotico poiché imita l'iperconnessione moderna senza filtri e senza pause. Come l'occhio del Grande Fratello orwelliano, si segue in tempo reale il crollo di una famiglia, rendendo il trauma

un'esperienza performativa e ininterrotta. In *Adolescence*, l'adulterizzazione non passa attraverso il corpo o l'esperienza diretta del mondo, ma avviene per "download cognitivo". Il corpo di Jamie, infatti, rimane goffo e tipicamente infantile, ma la sua mente, anch'essa infantile per certi versi, è stata invasa da concetti adulti, violenti e radicali (la misoginia, la cultura incel). La sessualità non è agita (come in *Élite* o *Sex Education*), ma è teorizzata in modo patologico. Jamie è vittima della "manosfera", la sua adulterizzazione passa attraverso l'odio misogino per un corpo femminile (quello della compagna uccisa) che viene punito perché inaccessibile o non sottomesso. Il ragazzo, inoltre, a differenza dei liceali iper-sessualizzati di *Élite* o di quelli chimicamente alterati di *Euphoria*, rappresenta "l'adolescente modello". Non compie un percorso di ribellione classica contro i genitori, non è avvezzo ai rischi o al consumo tipicamente inteso, non presenta look eccentrici tipici dello stereotipo adolescenziale; In casa l'ambiente è sereno, non vi sono turbe psichiche evidenti; Ciò che invece contraddistingue Jamie è la bolla di isolamento in cui il soggetto vive. Ed è proprio in questa bolla che si sono creati i presupposti per compiere l'atto più estremo e "adulterizzante" della serie: l'omicidio di una coetanea. In questa serie la tecnologia smette di essere un semplice strumento di socializzazione o oppressione (come in *Elite*) per essere il vero mandante del crimine. La particolarità della serie è che l'aspetto digitale non è iper-visibile (non vediamo costantemente grafiche o chat in sovrapposizione), ma è onnipresente nei suoi effetti. I social, i forum e tutti gli strumenti digitali utilizzati da Jamie sono stati sufficienti per bypassare la famiglia e le istituzioni sul piano educativo, dando vita a una vera e propria "adulterizzazione algoritmica". L'episodio pilota mette in scena il brutale passaggio di consegne tra la Famiglia (che fallisce) e lo Stato (che punisce). L'irruzione della polizia in casa Miller all'alba sancisce la fine dell'istituzione familiare come luogo di protezione. Lo spazio domestico viene violato, sancendo visivamente che la famiglia non è più un rifugio sicuro. I genitori di Jamie (in particolare il padre Eddie) sono figure impotenti, cieche di fronte al mostro cresciuto in casa. Il padre rappresenta la genitorialità analogica che si scontra con una minaccia digitale invisibile. L'adulto crede di conoscere il bambino perché ne condivide lo spazio fisico (la casa), ignorando del tutto lo spazio virtuale in cui il ragazzo si è radicalizzato. L'autorità istituzionale interviene solo "a posteriori". L'ispettore e la psicologa criminale trattano Jamie con la freddezza procedurale riservata a un adulto, sancendo la fine della sua infanzia. Le inquadrature insistono sul contrasto tra i poliziotti adulti, massicci e armati, e il corpo minuto di Jamie. Vedere un ragazzino che indossa manette e abiti troppo grandi in una fredda sala interrogatori, crea un cortocircuito visivo fortissimo. In serie come *Sex Education* ed *Euphoria*, l'adulterizzazione dell'antieroe porta lo spettatore,

attraverso l'allineamento, a concedere alleanza morale, giustificandone le trasgressioni a causa del loro dolore. In *Adolescence*, gli autori spezzano questo meccanismo, impedendo l'empatizzazione con il minore. Allineando, invece, l'utente con i genitori e con la psicologa criminale. A differenza di *Élite* o *Euphoria*, in cui l'adultizzazione è legata all'estetizzazione (il sesso, i neon, i party, la droga, il lusso), in *Adolescence* l'adultizzazione è invisibile, silenziosa e puramente ideologica. Il paradosso visivo maggiore è proprio la normalità assoluta del volto del carnefice, un viso candido e puro ancora "troppo piccolo". Oltre all'atto dell'omicidio, il livello verbale è il luogo in cui l'adultizzazione si manifesta in modo più disturbante. Quando Jamie viene interrogato o parla dei suoi moventi, il suo vocabolario subisce una mutazione aberrante. Il ragazzino smette di usare il gergo dei coetanei per adottare i neologismi e il cinismo tipici degli adulti. Questo crea uno scarto agghiacciante tra il soggetto dell'enunciazione (un bambino spaventato fisicamente) e il contenuto dell'enunciato (un manifesto d'odio adulto).

4.6 Adult Animation: il paradosso del target tra funzione pedagogica e consumo crossover (casi studio: *Big Mouth* e *Family Guy*)

Il genere dell'Adult Animation rappresenta forse il caso più emblematico di 'confine liquido' nell'ecosistema mediale contemporaneo e, come teorizzato nei capitoli precedenti, si configura come la manifestazione empirica del terzo livello dell'Exposure (la normalizzazione dei codici adulti). Con questo termine si intende la condizione di iper-visibilità e accessibilità illimitata che permette ai contenuti per adulti di colonizzare l'immaginario giovanile, aggirando le tradizionali mediazioni pedagogiche. In perfetta risonanza con il concetto di "modernità liquida" teorizzato da Zygmunt Bauman, queste serie si inseriscono in un panorama in cui le istituzioni tradizionali hanno perso la loro solidità normativa, lasciando vuoti comunicativi che vengono rapidamente colmati dalle piattaforme di intrattenimento. I dati di mercato confermano questo paradosso: secondo recenti analisi di Parrot Analytics, il pubblico globale dell'Adult Animation è composto per quasi il 40% dalla Generazione Z, dimostrando come questi prodotti intercettino sistematicamente un pubblico anagraficamente inferiore al loro target ufficiale. Sebbene prodotti come *Big Mouth* o *Family Guy* siano ufficialmente destinati a un pubblico maturo, la loro struttura metanarrativa e l'uso del grottesco li trasformano in dispositivi di adultizzazione non mediata, capaci di intercettare il pubblico adolescente proprio laddove le istituzioni tradizionali (scuola, famiglia) lasciano vuoti comunicativi. L'adult animation è un

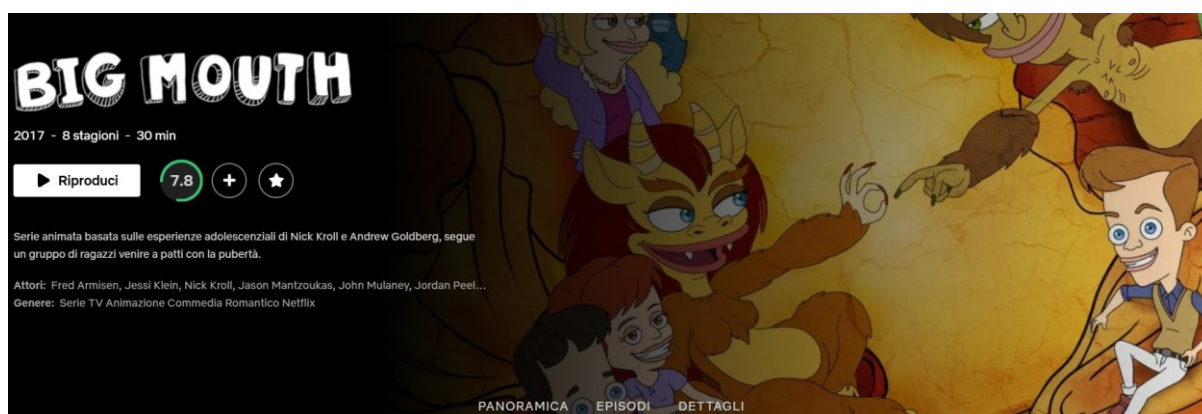
genere che si fonda su un paradosso visivo: usa un linguaggio tipicamente e storicamente associato all'infanzia (il disegno, i colori saturi, le caricature) per veicolare contenuti di una complessità esistenziale estrema. A differenza del live-action, l'animazione non ha limiti di budget o di fisica. Può rendere "plastici" i sentimenti e le pulsioni umane più basse attraverso l'exasperazione del corpo e dell'azione che nell'altro caso risulterebbero grotteschi o inaccettabili. Per questo si definisce un modello metanarrativo, perché rende fisico e visibile ciò che è psicologico. Ad esempio, mentre in un teen drama tradizionale, l'ansia è mostrata con un attore che trema. In serie come *Big Mouth*, l'ansia è un Zanzarone dell'Ansia gigante che sussurra nelle orecchie dei ragazzi. Questa è "meta-narrazione" perché la serie sta dicendo: *"Sappiamo che l'ansia è un concetto astratto, quindi creiamo un personaggio apposta per analizzarla insieme a voi"*. La natura metanarrativa aiuta a "oggettivare" le proprie emozioni a fornire un "alfabetizzazione emotiva". L'ansia non è più un "io sto male", ma è "il mio Zanzarone sta agendo". Quindi, il *live-action* cerca di occultare la finzione per generare empatia, mentre l'Adult Animation la esibisce per generare consapevolezza. L'animazione, dunque, permette una distanza critica fondamentale poiché de-umanizza o iper-umanizza i conflitti. Vedere questi processi mediati dal disegno permette allo spettatore (specialmente adolescente) di analizzare il fallimento, la trasformazione o altri temi, senza la barriera difensiva che proverebbe davanti a un attore umano troppo simile a sé. L'animazione in quanto tale "disinnesca" la difesa psicologica del pubblico, permettendo un'osservazione quasi scientifica dei comportamenti umani. La "distanza" è ciò che permette all'adult animation di essere più onesta dei *teen drama* tradizionali.

Analisi della macrostruttura e della temporalità narrativa.	Tipologia	Concept	Serialità	Formato e durata	Montaggio narrativo	Cliffhanger	Paratesti
Big Mouth	È un Coming-of-age Animato (Adult Animation) con venature horror-grottesch	Il concept si basa sull'Invasione degli Ormoni: la pubertà non è un processo naturale tranquillo,	Adotta una Serialità orizzontale. In <i>Big Mouth</i> i personaggi crescono e cambiano. Le scoperte fatte nell'episodio 1	È un'animazione 2D con un design caratterizzato da tratti "morbidi" ma grotteschi (occhi enormi,	Il montaggio è interrotto da scambi tra il mondo reale e il mondo delle proiezioni psichiche. Vediamo	Sono molto frequenti a fine stagione. La serie usa i cliffhanger per generare attesa su cambiamenti drastici (l'arrivo di un	Canzoni e Numeri Musicali: Ogni episodio contiene spesso un brano musicale che diventa un contenuto

	<p>e. A differenza della sitcom classica, qui l'animazione serve a rendere esplicito l'implicito: i desideri, le paure e le mutazioni fisiche non sono solo raccontati, ma incarnati da creature fantastiche.</p>	<p>ma un attacco esterno perpetrato da "Mostri degli Ormoni" che spingono i ragazzi verso comportamenti compulsivi, imbarazzanti e violenti. Il fulcro è la normalizzazione dell'abito (sudore, fluidi, pensieri oscuri) attraverso la commedia.</p>	<p>hanno conseguenze nell'episodio 10. I traumi si accumulano e le relazioni si evolvono (rottture, nuove amicizie, divorzi dei genitori).</p>	<p>bocche sproporzionate), che enfatizzano l'espressività emotiva e il disagio fisico. Ogni episodio dura tra i 25-30 minuti. La durata è poco superiore allo standard della sitcom per permettere lo sviluppo di archi emotivi più densi e momenti musicali.</p>	<p>spesso il montaggio alternato tra ciò che il ragazzo fa in pubblico e ciò che il Mostro gli sussurra in privato. Il ritmo è incalzante ma finalizzato allo sviluppo psicologico. <i>Big Mouth</i> usa il montaggio interrotto per approfondire, portando lo spettatore dentro la "testa" del personaggio.</p>	<p>nuovo mostro come lo <i>Zanzarone dell'Ansia</i> o il <i>Gatto della Depressione</i>. Questi ganci servono a legare l'esperienza dello spettatore a quella dei protagonisti: "Cosa succederà ora che sono cresciuti ancora?".</p>	<p>virale a sé stante (es. <i>"I'm Going Through Changes"</i>). Spin-off (Human Resources): Un paratesto espanso che approfondisce il mondo dei mostri, creando un vero e proprio "universo condiviso" che i fan possono esplorare per comprendere meglio la propria psicologia. Social Media (Interazione): La serie usa i social per fare vera e propria educazione sessuale, postando grafiche che spiegano i temi trattati negli episodi (consenso, identità di genere, ecc.).</p>
<p>Family Guy</p>	<p>È una Sitcom Animata (Adult Animation) di matrice satirica. Si inserisce nel filone della "famiglia disfunzionale", abbraccia il surrealismo anarchico. La tipologia evolve da una parodia dei valori domestic</p>	<p>Il concept di base è in apparenza classico: la vita quotidiana di una famiglia media del Rhode Island (Quahog). Il vero concept risiede nella Regressione dell'Autorità: il padre (Peter) è un idiota distruttivo, il cane (Brian) è un intellettuale fallito e il neonato (Stewie) è</p>	<p>La serialità è verticale, molto rigida. Ogni episodio è un'entità chiusa: alla fine dei 20 minuti, lo <i>status quo</i> viene quasi sempre ripristinato, anche dopo catastrofi nucleari o morti dei personaggi. Esiste una micro-continuità (matrimoni, nascite, vicini di casa), ma la serie rifiuta l'evoluzione orizzontale</p>	<p>È una serie con animazione 2D con un design intenzionalmente semplice e colori piatti, che funge da "foglio bianco" per le gag visive. La durata standard di un episodio è circa 22 minuti. La brevità è essenziale per mantenere l'altissimo ritmo delle battute e non stancare lo spettatore con trame complesse.</p>	<p>Il montaggio non segue solo la logica dell'azione, ma è continuamente interrotto dai cutaway (inserti non sequenziali). La narrazione viene sospesa da un "ricordo" o da un'associazione mentale ("Questo è peggio di quella volta che..."). Questo crea un ritmo sincopato: la</p>	<p>Quasi del tutto assenti. Essendo una serie basata sul ritorno allo stato iniziale, ma è il <i>cliffhanger</i> non serve a legare gli episodi, ma viene talvolta usato in modo parodistico all'interno dell'episodio stesso (prima delle interruzioni pubblicitarie) per deridere i troppi dei drammi televisivi. L'unico vero "aggancio" è la curiosità per la prossima</p>	<p>Il mondo di <i>Family Guy</i> vive di paratesti. Meme e Clip: La serie è progettata per essere "smontata". Le clip di 30 secondi dei cutaway gags circolano in modo virale, diventando il modo principale in cui i giovani consumano la serie. Merchandising e Videogiochi: Rafforzano lo status dei personaggi come icone</p>

	<p>i a una vera e propria "macchina da gag" che decostruisce la cultura pop globale.</p>	<p>un genio del male. Il contrasto tra l'estetica rassicurante del disegno e l'amoralità delle azioni è il motore dell'opera.</p>	<p>tipica dei <i>teen drama</i>. Questa mancanza di memoria narrativa è ciò che attrae il pubblico giovane: si può guardare un episodio qualsiasi in qualsiasi ordine, adattandosi in modo perfetto al consumo frammentato dei social media.</p>		<p>trama è solo un pretesto per collegare tra loro sketch autonomi. Per un pubblico giovane, questo simula la velocità di un <i>feed</i> di TikTok o Instagram, dove l'attenzione viene catturata e rilasciata ogni pochi secondi.</p>	<p>gag scandalosa.</p>	<p>pop indipendenti dalla trama. La Sigla: Un paratesto fondamentale che imita i musical di Broadway, dichiarando fin da subito la natura "spettacolare" e fittizia della rappresentazione.</p>
--	--	---	--	--	--	------------------------	---

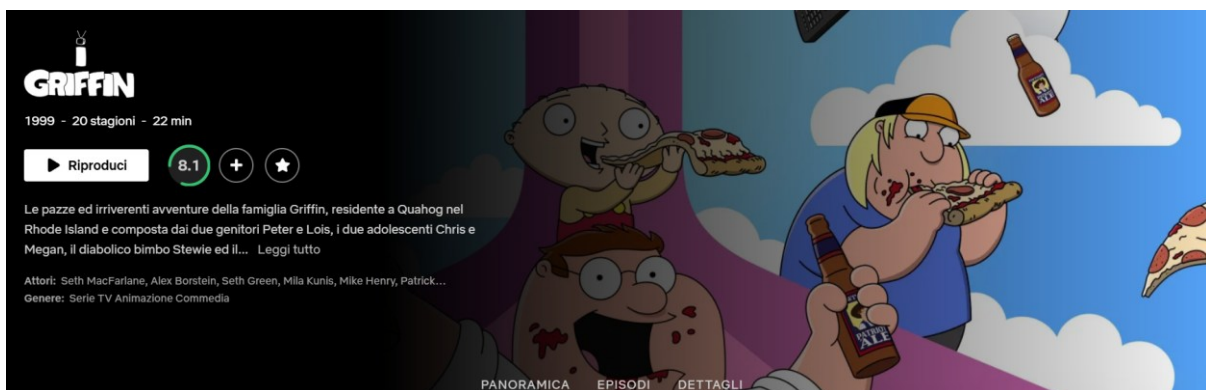
Big Mouth (14+):



Il racconto non è sulla pubertà, ma sulla rappresentazione della pubertà. La serie agisce come un manuale di educazione sessuale "brutalmente onesto" che usa il disgusto per generare empatia, sopperendo alle mancanze del sistema scolastico. La verità sul corpo è così cruda che solo un cartone può reggerla senza diventare pornografico o disturbante. Applicando le teorie di Jason Mittell sulla *Complex TV*, la serie sfrutta una spiccata "riflessività metanarrativa" per fornire allo spettatore gli strumenti per smontare i meccanismi della narrazione e, parallelamente, della propria psiche. Qui l'adultizzazione è un processo bio-chimico esterno. Gli "Ormoni Mostri" non sono proiezioni mentali, ma personaggi fisici che perseguitano i ragazzi. L'estetica grottesca di queste creature (a livello eidetico è costituito da forme deformi, mentre a livello figurativo da peli eccessivi e fluidi corporei) codifica in chiave semi-simbolica l'eccesso e il caos della maturazione sessuale, servendo ad analizzare il corpo e il sesso come

territori di scontro e vergogna. In *Big Mouth*, la crescita è mostrata come una "malattia necessaria". Invece di guardare un adolescente reale alle prese con l'imbarazzo del desiderio o della mutazione fisica (che genererebbe disagio o vergogna nello spettatore), vediamo il Mostro degli Ormoni (Maurice). Questa creatura pelosa e grottesca che agisce come una proiezione esterna delle pulsioni. La distanza critica nasce dal fatto che il "problema" è incarnato da un mostro. Lo spettatore può ridere del mostro e, attraverso quella risata, analizzare la propria adultizzazione biologica senza sentirsi esposto. In questo modo la serie normalizza l'orrore della pubertà.

Family Guy (12/14+):



La serie segue le vicende dei Griffin, una famiglia disfunzionale che vive nella città immaginaria di Quahog, Rhode Island. La caratteristica distintiva della serie è l'uso massiccio dei cutaway gags (inserti comici estemporanei). La trama viene costantemente interrotta da scene che iniziano con frasi come *"Questo è peggio di quella volta che..."*, permettendo alla serie di fare satira su eventi storici, celebrità e cliché televisivi senza doverli integrare nella storia principale. I cutaway gags sono atti metanarrativi che frammentano la continuità topologica e temporale del racconto. Secondo l'impostazione teorica di Jason Mittell, questa continua frammentazione esige dallo spettatore un'elevata competenza cognitiva ed enciclopedica per poter decodificare i fitti riferimenti pop e le connessioni logiche. In questa serie l'adulto (Peter Griffin) è un bambino intrappolato in un corpo ipertrofico. L'adultizzazione è rovesciata: il figlio (Stewie) è spesso più cinico, colto e "adulto" del padre. Il padre non è più il pilastro della famiglia, ma il polo della regressione infantile, ribaltando la gerarchia generazionale. Questo è reso possibile proprio dalle scelte plastiche. La bidimensionalità eidetica e la categoria cromatica fondata su colori piatti di Peter Griffin che creano una "bolla di impunità" e fanno sì che non si generi lo sdegno morale che proveremmo davanti a un padre

reale in un *live-action*. Inoltre, la verità sulla stupidità adulta è così feroce, nella serie, che solo la neutralità plastica di un cartone può renderla divertente invece che deprimente.

Analisi del micro-testo della sensorialità e della costruzione del senso	Intensità percettiva	Prossimità corporea	Plastico: Luce/Colore	Plastico: Ritmo /suono	Figurativo: Oggetti/temi	Modalità (V/P/S/D)	Enunciazione
<p>Family Guy 1999 Episodio 1x01- ‘Soldi dal cielo’</p>	<p>L'intensità è altalenante e frammentata. È un'intensità cognitiva: lo spettatore è costantemente e sollecitato da stimoli brevi (le gag) che richiedono una decodifica rapida. L'attenzione non è catturata dalla bellezza visiva, ma dalla sorpresa logica.</p>	<p>La distanza è per lo più oggettiva e distaccata. L'inquadratura tipica è il "campo medio" o "piano americano", che mantiene lo spettatore a una distanza di sicurezza, simile a quella di una platea teatrale. Il corpo dei personaggi è bidimensionale e "gommoso"; anche quando Peter viene ferito o subisce trasformazioni, la piattezza del disegno impedisce una reale partecipazione tattile o dolorosa. È una corporeità distante e comica.</p>	<p>Vi è l'uso di una tavolozza di colori primari e saturi (il verde del prato, il giallo della casa, il bianco della camicia di Peter). Sono colori piatti, privi di sfumature o ombreggiature realistiche, tipici dei cartoni per l'infanzia. Questo crea un contrasto violento con i temi trattati (alcolismo, frode). L'Illuminazione diffusa e costante. Non esiste chiaroscuro; il mondo dei Griffin è un mondo "senza ombre" (ironico, dato il</p>	<p>Il montaggio è guidato dal tempo della battuta (comic timing). La narrazione procede per strappi: accelerazioni improvvise durante le gag e rallentamenti durante i momenti di "pseudo-riflessione" familiare. La colonna sonora è orchestrale e magniloquente, tipica delle sitcom classiche o dei musical di Broadway. Questo paratesto sonoro "adulto" ed elegante serve a sottolineare, per contrasto, la stupidità delle azioni di Peter.</p>	<p>Oggetti: La TV è l'oggetto sacro (centro del salotto), la birra Pawtucket (simbolo della regressione). . Temi: Il fallimento del "breadwinner" (il capofamiglia che provvede), la religione trattata come gag, l'infanzia cinica (Stewie che progetta il dominio del mondo).</p>	<p>Volere: Peter vuole essere ammirato ma non vuole faticare. Il suo volere è edonistico. Potere: Il potere economico arriva tramite la frode. Il potere fisico è nullo (Peter è goffo). Sapere: Peter è caratterizzato dal "non sapere" (ignoranza orgogliosa), mentre il neonato Stewie possiede un Sapere tecnologico e filosofico superiore. Dovere: Il dovere verso la famiglia è un pretesto narrativo che viene tradito per il desiderio immediato.</p>	<p>L'enunciazione è ironica e distaccata. La serie "sa" di essere una serie. Attraverso i cutaway, l'istanza enunciante comunica direttamente con lo spettatore sopra la testa dei personaggi. È un'enunciazione che dice: <i>"Guarda come sono ridicoli questi troppi televisivi"</i>. La trasparenza narrativa è rotta: non siamo invitati a "vivere" la storia, ma a "giudicare" la satira.</p>

			titolo originale), dove tutto è esposto alla luce della satira.				
Family Guy Episodio 20x19- 'Primo sangue'	L'intensità è iperframmentata e cinica. Non c'è più la tensione narrativa dell'episodio pilota; qui la percezione è saturata da stimoli che durano pochi secondi. Lo spettatore è sottoposto a un "bombardamento" di riferimenti metatestuali. L'intensità non deriva dalla storia, ma dalla velocità con cui la serie distrugge la logica del racconto.	La distanza è ironica e chirurgica. Sebbene si parli di sangue e ferite, il corpo rimane una "astrazione di plastica". La sofferenza non è mai empatica; il corpo è un oggetto scenico usato per ottenere <i>status</i> o per fare una battuta. La prossimità è negata: anche quando vediamo il sangue, lo percepiamo come "inchiostro digitale", privo di peso e dolore.	La palette è diventata ancora più fredda e standardizzata rispetto alla Stagione 1. I colori sono digitalmente perfetti, quasi asettici. Questa pulizia visiva rende ancora più stridente e assurda la violenza o il tema del "sangue". Illuminazione piatta "da studio". Non esiste atmosfera; tutto è funzionale alla leggibilità della gag.	Il ritmo è frenetico e metanarrativo, non è più dettato dalla trama, ma dalla scomposizione della stessa. La serie si ferma per commentare quanto sia vecchia, quanto siano cambiati i tempi o per inserire cutaway che non hanno alcun legame con la scena. C'è un uso iperconsapevole degli effetti sonori. La musica orchestrale è usata quasi esclusivamente in chiave parodistica per elevare momenti di assoluta stupidità, creando un effetto di "grandeur" ridicola.	Oggetti: Bende, sedie a rotelle, tamponi (usati da Stewie). Gli oggetti diventano "feticci di status". Temi: La vittimizzazione come valuta sociale; la parodia dei generi narrativi (il racconto della pubertà femminile); la stasi esistenziale (nessuno cambia davvero).	Volere: I personaggi <i>vogliono</i> essere malati per non dover <i>potere</i> o <i>dovere</i> fare nulla. L'adulterio è il desiderio di totale deresponsabilizzazione. Potere: Il potere deriva dalla debolezza esibita. Sapere: Il sapere è puramente enciclopedico e pop. I personaggi sanno di essere in una serie TV della Disney/Fox. Dovere: Il dovere è scomparso; rimane solo la performance del sé.	L'enunciazione è postmoderna e suicida. La serie parla della proprietà e della propria ripetitività. L'istanza enunciante non nasconde più la macchina produttiva: lo spettatore è trattato come un utente che "sa come funziona il trucco".
Big Mouth Episodio 1x01- 'Eiaculazione'	L'intensità è massima e viscerale. qui lo spettatore è investito da una saturazione di stimoli biologici. L'episodio punta a generare un senso di iper-	Siamo in uno spazio di prossimità estrema. La regia usa frequenti primi piani e dettagli anatomici. Non c'è la distanza di sicurezza	La palette è dominata da toni caldi, carnali e talvolta acidi. Il marrone e l'arancio del pelo del Mostro degli Ormoni	Il ritmo è sincopato tra la normalità scolastica e l'esplosione ormonale. Il ritmo accelera nelle sequenze in cui compare Maurice, diventando	Oggetti: Il cuscino (oggetto del desiderio e di vergogna), le riviste, i tessuti macchiati, i primi peli. Sono tutti "oggetti-segnale" di	Volere: I ragazzi <i>vogliono</i> crescere, ma sono terrorizzati dal <i>volere</i> sessuale che non controllano. Potere: Totale	L'enunciazione è pedagogico-grottesca. La serie rompe la quarta parete non solo per ridere, ma per spiegare. L'istanza enunciante si pone come

	<p>consapevolezza corporea. Ogni suono (sfregamenti, respiri affannosi) e ogni immagine (macchie, peli, fluidi) è amplificato per trasmettere il senso di "invasione" che la pubertà esercita sui protagonisti.</p>	<p>della sitcom; la telecamera entra sotto le lenzuola, dentro i pantaloni e nei pensieri più imbarazzanti. È una corporeità "sporca" e tattile: lo spettatore deve quasi "sentire" l'umidità e il calore del corpo che cambia.</p>	<p>(Maurice) contrastano con i colori pastello delle camerette dei ragazzi. Quando appare il Mostro, l'ambiente si satura cromaticamente, segnalando l'ingresso in una dimensione psichedelica e pulsionale. La luce è spesso espressionista. Nelle scene di vergogna o desiderio, le ombre si allungano o la luce diventa soffusa e torbida, riflettendo lo stato confusionale di Nick e Andrew.</p>	<p>frenetico e caotico, per poi tornare piatto e deprimente nei momenti di "fallimento" sociale dei ragazzi. L'uso di suoni organici è costante e disturbante. La voce di Maurice è profonda e cavernosa, una vibrazione che sembra provenire dall'interno del corpo del protagonista. Le canzoni (come quella iniziale) hanno un ritmo rock/blues che sottolinea l'energia grezza della trasformazione.</p>	<p>una crescita subita. Temi: La perdita dell'innocenza, la vergogna come emozione dominante, il desiderio che diventa un'entità autonoma.</p>	<p>impotenza dei protagonisti verso il proprio corpo. Il vero potere è in mano ai Mostri. Sapere: Il sapere è parziale e traumatico. L'adulterazione avviene tramite la scoperta di verità corporee che non erano state spiegate. Dovere: Il conflitto tra il dovere sociale (comportarsi bene a scuola) e il "dovere biologico" imposto dagli ormoni.</p>	<p>una "guida esperta" che confessa verità indicibili. È un'enunciato che dice allo spettatore: <i>"Ti senti un mostro? Guarda, lo siamo tutti"</i>. C'è una strana forma di empatia brutale.</p>
<p>Big Mouth Episodio 6x01- 'La casa dell'amore'</p>	<p>L'intensità è psicologica e densa. Non ci sono solo gli stimoli "splatter" della pubertà (sebbene presenti), ma una saturazione legata alla tensione tra i personaggi. La percezione si sposta dal corpo individuale allo spazio relazionale. L'episodio gioca molto sul contrasto</p>	<p>La prossimità è performativa. Se nella 1x01 eravamo chiusi nel bagno con Andrew, qui siamo in una casa piena di adolescenti che cercano di "sembrare" adulti. La cinepresa si sofferma sul disagio del contatto fisico non desiderato</p>	<p>Le tinte sono più scure e variegate. La "Hookup House" è illuminata con toni neon, violacei e cupi, che richiamano l'estetica dei club o dei film vietati ai minori. Questo serve a creare un'atmosfera di "maturità</p>	<p>Il ritmo è corale e incalzante. Il montaggio segue più linee narrative contemporaneamente (Nick, Andrew, Jessie), creando un senso di ansia collettiva. La colonna sonora è più sofisticata. Non ci sono solo i rumori organici del debutto, ma canzoni che</p>	<p>Oggetti: Test del DNA, alberi genealogici, alcolici, preservativi. Gli oggetti non indicano più solo la pulsione, ma il legame col passato (DNA) e la prevenzione del futuro. Temi: L'eredità familiare ("Sembro padre?"); la</p>	<p>Volere: Nick vuole una connessione profonda ma si ritrova bloccato nel volere superficiale della festa. Potere: Il potere non è più solo erettile/ormonale, ma è il potere di dire "no" o di scegliere la propria identità oltre il sangue. Sapere: Il sapere si</p>	<p>L'enunciazione è riflessiva e quasi malinconica. La serie continua a rompere la quarta parete, ma lo fa con una consapevolezza diversa: non spiega più solo come funziona un'eiaculazione, ma come funziona un trauma intergenerazionale. È</p>

	tra l'eccitazione della "casa libera" (la Hookup House) e l'oppressione delle aspettative sociali.	o forzato dalle circostanze. Il corpo non è più solo una fonte di piacere/vergogna privato, ma un oggetto pubblico che deve conformarsi a certi standard.	artificiale". La luce è molto dinamica. Si passa dalla luce naturale e piatta delle case dei genitori (il passato infantile) alla luce artificiale e frammentata della festa, che simboleggia l'ingresso nell'instabilità adulta.	parlano di identità e appartenenza. Il "rumore di fondo" della festa (musica bass-heavy, chiacchiericcio) contribuisce al senso di smarrimento dei protagonisti.	delusione delle aspettative; la ricerca di una connessione che non sia solo fisica.	sposta dalla biologia alla genealogia. Sapere "da dove vengo" per capire "chi diventerò". Dovere: Il dovere di non deludere gli amici o di conformarsi al mito dell'adolescente sessualmente attivo.	un'enunciazione che dice: <i>"Crescere non è solo cambiare pelle, è capire quale pelle dei tuoi genitori ti è rimasta addosso".</i>
--	--	---	---	--	---	---	---

Indici di adultizzazione;	A1: Corpo/Sesso	A2: Lingua	A3: Rischio	A4: Consumi	A5: Rapporto con le autorità adulte	A6: Social/Digital	A7: Istituzioni	A8: Status
<i>Family Guy</i> 1999 Episodio 1x01- 'Soldi dal cielo'	Basso	Alto	Alto	Medio	Alto	Assente	Alto	Medio/basso
<i>Family Guy</i> Episodio 20x19- 'Primo sangue'	Medio	Alto	Assente	Alto	Basso	Alto	Medio	Alto
<i>Big Mouth</i> Episodio 1x01- 'Eiaculazione'	Alto	Alto	Medio	Basso	Medio	Basso	Basso	Alto
<i>Big Mouth</i> Episodio 6x01- 'La casa dell'amore'	Alto	Alto	Alto	Medio	Alto	Medio	Basso	Alto

4.6.1. La ricezione dell'Adult Animation: tra cinismo nichilista e alfabetizzazione emotiva

L'analisi della natura metanarrativa di questi prodotti conduce in modo inevitabile a interrogarsi sulle implicazioni sociologiche e psicologiche della loro fruizione da parte di un pubblico

adolescente, spesso anagraficamente inferiore all'età suggerita dai sistemi di classificazione (VM12/14). Si genera un paradosso del target che rappresenta l'essenza stessa dell'Exposure. Sebbene queste serie siano strutturate per un pubblico maturo, l'assenza di palinsesti vincolanti le rende nell'immediato accessibili ai giovani, su cui esercitano un magnetismo irresistibile, agendo come un "frutto proibito" che promette l'accesso a un sapere segreto negato dalle istituzioni tradizionali. È qui che interviene il pensiero di Ruggero Eugeni secondo cui l'esperienza contemporanea è costruita dall'interazione ininterrotta tra utenti, dispositivi e algoritmi. Piattaforme social come TikTok estrapolano i momenti più cinici o espliciti di queste serie, trasformandoli in clip virali e rendendo il medium un ambiente semiotico avvolgente in cui i contenuti per adulti assediano l'adolescente a prescindere dalla sua intenzione di ricerca. Ad ogni modo, l'impatto di questa visione cambia a seconda della costruzione narrativa e figurativa dell'opera. In *Family Guy*, l'adultizzazione viene decostruita attraverso quello che potremmo definire un disimpegno etico (ancorato alla sua struttura plastica). L'estetica bidimensionale e la struttura a *cutaway gags* creano una "bolla di impunità" che annulla il senso del rischio e del dovere. L'adultità è rappresentata come "gommapiuma": le linee (livello eidetico) assecondano un'indistruttibilità irreali. Il corpo di Peter Griffin è biologicamente indistruttibile, capace di subire mutilazioni estreme durante scontri iperbolici per poi rigenerarsi nel fotogramma successivo. Questa "anestesia morale" trasforma l'autorità paterna in un adulto regredito che distrugge ogni convenzione senza mai pagarne il prezzo. Interpellando la Teoria della Coltivazione di George Gerbner, un'esposizione ripetuta a questo tipo di nichilismo animato "coltiva" nel giovane spettatore una percezione distorta dell'identità. Per l'adolescente, il rischio latente è l'estetizzazione dell'incapacità. Identificarsi con Peter significa percepire la maturità non come assunzione di responsabilità, ma come un territorio di impunità dove il cinismo e la derisione delle istituzioni vengono scambiati per intelligenza e libertà. Al contrario, *Big Mouth* sfrutta l'interazione tra figurativo e plastico per operare una normalizzazione del trauma attraverso un manuale di auto-aiuto brutale e viscerale. Qui, l'animazione non serve a fuggire dalle conseguenze, ma a visualizzare l'orrore della pubertà – attraverso forme organiche esasperate e fluidi corporei vividi – per renderlo gestibile. L'implicazione è duplice: se da un lato il giovane spettatore trova sollievo nel vedere rispecchiate le proprie pulsioni più oscure; al tempo stesso, un'esposizione così costante a una sessualità iper-esplicita può accelerare una percezione dell'adultità per lo più legata alla performance biologica, a discapito della maturazione affettiva. Il disgusto visivo della serie finisce per coincidere con il disagio fisico del giovane spettatore, trasformando il tabù in un elemento di condivisione "dal basso". Questo genere, quindi, non si limita alla semplice narrazione dei processi evolutivi, ma opera una vera

e propria ri-codifica simbolica attraverso un'estetica del grottesco che scardina i canoni di perfezione visiva tipici dei *teen drama* tradizionali. Inserendosi a pieno titolo come apice del nostro costrutto teorico sull'Exposure (il terzo livello), queste narrazioni confermano l'ipotesi metodologica di questa ricerca. Sfruttano la "bruttezza" dei tratti (una scelta eidetica e cromatica precisa) e la deformazione satirica per offrire allo spettatore uno spazio di esplorazione identitaria alternativo. In questo perimetro, la mutazione biologica e il fallimento non sono più vissuti come stigmi da nascondere, ma diventano elementi visivi centrali e condivisi dalla collettività.

Sebbene tale esposizione comporti il rischio di una "anestesia empatica" – dove la violenza o i pregiudizi sociali vengono metabolizzati come semplici espedienti comici – essa attiva parallelamente un'alfabetizzazione emotiva di rottura. La natura metanarrativa del disegno permette di oggettivare il caos della crescita, fornendo gli strumenti per osservare le proprie pulsioni e il crollo delle autorità adulte con una distanza critica dalla precisione quasi scientifica. In questo senso, l'Exposure all'Adult Animation agisce come un potente acceleratore dell'adultizzazione. Priva l'adolescente della tradizionale "patina" protettiva e contribuisce al definitivo collasso della moratoria psicosociale, sostituendola con una cruda, ma talvolta necessaria, consapevolezza analitica di sé.

CONCLUSIONI

La presente ricerca si è posta l'obiettivo di indagare il fenomeno dell'adulterizzazione precoce attraverso una mappatura diacronica e strutturale dell'ecosistema audiovisivo. L'indagine ha inteso dimostrare come il passaggio dal regime televisivo lineare a quello delle piattaforme *on-demand* non si sia limitato a modificare l'offerta di intrattenimento, ma abbia radicalmente trasmutato l'ambiente stesso di crescita delle nuove generazioni. Giunti al termine di questo percorso analitico, emerge chiaramente come l'adolescenza non rappresenti un fenomeno biologico universale, ma una costruzione culturale. Come teorizzava Margaret Mead, ponendo le basi per questa concezione, la fase adolescenziale è profondamente influenzata dall'ambiente culturale circostante e l'idea stessa di una crescita graduale dipende dalle trasformazioni delle istituzioni sociali e dalle nuove sensibilità che si sviluppano nel tempo. Storicamente, come osservava Neil Postman, la "barriera dell'alfabetizzazione" aveva permesso la creazione di un mondo adulto separato, custode di segreti legati alla sessualità, alla violenza, al denaro e alla morte, che venivano rivelati al giovane solo in modo graduale e controllato attraverso l'istruzione formale. Oggi, tuttavia, viviamo in quella che Zygmunt Bauman definisce "modernità liquida": un mondo instabile, provvisorio e in continuo cambiamento. Le istituzioni (famiglia, scuola), un tempo solide e affidabili, hanno perso il loro ruolo di garanti di sicurezza e continuità. Gli adolescenti si trovano quindi a crescere in un ambiente privo di certezze. Il dato più macroscopico che ne consegue è l'avvenuto collasso di quella che Erik Erikson definiva "moratoria psicosociale". Cioè quello spazio protetto, concesso ai minori per sperimentare la propria identità senza conseguenze definitive, è stato eroso e sostituito da una condizione di iper-esposizione cruda e performativa.

Per comprendere le radici di questa mutazione, è necessario inquadrare lo scarto infrastrutturale che ha investito i media. Nel regime pre-2010, il palinsesto televisivo lineare imponeva una mediazione che non era solo temporale, ma soprattutto spaziale (il salotto domestico). Il passaggio al modello SVOD (*Subscription Video On Demand*) ha disarticolato questa struttura, trasferendo lo schermo nella camera da letto tramite smartphone e tablet. In questa prospettiva, applicando la teoria dei media di Ruggero Eugeni, l'esperienza risulta oggi costruita dall'interazione continua tra utenti, dispositivi e logiche automatiche di calcolo in un ambiente semiotico in costante trasformazione. Il medium diventa un vero e proprio "ambiente storico" e non solo un oggetto, e la cultura diviene un processo in divenire. All'interno di questo ecosistema, come spiega Gerbner, lo schermo agisce come un ambiente simbolico costante in

cui gli individui sono esposti quotidianamente a narrazioni ricorrenti, personaggi stereotipati e modelli sociali ripetuti che esercitano un'influenza significativa sulla percezione della realtà. Questa continuità opera non solo nell'ambito televisivo, ma agisce con grande forza anche all'interno degli ambienti frammentati e individualizzati delle piattaforme digitali. Questo spostamento non ha solo privatizzato l'accesso, ma ha permesso la fioritura di quella che Jason Mittel definisce "Complex TV", caratterizzata da strutture narrative stratificate che richiedono allo spettatore competenze cognitive e critiche tipicamente adulte. Tale complessità narrativa richiede, inoltre, un profondo processo di empatizzazione con i personaggi — richiamando le teorie di Miller sull'identificazione narrativa — obbligando i giovani a negoziare la propria posizione morale di fronte ad anteroi e scenari devianti. La transizione verso visioni solitarie ha subito un'accelerazione drammatica con la pandemia di COVID-19.

Il lockdown ha trasformato le piattaforme digitali, compreso lo streaming, in interfacce primarie di socializzazione, consolidando pratiche di *binge-watching* solitario in cui il minore è esposto sempre di più a un flusso ininterrotto di codici narrativi maturi. In questo ecosistema, i filtri pedagogici sono stati sostituiti da algoritmi predittivi che operano su scala globale. L'algoritmo di raccomandazione risulta oggi molto più influente delle categorizzazioni ufficiali presenti su piattaforme come Netflix. Questo meccanismo di scoperta guidata facilita il contatto dei ragazzi con prodotti audiovisivi a loro non destinati, poiché la logica della viralità privilegia l'impatto estetico ed emotivo rispetto ai rating di età. Per essere venduto nel mondo, il prodotto globale privilegia temi universali dal forte impatto emotivo (sesso esplicito, violenza, cinismo), in cui l'estremizzazione (*edginess*) diventa il linguaggio franco che garantisce la *retention* algoritmica. In un contesto locale o legato alla TV generalista nazionale, molte di queste tematiche verrebbero mitigate o censurate; Questa architettura è supportata dai social media (TikTok, Instagram), che fungono da veri "ponti" di somministrazione. Spesso si arriva a contenuti per adulti non esplorando il catalogo, ma attraverso la componente social. Scene estrapolate e clippate, come i giochi mortali di *Squid Game*, diventano trend virali, bypassando qualsiasi classificazione per età (VM14/VM18). L'adolescente è spinto così a esporsi a questi contenuti per sfuggire alla FOMO (*Fear Of Missing Out*) e garantirsi l'inclusione tra i pari, dando vita al costruito teorico dell'*Exposure*.

L'impatto di questa rivoluzione si materializza in modo inequivocabile nel passaggio dalle produzioni pre-2010 a quelle post-2015. Nel regime lineare (*Dawson's Creek*, *The O.C.*), l'adultizzazione si manteneva su un piano verbale e riflessivo, protetta da una "patina"

idealizzante. Il genere dominante era il puro *teen drama* o la *commedia romantica* scolastica. Il trucco era mimetico (volto a far sembrare i ragazzi ordinati e naturali) e l'abbigliamento, seppur alla moda, rispecchiava i limiti di un contesto scolastico e familiare. I conflitti riguardavano le prime relazioni amorose e le insicurezze quotidiane, con un progressivo ma ancora mediato avvicinamento al "lato oscuro" della crescita, visibile solo in opere di transizione cinematografica come *The O.C.* Il corpus post-2015 polverizza questa patina attraverso un processo di spietata *noirizzazione*. Il genere teen si ibrida con il *thriller psicologico*, il *giallo*, l'erotico o il dramma sociale. In serie come *Euphoria*, *Élite* o *Wednesday*, la parola cede il primato al corpo e l'adulterazione si fa traumatica ed estetica. Il coming-of-age contemporaneo cessa di essere una crescita armoniosa per configurarsi, quasi sempre, come una "catastrofe subita" o un disperato processo di sopravvivenza in mondi adulti corrotti, violenti e anaffettivi. I genitori scompaiono o si rivelano figure inette e compromesse. Il vestiario e il trucco subiscono una metamorfosi radicale. Non sono più abiti, ma "armature" e strumenti di personal branding. I litri di glitter, i make-up grafici e psichedelici di *Euphoria*, o le divise scolastiche stravolte da accessori di alta moda e richiami BDSM in *Élite*, comunicano un'iper-sessualizzazione e una maturità artificiale. L'identità non è più qualcosa da scoprire intimamente, ma un *marchio* da performare senza sosta per il mercato dell'attenzione digitale.

Questa trasformazione riflette un aspetto algoritmico fondamentale: la visibilità non è neutrale, ma è regolata da metriche di attenzione e logiche di valorizzazione. In questo scenario, l'immagine di sé diviene una vera e propria forma di capitale simbolico, mentre l'identità assume i tratti di un progetto estetico sottoposto a valutazione continua. A questo proposito, Paul Ricoeur ci ricorda che l'identità non coincide staticamente con ciò che l'individuo è, ma con la narrazione attraverso cui egli interpreta sé stesso nel tempo. Le serie TV forniscono proprio le coordinate di questa narrazione, spesso affrontando temi privi di connotati innocenti (salute mentale, tossicodipendenza, omicidio) con un realismo crudo e senza filtri che richiede un bagaglio cognitivo tipico dell'età matura. Le implicazioni di questa cruda trasparenza audiovisiva generano un paradosso profondo. Da un lato, l'iper-esposizione crea un divario pericoloso tra l'onniscienza cognitiva dei ragazzi (che conoscono visivamente ogni abisso del mondo adulto) e la loro fragilità affettiva, generando ansia e un'anestesia empatica in cui la violenza viene normalizzata. Dall'altro, fornisce loro un vocabolario emotivo inedito, in sostituzione di agenzie educative percepite come obsolete. L'analisi ha dimostrato che l'adolescente non è un mero ricettore passivo. Attraverso le lenti teoriche di Henry Jenkins e Albert Bandura — il quale ha dimostrato come ciò che impariamo dipenda strettamente

dall'osservazione, dall'imitazione e dai modelli che la società ci propone — emerge la figura di un giovane *prosumer* che decodifica e rielabora attivamente i modelli mediali. Serie come *Sex Education* dimostrano come la cruda adultizzazione possa trasformarsi, se ben strutturata, in un formidabile dispositivo di alfabetizzazione emotiva e sessuale. Se le istituzioni tradizionali faticano a gestire la complessità del contemporaneo, le stesse piattaforme finiscono per fornire strumenti compensativi. In conclusione, l'adultizzazione precoce documentata in questa tesi non deve essere letta esclusivamente come un fenomeno unidirezionale di corruzione dell'innocenza. Di fronte a un divieto tecnologico ormai inattuabile, la risposta non risiede nel ripristino di barriere algoritmiche, ma in una nuova alleanza basata sulla mediazione attiva e alfabetizzazione mediale. La vera sfida per le istituzioni e le famiglie non è ripristinare barriere crollate sotto il peso dello streaming globale, ma fornire alle nuove generazioni gli strumenti per decodificare gli algoritmi e l'estetica performativa che li assedia, restituendo loro, negli spazi della vita reale, quel fondamentale diritto all'errore e alla vulnerabilità che lo schermo ha tentato di cancellare. Riconoscere questa dinamica significa smettere di guardare alle nuove generazioni come semplici vittime di un sistema, per riconoscerle, invece, come soggetti desideranti, capaci, se adeguatamente alfabetizzati, di navigare con spirito critico le complesse e iper-esposte latitudini del contemporaneo.



Bibliografia

- Ariès, P. (1960). *Padri e figli nell'Europa medievale e moderna*. Bari: Laterza.
- Arnett, J. J. (2000). *Emerging adulthood*.
- Bandura, A. (1977). *Teoria dell'apprendimento sociale*.
- Bauman, Z. (2000). *Modernità liquida*. Bari: Laterza.
- Bernstein, A. (2019). *Sex Education*: in praise of the raunchy yet heartfelt Netflix comedy. The Guardian. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2019/jan/17/sex-education-as-a-butterfield-gillian-anderson-netflix> ;
- Bernstein, J. (2017). Cheers for tears! How Dawson's Creek helped teen TV get emotional. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2017/nov/25/dawsons-creek-helped-teen-tv-get-emotional> ;
- Bruner, J. (2002). *La fabbrica delle storie*. Bari: Laterza.
- De Rosa. (2025). *Pubblicazione RTSA 4/2025*. Consultato su: https://rtsa.eu/RTSA_4_2025_De_Rosa.pdf
- Dusi N. et Grignaffini G. (2020). *Capire le serie tv. Generi, stili, pratiche*. Roma: Carocci editore.
- Erikson, E. H. (1968). *Gioventù e crisi di identità*. Roma: Armando Editore.
- Eugeni, R. (2010). *Semiotica dei media*. Roma: Carocci.
- Gerbner, G. (1998). *Cultivation analysis*.
- Jenkins, H. (2006). *Cultura convergente*. Milano: Apogeo.
- Lotz, A. D. (2014). *The Television Will Be Revolutionized* (2nd ed.). NYU Press. Consultato su: <https://nyupress.org/9781479865253/the-television-will-be-revolutionized-second-edition/>
- Lotz, A. D. (2017). *Portals: A Treatise on Internet-Distributed Television*. University of Michigan Press. Consultato su: <https://quod.lib.umich.edu/m/maize/mpub9699689/1:3/--portals-a-treatise-on-internet-distributed-television?rgn=div1;view=fulltext>
- Marcia, J. E. (1966). *Development and validation of ego-identity status*. eCampusOntario (Versione digitale). Consultato su: <https://ecampusontario.pressbooks.pub/psychologydevelopmental/chapter/6-10-psychological-development-in-adolescence/>
- McLuhan, M. (2003). *Gli strumenti del comunicare*. Milano: Il Saggiatore.

- Mead, M. (1928). *L'adolescenza in Samoa*. Firenze: Giunti.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV*. Minimum Fax.
- Postman, N. (1984). *La scomparsa dell'infanzia. Ecologia delle comunicazioni*. Roma: Armando Editore.
- Ricoeur, P. (1993). *Sé come un altro*. Milano: Jaca Book.
- Tryon, C. (2013). *On-Demand Culture*. Rutgers University Press. Consultato su: <https://www.rutgersuniversitypress.org/on-demand-culture/9780813561097>
- Turkle, S. (2019). *Insieme ma soli*. Torino: Giulio Einaudi.
- Van Arendonk. *Wednesday's Best Mystery Is Jenna Ortega's Face*. Vulture.com: <https://www.vulture.com/tags/jenna-ortega/>

Sitografia

- AGCOM. (2024). *Osservatorio sulle comunicazioni n. 3/2024*.
https://www.agcom.it/sites/default/files/documenti/osservatorio/AGCOM_Osservatorio%20n.3-2024_2510.pdf
- AGCOM. (2025a). *Osservatorio sulle comunicazioni n. 4/2025*.
<https://www.agcom.it/comunicazione/comunicati-stampa/osservatorio-sulle-comunicazioni-4-2025>
- AGCOM. (2025b). *Relazione Annuale 2025*.
https://www.agcom.it/sites/default/files/documenti/relazione_annuale/RELAZIONE%20ANNUALE%202025_0.pdf
- Amazon. (2016). *Amazon Prime Video Now Available in More Than 200 Countries*.
<https://www.aboutamazon.eu/news/press-lounge/amazon-prime-video-now-available-in-more-than-200-countries-and-territories-around-the-world>
- Creative Europe. (2025). *Key Trends 2025*.
https://www.kreativnievropa.cz/co5fokmmap3aa309/uploads/2025/03/Key_Trends_2025-EN.pdf
- El País. (2015). *Netflix launches in Spain*.
https://english.elpais.com/elpais/2015/06/04/inenglish/1433424222_957823.html
- EU Kids Online. (2020). *EU Kids Online 2020: International report*.
<https://www.eukidsonline.ch/files/Eu-kids-online-2020-international-report.pdf>
- Eurostat. (2022). *Statistiche Eurostat News (ddn-20221215-2)*.
<https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-eurostat-news/-/ddn-20221215-2>
- Eurostat. (2024). *Statistiche Eurostat News (ddn-20240415-2)*.
<https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-eurostat-news/w/ddn-20240415-2>
- Eurostat. (s.d.). *Young people - digital world*. https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Young_people_-_digital_world
- Global Kids Online & UNICEF. (2019). *GKO Comparative Report 2019*.
<https://www.unicef.org/innocenti/media/7011/file/GKO-Comparative-Report-2019.pdf>
- GWI. (s.d.). *Gen Z Report*. <https://www.gwi.com/reports/gen-z>
- History.com. (s.d.). *House of Cards, Netflix's first original series, starts streaming*.
<https://www.history.com/this-day-in-history/february-1/house-of-cards-netflix-first-original-series-starts-streaming>
- Istat. (2025a). *Annuario Statistico Italiano 2025 - Capitolo 10*.
<https://www.istat.it/storage/ASI/2025/capitoli/C10.pdf>
- Istat. (2025b). *Statreport ICT 2025*. https://www.istat.it/wp-content/uploads/2025/12/Statreport_ICT2025.pdf
- Médiamétrie. (s.d.). *Les 15-24 ans: des pratiques médias intensives, individuelles et connectées*. <https://www.mediametrie.fr/fr/les-15-24-ans-des-pratiques-medias-intensives-individuelles-et-connectees>
- Medietilsynet. (2022). *Barn og medier 2022*.
https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2022/231002_barn-og-medier_2022.pdf
- Motion Picture Association (MPA). (2020). *THEME Report 2019*.
<https://www.motionpictures.org/wp-content/uploads/2020/03/MPA-THEME-2019.pdf>
- Motion Picture Association (MPA). (2021). *THEME Report 2020*.
<https://www.motionpictures.org/wp-content/uploads/2021/03/MPA-2020-THEME-Report.pdf>

Motion Picture Association (MPA). (2022). *THEME Report 2021*. <https://www.motionpictures.org/wp-content/uploads/2022/03/MPA-2021-THEME-Report-FINAL.pdf>

Nebrija Universidad. (2024). *Series y películas para jóvenes en el móvil*. <https://www.nebrija.com/medios/actualidadnebrija/2024/10/25/series-peliculas-jovenes-movil/>

Netflix. (2016). *Netflix is now available around the world*. <https://about.netflix.com/it/news/netflix-is-now-available-around-the-world>

Netflix. (2025). *Q4-24 Earnings Report*. https://s22.q4cdn.com/959853165/files/doc_downloads/2025/Q4-24-Earnings-8-K.pdf

Netflix. (s.d.-a). *Browse Genre: Teen*. <https://www.netflix.com/it/browse/genre/60951>

Netflix. (s.d.-b). *Global Top 10*. <https://www.netflix.com/tudum/top10>

Nielsen. (2025a). *Streaming reaches historic TV milestone*. <https://www.nielsen.com/news-center/2025/streaming-reaches-historic-tv-milestone-eclipses-combined-broadcast-and-cable-viewing-for-first-time/>

Nielsen. (2025b). *Top streaming TV trends 2024*. <https://www.nielsen.com/it/insights/2025/top-streaming-tv-trends-2024-artey-awards/>

Nielsen. (2026). *Streaming shatters multiple records in December 2025*. <https://www.nielsen.com/news-center/2026/streaming-shatters-multiple-records-in-december-2025-with-47-5-of-tv-viewing-according-to-nielsens-the-gauge/>

NYU Press. (s.d.). *Pubblicazione Open Square (9781479882281)*. <https://opensquare.nyupress.org/books/9781479882281/>

Ofcom. (2025). *Media Nations 2025 UK Report*. <https://www.ofcom.org.uk/siteassets/resources/documents/research-and-data/multi-sector/media-nations/2025/media-nations-2025-uk-report.pdf>

Ofcom. (s.d.). *Children's Media Literacy Research*. <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/childrens>

Osservatorio Europeo dell'Audiovisivo (OBS). (s.d.-a). *Dashboard European VOD data*. <https://rm.coe.int/dashboard-european-vod-data/1680b60f97>

Osservatorio Europeo dell'Audiovisivo (OBS). (s.d.-b). *Home Page*. <https://www.obs.coe.int/en/web/observatoire/home>

Osservatorio Europeo dell'Audiovisivo (OBS). (s.d.-c). *VOD Dashboard*. <https://www.obs.coe.int/en/web/observatoire/vod-dashboard>

Parrot Analytics. (s.d.). *Trends Across Gen Z's Most In-Demand TV Series Worldwide*. <https://www.parrotanalytics.com/insights/trends-across-gen-zs-most-in-demand-tv-series-worldwide-12-january-11-april/>

PKDP. (2025). *Internet of Children 2025 report*. <https://pkdp.gov.pl/wp-content/uploads/2025/07/Internet-of-Children-2025-report-EN.pdf>

PR Newswire. (2012). *Netflix Launches In The United Kingdom And Ireland*. <https://www.prnewswire.com/news-releases/netflix-launches-in-the-united-kingdom-and-ireland-136923853.html>

The Walt Disney Company. (2019). *Disney+ Launches Today and a New Era of Disney Entertainment Begins*. <https://thewaltdisneycompany.com/news/disney-launches-today-and-a-new-era-of-disney-entertainment-begins/>

UK Parliament (Lords Library). (s.d.). *Broadcasting: Recent developments in the UK*. <https://lordslibrary.parliament.uk/broadcasting-recent-developments-in-the-uk/>

Wikipedia. (s.d.-a). *Instagram*. <https://en.wikipedia.org/wiki/Instagram>

Wikipedia. (s.d.-b). *International expansion of Netflix*. https://en.wikipedia.org/wiki/International_expansion_of_Netflix

Wikipedia. (s.d.-c). *TikTok*. <https://en.wikipedia.org/wiki/TikTok>

