

Ascoltare i mass media per ascoltare i giovani?

Pina Lalli

Dipartimento Discipline della Comunicazione, Università di Bologna.

Premessa: la televisione e il gioco immaginario della “mediacultura”

In un'analisi dedicata alle funzioni del “come se” su cui si fonda l'immaginario, Octave Mannoni (1972, pp. 81 ss.) allude ai mezzi di comunicazione di massa osservando uno spostamento di scena: la trasposizione mediatica delle vicende umane costituirebbe un passaggio dalla commedia “divina” di dantesca memoria ad una più triviale “commedia umana” anticipata dagli scritti di un romanziere come H. de Balzac. Niente più eroi dotati di poteri eccezionali emanati da una qualche forza trascendente, bensì personaggi immanenti, nei confronti dei quali lo spettatore può supporre di dirsi: “si tratta di uno qualunque come me, a cui tuttavia possono accadere cose interessanti, garantite dal solo fatto di ‘apparire’ in televisione; sì, lo so che non è proprio vero, ma comunque”... L'altrove immaginario rispetto alla banalità della vita quotidiana non è mitizzato o divinizzato, ma solo rappresentato come tale: una specie di via di fuga, *interna* alla vita quotidiana. I personaggi dei talk show, ad esempio, costituirebbero travestimenti degli spettatori-personaggi in ruoli privi di un vero e proprio ideale dell'Io, per confrontarsi con un io-self capace di mutare in continuazione muovendosi agilmente tra maschere differenti. In sostanza, attraverso la televisione, oggi forse assistiamo, come scrive anche Featherstone (1992), alla “de-epicizzazione” degli eroi e personaggi. Tutto questo rimane su un piano *immaginario*, dove la cosa più importante è che l'illusione sia perfetta: un po' come lo spettatore incredulo davanti al prestidigitatore di turno: sì, lo so che è un'illusione, ma pretendo che sia perfetta. In effetti, parlando di *media*, “è come se vivessimo in un ambiente in cui fluttuano delle credenze che nessuno apparentemente sembra volersi attribuire” (Mannoni 1972, pp. 14-15, ss.) e dove si scelgono di volta in volta i soggetti che per noi si fanno sostenitori della credenza: le casalinghe, ad esempio, i facilmente creduli, i supposti non ancora pienamente alfabetizzati della Tv, i bambini, i giovani, etc. Si rappresenta la “realtà” - e le sue varie scene di vita vissuta - da un lato per avere la sensazione di poter fare esperienza anche di cose lontane rispetto alla propria vita quotidiana, dall'altro per ravvivare e adornare la vita quotidiana di esperienze fantastiche che alimentino le nostre rappresentazioni, quelle che Moscovici chiama una sorta di “pensiero magico” (v. Moscovici 1994) tutto occidentale e moderno che trova proprio nelle rappresentazioni il modo di fornire soluzioni e ricette pronte per l'uso: e cioè temi e oggetti da porre all'ordine del giorno delle nostre conversazioni, facce e modi di apparire pronti per essere utilizzati nelle relazioni in cui ci facciamo conoscere e riconoscere insieme agli altri, in quella strana alchimia grazie alla quale ogni volta sappiamo come comportarci per un certo fine pratico, senza doverci riflettere troppo. Il coinvolgimento richiesto allo spettatore non deriva da patti di tipo razionale o utilitaristico, ma dalla capacità di valicare i confini ristretti dell'esperienza concreta per allargare l'orizzonte modelli più o meno suscettibili - in un momento dato - di incarnare o sollecitare questa o quella aspirazione immaginaria. Anzi, la televisione stessa, facendosi ri-produttrice di “pensiero magico” moderno, quali appunto sono le rappresentazioni sociali (v. Moscovici 1992), si fa supporto della credenza: chiaramente tende ad ossificarla, cristallizzarla, decontestualizzarla rispetto alla situazione concreta, poiché propone non l'esperienza diretta di un'interazione fisicamente co-presente bensì, comunque, una sua rappresentazione a distanza, una quasi-interazione, la definisce Thompson (1998); come dire il “fantastico” reso accessibile dalla combinazione di tecnologie sempre più sofisticate, in luogo della “fantasia”. Dal punto di vista della “messa in scena” televisiva, potremmo quindi cercare di isolare gli aspetti di cristallizzazione o vera e propria scarnificazione dei meccanismi di ricostruzione di credenze, illusioni, ideali immanenti di personaggi che propongono una meta-comunicazione socializzante e al tempo stesso singolarizzante. Un gioco di interpretazione costante, dunque, nel quale l'unica vera regola consiste

nel saper rimescolare le carte al momento giusto. Non foss'altro per mantenere l'illusione almeno temporaneamente "perfetta".

In questo gioco immaginario fondato su una sorta di reciproco "facciamo come se fosse vero" - implicitamente condiviso da produttori e destinatari delle trasmissioni - si punta a ridurre gli scarti e a rendere quasi-tutto possibile. Si giocherà così "ad interagire" servendosi delle tecnologie a distanza della virtualità televisiva, telefonica, internettiana, radiofonica, che rendono plausibili comunicazioni a distanza fra cerchie potenziali di amici e luoghi immaginari di incontro in cui ascoltare musica "insieme", chiacchierare del più e del meno su argomenti e con linguaggi autoreferenziali, evocare nell'arena pubblica del personaggio la rete degli amici vicini dedicando un videoclip o una canzone a Mario o alla cugina Monica, e così via.

Per rilevare quali rappresentazioni dei "giovani" si proponessero al riconoscimento immaginario di un'audience costituita da un pubblico convenzionalmente definito "giovanile", in una ricerca realizzata qualche anno fa (v. Lalli 2002) abbiamo cercato di reperire elementi, parole d'ordine o "rappresentazioni" intorno a cui talune trasmissioni televisive di svago invitavano a riunirsi assumendo il ruolo e la parte di "giovani che amano cose giovani e divertenti": giovani che chiacchierano, che hanno opinioni "giovani", che giocano - letteralmente - a fare i giovani e a definirsi come tali, come se fosse vero; tanto è solo televisione¹...

Ma chi sono i giovani televisivi?

Come ricorda Santambrogio, i "giovani non sono (...) una classe sociale; non sono una classe di età; non sono un gruppo sociale", sono al massimo, riprendendo Mannheim, "un'unità generazionale" che potrebbe aver condiviso una medesima esperienza... Certamente, i ragazzi di oggi condividono l'accesso ad una pluralità di forme di comunicazione che utilizzano tecnologie diverse: interazione faccia a faccia, forme ibride di comunicazione mediata mediante telefono, telefonino, SMS, chat-line, forme anch'esse ibride di quasi-interazione mediata (televisione, radio, cinema, con i vari corollari tecnologici in via di sviluppo), etc. E talvolta pare condividano l'idea (sotto certi aspetti mitica) portata avanti anche da alcuni studiosi che far legame sociale e fare esperienza del sociale sia possibile in televisione, in radio, al cinema, via Internet o via telefonino, e in via quasi residuale "faccia a faccia". Essi condividono così forme espressive e creative di linguaggi autoreferenziali che li distinguano dalle cerchie generazionali e li facciano sentire soggetti di un'azione collettiva propria, quasi in competizione con i padri e le madri che raccontano loro di epoche di grandi ideali e grande creatività (il '68, il '77, i movimenti, etc.) collettiva che - si racconta - venivano da questa nuova strana entità oggi chiamata "giovani"; e da queste epoche giustamente essi traggono (o ereditano) parte dei loro miti e aree di riferimento, in termini musicali, di comportamento, di mode di abbigliamento, di liceità di violazione di talune norme, etc. Naturalmente, ci sono rielaborazioni, innovazioni più o meno radicali in questo o quel campo, linguaggio compreso; ma il tutto all'insegna della riconferma e del ri-conoscimento di una identità sociale che si vorrebbe molto precisa e che si traduce nel "siamo giovani".

In questa ricerca abbiamo voluto rilevare quali tratti stilizzati, quali modalità di ancoraggio e oggettivazione talune rappresentazioni sociali mediate dalla televisione proponessero al riconoscimento immaginario di un'audience costituita da gruppi e individui convenzionalmente definiti giovani di oggi. Nel considerare questo particolare tipo di rappresentazione sociale come al tempo stesso indicatore e operatore di processi sociali di significato, ci siamo chiesti se fossero individuabili aspetti "tipici", agevolmente rilevabili nella veste cristallizzata del "come se" televisivo al cui gioco erano invitati a partecipare "target" detti giovanili. Non cercavamo né la rappresentazione dell'impegno né tanto meno quella - quasi-satura, ormai - del disagio imputato a tale età supposta di transito; volevamo soltanto reperire eventuali stilemi, parole d'ordine o "rappresentazioni convenzionali" intorno a cui mezzi

¹ La ricerca è stata realizzata nel Dipartimento Discipline della comunicazione, Università di Bologna. Al gruppo di lavoro hanno partecipato: Fabrizio Bercelli, Saveria Capecchi, Cristina Demaria, Valeria Iotti, Federico Montanari, Maria Pia Pozzato, Eleonora Rizza, Lucio Spaziante, Maria Teresa Torti. Per una sintesi dei risultati complessivi della ricerca v. Lalli (2002).

comunicativi mediati e massificati invitavano talune cerchie sociali che, abbandonati i panni degli attori reali di scenari seriosi, erano chiamati a ricoprire un'identità sociale comune assumendo il ruolo e la parte di "giovani che amano cose giovani e divertenti", giovani che chiacchierano, che hanno opinioni "giovani", che giocano - letteralmente - a fare i giovani e a definirsi come tali, come se fosse vero; tanto è solo televisione...

Arene ludiche di loisir quotidiano

Intanto, giochiamo a stare insieme, chiacchieriamo per dare un senso al nostro stare insieme, ascoltiamo musica, sogniamo amori impossibili e forse un giorno possibili, e intanto discutiamo, discutiamo, discutiamo... Per dire cosa? Beh, in primo luogo che siamo giovani e che ci tocca studiare, - ma che noia - diamoci una pausa, divertiamoci un po', facciamo a far finta di essere belli, ricchi e famosi e magari cerchiamo anche di imparare come si fa a diventarlo... Sogni nel cassetto, identificazioni virtuali con il divo del momento; e per carità, cambiamo, cambiamo, troviamo cose nuove, ma non troppo, perché la cosa più importante è ritrovarsi senza troppi problemi, riconoscersi senza troppe tematizzazioni, sapere che siamo un bel gruppo, una banda di amici in compagnia.

Del resto, nell'ottica pragmatica delle routines quotidiane, chi riuscirebbe a ritenere appropriato se, durante una serata dedicata alle barzellette, qualcuno si mettesse a disquisire che so, su Hegel? O sul significato profondo dell'essere di destra o di sinistra?

Nella differenziazione crescente di ambiti, funzioni, compiti, competenze, le televisioni spesso presentano, coi loro palinsesti, una specie di condensato - prototipico, cristallizzato e avulso dal contesto interattivo fisico del faccia a faccia quotidiano - delle varie esperienze che possono attraversare la vita quotidiana di un attore sociale che viva nella tarda modernità. L'individuo *blasé* di una virtuale metropoli televisiva può pensare di sostituire con lo zapping o con una scelta volontaria di questo o quel programma le passeggiate senza meta del flâneur di baudelariana o benjaminiana memoria; contemplare in modo estetizzante disagi finì a se stessi, indugiare di tanto in tanto per indignarsi o compatire questo o quello (v. Boltanski), ma anche semplicemente godersi di tanto in tanto un po' di *loisir*, semplicemente divertendosi a giocare (o prendersi ogni tanto una bella sbornia) con questa o quella maschera, con questo o quel gioco di specchi e di illusioni che lo aiutano comunque a sentirsi parte di un mondo in movimento o di un mondo in qualche modo 'sociale'.)

I *talk show* presi in considerazione erano in gran parte trasmessi su reti televisive commerciali - *Uomini e donne, Amici, Kitchen, Select, Tempi moderni, Fuego, Affari di cuore*, quest'ultima su Rai2. In essi sono presenti i "giovani" (nel ruolo di "pubblico in studio" e di "ospiti in studio") o sono trattate tematiche riguardanti i giovani. Non sono talk show "impegnati". Diventa quindi irrilevante, nei contesti ludico-televisivi analizzati, che i giovani rappresentati siano appartenenti a gruppi o paesi determinati: televisivamente possono riconoscersi come grande tribù "globale", allargata, che al massimo rinegozia continuamente i confini dell'inclusione nel gruppo dei giovani, o in quello dei "più giovani", o in quello avverso dei "non giovani". In definitiva si rappresenta una tribù nomadica, al tempo stesso effimera e fusionale (cfr. Maffesoli 1988), ricostruita nei rituali artificiali riprodotti nello stare insieme mediante alcune trasmissioni televisive, caratterizzate da vedere, ascoltare, parlare, mescolando parole, immagini, musica, atteggiamenti, travestimenti, giochi di nascondimento e disvelamento ammiccante. Proprio l'interazione - intesa come modalità di contatto intimo e disinibito - costituisce un nodo cruciale di *ancoraggio della rappresentazione*: essa si trasforma in messa in comune gergale, ma anche come parossistica ricerca di feedback, collegandosi ai nuovi strumenti tecnologici di comunicazione (ad es.: scorre sullo schermo la scritta "scriveteci", "inviate" e-mail, SMS...), fino a diventare un invito esplicito con appelli verbali all'attenzione: "ehi, dai, su, interagiamo!". Oppure la spinta all'interazione s'incarna nella chiacchierata ostentatamente informale, nel dibattito accalorato o nella dedica musicale e quindi nell'ascolto "comune" di personaggi e stili "comuni" (spesso,

rigorosamente *trendy* e per lo più ispirati agli standard commerciali prevalenti, di solito importati dagli Usa).

L'immagine di giovane nello spazio ludico-estetizzante dei talk show considerati, oltre ad esprimere alcune immagini e luoghi comuni prevalenti nella nostra società (consumismo, edonismo, libertà di scelta individuale), è associato a caratteristiche di ruolo costruito (e connesso alle implicazioni presenti nelle caratteristiche attribuite ad un mercato del lavoro che oggi si definisce "flessibile", "liberale" e "globalizzato"): esse lasciano dunque al "giovane" lo spazio della *non determinatezza definitiva della decisione*, della *non responsabilità*, del *desiderio d'indipendenza*, del *comportarsi al di fuori delle regole*, a patto di sottostare in modo assolutamente implicito e scontato alla grande, forte, insidiosa regola sociale così importante oggi: l'obbligo *di apparire*.

Data la centralità evidente della rappresentazione del sé mediante l'apparire, abbiamo focalizzato l'attenzione sul corpo in quanto forma simbolica significativa della messa in scena televisiva del *giovane*. Corpo inteso in quanto *luogo di relazioni*, crocevia di tensioni e richieste rivolte al soggetto nell'ambito delle interazioni alle quali partecipa e che inducono a manipolarlo allo scopo di renderlo il più possibile adatto a supportare un'efficace presentazione di sé sul piano immaginario della ribalta televisiva. Potremmo anzi dire che assistiamo ad una vera e propria iper-realizzazione globalizzante di un corpo che, definendosi in primo luogo *giovane* è, in quanto tale, strappato ai singoli contesti culturali.

Il corpo *giovane* deve apparire *flessibile e plastico*. La rappresentazione di tale corpo attraverso la ribalta televisiva produce un processo alchemico di trasformazione: una sapiente opera di *bricolage* in grado di smontare e rimontare puzzle con forme in *apparenza* diverse e al tempo stesso rassicuranti, perché, in fondo, camaleontiche, sempre uguali ai modelli - globali, standard, sebbene mutevoli - che si fanno garanti dell'interazione riuscita con chiunque partecipi ai singoli contesti d'interazione. Si rendono indifferenti le differenze sostanziali, ma diventano pregnanti le differenze in cui si ricombinano le mille possibili forme dell'apparire. Il corpo *giovane* è dunque il corpo che è capace di trasformarsi ed adeguarsi alle richieste dei contesti, sfruttandoli al meglio: le differenze e la pluralità dei ruoli ordinari in ambiti di vita sociale globale fanno sì che la chiave del successo stia appunto nella capacità di trasformarsi seguendo passo passo il ritmo incalzante. Così è assicurato anche l'imperativo che ne discende: la valorizzazione in positivo della flessibilità e della plasticità implica l'esigenza sociale di un corpo giovane, che sappia "stare insieme", "interagire", rispondere all'appello esortativo di una società aperta, dinamica e globalizzante.

Il corpo giovane della nostra ludica arena televisiva tutta improntata alla convivialità, alla chiacchiera, alla musica e all'interazione è anche messo in scena come "spontaneo", "naturale". La spontaneità viene messa in scena eliminando in modo ostentato e ammiccante ogni contraddizione, trasformando le violazioni di ordini formali in vera e propria regola del gioco: "siamo tra amici, possiamo fare a meno di rispettare turni di parola rigidi, contegni e deferenze inamidate, anzi vi mostriamo continuamente i segreti, quelli nostri, quelli del personaggio o delle quinte televisive; siamo qui apposta per essere "autentici", per fare *come se* fossimo autentici"... La retorica televisiva della spontaneità giovanilistica si diverte a ostentare il cosiddetto "istintivo", il non (ancora) del tutto addomesticato dalla socializzazione, quel che resta del 'buon selvaggio' che - secondo noti luoghi comuni - rivelerebbe la natura più intima dell'individuo, passando attraverso la parola gergale, la parolaccia, l'evocazione di odori e umori socialmente nascosti dal corpo socializzato, il gesto appositamente inappropriato rispetto alla recita ingessata del ruolo televisivo, la risata eccessiva, il sorriso riparatorio ma ammiccante e comprensivo di fronte ad una violazione troppo forte dell'ordine dell'interazione, etcetera. La parola d'ordine potrebbe essere: *giochiamo ad essere spontanei*, a "parlare come ti viene", a giocare con il linguaggio, al limite della costruzione di un gergo 'per pochi intimi'. E' la messa in scena del personaggio amico che parla ad una cerchia ristretta di amici, grazie al paradosso di una comunicazione televisiva costruita "a distanza" e quindi rivolta ad una platea al tempo stesso lontana e la più ampia possibile.

In queste arene ludico-televisive si è quindi esortati a *ricostruirsi* a seconda delle situazioni, dei diversi istanti e palcoscenici che compongono la circolarità del tempo della vita quotidiana,

mettendo in scena ed "eroicizzando" le chiacchiere del quotidiano, le gergalità dell'informale, gli ammiccamenti al divo americano o alla canzone famosa, i luoghi comuni dei conflitti più tradizionali, il *gossip* verbale e non verbale dell'ultima moda *trendy* del momento... Per tenersi aggiornati, presenti a se stessi e ad altri *non* minacciosi *perché lontani*, ma a cui si è virtualmente uniti dall'artificio della telefonata in diretta, del monitor elettronico del computer divenuto attore televisivo, del fax letto in diretta. In un fluire di forme tecnologiche di comunicazione che sfruttino e mostrino la compresenza di molteplici mezzi, dai più antichi di tipo orale ai più artificiali della realtà virtuale.

L'essere *giovani* implica quindi – su questo piano televisivo immaginario – un pensiero e un corpo *plastici* e capaci di trasformarsi per rispondere efficacemente alle richieste (o imposizioni) di flessibilità e globalizzazione che giungono al soggetto sul versante sociale, culturale ed economico.

Si può ipotizzare che esista una corrispondenza tra la versatilità, l'ambivalenza, la flessibilità, la multiformità che caratterizzano la rappresentazione di (corpo) *giovane*, e le richieste imposte dal sistema socio-culturale della tarda modernità. In primo luogo, ad esempio, la *velocità*. Il turbinio sulla superficie della modernità sembra rimettere sempre in circolo situazioni e rappresentazioni già note, che variano per la forma che assumono, ma non per la loro struttura. La circolarità dell'esperienza rimanda ad un *eterno ritorno* di istanti completi in se stessi che definiscono il *kairos*, il tempo delle occasioni. La *plasticità* "giovane" mostra di sapersi ben inserire nella temporalità circolare perché in grado di compiere un processo di riorganizzazione continuo. Gli istanti del *kairos* - dell'occasione "da non perdere" - si oppongono alla troppo rigida istanza di una cronologia evolutiva e sequenziale, preferendo fondersi in una sorta di fluidità circolare del tempo: ognuno rimanda ai precedenti e ai successivi, eventi puntuali basati sulla ripetizione di rappresentazioni dotate di logiche analoghe. Il corpo *giovane* è costruito per agire nel *kairos*, per "tenere testa agli eventi" e volgerli a proprio vantaggio: la velocità moderna richiede turbinio di situazioni e ruoli, ai quali la pratica di trasformazione connaturata alla definizione di corpo *giovane* permette di conformarsi nel modo più efficace.

In secondo luogo la "segregazione", la persistenza - pur in un mondo virtualmente "globale" - di una molteplicità di contesti *separati* nei quali il soggetto sociale si immerge con diversi ruoli particolari da sostenere. Le rappresentazioni sociali di *giovane* propongono una logica di gestione della presentazione del sé organizzata *ad hoc* per passare da un ruolo ad un altro, da un contesto segregato ad un altro mettendo in scena la massima *naturalizza*: capacità di rivestire molteplici ruoli in contesti frammentati, capacità di tenere il ritmo con il quale essi possono avvicinarsi. Ma se da un lato l'iper-plasticità valorizza ciò che è o appare *giovane* e diventa - sul piano immaginario - risorsa preziosa per affrontare una contemporaneità rappresentata come complessa, globale e locale nello stesso tempo, dall'altro disvela la forza dei confini, delle frontiere chiuse e distintive. I contesti possono manifestarsi come separati e inaccessibili oppure, simultaneamente, contigui ma non affini per tutti nello stesso modo o momento (v. anche Hannerz 1998). Accade quindi che il corpo *giovane*, seppur rappresentato come efficace per la mediazione e la combinazione delle apparenze, perciò stesso sanziona con l'esclusione e la segregazione qualsiasi tipo di conflittualità. Gli indizi simbolici capaci di ricondurre il singolo ad un dato gruppo sociale o ad una categoria utilizzabile per gestire confini di individuazione-differenza (sesso, età, razza) sono accantonati o recitati come ruolo spettacolare momentaneo; ma non sono certo annullati, proprio perché li si nasconde nella loro operatività sociale di contrasto normativo, in virtù della maggiore resistenza al processo di trasformazione immaginaria richiesto ad ogni costo. In un linguaggio socio-antropologico, tornano in mente alcune parole di Lévi-Strauss (1980) circa la coabitazione - alla superficie del sociale, una superficie di cui fanno parte oggi anche le culture massmediatizzate - fra molteplici sfaccettature di maschere, personaggi e attori che mantengono un "campo in agitazione permanente", costituendo di per sé un fremito e una tensionalità possibile, dalla cui diversificazione e - oseremmo aggiungere - dissonanza potrebbe dipendere ogni possibile dinamismo e mutamento.

In un linguaggio più socio-antropologico, tornano in mente alcune parole di Lévi-Strauss (1980) circa la coabitazione - alla superficie del sociale, una superficie di cui fanno parte oggi anche le culture massmediatizzate - fra molteplici sfaccettature di maschere, personaggi e attori che mantengono un "campo in agitazione permanente", costituendo di per sé un fremito e una tensionalità possibile, dalla cui diversificazione e - oseremmo aggiungere - dissonanza dipende ogni possibile dinamismo e mutamento.

Conclusioni

Questo tipo di televisione ludico-giovanilistica offre dunque una rappresentazione immaginaria di corpo *giovane* che racchiude modelli e tattiche di comportamento che orientano alla situazione: sono una sorta di *istruzioni per un uso pragmatico* – seppur immaginario - dei contesti segregati della tarda modernità. Il corpo giovane rappresentato appare strumento per l'adesione (seppur temporanea) al ruolo, e supporto sorvegliato di identità sociali efficaci per consentire reciproca riconoscibilità e capacità di *avere a che fare* con gli *altri promiscui* del grande villaggio globalizzato, facendo "come se" fossimo tutti uguali o potessimo giocare a fare come se... La scena ludico-televisiva del *giovane* ci mostra così una serie di "modelli tattici" stereotipizzati – in modo insieme pragmatico e giocoso - con cui chi si propone oggi come "giovane" può ludicamente far fronte a talune forzose istanze sociali contemporanee: essi coniugano le esigenze di flessibilità e successo che attraversano l'epoca attuale proponendo un obbligo "ipersocializzato" di *composizione "tecnica"* ma artificiosa di ruoli e differenze: una celebrazione della mediazione come tattica di ottimizzazione delle proprie risorse, immaginate a loro volta molteplici, mutevoli a piacimento e virtualmente smisurate. Facendo come se... fosse e *dovesse* essere possibile.

Riferimenti bibliografici

- Featherstone, M.
1992 *Heroic Life and Everyday Life*, in M. Featherstone (ed.), *Cultural Theory and Cultural Change*, London, Sage, pp. 159-182
- Hannerz, U.
1992 *Esplorare la città. Antropologia della vita urbana*, Bologna, Il Mulino
- Lalli, P.
2002 *La rappresentazione dei giovani in televisione*, in *Identità e rappresentazioni dei giovani*, a cura di F. Crespi, Roma, Carocci, pp. 41-75
- Maffesoli, M.
2004 *Il tempo delle tribù*, Milano, Guerini
- Mannoni, O.
1972 *Le funzioni dell'immaginario*, Roma-Bari, Laterza
- Thompson, J.B.
1998 *Mezzi di comunicazione di massa e modernità*, Bologna, Il Mulino