



*Forme di scrittura audiovisiva del sé:
esperienze e pratiche schermiche
di studenti e docenti in Didattica a Distanza
nel nuovo panorama mediale*

di Luca Bertoloni

ABSTRACT: La pandemia da Coronavirus ha scosso non solo la scuola italiana, cogliendola impreparata sul piano tecnologico, ma anche la vita degli studenti, alterando molte delle loro abitudini. I giovani della generazione Z tuttavia non stati colti così impreparati dalle innovazioni digitali, poiché da tempo sperimentano quotidianamente, sfruttando le strutture elementari del linguaggio audiovisivo, esperienze schermiche soggettive che poi diventano oggetto di narrazioni del sé, secondo modalità ritenute da loro più efficaci rispetto alla scrittura tradizionale e a quella multimediale. Con la Didattica a Distanza e con la trasformazione dell'ambiente-scuola in mediascape, tali pratiche si sono estese all'ambito scolastico: studenti e docenti si sono così ritrovati ad agire, insieme, in un unico grande ambiente mediale generato dalle rilocalizzazioni del dispositivo-scuola e dell'ambiente domestico, con un cortocircuito tra essi. Le loro esperienze sono state testimoniate dai social network, terreno mediale in cui sia studenti che docenti, come medianthropi, sostanziano adeguatamente le proprie emozioni digitali. Per cogliere i legami tra DaD, schermi, esperienze e pratiche, si analizzerà un corpus testuale di area italiana estratto da TikTok, social network audiovisivo molto utilizzato dai giovanissimi, offrendo focus specifici su



casi di docenti e studenti che si sono distinti nel flusso mediale, imprimendosi in poco tempo nell'immaginario pandemico dei giovani italiani.

ABSTRACT: The Coronavirus pandemic has upset not only the Italian school, revealing its unpreparedness on a technological level, but also students' lives, altering their habits radically. Nevertheless, the young people of Generation Z have not been caught so unprepared by digital innovations: since a long time, in fact, by using the elementary structures of audiovisual language, they have been experimenting subjective screen experiences, which then become objects of new self-writing practices, considered more effective than traditional and multimedia writing. With Distance Learning (and the transformation of the school-building into a mediascape), these practices have expanded to the school environment: thus, students and teachers have found themselves acting together in the same single large media environment generated by the relocation of the school-device and the home-environment, with a short circuit between them. Their experiences have been witnessed by social media, a medial area in which both students and teachers, as mediantrophists, can adequately substantiate their digital emotions. In order to grasp the links between Distance Learning, screens, experiences and practices, we will analyze a textual corpus of the Italian area extracted from TikTok, an audiovisual social medium widely used by very young people, offering specific focuses on cases of teachers and students who have distinguished themselves in the media flow, quickly impressing themselves in the pandemic imagery of young Italians.

PAROLE CHIAVE: didattica a distanza; scuola; pandemia; mediascape; audiovisivo; social network

KEY WORDS: distance learning; school; pandemic; mediascape; audiovisual; social network

INTRODUZIONE

Durante il mese di gennaio 2021, per via delle zone rosse, arancioni o arancioni rafforzate resesi necessarie per limitare i contagi da Covid-19, in molte scuole secondarie d'Italia la ripresa delle lezioni dopo il periodo natalizio si è svolta ancora una volta a distanza. In quest'occasione molti docenti sono stati accolti dagli alunni con le fotocamere spente; dopo qualche istante di silenzio si sono accese simultaneamente, e i ragazzi hanno mostrato agli insegnanti alcuni cartelli recanti diciture di gratitudine nei loro confronti (come "grazie prof" o simili). Le classi che hanno realizzato questa sorpresa, stupendo così molti docenti, in realtà non hanno realizzato nulla di nuovo, prendendo soltanto parte ad una sorta di flash mob mediale (Bertoloni, *riflessione 67*) lanciato su TikTok nel dicembre 2020, e diffusosi in tutto il mondo grazie a un video diventato in pochissimo tempo virale (quasi trenta milioni di visualizzazioni) realizzato



da un gruppo di studenti della Chapman University di Orange (California), rivolto al novantenne professor Brown in occasione dell'ultima lezione del semestre.¹

Questo episodio risulta essere una preziosa occasione per riflettere intorno a due elementi. 1. Durante i periodi di Didattica digitale a Distanza gli studenti² hanno sperimentato una serie di pratiche schermiche che si sono caratterizzate come vere e proprie esperienze (Carbone): in questa fase infatti gli ambienti scolastici e domestici hanno subito una metamorfosi, trasformandosi in un unico, grande e liquido mediascape che, configurandosi in un primo momento come un ambiente digitale di apprendimento (Fissore e Marchisio), ha poi assunto i caratteri di ambiente mediale (Montani *et al.*), un ambiente entro cui gli alunni hanno preso parte, con diversi gradi di immersione, all'esperienza-scuola. 2. Queste pratiche si sono diffuse grazie a un cortocircuito tra l'ambiente-scuola e quello domestico: gli studenti si sono infatti immersi completamente (soprattutto durante i lockdown) in un unico grande ambiente mediale che ha rappresentato per loro una delle poche occasioni di fuga dalla nuova e incessante monotonia del quotidiano, riversandovi sia le rielaborazioni emotive che in precedenza erano destinate agli ambiti fisici dell'abitare, che i processi di apprendimento formali, prima esclusivamente vincolati ad ambienti istituzionali. Vivendo una nuova quotidianità ormai configuratasi come mediale, tali pratiche sono nate, sono state vissute e si sono diffuse proprio grazie agli schermi. Così è accaduto per la classe del professor Brown: come infatti ha osservato Pietro Montani, è ormai evidente che "una parte crescente [...] delle nostre pratiche individuanti ed elaborative avviene oggi in rete e si serve della condivisione, del riuso e della produzione diretta di immagini audiovisive" (*Emozioni* 26). In questo contributo si considereranno dunque i principali attori dell'ambito scolastico – docenti e alunni – sia come *experiencer* (Pinotti 233), che al contempo come *medianropi* (Denicolai) e come *performer* (Deriu): partendo da queste caratterizzazioni, si esplorerà un corpus testuale audiovisivo che testimoni a livello prototipico alcune tendenze delle pratiche schermiche impiegate in ambito scolastico formale o informale da docenti e studenti, attraverso la loro mediazione audiovisiva su TikTok (Denicolai e Farinacci 155-156), con particolare attenzione al carattere multidimensionale ed esperienziale di tali pratiche, e contestualizzandole all'interno delle forme di scrittura estesa del sé (Montani, *Emozioni* 13-17) che caratterizzano il panorama mediale contemporaneo. Non ci si concentrerà sulla mediazione informativa o formativa di tali pratiche (Roncaglia), ma si metterà a fuoco la loro mediazione sostanzialmente *performativa*, nonché il loro carattere strettamente schermico, inquadrando all'interno della condizione post-scolastica (Eugeni 75-78) che caratterizza l'attuale contemporaneità. Per queste ragioni, è sembrato necessario estrarre il corpus testuale da un social network come TikTok, principale consumo mediale dei giovani della generazione Z (Denicolai e Farinacci 155), di cui fanno parte

¹ Un grazie particolare ai miei studenti di 2 A e di 2 B (Istituto Comprensivo di Siziano, Siziano, Pavia, A.S. 2020-2021), per la sorpresa ricevuta, che ha dato lo spunto a questa ricerca, e soprattutto per avermi aiutato ad offrire uno sguardo più attento sui fenomeni legati a TikTok; un grazie anche a tutti i colleghi della Scuola Secondaria di Secondo Grado di Siziano, che hanno condiviso con me l'esperienza della Didattica a Distanza. Per quanto riguarda la correzione, un grazie speciale ad Arianna.

² In questa sede, per ragioni di spazio, ci si dedicherà esclusivamente all'area italiana.



tutti gli utenti in età scolastica nel periodo pandemico, giovani che lo “popolano in massa” (Gheno 7) sperimentandovi svariate pratiche scritte e creative di natura audiovisiva.

L’obiettivo di questa breve ricerca è quello di mettere in luce le modalità attraverso cui è emersa la riconfigurazione schermica dell’attività scolastica, attuata con l’introduzione della Didattica a Distanza all’interno del flusso mediale contemporaneo: attraverso la mediazione offerta da TikTok si possono infatti mettere a fuoco alcune delle modificazioni emerse nelle modalità di fruizione scolastica attraverso il legame sviluppatosi tra le nuove forme di scrittura intermediale audiovisiva, la diffusione degli schermi e la DaD. Si tratta di un legame inedito, pur all’interno di pratiche già sviluppate e ben condivise: i giovani della suddetta generazione infatti non sono stati sorpresi dal surplus mediale e tecnologico generatosi dallo shock pandemico (Boccia Artieri e Farci), essendo abituati da tempo a praticare quotidianamente forme di scrittura audiovisiva ed esperienze digitali con i propri dispositivi; durante la pandemia, non hanno fatto altro che allargare tali pratiche all’ambito-scuola, ampliando così il proprio orizzonte esperienziale.

Date queste premesse, si cercherà anche di offrire un quadro del riconfigurato rapporto tra docenti, discenti e ambiente-scuola nelle fasi di Didattica a Distanza durante la pandemia da Coronavirus (2020-2021), circoscrivendo l’analisi all’ambito italiano per ragioni di spazio, e soffermandosi in particolare sulle modalità con cui il dispositivo-scuola, attraverso la riconfigurazione subita all’interno delle nuove forme audiovisive brevi della quotidianità, ha alimentato l’immaginario intermediale degli adolescenti italiani dell’epoca-Covid.

DA MEDIASCAPE A SCREENSCAPE: RILOCAZIONI E CONVERGENZE SCOLASTICHE

L’idea della scuola come dispositivo pedagogico è molto praticata in ambito educativo a partire almeno dagli anni Ottanta: muovendosi dalla nozione di *dispositivo*, gli studi pedagogici (Massa; Ferrante; Barone *et al.*) hanno indagato la natura di tutti gli ambiti che si possono configurare come dispositivi educativi, mettendo in mostra il loro carattere anonimo, impersonale e relazionale. Anche la scuola, in questi termini, può essere intesa come dispositivo pedagogico, in quanto “fascio di relazioni che connettono e mantengono connesse delle cose differenti”, nonché come “insieme strutturato, organizzato, che mantiene una certa forma” (Ferrante 78-79) di carattere educativo. Tale natura dispositiva è emersa con maggior forza nel periodo di Didattica a Distanza, durante il quale la scuola non solo si è connotata come medium, in quanto “insieme delle determinazioni fisiologiche, psicologiche e sociali che gestiscono la produzione, la diffusione e la fruizione tra diverse forme testuali” (Villa 16), ma anche come *mediascape*, secondo un processo che prende il nome di *mediascaping*, che “si insinua in territori pre-esistenti animandoli, articolandoli e riformulandoli” (Casetti, *Mediascape* 135): nell’ambiente-scuola, tale processo si è avviato con l’introduzione delle tecnologie digitali (Roncaglia), ma è stato implementato soltanto in pandemia, con la trasformazione della LIM in schermo (Bonaiuti), e con il ricorso ai pc e agli



smartphone per attivare la Didattica a Distanza. La scuola si è così configurata anche come uno *screenscape*: la lavagna multimediale passa dall'essere uno schermo da vedere (sul quale i docenti proiettano materiali didattici) o da toccare (stimolando l'interazione attiva degli studenti), ad assumere la natura mobile e convergente che caratterizza i pc e gli smartphone utilizzati dai docenti per le attività a distanza, rilocando gli ambienti fisici e trasformandoli in ambienti mediali. Questa trasformazione – è bene ribadirlo – ha riguardato sia i docenti che gli studenti: i docenti nelle giornate di Didattica Mista (o Didattica Digitale Integrata) spesso hanno dovuto destreggiarsi tra un ambiente-classe fisico con gli alunni presenti in aula, e un ambiente-classe mediale generatosi dalla presenza schermica degli alunni che fisicamente stavano a casa, ma le cui immagini e voci venivano proiettate sulla LIM e distribuite tramite altoparlanti. L'ambiente-classe è diventato così uno *screenscape* attivo e performativo: dagli schermi infatti si ascolta la lezione, si interviene, si risponde alle interrogazioni, si sostengono prove di verifica e si interagisce con compagni e docenti.

Tale metamorfosi è stata ancora più marcata quando nell'aula fisica il docente si è ritrovato senza studenti, oppure quando gli alunni hanno preso parte dalla solitudine delle proprie camerette all'esperienza-scuola: l'ambiente-classe si è così completamente rilocato grazie ai dispositivi schermici mobili, disvelando la natura stessa della scuola come dispositivo, come *mediascape* e come ambiente mediale.³ I corpi mediali (e mediati) degli studenti e dei docenti hanno sostituito a tutti gli effetti quelli fisici, non sostanzandone soltanto un surrogato, una rappresentazione o una proiezione, ma facendo in modo che si generassero vere e proprie esperienze scolastiche di natura schermica: con la pandemia infatti, così come molti “non si sono più limitati a scambiarsi foto di cibo prima di assaggiarlo, ma hanno preso a consumarlo insieme grazie agli schermi” (Carbone 19), nello stesso modo gli studenti non si sono più soltanto scambiati le foto di compiti o di appunti su WhatsApp, ma hanno sostenuto le verifiche attraverso le fotocamere dei loro Smartphone; dall'altra parte, i docenti non hanno più soltanto mandato i materiali didattici sulle piattaforme, o li hanno proiettati sulla LIM, ma hanno fatto lezione, interrogato e realizzato verifiche *attraverso* gli schermi.⁴ In questo mutato panorama scolastico-mediale, studenti e docenti hanno agito insieme come *medianropi* all'interno di un unico “progetto comunicativo, un divenire incessante in un'alterità che ci rimedia e che ci diffonde facendoci sentire noi-stessi [...], e togliendoci lo scarto simulacrale tra la rappresentazione e l'essenza” (Denicolai 60). Questa pratica è stata possibile sia attraverso la *liveness* (Auslander), durante la quale “è il medium a essere virtuale, e non il performer umano al suo interno” (Dixon 215), che ‘in differita’, grazie ai social network, attraverso la produzione di forme discorsive all'interno di oggetti che sono entrati a far parte del flusso mediale pandemico, alimentando l'immaginario collettivo intermediale degli studenti, e assumendo carattere performativo.

³ Ambiente fisico e ambiente mediale condividono tra loro la natura dell'essere entrambi “proiezioni delle possibilità percettive e operative di un corpo vivente” (Feyles 53).

⁴ Carbone (19) parla a tal proposito di schermo come interfaccia e non più come superficie, poiché istituisce relazioni e apre esperienze.



L'intersezione tra l'ambiente-scuola e quello domestico ha fatto sì che si codificasse una vera e propria grammatica audiovisiva scolastica basata sul *face to face*, una modalità discorsiva ipersoggettiva (Eugeni 50) nella quale si presuppone sempre la presenza di una seconda persona: un *tu*, che sia studente o docente. Un *tu* che si percepisce al contempo come soggetto e oggetto, e che attraverso questa logica si racconta, si costruisce e produce esperienze; un *tu* che dialoga al contempo con un *voi*, parcellizzato nella moltiplicazione della superficie schermica o nei campi-controcampi utilizzati dal Social Network, oppure fluito nel flusso degli hashtag di TikTok; un *tu* che non è solo mediatizzato, ma performizzato dal potere dello schermo e della rappresentazione che esso garantisce.

PERFORMANCE E MESSA IN QUADRO

Secondo il regista Richard Schechner, teorico rivoluzionario dei moderni *performance studies*, la performance non sarebbe esclusivo appannaggio del mondo artistico, ma anzi rappresenterebbe una chiave di lettura (*as a performance*) attraverso la quale potrebbe essere interpretata ogni azione in cui si osservano differenti ruoli e punti di vista (Schechner 49); con la mediazione digitale del web, la performance non solo è dovunque, ma gioca un ruolo fondamentale nei concreti processi di costruzione dell'identità e delle interazioni sociali (Deriu 106). In questi termini, anche i mediantropi scolastici si configurano come *performer*.

In particolare, i docenti lo erano anche prima della loro mediatizzazione (Colombo 25): lo diventano ancora di più in un secondo momento, grazie alla metamorfosi mediale. Se infatti prima della Didattica a Distanza al docente era richiesta una performance basata sul *qui ed ora*, chiusa e circoscritta all'interno dell'ambiente-classe, attraverso la condivisione digitale è invece sollecitata una performance potenzialmente aperta e pubblica, che può essere tecnicamente riprodotta infinite volte nel caso di filmati condivisi su YouTube o su specifiche piattaforme che ricreano l'ambiente-classe in digitale (Edmodo, Classroom, Meet), oppure può essere replicata o trasformata attraverso pratiche di rimediazione visiva, pur se non accettate dai regolamenti scolastici, grazie ai cattura-schermo o a riprese ottenute tramite ulteriori schermi. La testualizzazione mediata delle performance dei docenti ne ha rimesso in gioco lo statuto di *liveness*, richiedendo loro una nuova consapevolezza sia performativa che schermica; in poche parole: sapendo di essere ripresi da una fotocamera, i docenti si sono sentiti molto più performer che in precedenza, consapevoli che la mediazione dello schermo ha richiesto loro, senza che lo volessero o che ne fossero preparati, una serie di abilità e competenze performative e attoriali specifiche, differenti rispetto al contesto-scuola tradizionale. Un processo analogo ha riguardato anche gli studenti, i quali tuttavia non sono stati colti impreparati, poiché già da tempo sono abituati a testualizzare in forme sia estetico-contemplative (come le foto su Instagram) che audiovisive (i video su TikTok o le *stories* su Instagram) la loro quotidianità. Questo processo di testualizzazione ha fatto sì che venissero formalizzati come elementi grammaticali alcune modalità di *framing* che caratterizzano la fruizione scolastica a



distanza: 1. la presenza di device tecnologici (smartphone – con cui gli alunni inviano i messaggi vocali ai propri compagni –, pc, tastiere, schermi, casse, etc.), intesi non tanto come elementi scenografici, ma come vere e proprie soglie mediali (Bertoloni, *Iconodemia*); 2. una messa in quadro verticale, in modalità selfie, con sguardo in macchina – inquadrature non solo richieste dalla specificità del social network, ma che richiamano la modalità di sguardo attiva durante la DaD; 3. molteplici sollecitazioni al fuoricampo, come avviene durante le ore di lezione a distanza (dialoghi con i propri familiari, bidelli che entrano in aula, rumori domestici, campanelli che squillano o telefoni che suonano, alunni o docenti che escono dall'inquadratura, etc.); 4. il ricorso, grazie agli algoritmi di TikTok, al campo/controcampo, elementare tecnica di montaggio che consente lo sdoppiamento del performer in più ruoli attoriali differenti,⁵ venendo utilizzata per formalizzare testualmente la dialogicità allocutiva che caratterizza le pratiche di DaD; 5. la dialettica tra visibile e invisibile: la diffusa atmosfera da *divertissement* di queste forme brevi fa sì che venga messo in scena, con intento ironico, *l'invisibile*, ossia tutto ciò che avviene quando lo schermo smette di svolgere la propria funzione proiettante (di norma, quando la fotocamera è spenta o oscurata); 6. un'accurata predisposizione del profilmico: camere da letto, letti sfatti, pile di libri, costumi di scena, tutto organizzato a seconda del messaggio che si vuole veicolare.

Questi topoi nella messa in scena e in quadro delle testimonianze schermiche della DaD su TikTok (e non solo) hanno una natura tripla (Montani, *immaginazione XIV*): *referenziale* (regime narrativo), in quanto rimandano a un preciso contesto – quello del mediascape scolastico –, nel quale le pratiche trovano il loro terreno di sviluppo, offrendone una loro riscrittura all'interno di forme narrative audiovisive; *testimoniale* (regime di realtà), poiché testimoniano il reale ricorso a tali pratiche da parte di studenti e discenti, e, ancora di più, la necessità di ricorrere agli schermi come strumenti didattici e sociali; *finzionale* (regime diegetico), poiché all'interno di tali filmati vengono condotte vere e proprie performance attoriali che spaziano dalla verosimiglianza (giovani studenti che interpretano giovani studenti) alla pura finzione (docenti che interpretano personaggi storici o studenti), e che manifestano la loro efficacia emotiva e comunicativa proprio grazie alla resa performativa e filmica dalle quali sono caratterizzate.

LA SCUOLA RILOCATA: PERFORMANCE DIDATTICHE

Sulle testimonianze di docenti che già prima della DaD hanno sperimentato pratiche digitali alternative, oppure che durante la DaD si sono impegnati in nuove esperienze schermiche, è fiorita una numerosa letteratura negli ultimi due anni (Toselli; Bruschi e Perissinotto; Castiglione; Roncaglia); quello che invece interessa in questa sede è osservare il fenomeno da un punto di vista laterale: quello dei soggetti misti (docenti e studenti che si 'travestono' da insegnanti) che, superando il limite imposto dalle

⁵ L'enunciazione testuale assume così quell'andamento discorsivo-narrativo messo in luce da Montani (*Emozioni*, 34), e maggiore rispetto alle possibilità date dalle *Instagram Stories*.



piattaforme tradizionali, nelle quali viene rilocato il dispositivo-scuola a livello istituzionale, si mettono in gioco sperimentando risorse granulari e alternative (Roncaglia) che afferiscono all'ambito delle piattaforme realmente praticate dai giovani in età scolastica, come appunto TikTok. Fruendo la scuola attraverso gli schermi, sono in molti i giovanissimi che, in modo assolutamente naturale, hanno pensato di ricorrere al celebre social network per 'imparare' quanto più potevano: molti docenti si sono così accorti che il proprio posizionamento su una piattaforma così nota avrebbe garantito loro un'attività didattica laterale e alternativa durante i periodi di chiusura della scuola in presenza, tale che li avrebbe realizzati anche sul piano professionale; di contro, molti discenti hanno invece cercato di posizionarsi su un social network che praticavano già in precedenza quotidianamente, maturando una specifica *identity* (Riva) grazie al ricorso ad argomenti scolastici, utili nel periodo di costrizione domestica, offrendo a loro volta performance didattiche o di intrattenimento per i coetanei o per i più giovani. Queste particolari performance su TikTok possono essere classificate sulla base del grado di elaborazione audiovisiva a livello di montaggio.

Un primo gruppo di soggetti, spesso attivi già prima della pandemia, costruisce prodotti che richiamano la lezione frontale, portando dietro lo schermo pratiche e modalità già percorse nell'attività tradizionale.⁶ Davide Patron, ventunenne studente di Finanza a Dundee, in Scozia, utilizza il proprio profilo TikTok (*davidepatron*) per insegnare l'inglese, organizzando i contenuti sulla base di cluster tematici riconoscibili da un'etichetta appiccicata sul video: si passa da *come dire/come dici/in inglese/come tradurre*, che si concentrano sulla traduzione di vocaboli, sintagmi o espressioni, a *pronunciation*, che invece offre un vero e proprio tutorial di pronuncia, lasciando nei video qualche secondo di silenzio al fruitore per consentirgli di ripetere ad alta voce la parola, esattamente come avviene nelle tradizionali lezioni di ascolto; molti sono gli altri cluster linguistici praticati (*synonyms, don't say, cosa significa, how to respond*), a volte perfino dal carattere performativo, come *test your English*, nel quale gli utenti sono sollecitati a rispondere ad alcune brevissime domande. Più elaborata l'attività didattica (sempre legata all'inglese) proposta da Norma (*normasteaching*): apparsa su TikTok nel maggio 2020, in piena DaD, la giovane studentessa organizza i propri brevissimi filmati come pillole di lezione di inglese, anticipandoli con un titolo accattivante (*Uno degli errori di pronuncia che fanno gli studenti italiani; 3 parole che probabilmente pronunci nel modo sbagliato; Diversi modi di tagliare il cibo sono solo alcuni degli esempi*), e strutturandoli intorno a differenti interazioni grafiche con la messa in scena, che vanno dall'inserimento di gif o di immagini animate per esplicitare anche visivamente le parole proposte,⁷ all'aggiunta di sfondi visivo-tematici che riprendono a livello figurativo il topic della lezione (come accade con le cipolle a fette o con la zucca a cubetti nel video *Diversi modi di tagliare il cibo*).

⁶ Questo profluvio di pratiche è in realtà attivo già da tempo, e non riguarda solo TikTok, ma anche piattaforme come YouTube, che si configurano anche come ambienti di apprendimento informale (Denicolai e Farinacci, 154): con la DaD e con la pandemia tali configurazioni si sono implementate e sviluppate ulteriormente secondo le modalità linguistiche di cui sopra.

⁷ I teorici dell'audiovisivo hanno parlato a tal proposito di *funzione esplicativa* (Buzzi 42).



Più interessante quanto realizzato da un secondo gruppo di soggetti costituito in prevalenza da quei docenti che impostano i loro filmati ricorrendo esplicitamente alla sintassi del linguaggio audiovisivo, evitando la ripresentazione delle logiche della lezione in presenza o quelle dell'ipertestualità multimediale: provando nuove modalità di fruizione schermica con la DaD, questi insegnanti hanno cercato di sperimentare sui social network audiovisivi anche sul piano linguistico nuove modalità di incontro con i propri allievi, con scopi sia didattici che ludici o riflessivi. Sandro Marengo, docente di lingue nelle scuole secondarie, ha iniziato a produrre contenuti sul proprio canale TikTok (*sandromarengo*) con il lockdown del 2020: rifiutando un approccio didattico tradizionale, sin dall'inizio ha optato per un registro ironico-emotivo basato sostanzialmente su performance attoriali polifoniche. Quando il tema del filmato è serio, e il docente vuole sollecitare emotivamente i propri follower, viene scelta una formula intima e confidenziale nella quale egli interpreta sé stesso, guardando costantemente in macchina al *tu* a cui si rivolge, e dispensando consigli e suggerimenti in ambito scolastico (come vivere la notte prima della maturità, oppure come affrontare gli istanti che precedono una verifica o un esame). Le immagini sono concordate con la struttura verbale e quella sonora, fungendo da raccordo: Marengo si avvicina sempre al pubblico con uno stile fortemente allocutivo ricreando un parlato spontaneo e confidenziale, con un' enfasi rafforzata dal ricorso a sottofondi musicali spesso di solo pianoforte, che tendono ad accrescere il carico emotivo del prodotto. Quando invece il registro privilegiato è quello ironico, il docente si applica in performance polifoniche nelle quali interpreta diversi studenti, che nell'evolversi in diacronia del canale si sono distinti come veri e propri personaggi (Sansone, Piergui e Clivia su tutti), oppure alcuni docenti, anche loro diventati personaggi, dotati – ciascuno – di specifiche caratteristiche. La prossemica, il corpo, il volto e il tono della voce del performer cambiano a seconda del personaggio: la singolare connotazione di ogni protagonista finzionale dei video fa sì che i follower si fidelizzino alle loro vicende, riconoscendosi spesso in esse. Il processo di identificazione è favorito anche dalla struttura della messa in quadro e della messa in scena, totalmente debitorie nei confronti della Didattica a Distanza, dalla quale Marengo riprende la polifonia e l'ubiquità dello sguardo verso la macchina, favorendo l'immersione e la partecipazione dei propri follower-studenti attraverso una coincidenza di sguardi. Così Marengo, sfruttando competenze professionali sperimentate già prima del suo ingresso nel mondo della scuola, diventa un vero e proprio *creator* con tanto di pagina web, canali Facebook, Instagram e YouTube (oltre che ovviamente TikTok), e una pubblicazione in volume (*Dillo al prof*, settembre 2021).

Ancora più complesso quanto realizzato da Sara (*Heyprof1*), giovanissima docente di discipline letterarie che durante il primo lockdown (2020) ha inaugurato il proprio canale TikTok, proponendovi un'offerta molto varia, tutta a tema scolastico: i suoi filmati sorprendono per la lontananza dalle modalità enunciative e didattiche tradizionali, a favore di un ricorso più complesso al linguaggio audiovisivo che sfrutta spesso anche



l'oggetto-canzone come forma narrativo-discorsiva⁸ (Sibilla 113-114), secondo una modalità specifica di TikTok. Gli ambiti disciplinari affrontati vanno dalla storia al latino e alla letteratura italiana: Sara interpreta svariati personaggi storici o letterari, indossando elementari costumi di scena e collocandosi in una specifica location domestica adatta (ecco il cortocircuito dettato dal *mediascaping*), per poi impostare una brevissima performance di norma strutturata su un frammento di canzone. Per esempio, quando vuole inscenare il momento dei *Promessi sposi* in cui Agnese ha appena scoperto che Don Rodrigo sta cercando di fermare il matrimonio di Renzo e Lucia, la docente interpreta Agnese – con tanto di grembiule – e, collocandosi ovviamente in cucina, intona in playback grazie all'algoritmo di TikTok i versi di *Over fa'* (2021) della cantante neomelodica Fabiana Martone. Il riconoscimento del contesto letterario da parte dei follower è favorito, come si è visto in altri frangenti, da un'etichetta verbale appiccicata sul video ("Sei Agnese e hai appena scoperto che Don Rodrigo vuole far saltare il matrimonio di tua figlia Lucia" – si osservi la seconda persona allocutiva), senza la quale sarebbe impossibile alcuna collocazione del prodotto; il testo della canzone impiegata è totalmente risemantizzato all'interno del contesto della vicenda manzoniana ("ma allora chisto è scem / nun l'ha capito ancor / ca si continu' 'overo o facc' mal"), ed è accompagnato da una performance che restituisce teatralmente il carattere della madre di Lucia (si pettina i capelli nervosamente e appare molto seccata), rafforzandolo semanticamente grazie ai versi selezionati. Tanti altri i personaggi interpretati, da Anna Bolena a Caterina d'Aragona; tante anche le situazioni storico-letterarie narrate spesso inscenando forti discrasie tra argomenti e performance, come accade nel caso della 'lezione' sulla ceretta nell'antichità, dove una performance danzante (con Sara come unica protagonista assoluta) si staglia mentre in sottofondo va la hit del 2021 *Malibu* (Sangiovanni), molto nota per la sua esecuzione ad Amici 2021, e in sovraimpressione compaiono le parole della lezione sull'argomento in questione. Le modalità con cui Sara fa ricorso alla canzone non solo ricordano quelle utilizzate dal cinema (in particolare quello italiano) nell'interazione tra immagini e forme canzonettistiche (Buzzi 62-107), ma rappresentano un particolare approccio argomentativo e audiovisivo (Montani, *Emozioni*) alla rilocazione schermica dell'ambiente-scuola.

LA DAD VISTA DA CASA: PERFORMANCE STUDENTESCHE

Anche gli studenti, come si è accennato, a partire dalla rilocazione del dispositivo-scuola nell'ambiente fisico/domestico hanno acquisito sia una nuova coscienza schermica che un'inedita configurazione del rapporto tra visibile e invisibile, sperimentando una serie di pratiche legate proprio al regime di visibilità vissuto durante le ore di videolezione. Quello che infatti vedono i docenti, dalla loro postazione, è in realtà qualcosa di molto ridotto rispetto a quello che gli studenti, nel concreto, fanno.

⁸ Si tratta di un fenomeno ben sperimentato nei Social Network (De Nicolai e Farinacci), in particolare da TikTok, testimoniato dalla sua evoluzione da Musically.



Molte pratiche studentesche sono rappresentate su TikTok nel canale di Chaimaa Cherbal (*chaimaacherbal*), studentessa al primo anno di Scienze e Tecnologie Alimentari all'Università Cattolica di Piacenza, che esordisce sul social network nell'aprile 2020, anticipando una tendenza che sarà sperimentata, almeno in ambito italiano, da comici professionisti come Teresa Mannino (che arriverà sul suo canale YouTube nel gennaio 2021): la Cherbal infatti ha reso celebre nell'immaginario studentesco italiano (oltre due milioni di follower) il format dell'interrogazione in DaD, testimoniando non solo una serie di azioni realmente praticate dagli studenti, ma condizionandone anche l'agire. Per realizzare tutto questo, la studentessa ha inventato il personaggio della *signorina Cherbal*, epiteto usato dai docenti, nella sua finzione diegetica, per richiamarla all'ordine: i follower scoprono così, attraverso gli sdoppiamenti polifonici attuati dalla performer (spesso accompagnati da una moltiplicazione dello schermo⁹), tutto quello che la studentessa (e, in generale, gli studenti) fa quando ha la fotocamera oscurata (dal mangiare un piatto di pasta, al mettersi lo smalto alle unghie o a telefonare a una propria amica), le azioni che compie appena prima di alzarsi dal letto e di partecipare alle videolezioni (dal vocale su WhatsApp alla compagna per chiedere che materia c'è alla prima ora, alla sistemazione dei capelli davanti allo schermo nel giro di due minuti), nonché quello che dice alle compagne mentre i docenti non sono connessi, relativamente a quanto è riuscita a copiare durante la verifica nell'ora prima, oppure commentando l'abito indossato dalla docente connessa fino a poco prima. Le performance polifoniche della Cherbal spesso fanno ricorso a materiali ready-made realmente estratti da videolezioni, a volte riprese addirittura live (si può ascoltare nitidamente la voce dei docenti): nonostante il suo intento sia esclusivamente ludico e di intrattenimento, il personaggio inventato dalla studentessa riesce a imprimersi, nel giro di pochissimo tempo, come punto di riferimento per le giovanissime generazioni durante le prime fasi della DaD.

La Cherbal, dopo essersi posizionata nel mondo di TikTok come influencer 'scolastica', ha cercato di smarcarsi da questo stereotipo, estendendo il suo personaggio ad altri ambiti della vita quotidiana – sempre rivolgendosi ai giovanissimi –, da quello sentimentale a quello familiare: sulla stessa onda, sono tantissimi i tiktokker che, nonostante non abbiano profili incentrati esclusivamente sulla scuola, si sono impressi nell'immaginario scolastico grazie alla rappresentazione di pratiche legate alla DaD. Molti, a titolo esemplificativo, i tutorial per copiare, come quello di *alice.gernoazzo*, che nell'aprile 2020 presenta un filmato (*Ecco un trucco per poter copiare dai moduli google*) nel quale dispensa consigli estremamente utili per copiare durante le verifiche realizzate sui Moduli di Google (con precise istruzioni su tasti da cliccare e operazioni da compiere), oppure quello di *angelosaggio*, che suggerisce un metodo per inviare sul pc i file delle foto del libro da poter consultare mentre si è connessi a Meet. Si tratta di filmati molto brevi e circoscritti, che hanno l'intento di condividere pratiche che si sono sperimentate attraverso gli schermi, cercando in questo modo di aiutare i coetanei. Istruzioni per copiare a scuola erano già presenti in precedenza su YouTube, ma queste

⁹ Spesso compaiono più schermi (smartphone, pc), oltre allo schermo della rappresentazione; talvolta invece lo schermo viene diviso in più parti, per favorire la polifonia della narrazione.



sviluppatasi durante la DaD hanno una connotazione inedita, innanzitutto perché sono possibili solo attraverso la fruizione schermica, ma soprattutto perché sono filmati realizzati grazie a una costante immersione nel dispositivo tecnologico: un'immersione garantita dalla struttura dello sguardo (Ugenti 120), che è analogo a quello vissuto realmente durante le esperienze schermiche scolastiche; un'immersione in cui le azioni dei personaggi, visibili o invisibili che siano, sono deducibili a partire dall'attività percettiva del protagonista; un'immersione che funge da raccordo tra l'ambiente domestico e quello scolastico, entrati in cortocircuito per via della rilocalizzazione mediale.

CONCLUSIONI

Dalle testimonianze analizzate in queste pagine è emerso chiaramente come studenti e docenti abbiano preso parte a un'ampia convergenza fisica e mediale dovuta alla rilocalizzazione del dispositivo pedagogico-scuola, la quale ha favorito il proliferare di nuove pratiche (schermiche) dalla natura sociale e socializzante (Eugeni), che per la prima volta sono state vissute all'interno del contesto scolastico. Pratiche che si sono configurate, come si è cercato di dimostrare, secondo uno statuto multiplo: *narrativo e scrittoria*, con docenti e alunni che hanno raccontato, attraverso le performance mediali, la propria Scuola a Distanza, sia reale che ideale; *esperienziale* (non a caso si è parlato anche di *esperienze*), poiché attraverso lo schermo "non ci si limita a vedere" (Pinotti 232), ma si mette in atto, attraverso la fruizione audiovisiva, una vera e propria pragmatica che converge a sé la molteplicità del reale, restituendola nello sguardo degli spettatori (è il caso delle modalità per copiare su Google moduli, oppure delle nuove forme di storytelling audiovisivo impiegate da parte dei docenti); *performativo*, poiché la performance si staglia sia all'interno della struttura diegetica e finzionale dei prodotti analizzati (grazie alle performance attoriali), che, uscendo dagli schermi, anche nella vita reale, richiedendo un ulteriore passaggio attraverso gli schermi per essere esperita. Parafrasando Francesco Casetti (*galassia* 291), negli schermi della DaD "il mondo che una volta era nei miei occhi" non è più soltanto "anche nella mia mano", ma è *anche nel mio sguardo*, che si fa oggetto della rappresentazione performativa dello schermo, ma anche soggetto di una nuova azione che passa sempre attraverso lo schermo stesso, a volte perfino nel medesimo momento (come nel caso delle pratiche condivise prima di una verifica da parte dei compagni di classe), a volte invece in differita (come nell'esempio del professor Brown).

Montani, occupandosi specificatamente della testualizzazione audiovisiva diffusa tra i giovanissimi, ne ha colto il carattere rielaborativo, espressivo ed emotivo: da un lato queste forme, secondo lo studioso, si fanno "occasione di processi elaborativi analoghi a quelli che sono all'opera quando affrontiamo, senza anestetizzarli, i traumi che abbiamo patito, o più semplicemente, la problematicità e la complessità del mondo reale" (*Emozioni* 17); dall'altro si caratterizzano come "artefatti espressivi" dalla natura sincretica e narrativa dotati di "singolare intonazione emotiva" (*Emozioni* 18), muovendosi costantemente tra i registri del pathos e dell'ironia. L'analisi del filosofo è



traslabile equamente al corpus analizzato nel corso di questo studio: la DaD infatti è stata rappresentata attraverso una serie di artefatti espressivi audiovisivi incentrati principalmente sui registri del pathos e dell'ironia, i quali, scevri da un intento esclusivamente didattico, hanno funzionato più che altro come dispositivi di visione e di enunciazione della mediatizzazione scolastica attivata con la Didattica a Distanza. La forma di scrittura audiovisiva del sé è dunque risultata, per gli attori dell'ambito scolastico, il terreno più adatto per poter affrontare, vivere e restituire lo shock mediale derivato dalla pandemia, in particolare nei suoi effetti sulle attività scolastiche.

Infine, emerge come la logica dell'ipermediazione abbia invaso così (forse definitivamente) anche l'ambito scolastico, permettendo di "considerare uno spazio visuale da un lato come mediato [il cortocircuito tra scuola e casa], dall'altro come spazio reale [o ambiente mediale] esistente oltre la mediazione" (Bolter e Grusin 67), che porta con sé di una serie di esperienze vissute, testimoniate e rielaborate dalle pratiche messe in luce in queste pagine. Nel nuovo panorama mediale dunque le immagini scolastiche abbandonano la dimensione "statica e aprioristica" che avevano prima della pandemia, a favore di un "loro accadere, di un loro avere luogo che non può in alcun modo prescindere dalla presenza e dall'attività di un soggetto inteso nella sua corporeità" (Ugenti 111; corsivo nell'originale): un soggetto che, nel caso del docente, richiede di rimettere in gioco il proprio ruolo, mutando sostanzialmente le proprie strategie comunicativo-didattiche; nel caso dell'alunno, un soggetto che invece necessita di incrociare più sistemi discorsivi (il sistema-scuola e il sistema-social), cercando inediti approcci che permettano di esperirli senza che il cortocircuito mediale della condizione post-scolastica, accelerato dalla pandemia, in qualche modo li faccia saltare definitivamente.

BIBLIOGRAFIA

- Auslander, Philip. *Liveness. Performance in a Mediatized Culture*. Routledge, 2008.
- Barone, Pierangelo, et al. (a cura di). *Formazione e post-umanesimo. Sentieri pedagogici nell'età della tecnica*. Cortina, 2014.
- Bertoloni, Luca. "Iconodemia della musica pop italiana. Pratiche di visibilità audiovisiva e performativa nell'immaginario pandemico." *Mediascapes Journal*, no. 17, 2021, pp. 51-63. Consultato il 25 nov. 2021.
- . "Per una riflessione intorno al valore documentario della forma-canzone nell'attuale mediascape. L'Italia che canta in pandemia." *AIDAinformazioni*, vol. 39, no. 1-2, 2021, pp. 63-87.
- Boccia Artieri, Giovanni, e Manolo Farci (a cura di). *Shockdown: media, cultura, comunicazione e ricerca nella pandemia*. Meltemi, 2021.
- Bolter, Jay David, e Richard Grusin. *Remediation: understading new media*. Mit press, 1999.
- Bonaiuti, Giovanni. *Didattica attiva con la LIM: metodologie, strumenti e materiali con la lavagna interattiva multimediale*. Erikson, 2010.



Bruschi, Barbara, e Alessandro Perissinotto. *Didattica a distanza: com'è, come potrebbe essere*. Laterza, 2010.

Buzzi, Mauro. *La canzone pop e il cinema italiano. Gli anni del boom economico (1958-1963)*. Kaplan, 2013.

Carbone, Mauro. "Reimparare a vedere gli schermi. Effetti della pandemia e poteri dell'archi-schermo." *I poteri degli schermi. Contributi italiani a un dibattito internazionale*, a cura di Mauro Carbone et al., Mimesis, 2020, pp. 15-29.

Casetti, Francesco. *La galassia Lumière: sette parole chiave per il cinema che viene*. Bompiani, 2015.

---. "Mediascape: un decalogo *Ambienti mediali*, a cura di Pietro Montani et al., 2018, pp. 110-138.

Castiglione, Antonio. *A un metro di distanza: dalle suggestioni del lockdown alla didattica a distanza*. Aracne, 2020.

Colombo, Fausto. *Ecologia dei media. Manifesto per una comunicazione gentile*. Vita e Pensiero, 2020.

Denicolai, Lorenzo. *Mediantropi. Introduzione alla quotidianità dell'uomo tecnologico*. FrancoAngeli, 2018.

---, e Elisa Farinacci. "Te lo dico con un video. I linguaggi audiovisivi del quotidiano social." *L'avventura*, fascicolo speciale, 2020, pp. 145-1262.

Deriu, Fabrizio. *Performático. Teoria delle arti dinamiche*. Bulzoni, 2012.

Dixon, Steve. *Digital performance: a history of new media in theatre, dance, performance art, and installation*. Mit Press, 2007.

Eugeni, Ruggero. *La condizione postmediale*. La Scuola, 2015.

Feyles, Martin. "Augmented Environments". *Ambienti mediali*, a cura di Pietro Montani et al., Meltemi, 2018, pp. 151-163.

Ferrante, Alessandro. *Che cos'è un dispositivo pedagogico?* FrancoAngeli, 2017.

Fissore, Cecilia, e Marina Marchisio. "Didattica Online a distanza durante l'emergenza da Covid-19: un Ambiente Digitale di Apprendimento per le Digital Humanities." *Atti del Convegno Nazionale DIDAMATiCA*, a cura di Giovanni Adorni et al., AICA, 2020, pp. 346-355.

Gheno, Vera. "All'ascolto dei nativi digitali: descrizione di un'esperienza di dialogo." *Qulso*, vol. 6, pp. 1-18. <http://dx.doi.org/10.13128/QULSO-2421-7220-9439>. Consultato il 7 lugl. 2021.

Massa, Riccardo. *Cambiare la scuola: educare o istruire?*. Laterza, 2000.

Montani, Pietro. *Emozioni dell'intelligenza: un percorso nel sensorio digitale*. Meltemi, 2020.

---. *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*. Laterza, 2020.

---, et al. (a cura di). *Ambienti mediali*. Meltemi, 2018.

Pinotti, Andrea. "Immagini che negano sé stesse." *Ambienti mediali*, a cura di Pietro Montani et al., Meltemi, 2018, p. 231-243.

Riva, Giuseppe. *I Social Network*. Il Mulino, 2016.

Roncaglia, Gino. *L'età della frammentazione: cultura del libro e scuola digitale*. Laterza, 2020.



- Schechner, Richard. *La teoria della performance*. Bulzoni, 1984.
Sibilla, Gianni. *I linguaggi della musica pop*. Bompiani, 2018.
Toselli, Luca. *La didattica a distanza: funziona, se sai come farla*. Sonda, 2020.
Villa, Federica (a cura di). *Vite impersonali. Autoritrattistica e medialità*. Pellegrini, 2012.
Ugenti, Elio. *Immagini nella rete. Ecosistemi mediali e cultura visuale*. Mimesis, 2016.

Luca Bertoloni è laureato in Filologia Moderna all'Università di Pavia, ed insegna Lettere nelle scuole secondarie. Appoggiandosi all'Università di Pavia, svolge ricerche in ambito semiotico su forma-canzone, linguaggi intermediali, immaginari audiovisivi e mediascape. Tra le sue pubblicazioni più recenti: "Forma-canzone e audiovisivo: compilation soundtrack nel cinema di Nanni Moretti", *L'Avventura*, 7, 2, 2021; "Intersezioni di immaginari in un iper-immaginario postmoderno e postmediale: il caso della serie Once Upon a Time", *H-ermes. Journal of Communication*, 19, 2021; "Possibilità intermediali della forma canzone tra cinema, scrittura, performance e new media. Il caso di Claudio Baglioni", *Cinergie*, 18, 2020.

<https://orcid.org/0000-0002-0920-6764>

bertoloni.luca@gmail.com