

La comunicazione come formazione percettiva dell'habitus: dal teatro sociale all'ambiente mediale

Francesca Romana Petroselli, Università Niccolò Cusano

Abstract: Communication and the Perceptual Formation of Habitus: From Social Theatre to Media Environments. *This article proposes a Bourdieusian reinterpretation of communication as a process of perceptual formation of habitus. Rather than understanding communication primarily as the transmission of meanings, the contribution argues that social coordination emerges through practical orientation: actors anticipate what is appropriate within a field through embodied dispositions. Drawing on affinities between Bourdieu's concept of practical sense and approaches associated with embodied and enacted cognition, the article examines how some media configurations may contribute to making specific social relations perceptually familiar and practically anticipable. To render this process observable, the article compares two formally analogous but medially different configurations: the late nineteenth-century social theatre of Oscar Wilde's *Lady Windermere's Fan* (1892) and the Japanese animated series *Lady Oscar* (1979). Both depict highly hierarchical aristocratic environments, yet they organize the perception of social order differently. In Wilde's drama, the field appears as a system of publicly legible signs in which reputations, objects and postures guide social classification. In *Lady Oscar*, by contrast, social relations emerge through spatial and relational configurations that distribute tensions, distances and possibilities of action across the perceptual environment. The article argues that this comparison reveals a broader transformation in the perception of the field: from social legibility to environmental inhabitation. Media are therefore considered not only as representations of the social world, but also as perceptual environments that organize situated forms of orientation. However, this does not imply direct or uniform media effects. Perceptual familiarization is understood instead as a situated process emerging through the interaction between media environments, embodied dispositions and the differentiated trajectories of spectators. The contribution ultimately extends Bourdieusian media theory by showing how contemporary audiovisual forms may render perceptible some of the practical and perceptual conditions through which social coordination becomes possible.*

Keywords: Pierre Bourdieu, Habitus, Perceptual Formation, Practical Sense, Media Environments, Embodied Cognition, Anime Studies

Introduzione

Negli studi sui media, la comunicazione è stata prevalentemente interpretata come trasmissione di contenuti o negoziazione di significati. Anche nei contributi più attenti alla dimensione simbolica, dalla tradizione dei cultural studies agli approcci discorsivi, l'analisi tende a concentrarsi su ciò che i media rappresentano, piuttosto che su ciò che rendono possibile percepire e fare (Hall 1980; Couldry 2012). Questa impostazione, pur avendo prodotto risultati fondamentali, lascia spesso in secondo piano una dimensione cruciale dell'esperienza sociale: il modo in cui gli individui si orientano reciprocamente prima ancora della comprensione esplicita.

È in questo spazio che si colloca l'habitus, inteso non come insieme di norme interiorizzate, ma come sistema di disposizioni che organizza l'anticipazione pratica e rende il mondo sociale immediatamente intelligibile e praticabile. Nel quadro teorico di Pierre Bourdieu, tale orientamento non deriva da un accordo riflessivo o discorsivo, ma da ciò che egli definisce senso pratico: un insieme di disposizioni incorporate che permettono agli attori di agire in modo appropriato senza dover esplicitare le regole che guidano la loro azione (Bourdieu 1979; 1980).

L'habitus non è quindi un sistema di norme coscienti, ma una struttura generativa che organizza simultaneamente percezione e azione, rendendo il campo sociale anticipabile. In questo senso, può essere inteso come una forma di "senso del gioco", ma anche come dispositivo percettivo che struttura ciò che appare immediatamente rilevante o trascurabile nell'esperienza. Come suggerisce Bourdieu, il mondo sociale si presenta agli attori non come oggetto di rappresentazione, ma come insieme di urgenze pratiche che orientano direttamente percezione e azione (Bourdieu 1980).

In questa prospettiva, la comunicazione non coincide con lo scambio di significati, ma con la produzione di condizioni condivise di orientamento attraverso cui il sociale diventa operativamente coordinabile.

Muovendo da questa impostazione, il presente contributo propone una riformulazione della comunicazione in termini di formazione percettiva dell'habitus, mostrando come i media non intervengano soltanto nella circolazione di simboli o nella rappresentazione del sociale, ma partecipino alla costituzione delle condizioni percettive che rendono possibile l'accordo pratico tra gli attori. In altri termini, contribuiscono a formare ciò che può essere anticipato, riconosciuto e agito all'interno di un determinato campo. Possono essere così intesi come ambienti che organizzano l'esperienza e orientano la percezione, in linea con approcci che li concepiscono come infrastrutture operative (Couldry e Hepp 2017; Amoore 2024).

Per rendere osservabile questo processo, l'articolo adotta una prospettiva genealogica che mette in relazione due configurazioni formalmente analoghe ma mediamente differenti: il teatro sociale tardo-ottocentesco e la serialità animata

novacentesca. In particolare, vengono analizzati *Lady Windermere's Fan*¹ (1892) di Oscar Wilde e *Lady Oscar*² (1979), due dispositivi che, pur rappresentando contesti sociali fortemente gerarchizzati, organizzano in modo diverso la percezione dell'ordine sociale. I due casi non sono stati selezionati come esempi rappresentativi dei rispettivi media in senso generale, ma perché consentono di osservare con particolare chiarezza due differenti modalità di organizzazione percettiva del campo e, conseguentemente, due modalità operative dell'habitus. In entrambi i casi, il sociale si presenta come ambiente fortemente gerarchizzato e regolato da codici impliciti; ciò che varia è il modo in cui tali relazioni diventano percettivamente accessibili agli attori e agli spettatori. Le differenze osservate vengono qui ricondotte principalmente alle differenti affordance percettive dei media coinvolti, che organizzano in modi diversi l'accesso alle relazioni sociali e alle possibilità d'azione. Più che riflettere caratteristiche essenziali dei contesti culturali rappresentati, esse riguardano le specifiche modalità attraverso cui ciascun ambiente mediale rende percepibili gerarchie, tensioni e forme di orientamento pratico. La scelta di queste opere risponde inoltre alla loro particolare rilevanza all'interno delle rispettive tradizioni medialità: *Lady Windermere's Fan* occupa una posizione canonica nel teatro sociale di fine Ottocento, mentre *Lady Oscar* rappresenta uno dei riferimenti più influenti della serialità animata giapponese. In entrambi i casi, la forte visibilità delle gerarchie sociali e delle modalità di accesso al campo consente di osservare con particolare chiarezza i processi di orientamento pratico discussi nel contributo.

Lady Windermere's Fan configura il campo come sistema di segni pubblicamente leggibili, nel quale reputazioni, posture e oggetti orientano la classificazione pratica delle situazioni sociali. *Lady Oscar*, invece, distribuisce tali relazioni attraverso configurazioni spaziali, grafiche e relazionali che rendono percepibili

¹ *Lady Windermere's Fan* (1892) è una commedia teatrale di Oscar Wilde ambientata nell'alta società londinese vittoriana. L'opera ruota attorno alla reputazione di Lady Windermere e all'irruzione di Mrs. Erlynne negli ambienti aristocratici, mettendo in scena dinamiche di visibilità, giudizio sociale e riconoscimento pubblico.

² *Lady Oscar* (Versailles no Bara, 1979), adattamento animato del manga di Riyoko Ikeda, segue la figura di Oscar François de Jarjayes, comandante della guardia reale cresciuta come uomo nella corte di Versailles alla vigilia della Rivoluzione francese. La serie mette in scena le tensioni tra aristocrazia, esercito e popolo attraverso una forte organizzazione percettiva dello spazio sociale.

tensioni, distanze e possibilità d'azione, favorendo forme di orientamento situato e anticipazione pratica senza ridursi a una semplice decifrazione di segni espliciti. Attraverso questo confronto, si mostra come si produca una trasformazione nella modalità di incorporazione del campo: da una configurazione in cui il sociale è leggibile attraverso segni pubblici, a una in cui diventa direttamente abitabile come ambiente percettivo. Tale spostamento consente di osservare l'habitus non solo come principio generativo delle pratiche, ma come effetto di specifiche configurazioni mediali che rendono il mondo sociale anticipabile in modi differenti.

In questo senso, il contributo non si limita a inserirsi nel dibattito contemporaneo sull'uso della teoria bourdieusiana negli studi sui media (Benson e Neveu 2005; Hesmondhalgh 2006; Lindell 2024; Graziano 2025), ma ne propone una riformulazione mirata: considerare i media come condizioni operative della percezione e dell'orientamento pratico, mostrando come le strutture che organizzano l'azione, habitus, campo e doxa, possano diventare empiricamente osservabili in specifiche configurazioni mediali.

Piuttosto che semplici veicoli di contenuti o strumenti di accumulazione di capitale simbolico, i media emergono così come dispositivi di coordinazione percettiva, capaci di contribuire alla produzione della doxa incorporata e alla stabilizzazione di forme di accordo pre-riflessivo. In questo senso, il contributo non introduce un oggetto nuovo nella teoria bourdieusiana, ma ne esplicita una dimensione già implicita: il carattere percettivo dell'habitus come condizione di orientamento pratico nel mondo sociale.

Comunicazione e senso pratico: una rilettura bourdieusiana

Nel quadro teorico di Pierre Bourdieu, la comunicazione non può essere compresa come semplice trasmissione di contenuti né come negoziazione esplicita di significati. Al centro della sua analisi si colloca piuttosto il problema dell'accordo pratico: la possibilità che gli attori si coordinino senza esplicitare le regole che guidano l'azione. Questo accordo non deriva da un'intesa riflessiva, ma da una

comune appartenenza a un mondo sociale strutturato, che si manifesta sotto forma di disposizioni incorporate.

Il concetto di habitus consente di comprendere questo livello pre-riflessivo. Lungi dall'essere un insieme di norme interiorizzate o rappresentazioni coscienti, l'habitus è una struttura generativa che organizza simultaneamente percezione, valutazione e pratica. Come scrive Bourdieu, "ciò che si apprende attraverso il corpo non è qualcosa che si possiede [...] ma qualcosa che si è" (Bourdieu 1980, p. 123). Esso non rinvia quindi a un sapere esplicito, ma a una modalità incorporata di orientamento: gli individui reagiscono non solo a situazioni date, ma anticipano ciò che è possibile, appropriato o probabile all'interno di un campo. In questo senso, l'habitus rende il mondo sociale immediatamente intelligibile, riducendo l'incertezza e permettendo la coordinazione.

Questa dimensione anticipatoria è inseparabile dalla struttura del campo, inteso come ambiente pratico in cui le possibilità d'azione si distribuiscono in modo differenziale. Il campo non si presenta come oggetto da ricostruire, ma come configurazione situata che orienta ciò che appare accessibile, rilevante o impensabile.

La relazione tra habitus e campo può così essere letta anche in termini percettivi: l'esperienza del sociale è sempre già orientata da condizioni che rendono alcune azioni più probabili e altre meno pensabili. In questa dinamica si costituisce la doxa, intesa non solo come insieme di presupposti taciti, ma come orizzonte percettivo che definisce ciò che può essere dato per scontato.

Questa dimensione orientativa dell'habitus presenta alcune affinità con prospettive contemporanee che concepiscono la percezione non come ricezione passiva di informazioni, ma come forma situata di orientamento pratico all'interno dell'ambiente. In particolare, gli approcci riconducibili alla embodied ed enacted cognition hanno sottolineato come percezione e azione emergano da processi di coordinazione incarnata tra soggetto e ambiente (Varela, Thompson e Rosch 1991; Noë 2004). In questa prospettiva, percepire non significa semplicemente rappresentare il mondo, ma orientarsi operativamente entro assetti ambientali che rendono alcune possibilità d'azione più accessibili e altre meno disponibili, in linea con la nozione ecologica di affordance proposta da Gibson (1979).

Pur sviluppandosi entro un quadro teorico differente, l'analisi bourdieusiana del senso pratico mostra analogamente come gli attori sociali non si rapportino al mondo attraverso rappresentazioni astratte, ma mediante disposizioni incorporate che rendono percepibili alcune possibilità d'azione e non altre. In questa prospettiva, teatro e serialità animata non vengono considerati soltanto come forme di rappresentazione del sociale, ma anche come ambienti percettivi che organizzano differenti modalità di accesso pratico al campo. Nel caso della performance teatrale, la scena distribuisce corpi, posture, accessi e relazioni all'interno di uno spazio condiviso di visibilità e riconoscimento (Auslander 2021). Nell'anime, invece, ciò avviene attraverso una configurazione relazionale dello sguardo e dello spazio percettivo che, come osserva Lamarre (2009), organizza l'esperienza mediante profondità di campo, layering e distribuzione delle relazioni nello spazio dell'immagine.

In entrambi i casi, lo spettatore non si confronta soltanto con contenuti da interpretare, ma attraversa ambienti percettivi che possono contribuire a rendere progressivamente familiari determinate relazioni, distanze, tensioni e possibilità d'azione. Con "formazione percettiva" non si intende quindi un effetto diretto o uniforme dei media sugli attori sociali, né un processo lineare di interiorizzazione. Il riferimento riguarda piuttosto forme situate di familiarizzazione percettiva che emergono dall'interazione tra ambienti mediali, disposizioni incorporate e differenti traiettorie esperienziali degli spettatori.

In questo senso, la familiarizzazione percettiva non deriva dalla semplice esposizione a contenuti, ma da processi situati di coordinazione tra soggetto e ambiente mediale. In linea con le prospettive enacted ed embodied della cognizione, la percezione può essere intesa come risultato di una history of coupling tra organismo e ambiente, cioè di una sedimentazione progressiva di modalità di orientamento che emergono attraverso l'esperienza e l'interazione reiterata con specifici ambienti percettivi (Varela, Thompson e Rosch 1991). Ciò implica che le stesse configurazioni mediali possano essere esperite in modi differenti a seconda delle disposizioni incorporate, delle traiettorie sociali e delle competenze acquisite dagli spettatori. In questo senso, l'"attivazione percettiva condivisa" non va intesa come un'esperienza uniforme o identica, ma come la

disponibilità comune di un ambiente percettivo la cui effettiva articolazione varia in relazione alle risorse interpretative e alla posizione occupata nello spazio sociale.

Ciò non implica naturalmente che i media costituiscano l'unica dimensione coinvolta nella formazione dell'habitus. Nel quadro bourdieusiano, le disposizioni emergono sempre da una pluralità di esperienze sociali incorporate, legate a istituzioni, pratiche quotidiane, relazioni di classe e differenti contesti di socializzazione. L'argomento proposto qui è più circoscritto: alcune configurazioni medialità contemporanee possono partecipare a tali dinamiche di orientamento contribuendo a rendere familiari specifiche configurazioni del sociale.

Come osserva Bourdieu, le strutture che organizzano l'azione non sono direttamente osservabili: il campo non si presenta come oggetto visibile, ma come principio relazionale ricostruibile solo indirettamente attraverso pratiche, posizioni e interazioni (Bourdieu 1980; 1992). È proprio questo statuto, operante ma non direttamente osservabile, che rende necessario interrogare le condizioni attraverso cui tali strutture possano diventare empiricamente accessibili. È in questo spazio che l'analisi mediale proposta si inserisce.

In questa prospettiva, alcune configurazioni medialità non si limitano a rappresentare il campo, ma ne organizzano l'esperienza rendendone percepibili tensioni, distanze e possibilità d'azione. Il problema non è più soltanto ricostruire una struttura invisibile, ma comprendere come essa possa essere vissuta come ambiente pratico.

La comunicazione, quindi, coincide con la produzione e la stabilizzazione di condizioni condivise di orientamento. Questa impostazione si avvicina a prospettive che interpretano la comunicazione come coordinazione situata tra attori incarnati (Suchman 1987; Couldry 2012). Assunta fino in fondo, essa richiede di spostare l'analisi dei media dal piano dei contenuti a quello delle condizioni percettive dell'azione.

Come mostra Bourdieu nella sua analisi degli scambi linguistici, ciò che circola non sono soltanto enunciati dotati di significato, ma forme di legittimità e riconoscimento che presuppongono una competenza pratica nel decifrare le

situazioni (Bourdieu 1982). La comunicazione è quindi inseparabile dalle condizioni sociali della sua efficacia.

I media intervengono precisamente su questo piano: non limitandosi alla produzione e circolazione di simboli, ma contribuendo a configurare ciò che appare rilevante, accessibile o praticabile. Possono così essere compresi come infrastrutture percettive che organizzano l'esperienza sociale (Couldry e Hepp 2017; Amoore 2024).

Tuttavia, questa dimensione resta relativamente poco tematizzata nell'opera di Bourdieu, dove i media emergono soprattutto come campi di produzione e circolazione di beni simbolici. Il presente contributo si colloca in questo spazio di estensione, mostrando che alcune configurazioni medialità rendono percepibili le condizioni operative del campo, consentendo di osservare l'habitus nel suo farsi pratico.

Il teatro sociale e la leggibilità del campo: Lady Windermere's Fan

Il teatro tardo-ottocentesco costituisce una configurazione mediale in cui il campo sociale si presenta come sistema di segni pubblicamente leggibili. Sebbene non sia oggetto autonomo di analisi nell'opera di Bourdieu, può essere compreso, alla luce della teoria dei campi e degli scambi simbolici, come spazio in cui le posizioni sociali diventano visibili e operative attraverso forme di legittimità e riconoscimento (Bourdieu 1979; 1982; 1992). Il dispositivo scenico non si limita a rappresentare relazioni sociali, ma le organizza secondo una logica di visibilità che rende riconoscibili gerarchie e possibilità d'azione.

In questa prospettiva, il teatro può essere inteso come organizzazione della visibilità sociale, in cui le relazioni tra gli attori diventano operative attraverso la gestione situata delle apparenze (Auslander 2021; Couldry 2012). Un caso esemplare è *Lady Windermere's Fan* (1892) di Oscar Wilde, in cui l'ordine aristocratico si manifesta attraverso una rete di indizi condivisi, reputazioni, oggetti, posture, modalità di accesso agli spazi, che rendono immediatamente classificabili le posizioni all'interno del campo (Bourdieu 1979).

Gli attori non hanno bisogno di esplicitare le regole del gioco, poiché esse sono già inscritte nella configurazione della scena. Il giudizio sociale precede la comprensione psicologica: ciò che conta non è ciò che i personaggi “sono”, ma come appaiono e vengono riconosciuti all'interno di un sistema di relazioni visibili. In questo senso, ciò che viene percepito non è un'essenza individuale, ma una posizione socialmente legittimata (Bourdieu 1982).

Questo riconoscimento passa attraverso la performance: posture, gesti e modalità di presenza non esprimono un'interiorità, ma rendono visibile una collocazione nel campo. Un esempio significativo è l'ingresso di Mrs. Erlynne negli spazi dell'alta società londinese. La sua presenza non viene spiegata, si impone direttamente nella scena: entra senza esitazione, occupa lo spazio della conversazione, adotta un tono e una postura coerenti con i codici dell'ambiente. Ciò che viene messo in gioco non è l'identità del personaggio, ma la sua leggibilità: l'azione è possibile nella misura in cui la posizione è riconosciuta.

Il riconoscimento non passa attraverso una conoscenza diretta, ma attraverso l'allineamento, o lo scarto, rispetto ai codici impliciti del campo. Ciò che viene giudicato non è l'individuo, ma la sua leggibilità all'interno di un sistema di relazioni visibili.

In questa configurazione, la comunicazione opera come classificazione guidata: vedere equivale già a classificare. Studi recenti sulla cultura vittoriana mostrano come le relazioni sociali siano organizzate attraverso codici visibili e condivisi (Marcus 2020), mentre reputazione e apparenza funzionano come dispositivi operativi che orientano l'azione (Gamson 2011).

In termini bourdieusiani, queste modalità possono essere lette come condizioni di formazione dell'habitus: non interiorizzazione di norme astratte, ma familiarità con schemi percettivi che rendono il sociale immediatamente classificabile. Gli oggetti di scena, come il ventaglio che dà titolo all'opera, non sono semplici elementi narrativi, ma operatori di differenziazione sociale: attivano interpretazioni e orientano le relazioni. Allo stesso modo, posture e modalità di interazione rendono percepibili le distanze sociali, permettendo di anticipare le reazioni altrui.

L'habitus si forma attraverso l'esposizione reiterata a una scena altamente codificata: gli attori producono configurazioni visibili delle posizioni sociali, mentre gli spettatori dispongono delle competenze per riconoscerle. Ciò che viene messo in gioco non è solo la rappresentazione del campo, è la sua attivazione percettiva condivisa.

Ne emerge una modalità di incorporazione fondata sulla leggibilità: il sociale deve essere interpretato per poter essere agito. Di conseguenza, anche il fallimento assume una forma specifica: l'errore non consiste in una scelta sbagliata, ma in una cattiva lettura della situazione, cioè nell'incapacità di riconoscere le relazioni che strutturano il campo. L'errore rivela così la natura percettiva dell'azione: un disallineamento rispetto alla configurazione visibile del sociale.

La comunicazione teatrale addestra a riconoscere posizioni: rende il mondo sociale leggibile come sistema di indizi e contribuisce alla formazione di un habitus classificatorio. In questo senso, il dispositivo teatrale rende visibile una condizione centrale nell'analisi bourdieusiana: l'azione dipende da una competenza pratica di lettura del campo, che tuttavia, nell'impianto teorico, resta ricostruibile indirettamente.

È così evidente il legame tra forma mediale e struttura sociale: la scena non offre semplicemente contenuti, ma organizza il visibile in modo tale che le relazioni appaiano come indizi da interpretare. Proprio questa codificazione ne segnala il limite: il campo si presenta come sistema da leggere più che come ambiente da abitare.

È a partire da questa configurazione che diventa possibile formulare il problema centrale di questo contributo: comprendere se e come alcune forme medialità rendano il campo non solo leggibile, ma direttamente percepibile come ambiente pratico. Questa modalità non esaurisce il funzionamento dell'habitus, ma ne rende visibile una forma specifica, fondata sulla leggibilità del campo.

L'ambiente mediale e l'abitabilità del campo: Lady Oscar

Se nel teatro tardo-ottocentesco il campo sociale si presenta come sistema di segni da interpretare, nella serialità animata giapponese novecentesca tende a

configurarsi come ambiente percettivo che orienta direttamente l'azione. In questa direzione, la serialità animata consente di osservare una configurazione del campo come ambiente percettivo distribuito, in cui lo sguardo è articolato attraverso relazioni spaziali, grafiche e dinamiche (Lamarre 2009). Ciò che distingue questa prospettiva non è l'attenzione alla percezione in sé, ma il fatto che essa consente di osservare l'habitus come principio di orientamento situato. Tale impostazione si avvicina a prospettive che concepiscono le immagini come ambienti sensibili capaci di orientare l'esperienza e l'azione (Marks 2000), nonché a un'idea di percezione come processo di orientamento all'interno di un mondo già strutturato (Ingold, 2000). In questo senso, *Lady Oscar* (1979) costituisce un caso particolarmente significativo: pur mettendo in scena una società aristocratica fortemente gerarchizzata, non si limita a narrarne le strutture, ma ne distribuisce le tensioni all'interno di uno spazio visivo e relazionale che le rende immediatamente praticabili.

La scelta di questo caso risponde a una logica comparativa: sebbene il contesto storico differisca da quello del teatro tardo-ottocentesco, entrambe le opere rappresentano ambienti aristocratici altamente codificati, in cui le posizioni sociali sono rigidamente strutturate. Questa attenzione alla strutturazione delle relazioni sociali trova riscontro anche nel profilo autoriale di Riyoko Ikeda, formatasi in ambito storico e filosofico e particolarmente sensibile ai dispositivi di organizzazione del potere e della gerarchia. La costruzione della corte di Versailles non risponde soltanto a esigenze narrative, ma riflette un interesse per le forme attraverso cui le differenze sociali si rendono visibili e operative, in una prospettiva accostabile a una sensibilità foucaultiana per le condizioni di visibilità e per l'ordine del percepibile (Foucault 1966). In questo senso, la dimensione percettiva dell'anime non è un semplice effetto stilistico, ma una modalità di organizzazione del sociale.

A differenza del dispositivo teatrale, in cui la scena si offre come superficie da decifrare, l'anime costruisce una profondità di campo che coinvolge lo spettatore in una dinamica di anticipazione situata. Le relazioni tra corpi e spazi non si limitano a essere rappresentate, ma vengono costruite attraverso risorse grafiche specifiche, uso delle linee, contrasti cromatici, angolazioni del tratteggio,

variazione dei volti, che rendono percepibili tensioni, distanze e possibilità d'azione. Questi elementi non costituiscono semplici scelte stilistiche, ma organizzano sistematicamente la percezione delle relazioni sociali.

L'ordine sociale non deve quindi essere inferito a partire da indizi espliciti: emerge come configurazione percepibile che consente di anticipare le possibilità d'azione prima della loro esplicitazione narrativa. Lo spettatore non è chiamato a decifrare un segno, ma a situarsi all'interno di un campo di forze. La comunicazione opera qui come distribuzione di condizioni percettive che rendono possibile l'orientamento.

Questa dinamica può essere letta alla luce dell'analisi bourdieusiana della pratica, intesa come orientamento in condizioni di incertezza. L'azione non deriva dall'applicazione di regole esplicite, ma da anticipazioni incorporate che operano all'interno di un campo di possibilità (Bourdieu 1980). Più precisamente, Bourdieu descrive la pratica come effetto di "un sistema parzialmente integrato di schemi generativi" che produce, in ogni situazione, "una definizione pratica della situazione" (Bourdieu 1980, p. 435). È proprio questo livello che l'anime rende percepibile: non una regola da applicare, ma un orientamento situato che prende forma attraverso variazioni di distanza, intensità, accesso e visibilità. Ad esempio nella corte di Versailles, la nobiltà è resa visibile attraverso tratti grafici specifici, come occhi più grandi, luminosi e aperti, che suggeriscono un'ampiezza di accesso e di possibilità. Man mano che la posizione sociale si abbassa, tali caratteristiche si attenuano: gli occhi si fanno meno ampi, meno brillanti, segnando una diversa collocazione nel campo.

Questa variazione non riguarda soltanto lo stile grafico, ma la distribuzione differenziale delle possibilità percepibili: la gerarchia sociale non viene rappresentata, ma inscritta nella forma visiva, rendendo immediatamente accessibili le condizioni di azione. Ciò che cambia non è semplicemente ciò che i personaggi sono, ma ciò che possono percepire e fare: il campo si manifesta come configurazione sensibile che orienta l'azione prima della sua esplicitazione. La gerarchia non deve essere interpretata, emerge direttamente nella forma visiva, in linea con letture che sottolineano il ruolo della composizione grafica nell'organizzazione percettiva dell'immagine animata. Il campo non è più inferito,

ma percepito come ambiente di possibilità e vincoli che orienta direttamente l'azione. Se, nell'impianto bourdieusiano, tali dinamiche devono essere ricostruite analiticamente a partire dalle pratiche, qui diventano direttamente percepibili nella configurazione mediale stessa.

Questa organizzazione percettiva può essere avvicinata alla nozione giapponese di *ma* (間): non un semplice intervallo, ma uno spazio relazionale in cui tensioni e possibilità d'azione diventano percepibili. Nei vuoti tra i corpi, nelle distanze, nelle modulazioni dello sguardo e nella distribuzione degli elementi grafici, il *ma* non interrompe l'azione, ma la condiziona, rendendo sensibili le relazioni prima della loro esplicitazione narrativa.

L'habitus assume qui una forma ambientale. Nell'anime, questa organizzazione non passa attraverso la performance di attori, ma attraverso la costruzione grafica e visiva di personaggi e ambienti: posture, tratti, movimenti e composizione dell'immagine rendono percepibili posizioni e relazioni all'interno del campo. A questa costruzione concorre anche la modulazione cromatica degli sfondi: i cieli limpidi e luminosi che accompagnano le scene di corte, saturi e aperti, lasciano progressivamente spazio a tonalità più cupe, attraversate da linee più marcate e tensioni visive che si intensificano con l'avvicinarsi alle aree rurali o quartieri poveri di Parigi. Non si tratta di semplici variazioni atmosferiche, ma di configurazioni percettive che orientano l'anticipazione, rendendo sensibile il mutamento delle condizioni di azione prima della sua esplicitazione narrativa. Lo spettatore non deve interpretare il campo per orientarsi, può riconoscerlo attraverso una sensibilità situata che consente di anticipare ciò che è possibile, rischioso o impensabile in una determinata configurazione. In questo senso, l'habitus produce anticipazioni pratiche fondate sull'esperienza incorporata, non calcoli coscienti, ma schemi percettivi e temporali che si attivano nella pratica stessa (Bourdieu 1980).

Un altro esempio significativo di questa organizzazione percettiva è dato dalla variazione cromatica delle uniformi di Oscar nel corso della serie. Il passaggio dal bianco della guardia reale, al rosso della piena integrazione nel dispositivo militare, fino al blu che segna l'avvicinamento al popolo e agli eventi rivoluzionari, non costituisce soltanto una trasformazione narrativa, ma una

modulazione percettiva del campo. I colori non funzionano come simboli da interpretare, ma come configurazioni sensibili che orientano immediatamente la percezione delle relazioni e delle possibilità d'azione. La traiettoria di Oscar non viene quindi semplicemente raccontata, ma resa percepibile come riorganizzazione progressiva del campo sociale.

In questa prospettiva, la trasformazione non è colta come sequenza di eventi, ma come variazione delle condizioni di orientamento: ciò che muta non è solo la posizione dell'agente, ma la struttura percettiva entro cui tale posizione diventa praticabile. Come suggerisce Bourdieu, le esperienze passate continuano a operare come presenza attiva nelle pratiche presenti (Bourdieu 1980, p. 91): in questo caso, tale sedimentazione si rende visibile nella continuità percettiva della trasformazione, che si iscrive direttamente nel campo. Il riferimento implicito ai colori della bandiera francese rafforza ulteriormente questa dimensione, rendendo la trasformazione individuale inseparabile da una riconfigurazione più ampia del campo storico e politico.

Questo spostamento è reso possibile da specifiche proprietà mediali. L'anime, attraverso la profondità di campo, la distribuzione dello sguardo e la continuità tra spazi eterogenei, costruisce ambienti in cui le relazioni sociali non sono semplicemente rappresentate, ma rese percettivamente operative. La rigidità dell'ordine aristocratico non viene attenuata, ma diventa una struttura che può essere esperita dall'interno, come insieme di vincoli e possibilità distribuiti nello spazio.

La serialità animata non appare come un oggetto culturale particolare, ma come indicatore di una trasformazione più ampia nelle modalità di incorporazione del campo. Il passaggio non è da una società meno gerarchica a una più fluida, ma da una forma di percezione fondata sulla leggibilità a una fondata sull'abitabilità. Il campo non si presenta più principalmente come testo da interpretare, ma come ambiente da attraversare.

Il contributo proposto non consiste semplicemente nell'applicare la teoria di Pierre Bourdieu ai media, ma nell'evidenziare che l'habitus opera anche come dispositivo percettivo e che alcune configurazioni mediali contemporanee ne rendono direttamente osservabile questa dimensione come configurazione

percettiva in atto, contribuendo così a metterne in luce le possibilità di sviluppo e di ampliamento teorico.

La distinzione tra leggibilità e abitabilità del campo non descrive soltanto due forme di rappresentazione, ma due modalità di operatività dell'habitus: una fondata sulla classificazione di segni, l'altra sull'orientamento all'interno di configurazioni percettive. I media non si limitano a rappresentare il sociale, ma contribuiscono a costituirlo come ambiente pratico. L'anime funziona così come laboratorio analitico in cui diventa visibile la dimensione operativa della comunicazione: non più soltanto trasmissione o classificazione, ma coordinazione situata tra personaggi e spettatori all'interno di un ambiente percettivo condiviso. È in questo senso che l'anime rende percepibile la trasformazione, permettendo di osservare l'habitus come processo di riorientamento continuo, rendendolo visibile attraverso i disegni.

Dalla leggibilità all'abitabilità: trasformazioni nella percezione del campo

Un elemento rilevante per comprendere questa trasformazione riguarda la diversa traiettoria mediale dei due casi analizzati. *Lady Windermere's Fan* nasce come testo teatrale, mentre *Lady Oscar* deriva da un manga successivamente tradotto in forma animata. In entrambi i casi, una matrice scritta viene trasformata in esperienza percettiva, ma ciò che muta non è il contenuto, bensì il modo in cui il sociale diventa percepibile.

Nel dispositivo teatrale, la scena mantiene una forte organizzazione linguistica: oggetti, posture e dialoghi funzionano come segni da interpretare, e la percezione resta orientata alla leggibilità. Nell'anime, al contrario, la dimensione narrativa si distribuisce nello spazio visivo e temporale, producendo configurazioni percettive che orientano direttamente l'azione.

Nel teatro, il campo si presenta come sistema di segni pubblicamente accessibili che devono essere interpretati per orientare l'azione. La coordinazione dipende dalla capacità di riconoscere e classificare indizi che rendono visibili le gerarchie e le relazioni di potere. L'habitus si configura così come competenza nella lettura della scena sociale.

Nell'anime, invece, il campo non si offre come testo da decifrare, ma come ambiente da attraversare. Le relazioni sociali si distribuiscono nello spazio come configurazioni percettive che orientano direttamente l'azione. Un esempio significativo è dato dalla variazione dei paesaggi: dai cieli luminosi e dai ciliegi in fiore della stabilità monarchica ai tramonti cupi attraversati da corvi che segnano l'avvicinarsi della crisi rivoluzionaria. Il mutamento storico non è semplicemente narrato, ma reso percepibile come variazione delle condizioni di orientamento.

La coordinazione non dipende più dalla lettura di segni espliciti, ma dalla capacità di situarsi all'interno di un ambiente percettivo, cogliendo differenze di prossimità, accesso e intensità. L'habitus assume così una dimensione ambientale: non solo competenza classificatoria, ma sensibilità situata.

Questo passaggio rende esplicita una dimensione dell'habitus che, nell'impianto bourdieusiano, resta generalmente implicita: il suo funzionamento come dispositivo percettivo. Più che distinguere tra forme mediali, si delineano due modalità operative: una fondata sulla leggibilità dei segni, l'altra sulla partecipazione a configurazioni percettive che rendono possibile l'anticipazione reciproca.

Ciò mostra l'estensione delle categorie di habitus, campo e doxa, evidenziando una direzione di sviluppo del pensiero bourdieusiano. Nel teatro, la doxa si manifesta come insieme di presupposti taciti che regolano ciò che è riconoscibile e legittimo (Bourdieu 1979). Nell'anime, assume invece una forma percettiva, delimitando ciò che appare immediatamente accessibile o impensabile all'interno di un ambiente condiviso. Il campo non è più soltanto una struttura da ricostruire analiticamente, ma un ambiente esperibile nella pratica, anche nella sua dimensione visiva.

L'habitus si configura così come capacità di orientamento continuo: nel primo caso attraverso la lettura di segni codificati, nel secondo attraverso la partecipazione a configurazioni percettive dinamiche. In questo senso, la sua dimensione percettiva non va intesa in chiave deterministica. Come ricorda Bourdieu, "l'habitus [...] non è destino" (Bourdieu 2001, p. 89): esso orienta l'azione senza esaurirne le possibilità.

Questa trasformazione non è lineare: le due modalità coesistono e si intrecciano nelle forme medialità contemporanee. Ciò che nel teatro si configura come leggibilità e nell'anime come abitabilità riemerge anche nelle piattaforme digitali (Couldry e Hepp 2017; Amoore 2024), dove interfacce e sistemi di raccomandazione orientano percezione e anticipazione. La piattaforma non è esterna al contenuto, ma ne prolunga la logica, estendendo l'ambiente percettivo a un ecosistema più ampio.

In questo quadro, i media non si limitano a rappresentare il sociale, ma ne rendono sensibile il funzionamento. Essi mostrano come l'orientamento emerga da relazioni percettivamente accessibili e condivise, confermando la portata dell'impianto bourdieusiano anche nei contesti medialità contemporanei.

In questo senso, ciò che nei testi di Bourdieu deve essere inferito, qui può essere visto.

Conclusioni: comunicazione e ambienti percettivi

Il contributo proposto non consiste semplicemente nell'applicare la teoria di Pierre Bourdieu ai media, ma nel mostrare che alcune configurazioni medialità rendono empiricamente osservabile ciò che nella sua teoria opera come principio generativo non immediatamente visibile: l'habitus come forma di orientamento percettivo situato.

Il confronto tra *Lady Windermere's Fan* e *Lady Oscar* consente di rendere visibili due modalità differenti di operatività dell'habitus. Nel teatro di Wilde, esso si manifesta come competenza nella lettura di segni pubblicamente accessibili, attraverso cui gli attori classificano rapidamente situazioni e posizioni. Nell'anime, emerge invece come capacità di orientamento all'interno di configurazioni spaziali e relazionali che rendono il campo direttamente abitabile.

Il passaggio dalla leggibilità all'abitabilità del campo mette così in luce una trasformazione nelle modalità di incorporazione del sociale: da una percezione fondata sulla classificazione di indizi a una basata sulla partecipazione a configurazioni percettive che orientano direttamente l'azione. In questa

prospettiva, la comunicazione può essere intesa come tecnologia di coordinazione percettiva capace di produrre forme di accordo pre-riflessivo tra attori situati.

Riletta alla luce dell'economia degli scambi simbolici (Bourdieu 1982), la comunicazione non coincide con la trasmissione di contenuti, ma con la produzione di condizioni di efficacia che rendono possibile il riconoscimento e la legittimità all'interno del campo. Ciò che circola negli scambi non sono soltanto significati, ma forme di valore simbolico la cui efficacia dipende dalla posizione degli attori e dal riconoscimento condiviso delle regole implicite del gioco. Parlare o agire non significa quindi soltanto esprimere un contenuto, ma attivare condizioni sociali che rendono quell'atto riconoscibile, credibile e legittimo.

Questa prospettiva consente di estendere l'impianto teorico di Bourdieu senza alterarne il principio relazionale, ma rendendone evidente una dimensione implicita: il fatto che le strutture sociali non agiscono soltanto come schemi di classificazione, ma anche come configurazioni percettive che orientano l'esperienza. I media possono così essere intesi come ambienti in cui l'habitus non viene semplicemente riprodotto, ma continuamente modulato e riorientato. Ciò non implica che i media operino indipendentemente dalle altre condizioni di formazione delle disposizioni. Al contrario, la loro efficacia dipende sempre dall'interazione con traiettorie sociali, competenze pratiche e differenti contesti di socializzazione entro cui gli attori si trovano situati.

In particolare, alcune configurazioni mediali contemporanee, piattaforme digitali, algoritmi, sistemi di intelligenza artificiale, intensificano questa dimensione ambientale, producendo contesti in cui le condizioni percettive dell'azione sono sempre più dinamiche e distribuite. I casi analizzati non esauriscono il campo di applicazione del modello proposto, ma rappresentano ambienti mediali nei quali tali dinamiche risultano particolarmente osservabili. Essi suggeriscono una possibile estensione dell'analisi ad altre configurazioni mediali, pur nella consapevolezza che le forme di orientamento e familiarizzazione percettiva dipendono sempre dall'interazione tra ambiente, disposizioni incorporate e differenti traiettorie sociali.

In questo senso, lo studio dei media può trarre beneficio da una rinnovata integrazione con la teoria sociale, capace di tenere insieme dimensioni simboliche, materiali e percettive dell'esperienza.

Rileggere la comunicazione come formazione percettiva dell'habitus significa, in ultima istanza, spostare l'attenzione da ciò che i media rappresentano a ciò che rendono possibile percepire e fare. La comunicazione appare così non solo come scambio simbolico, ma come tecnologia di orientamento attraverso cui alcune configurazioni del sociale diventano anticipabili, praticabile e condivisibile prima ancora di essere esplicitamente compreso.

Riferimenti bibliografici

- Amoore L., 2024, *Cloud Ethics*, Duke University Press, Durham.
- Auslander P., 2021, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge.
- Benson R., Neveu E., 2005, *Bourdieu and the Journalistic Field*, Polity Press, Cambridge.
- Bourdieu P., 1979, *La distinction. Critique sociale du jugement*, Minuit, Paris.
- Bourdieu P., 1980, *Le sens pratique*, Minuit, Paris.
- Bourdieu P., 1982, *Ce que parler veut dire. L'économie des échanges linguistiques*, Fayard, Paris.
- Bourdieu P., 1992, *Les règles de l'art*, Seuil, Paris.
- Bourdieu P., 1996, *Sur la télévision*, Liber-Raisons d'agir, Paris.
- Couldry N., 2012, *Media, Society, World*, Polity Press, Cambridge.
- Couldry N., Hepp A., 2017, *The Mediated Construction of Reality*, Polity Press, Cambridge.
- Eltis S., 1996, *Revising Wilde*, Oxford University Press, Oxford.
- Foucault M., 1966, *Les mots et les choses*, Gallimard, Paris.
- Gamson J., 2011, *The Unwatched Life: Celebrity, Reality Television, and the Fading Boundaries of Privacy*, NYU Press.
- Gibson J.J., 1979, *The Ecological Approach to Visual Perception*, Houghton Mifflin, Boston.
- Goffman E., 1959, *The Presentation of Self in Everyday Life*, Anchor Books, New York.
- Hesmondhalgh D., 2006, Bourdieu, the media and cultural production, *Media, Culture & Society*, 28, 211–231.
- Ingold T., 2000, *The Perception of the Environment*, Routledge, London.
- Ikeda R., 1972–1973, *Versailles no Bara*, Shueisha, Tokyo.
- Lamarre T., 2009, *The Anime Machine*, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Lindell J., 2025, *Bourdieuian Media Studies*, Routledge, London.
- Maeres P., Hanusch F., 2020, Interpretations of the journalistic field, *Journalism*,

- 23, 736–754.
- Marcus S., 2020, *The Drama of Celebrity*, Princeton University Press, Princeton.
- Marks L.U., 2000, *The Skin of the Film*, Duke University Press, Durham.
- Noë A., 2004, *Action in Perception*, MIT Press, Cambridge (MA).
- Park D.W., 2014, *Pierre Bourdieu: A Critical Introduction to Media and Communication Theory*, Peter Lang, New York.
- Reckwitz A., 2020, *The Society of Singularities*, Polity Press, Cambridge.
- Suchman L., 1987, *Plans and Situated Actions*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Varela F.J., Thompson E., Rosch E., 1991, *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*, MIT Press, Cambridge (MA).
- Wilde O., 1892, *Lady Windermere's Fan*, in *The Importance of Being Earnest and Other Plays*, Penguin, London (ed. consultata).
- Lady Oscar*, 1979, directed by Tadao Nagahama and Osamu Dezaki, Tokyo Movie Shinsha.