

Period Drama Men e altri oggetti del desiderio. *Fanvidding* 2.0

Donata Meneghelli

Fanvidding: due o tre cose che so di lei

Tra la moltitudine di «contenuti generati dagli utenti» che si incontrano su YouTube, un posto considerevole – sebbene difficile da stimare, per il carattere insieme sterminato e molecolare della piattaforma¹ – è occupato dai *fanvid*: video costruiti seguendo le pratiche di riuso, ossia – nella maggioranza dei casi – (ri)montando frammenti audiovisivi tratti da film o da serie televisive amate da un fan o da una comunità di fan con un'identità più o meno coesa e definita, commentati o interpretati attraverso un brano musicale proveniente dal repertorio pop, anche se possono esserci delle eccezioni (musica elettronica, musica classica). A differenza di quanto avviene nel video musicale, dove le immagini sono al servizio della musica (la illustrano, ne forniscono un commento visivo, visualizzano il testo della canzone, o l'atmosfera suggerita dalla melodia...), nel fan video i rapporti di forza sono rovesciati: «the fans are fans of the visual

¹ YouTube non è ovviamente la sola piattaforma di videosharing: ce ne sono state e ce ne sono altre, tra cui per esempio Revver (<https://en.wikipedia.org/wiki/Revver>), ora chiusa, Vimeo, Maker.tv (<http://www.maker.tv/>), che nasce dall'acquisto di Blip.tv da parte della Maker Studios nel 2013. Ma la diffusione e l'egemonia acquisita da YouTube sono difficilmente confutabili, e fanno del suo avvento un momento strategico, come tutti gli studiosi del *fanvidding* riconoscono (si veda per esempio Jenkins 2006 o Coppa 2012).

source, and music is used as an interpretive lens to help the viewer to see the source text differently» (Coppa 2008).

La pratica del *fanvidding* si basa dunque su alcune operazioni fondamentali che possiamo schematizzare come segue:

- individuazione della fonte o delle fonti;
- selezione delle scene e prelievo dei frammenti selezionati (con conseguente decontestualizzazione)
- risemantizzazione del frammento prelevato
- assemblaggio/montaggio, sincronizzazione del materiale visivo e della colonna sonora
- fruizione².

La selezione delle scene può avvenire sulla base dei criteri più diversi (un genere cinematografico o televisivo, un attore o un'attrice, un personaggio, un'azione, una situazione...), e non può essere considerata a prescindere da una dimensione affettiva: si seleziona ciò che colpisce, turba, affascina, tocca, urta, ma che comunque esercita una presa. Distinguere tra decontestualizzazione e risemantizzazione, poi, e tra risemantizzazione e assemblaggio non è facile. Da una parte, decontestualizzare è *già* conferire un nuovo senso, che si sprigiona proprio dall'elemento una volta isolato, estrapolato dalla sequenza originaria a cui apparteneva. Dall'altra, viene da chiedersi se si possa parlare di una risemantizzazione come operazione a sé, e soprattutto come operazione che *precede* l'assemblaggio: il nuovo senso non scaturisce forse dal nuovo contesto in cui il frammento viene inserito? Non è forse funzione della sequenza inedita che viene (ri)costruita con i frammenti prelevati? Inoltre, la risemantizzazione da parte dell'autore non coincide necessariamente con quella percepita o addirittura operata a sua volta dal fruitore del remix, «che metterà in campo le proprie competenze e conoscenze», la propria enciclopedia, il proprio punto di vista, «per leggere e comprendere ciò che vede»

² La schematizzazione delle fasi operative qui delineata riprende – modificandola – quella proposta da Lucia Tralli (Tralli 2014: pp. 29-56) in una delle migliori ricognizioni critiche sul *fanvidding* che oggi è possibile leggere, alla quale avrò occasione di fare ancora riferimento.

(Tralli 2014: 42). Infine, è importante ricordare che il *fanvidding* lavora di norma a partire da un certo tipo di materiale: le immagini e il linguaggio provenienti dai media *mainstream*, da una cultura popolare o di massa largamente condivisa; e che si tratta di una forma di produzione audiovisuale «overwhelmingly dominated by women» (Coppa 2011: 123).

L'esperienza nella quale siamo quotidianamente immersi spingerebbe ad associare tale fenomeno a una serie di trasformazioni tecnologiche e sociali quali l'avvento di ciò che va sotto il nome di web 2.0, o la nascita di piattaforme a larghissima diffusione come YouTube. Tuttavia, se simili trasformazioni hanno indubbiamente modificato e incrementato il *fanvidding*, si tratta di un fenomeno le cui origini risalgono almeno alla metà degli anni Settanta. Come scrive Francesca Coppa,

Vidders typically date their art to 1975, the year that Candy Fog, inspired by the Beatles' video for "Strawberry Fields Forever", first created a slideshow setting *Star Trek* to music. During the 1980s and 1990s women made vids, often in collectives, with two VCRs using VHS footage. They shared the results at conventions or by sending cassettes through the mail. Vidders now edit digitally and share files online (*ibid.*).

In verità, è possibile risalire ancora più indietro o comunque ricostruire una genealogia molteplice alle spalle del (o intrecciata al) *fanvidding*: una genealogia nella quale trovano posto il *found footage*, che si afferma già nella prima fase della storia del cinema e che consiste nell'utilizzo di materiale già filmato, il collage e l'*objet trouvé* tipici delle poetiche (e della pratiche) moderniste, il *cadavre exquis* caro ai surrealisti, il missaggio musicale da parte dei DJ che emerge all'inizio degli anni Settanta del Novecento, con l'introduzione delle tecnologie

multi-track grazie alle quali è possibile isolare e trattare distintamente le diverse tracce sonore³.

Tutti comunque sono concordi nel ritenere che l'evoluzione delle tecnologie digitali a partire dall'inizio degli anni 2000 e la diffusione del computer come «meta-medium» (Manovich 2002: 23)⁴ abbiano contribuito in maniera decisiva a generalizzare e a facilitare le operazioni alla base del *fanvidding*, tanto dal punto di vista tecnico quanto da un più ampio punto di vista culturale (Manovich, 2003 e 2005, Navas 2012, Coppa e Levin Russo 2012).

Se consideriamo i cinque principi che secondo Manovich sono alla base dei nuovi media – rappresentazione numerica, modularità, automazione, variabilità, transcodifica (2002: 46-71) – e che informano tanto la programmazione quanto l'uso, non è difficile rendersi conto di come il *fanvidding* partecipi di processi più radicali che investono strati profondi della nostra cultura e della nostra esperienza. La struttura modulare, per esempio, implica un sistema di lavoro per assemblaggio di elementi discreti, indipendenti, modificabili, disseminabili; la rappresentazione numerica e l'automazione consentono l'archiviazione di (e l'accesso immediato a) enormi quantità di dati; la variabilità consente di creare innumerevoli versioni di uno "stesso" oggetto o di una stessa matrice mediale, e così via. Questi processi, secondo Manovich, da una parte rendono materialmente possibile le pratiche di riuso; dall'altra, producono trasformazioni di più ampia portata, un «trasferimento concettuale' dal mondo informatico alla cultura nel suo complesso» (*ibid.*: 70), facendo del remix l'indice per eccellenza della logica culturale in cui viviamo, ciò che Jameson chiamerebbe una *dominante* dell'ecosistema mediatico contemporaneo. La dominante,

³ Per una ricostruzione di questa genealogia, si vedano Tralli 2014 e McCormack 2011.

⁴ La nozione di computer come «meta-medium» corrisponde per Manovich a «la traduzione di tutti i media preesistenti in dati numerici accessibili tramite computer». In altre parole, il computer diventa non più tecnologia specifica ma «filtro per l'intera cultura», «forma di mediazione per tutti i tipi di produzione artistica e culturale» (2002: 45 e 91).

oggi, è una generalizzata cultura del riciclo, che non produce oggetti “originali” nel senso tradizionale del termine ma ricombina incessantemente, attraverso molteplici forme di appropriazione dal basso (replica, *détournement*, rovesciamento...), ma anche di sfruttamento dall’alto (il franchising, uno dei modi in cui la modularità è messa al servizio del profitto nella società contemporanea), lo sterminato patrimonio accumulato con l’emergere della riproducibilità tecnica.

Tutto questo naturalmente ha un impatto enorme su una serie di nozioni (e di valori) a cui siamo come minimo affezionati grazie a una lunga consuetudine: autore, origine, testo e testualità, per citarne solo alcune. Come spiega ancora Francesca Coppa,

Remix [...] perhaps embodies our more pervasive sense of a postmodern repudiation of artistic principles like originality, authenticity, or aura, to the degree that it can characterize our audiovisual culture as a whole (2012).

Fanvidding e serialità

Si possono individuare diverse accezioni del termine “seriale” che spesso trascinano l’una nell’altra, che derivano l’una dall’altra per estensione o per slittamento metonimico, che presentano ampie zone di intersezione, ma che vale comunque la pena tenere distinte sul piano concettuale, per non rischiare di perdere la produttiva polisemia di questa nozione, sotto molti aspetti centrale nella cultura contemporanea e al tempo stesso con una lunga storia alle spalle. Qui voglio evidenziare quattro accezioni che mi sembrano decisive, almeno ai fini del nostro discorso.

Nella sua prima accezione, che è forse la più evidente e condivisa, e che storicamente va almeno dalla nascita del *feuilleton* alle più recenti serie televisive, un prodotto seriale è un

testo durativo, cumulativo, distribuito nel tempo. A differenza del testo unitario, che il fruitore riceve completo, tutto insieme in

una volta sola, il testo seriale si protrae lungo un lasso di tempo più o meno esteso (virtualmente infinito), durante il quale la produzione si svolge contemporaneamente al consumo (Dall'Asta 2009: 14).

Da ciò derivano molteplici conseguenze, di cui la più importante è il carattere strutturalmente interattivo del testo seriale, che mobilita la partecipazione dei fruitori, che anzi ne ha bisogno come condizione stessa della propria esistenza:

[...] ciò che fa la potenza propria del testo seriale è che i soggetti che esso produce sono componenti necessarie del suo stesso processo di riproduzione, ingranaggi della macchina allo stesso titolo degli "autori". Detto altrimenti, un testo seriale "funziona" solo nella misura in cui ha un pubblico che, fruendolo, rende possibile la sua sopravvivenza, il suo prolungamento nel tempo: per questo i soggetti che produce sono idealmente programmati per ri-produrlo. Ovviamente non tutti i testi funzionano in modo altrettanto efficace, ed è sempre possibile che a un programma del testo si contrapponga un contro-programma del fruitore (resistenza) [...]. (*Ibid.*: 22-23)

Veniamo adesso alla seconda accezione del termine "seriale", che sotto certi aspetti può essere letta come uno sviluppo, un'estensione, una radicalizzazione della prima e che ha stretti rapporti con le nozioni di modularità e di assemblaggio discusse in precedenza. Due definizioni, laconiche ma perfettamente adeguate al nostro scopo, tra le molte che si potrebbero citare: «In general, the term seriality describes the quality of some elements of being put together by some sort of order» (<http://www.narrativecosystems.org/wp/glossary/>)⁵; «Il testo seriale è [...] essenzialmente un testo ricombinante, un'incessante mutazione che prende le mosse dalla pratica del riuso e del collage», un testo dunque «modulare, [...] cumulativo» (Dall'Asta 2009: 46 e 9). In questa seconda accezione, allora, seriale diventa sinonimo di

⁵ Si veda anche Casetti 1984.

costruito grazie al montaggio di blocchi relativamente autonomi, preesistenti all'operazione che li mette insieme, che possono essere composti in modi ogni volta diversi, in una continua dialettica tra differenza e ripetizione. Questo modello di modularità diventerà poi ancora più complesso, avvicinandosi all'ecologia culturale descritta da Manovich:

The standard twentieth century notion of cultural modularity involved artists, designers or architects making finished works from the small vocabulary of elemental shapes, or other modules. The scenario I am entertaining proposes a very different kind of modularity that may appear like a contradiction in terms. It is modularity without a priori defined vocabulary. In this scenario, any well-defined part of any finished cultural object can automatically become a building block for new objects [...] (2005: 4)⁶.

Anche la terza accezione di "seriale" è strettamente connessa tanto alla prima quanto alla seconda, sul piano storico, operativo e concettuale. Qui serialità sta per standardizzazione, insieme di protocolli e di procedure collaudate, soluzioni formali e schemi di contenuto stabili, formule (ri)utilizzabili in contesti diversi al fine di ottimizzare i tempi di produzione e dunque i profitti in un quadro in cui la domanda è alta, il ritmo di lavoro vincolato a scadenze ineludibili e l'imperativo di fidelizzazione del pubblico costituisce uno dei fondamenti del sistema: quadro che si determina nel momento in cui i criteri di funzionamento dell'industria cominciano a essere trasferiti nella sfera della produzione culturale, fino ad applicare in quella sfera il modello della fabbrica fordista.

Se variano i requisiti, il principio di base rimane immutato: la standardizzazione del prodotto, che serve a rendere prevedibile il suo comportamento sul mercato, ma anche a fornire agli autori una serie di parametri fissi in grado di guidare e facilitare il loro

⁶ Ripreso anche in Manovich 2010: 210.

lavoro. Il testo, o piuttosto l'intertesto ideale della serialità è fatto [...] di parti sostanzialmente equivalenti, dunque fungibili, ovvero intercambiabili. [...] (Dall'Asta 2009: 37).

Il testo seriale, dunque, – per stare al passo con le esigenze produttive – deve necessariamente attingere a un repertorio di materiali e di schemi, a blocchi di contenuto già codificati, disponibili in molteplici varianti e articolati secondo somiglianze e differenze.

C'è infine una quarta accezione del termine "seriale", forse più marginale rispetto a quelle fin qui censite, ma che si rivelerà decisiva per il seguito della nostra analisi: in tale accezione, seriale indica ciò che appartiene a una serie di elementi raggruppati intorno a una qualche cifra comune, secondo una logica di ordine cumulativo, enumerativo, additivo e non fondata su principi di concatenazione o subordinazione logica e/o narrativa. Anche in questo caso, l'accezione che stiamo esaminando non è senza rapporti con quella che la precede: che cos'è infatti un repertorio se non un paradigma, una serie i cui membri intrattengono l'uno con l'altro rapporti di analogia e sono in linea di principio intercambiabili?

Alla luce di questa rapidissima e forzatamente sommaria ricognizione, in ogni caso, non ci sono dubbi che il *fanvidding* (e, più in generale, l'intero arcipelago del remix) sia già *di per sé*, al di là di qualunque specifica caratteristica dei singoli fan video, al di là delle tassonomie attraverso le quali possiamo descriverli e classificarli, una pratica seriale, almeno sulla base di alcune delle accezioni che abbiamo enucleato; come seriali, d'altronde, sono spesso le fonti da cui il fan video ricava il proprio materiale da costruzione, in una sorta di raddoppiamento o di elevazione al quadrato del principio regolatore.

Fandom is always more complicated than the stories we tell about it

Qualche anno fa, Jonathan Gray, Cornel Sandvoss e C. Lee Harrington hanno proposto una periodizzazione storica degli studi sul

fandom suddivisa in tre fasi (2007: 1-16) che vale la pena di ripercorrere brevemente perché può servirci nell'interpretazione del *fanvidding*.

La prima fase, che coincide all'incirca con i primi anni Novanta del Novecento e ha il suo baricentro in *Textual Poachers* di Jenkins, è ironicamente sintetizzata dagli autori con la formula «Fandom is Beautiful» (*ibid.*: 1). Sulla scorta dell'opposizione proposta da De Certeau (2001) tra strategia (modo in cui si esplica la logica industriale e del dominio) e tattica (espressione dei gruppi marginali che a tali forze cercano di opporsi o di sottrarsi), l'attività dei fan veniva interpretata da chi se ne occupava come una tattica, una forma di resistenza, una controcultura che cercava di sovvertire l'ideologia dominante veicolata dai media. Del *fandom* – spesso all'epoca socialmente stigmatizzato e ridicolizzato come atteggiamento patologico – veniva invece data una lettura *valorizzante*, politica, che ne enfatizzava il carattere creativo, produttivo, consapevole e soprattutto critico. Da qui anche il focalizzarsi dell'attenzione sugli aspetti partecipativi, identitari e processuali, più che sui prodotti generati nell'ambito del *fandom*. «Fandom è bello», appunto, perché sovversivo, comunitario, partecipato, condiviso, *bottom up*, fuori dalla logica del mercato e dall'ideologia mainstream. C'era, insomma, la volontà evidente di *riabilitare* l'attività dei fan (Gray – Sandvoss – Harrington 2007: 3).

La seconda fase – che coincide con la seconda metà degli anni Novanta – corrisponde a una svolta sia concettuale che storica. Da una parte, muta radicalmente la percezione sociale dei fan: non più fenomeno patologico o ridicolo,

the fan as a specialized yet dedicated consumer has become a centerpiece of media industries' marketing strategies [...]. Rather than ridiculed, fan audiences are now wooed and championed by cultural industries, at least as long as their activities do not divert from principles of capitalist exchange [...]. (*Ibid.*: 4)

Dall'altra, in parallelo a questo cambiamento nella percezione e nel ruolo sociale dei fan, muta la prospettiva analitica, che diventa

molto meno euforica: seguendo questa volta la lezione di Pierre Bourdieu, «rather than seeing fandom as a tool of empowerment [fan studies] suggest that the interpretive communities of fandom (as well as individual acts of fan consumption) are embedded in the existing economic, social, and cultural status quo» (*ibid.*: 6).

La terza fase, infine, che inizia con gli anni Duemila, rifiuta qualunque prospettiva teorica unitaria, qualunque *master narrative*, per focalizzarsi sullo studio empirico e aprirsi al tempo stesso a una molteplicità di approcci, apertura necessaria nel momento in cui «being fan has become an ever more common mode of cultural consumption», «an ever more integral part of everyday life in modern societies» (*ibid.*: 7 e 9). Il modello della comunità fortemente caratterizzata e identitaria è stato superato *de facto* da una situazione molto più fluida, in cui i fan aumentano in maniera esponenziale, le tipologie di *fan audience* si moltiplicano, si intrecciano, si disseminano sul web. In questo quadro, l'enfasi si concentra sui *testi* – verbali o audiovisivi – che i fan producono, nonché sul rapporto che tali testi stabiliscono con l'oggetto affettivo, la fonte, e il più vasto contesto mediatico.

Forse siamo entrati già nella quarta fase⁷. Ma qui non mi interessa ampliare o aggiornare la periodizzazione proposta dagli autori, quanto piuttosto osservare che quelle descritte da Gray, Sandvoss e Harrington non sono solo stadi in senso storico; sono anche posture critiche che convivono nell'ambito dei *fan studies*, tensioni che non solo lo hanno attraversato ma continuano ad attraversarlo: contraddizioni – tra sottocultura e cultura *mainstream*, tra gerarchia e orizzontalità, tra resistenza e consumismo – che, come ha mostrato Matt Hills, investono sia il fenomeno, sia le categorie con cui viene analizzato; contraddizioni che non possono e non devono essere risolte, perché i fan si collocano «simultaneously inside and outside processes of commodification» (2002: 44).

Anche a proposito del *fanvidding* Kristina Busse registra un analogo slittamento di focus, «one of the most important shifts in fan

⁷ In effetti, secondo Delwiche e Jacobs Henderson (2012), siamo ormai nella «quarta fase» della cultura partecipativa.

studies», da un'ottica più vicina all'etnografia, concentrata sulle sottoculture, ai «fan works as objects of study in their own right» (2009: 105). E anche in questo caso, la nascita di piattaforme altamente “generaliste” come YouTube e il diffondersi dei social media ha profondamente modificato la produzione, la circolazione e la fruizione dei fan video, oltre i confini di comunità relativamente ristrette: «The threshold of storage, processing capacity, and bandwidth we crossed in the 2000s, exemplified by the YouTube era of virtually infinite video, has catapulted remix into mainstream consciousness» (Coppa - Levin Russo 2012). Gli studi sul *fanvidding*, tuttavia, rimangono segnati da qualcosa di molto simile a quella volontà di riscatto, di legittimazione culturale a tutti i costi che – secondo gli autori citati in precedenza – ha caratterizzato la fase iniziale dei *fan studies* e ne costituisce ancora una delle anime (o delle contraddizioni, per dirla con Hills). La stessa lettura attraverso la chiave del gender e del femminismo, seppure imperativa di fronte a una produzione “dominata dalle donne”, finisce per funzionare come agente di legittimazione, nonché di selezione del corpus, portando a privilegiare – per esempio – video non semplicemente prodotti da donne, ma costruiti in un'ottica femminista o trans-gender⁸; o, ancora, molto sofisticati dal punto di vista tecnico-visivo, che esibiscono un'alta consapevolezza critica rispetto alle strategie commerciali, nonché al portato ideologico, dei media.

Che cosa succede, allora, se cambiamo prospettiva, e corpus? Se per partito preso decidiamo di concentrarci proprio su ciò che appare meno interessante, più banale e ripetitivo? Ciò che spicca in primo luogo per il suo impatto *quantitativo* e non *qualitativo*? Un esempio di questo tipo è costituito dall'insieme di fenomeni che ruota intorno al *period drama fandom*, composto di singoli e di comunità, ramificato attraverso blog, canali o account YouTube, siti dedicati, fan fiction e produzioni audiovisive, che variamente si intrecciano e dialogano.

⁸ Come suggerisce Busse, «Fandom is always more complicated than the stories we tell about it, and scholars need to be careful not to create an imaginary feminist idyll» (2009: 106).

All'origine del *period drama*, inoltre, c'è l'adattamento e – cosa ancora più importante – all'interno del *fandom* c'è spesso la coscienza di tale relazione con una fonte letteraria.

Welcome to the hybrid!⁹

Le pratiche di *remix* audiovisivo *grassroots* possono essere descritte da differenti angolazioni. Esistono tipologie ormai riconosciute, che si sono sedimentate con gli anni, attraverso l'incontro tra auto-riflessione degli autori e discorso accademico. Qui voglio soffermarmi solo su quelle maggiormente pertinenti al mio discorso e al corpus su cui l'analisi è focalizzata.

1) *Recut/fan/faketrailer*: finti trailer realizzati rimontando frammenti di uno o più film, che ricalcano le modalità retoriche e i tratti distintivi del trailer (*promotional narrative*, secondo la definizione di Kernan 2004): visto di censura in apertura, logo della casa di produzione, *voice over*, cartelli grafici, appelli più o meno diretti al pubblico, montaggio serrato e non cronologico. Possono essere trailer di film reali, già usciti o non ancora usciti, di film annunciati dalle case di produzioni e non realizzati, di film completamente immaginari (sequel, per esempio).

2) *Supercut*: «A supercut is a compilation of short video clips of the same type of action, a 'fast-paced montage of short video clips that obsessively isolates a single element from its source, usually a word, phrase, or cliché from film and TV'. The purpose is usually to create a comic effect» (<https://en.wikipedia.org/wiki/Supercut>)

3) *Re-dub*: «I video detti *re-dub* sono costruiti a partire dalla rimozione dell'audio originale dei materiali remixati e dalla sua

⁹ «Some of the results, which are being generated, are trivial, some are OK, and some are brilliant. While computer is a very powerful remix instrument, what comes out from it is ultimately up to the creative individuals who are at the controls of the computers – you. Welcome to the hybrid!» (Manovich 2003: 5).

successiva sostituzione con un'altra colonna sonora, solitamente a fini parodici o satirici» (Tralli 2014: 21).

4) Fan video: «Vidding is the fan labor practice in media fandom of creating music videos from the footage of one or more visual media sources, thereby exploring the source itself in a new way. The creator may explore a single character, support a particular romantic pairing between characters, criticize or celebrate the original text, or point out an aspect of the TV show or film that they find under-appreciated which is commonly uploaded to a variety of social media outlets, the more popular being YouTube» (<https://wikipedia.org/wiki/Vidding>)¹⁰.

Queste tipologie, però, se costituiscono un'utile segnaletica per orientarsi in un universo apparentemente infinito e assai variegato, hanno il limite di utilizzare, mescolandoli, criteri eterogenei (tipo di fonte, caratteristiche retoriche e formali, intenzioni, postura – intellettuale e/o affettiva – nei confronti della fonte, contesto), e di slittare continuamente una sull'altra.

Intanto, nella misura in cui sostituisce la colonna sonora originale (dialoghi tra i personaggi, nella maggioranza dei casi) con un brano musicale, un fan video potrebbe anche essere considerato, almeno in senso strettamente tecnico, un *re-dub*. E sono certamente *re-dub* anche la maggioranza dei *fake trailer*, poiché ri-montano le immagini di un film modificando l'audio, spesso – grazie a un'attenta sincronizzazione – facendo pronunciare ai personaggi battute diverse (le battute di altri personaggi, di un altro film...). Poi, con il *supercut*, interviene un principio di classificazione del tutto diverso: a caratterizzarlo è il fatto di rompere la logica narrativa per sostituirla con una logica associativa, ciclica, creando un effetto simile a ciò che in musica si definisce *loop*. È evidente, inoltre, che il fan video in linea di principio ricomprende le prime tre tipologie. In altre parole, un fan video, si caratterizza in

¹⁰ Altre tipologie generalmente riconosciute sono: PRV (Political Remix Video), AMV (Anime Music Video), Machinima, «video remix realizzati a partire da filmati prodotti in tempo reale dai motori grafici 3D dei videogiochi» (Tralli 2014: 24). Per mappature più complete e articolate, rimando a Horwatt 2009, Navas 2012, Tralli 2014.

termini pragmatici e contestuali, e può prendere la forma di un *re-dub*, di un *supercut*, o anche di un *fake trailer*. Un *fanvideo* è tale non per qualche caratteristica tecnica, stilistica o tematica, ma in primo luogo perché chi lo ha fatto è un fan, perché si riconnette – in qualche modo – a un *fandom*, o comunque gravita intorno a un oggetto (mediale o mediatizzato) capace di canalizzare flussi di affettività. Infine, a complicare ulteriormente le cose, in un contributo recente Francesca Coppa propone di considerare il *remix video* come una tipologia che include «not only reedits of appropriated footage but other style with a clear transformative logic» (2012), finendo così per annettere potenzialmente al fan video anche l'imitazione, sulla base di un'accezione più "debole" o metaforica di riuso.

D'altro canto, come abbiamo già sottolineato, negli ultimi anni l'universo del *fandom* (e soprattutto del *media fandom*) è cambiato. Diventando pratica generalizzata, ha assunto anche forme più molecolari o più "gassose", che rendono i confini meno netti e le identità più instabili: come scrive Kathleen Amy Williams, per esempio, «YouTube's 'relate video' function also creates an instant community» (2012). Tutto ciò solleva diverse domande. Un video che, ancora prima di scaturire da un *fandom*, da una comunità in senso forte, è rivolto a una certa classe di fan, può essere considerato un fan video? È un fan video anche un audiovisivo prodotto da "amatori" che mette alla berlina l'oggetto della passione di un *fandom*, sancendone però così l'egemonia, la forza di colonizzazione dell'immaginario? I fan vanno considerati più come consumatori, amanti di un oggetto di cui subiscono e moltiplicano la fascinazione, o come produttori di controcultura e di una critica dei mass media? Tenendo sullo sfondo simili domande, possiamo suggerire altre categorie di analisi, a partire dal corpus che ho individuato ma dotate anche di una valenza generale. Voglio proporre tre criteri di analisi che – senza perdere di vista le tecniche, i procedimenti o gli stili impiegati, nonché i loro legami con la storia dei linguaggi audiovisivi – mettono in gioco anche altri aspetti, a mio parere altrettanto importanti.

Un primo criterio è già implicito nel richiamo a forme di ripresa *stilistica*, attraverso l'imitazione, e non solo di appropriazione (Coppa

2012). Anche Nicole Brenez individua due grandi archi-forme di riuso nella storia del cinema: il *riuso intertestuale*, vale a dire «*in re* ('en esprit'), où l'œuvre initiale se voit imitée, en totalité ou par quelque aspect (motif, schème, *istoria*, etc.)» e il *riciclo* «ou remploi *in se* (remploi de la chose même)» (2002: 49-50). Simili distinzioni si avvicinano a quella tracciata da Genette (1997) tra i due tipi fondamentali di ipertestualità, ossia di relazione che il testo derivato intrattiene con la sua fonte (o le sue fonti): la *trasformazione*, intervento diretto sul testo; l'*imitazione*, procedimento indiretto che passa attraverso la costituzione di «un modello di competenza generica», l'identificazione di uno stile, di un "codice" in senso lato, di cui ci si impadronisce per realizzare una nuova performance. Ciò non significa che le due pratiche (e le relazioni che ne derivano) non possano presentarsi insieme, ossia che non possano darsi pratiche e relazioni *miste*: «si può trasformare un ipotesto e imitarne un altro» (Genette 1997: 9 e 35). Quest'ultimo è in effetti il caso di tutti i *recut/fake/fan trailer*, che sono al tempo al tempo stesso trasformazioni di singoli testi e imitazioni del trailer in quanto "genere" codificato dell'industria cinematografica (Kernan 2004). Alcuni esempi possono aiutarci a capire meglio la distinzione, e a mettere a fuoco le pratiche miste o ambigue.

Il primo è *Mamma Abbey* (<https://www.youtube.com/watch?v=5cMaEJEOC-E>), di Merylfan 13. Si tratta di un *crossover* o *mashup*¹¹ in cui brevi sequenze tratte dalla serie televisiva *Downton Abbey* vengono montate sulla colonna sonora del trailer del film *Mamma Mia!* (musica e dialoghi), utilizzando anche i cartelli grafici che scandiscono il trailer e che sono ogni volta recitati dalla *voice over*: «Every girl has a dream», «Every wedding has a few surprises»... Gli attori (e i personaggi) di *Downton Abbey* vengono così ricollocati nei ruoli che troviamo in *Mamma Mia!* (la madre, la figlia, il fidanzato della figlia, i tre possibili padri, le amiche della madre, le amiche della figlia...). La sincronizzazione è piuttosto riuscita e l'effetto esilarante. Si tratta certamente di un'imitazione del trailer e, più nello

¹¹ Altri termini spesso utilizzati nell'ambito del remix (<https://en.wikipedia.org/wiki/Mashup>)

specifico, degli stilemi che caratterizzano il tipo di trailer utilizzato per commercializzare un film come *Mamma Mia!*, insieme commedia sentimentale e “family film” (oltre che musical). Ma attraverso il trailer, sinossi pubblicitaria e insieme collage di citazioni che rimanda a un tutto più lungo, intero, coerente, *Downton Abbey* stesso viene riconfigurato come una commedia sentimentale e un “family film”, con alcuni degli stereotipi tipici di questi sottogeneri: ricerca del padre, fraintendimenti, preparazione di un matrimonio, ricostituzione dei legami familiari spezzati. Oppure, rovesciando i termini, potremmo dire che l’azione di *Mamma Mia!* viene trasposta nella diegesi di *Downton Abbey*. Comunque sia, si tratta del prodotto di pratiche molteplici, che si intrecciano per dare luogo a un ibrido reale (il *fake trailer*), ma anche a un ibrido immaginario.

Il secondo esempio appartiene a quelle forme “deboli” o metaforiche di *remix* a cui accennava Coppa nel passo citato sopra: non si tratta infatti di riuso (o solo in parte), ma di un video originale, con sceneggiatura, attori, costumi: *Jane Austen’s Fight Club*, diretto da Emily Janice Card e Keith Paugh (<https://www.youtube.com/watch?v=r2PM0om2E18>). Il video – premiato a un festival cinematografico sponsorizzato dalla comunità dei mormoni di Santa Monica – è stato un vero e proprio fenomeno mediatico¹²: postato su YouTube nel luglio 2010, ha raccolto a oggi 1.563.768 visualizzazioni, oltre a propagarsi nel web attraverso blog, pagine facebook, altre piattaforme. Anche in questo caso ci troviamo di fronte a un complesso intreccio tra imitazione e trasformazione, tra riuso intertestuale e riciclo. Intanto, il video si presenta come il (*fake*) trailer di un film immaginario in cui i principali personaggi femminili dei romanzi di Jane Austen, riuniti in uno stesso mondo finzionale, sotto la guida di Elizabeth Bennett danno vita a un *fight club* che consente loro di sottrarsi alle rigide convenzioni dell’Inghilterra *regency* grazie alla libera espressione di energia, corporeità, aggressività. È evidente che i bersagli di questa produzione audiovisiva sono due: da

¹² Si veda <http://newsfeed.time.com/2010/07/27/jane-austens-heroines-kick-butt-literally/>

una parte, gli innumerevoli adattamenti cinematografici e televisivi dei romanzi di Jane Austen che si sono susseguiti senza sosta a partire dal 1995, di cui il video costituisce un'imitazione satirica (pastiche) e un rovesciamento; dall'altra, gli stessi fan di quegli adattamenti.

Non a caso la colonna sonora dei primi venti secondi è il tema musicale (*Dawn*) con cui si apre *Pride & Prejudice*, diretto da Joe Wright nel 2005. Seguono alcune sequenze, commentate dall'adagio di una sonata per fortepiano di Haydn (n. 59 in mi bemolle) e da una *voice over* interna alla diegesi, che illustrano la condizione dei personaggi femminili nei romanzi di Jane Austen, riassunta nell'alternativa *marry or perish*. Ma a 1:12 la musica cambia, in senso proprio e figurato: la nascita, lo sviluppo e gli effetti liberatori del *fight club* sono infatti commentati da *Battle Without Honor or Humanity* di Tomoyasu Hotei, uno dei temi fondamentali di *Kill Bill vol. 1*, scelta che enfatizza ulteriormente il nucleo donne/violenza/*empowerment* esplorato dal video¹³ e sottopone a critica l'immaginario romantico e nostalgico incarnato dal *period drama*. Infine, la sceneggiatura potrebbe essere definita una parodia (ripresa e sviamento della lettera, Genette 1997: 13 e 36-44) del trailer di *Fight Club*, di cui cita o riusa parte dei dialoghi e della *voice over* in prima persona, oltre a imitarne alcune delle scene. Caso di stratificazione intertestuale particolarmente complessa, *Jane Austen's Fight Club* ci dice anche quanto sia importante, nella pratica del fan video, la dialettica tra colonna visiva e colonna sonora, soprattutto quando porta a collidere immaginari molto distanti.

Il terzo esempio è anch'esso un *fakelfan trailer*, ma di un film annunciato e mai realizzato, tratto dal romanzo *A Great and Terrible Beauty* di Libba Bray, un fantasy ambientato alla fine dell'Ottocento, primo volume della trilogia che ha al centro il personaggio di Gemma Doyle, pubblicato nel 2003 e diventato un best seller. Il video (*A Great and Terrible Beauty # 2*, di Beth Hutchinson: <https://www.youtube.com/watch?v=2XXqOBviS8E>), che in sei anni ha

¹³ A questo proposito, si veda per esempio il post di Chally in *Feministe*, 1 agosto 2010, e i commenti, talvolta molto contrastanti (<http://www.feministe.us/blog/archives/2010/08/01/jane-austens-fight-club/>).

ottenuto quasi 450.000 visualizzazioni, è costruito utilizzando clip prese da alcuni *period drama*, molti dei quali adattamenti audiovisivi di romanzi del canone inglese. Le clip sono montate associando sistematicamente le immagini di un film all'audio di un altro e utilizzando fonti musicali multiple, concatenate in modo tale da creare un crescendo drammatico.

A Great and Terrible Beauty # 2 solleva alcune questioni interessanti. Intanto, ce ne sono molti altri ispirati allo stesso libro, a conferma che siamo entrati ormai nell'epoca della «adaptation mania», della «cine-literary culture», una cultura in cui «reading the book has become one of a host of interlocking literary experiences» (Collins 2010: 118-120). La lettura non solo stimola l'attesa del film, ma produce/induce un tipo particolare di piacere *visuale*. Una delle manifestazioni più eclatanti di questo nuovo *piacere del testo* è il casting, la scelta degli attori: in questo caso, Emily Blunt (“prelevata” da *The Young Victoria*, 2009) nel ruolo di Gemma Doyle; Romola Garai (“prelevata” da due miniserie BBC, *Emma* del 2009, e *Daniel Deronda* del 2002) nel ruolo di Felicity; Jodhi May (anche lei “prelevata” da *Daniel Deronda*) nel ruolo di Ann; Felicity Jones (“prelevata” da *Northanger Abbey*, film ITV del 2007) nel ruolo di Pippa¹⁴. Inoltre, come ha spiegato Lisa Kernan (2004), il trailer in quanto genere appartiene alla *storia sociale del desiderio*: capace di indurre desiderio *nel* pubblico e di prevedere i desideri *del* pubblico da parte dell'industria cinematografica. Che statuto hanno allora, da questo punto di vista, i *fakelfan trailer* di un film che non esiste? Sono *l'espressione* di un desiderio da parte dell'audience che, come nella fan fiction, decide di fare da sé? Certamente sì, anche se non sempre in maniera lineare.

Ma per affrontare queste domande, è necessario introdurre un secondo criterio di analisi, che riprendo – riformulandolo con un certo margine di libertà – da Genette. Si tratta di ciò che Genette definisce regime e che indica «il funzionamento socio-psicologico dell'ipertesto» (1997: 34). Potremmo anche (ri)definire il regime come l'atteggiamento,

¹⁴ Si vedano i molti video (sequenze di slide) intitolati *My Perfect Cast for A Great and Terrible Beauty*, *My Final Cast for A Great and Terrible Beauty*, ecc.

la postura affettiva e/o intellettuale nei confronti dei materiali soggetti a remix; l'intento con cui li si preleva e li si assembla e, di conseguenza, la funzione che si può attribuire al remix o che esso esplicitamente rivendica attraverso segnali testuali e paratestuali. Si tratta di una questione spinosa, per molteplici ragioni. Non solo perché inscindibile da un atto interpretativo, sempre opinabile o confutabile, che tra l'altro – tanto più nel caso del *fandom* – non avviene nel vuoto ma dentro determinati contesti collettivi di ricezione; non solo perché quegli atteggiamenti sono il più delle volte segnati da ambiguità (sappiamo tutti che anche la parodia più feroce rende in qualche modo omaggio alla sua fonte), ma a causa dell'*estetica affettiva*, per dirla con Kristina Busse, che caratterizza le produzioni dei fan:

[...] the quite complex interrelation between love and critique, aesthetic distance and affect, as well as the way fans have long been trailblazing not just remixes but the ability to interrogate and criticize and culturally resist without dismissing the text and their relationship to it or ironically distancing themselves (Busse 2010).

Non sono sicura che qualunque fan video sia *de iure* una forma di "resistenza culturale". Certamente, però, la dialettica tra distanza ironica e coinvolgimento emotivo non deve essere mai persa di vista in un'analisi come quella che stiamo conducendo. I regimi che indicherò vanno quindi considerati come una griglia di riferimento, un semplice rilevatore, utile non per classificare ma proprio per mettere in luce l'ambiguità tra flussi di desiderio e presa di distanza. Quelli fondamentali mi sembrano tre: 1) celebrativo; 2) ludico-umoristico; 3) ironico-critico. Va da sé che le frontiere sono permeabili e dubbie, che un regime può convivere con un altro, e che le stesse categorie da me proposte riflettono proprio quel sistema di valori (un'*estetica non affettiva*) continuamente sabotato dal *fandom*. Proviamo tuttavia a mettere da parte simili obiezioni e a riprendere, alla luce di questa griglia, gli esempi citati in precedenza. Non è difficile ascrivere *Mamma Abbey* al regime ludico-umoristico. Al fondo, si tratta di un gioco con alcune convenzioni e alcuni generi (cinematografici, televisivi), e forse

anche con il trailer in quanto genere, nonché con gli effetti del montaggio, dal momento che il video sembra dire: rimonta diversamente le (stesse) immagini, e potrai far significare loro le cose più disparate, potrai evocare le storie più diverse. *Jane Austen's Fight Club*, invece, gravita nell'orbita del regime ironico-critico: non solo, come abbiamo già detto, ridicolizzando il *period drama*, i suoi stereotipi e i suoi fan, o la nostalgia con cui quei fan guardano all'Inghilterra *regency* ma forse anche, in maniera più sottile, problematizzando il tipo di *empowerment* femminile veicolato da un film come *Kill Bill vol. 1*, anch'esso ridotto a un insieme di convenzioni. In *A Great and Terrible Beauty # 2*, infine, non sembra esserci alcun intento ironico o satirico, alcuna distanza critica dagli stereotipi del *period drama* e dalla passione con cui esso mobilita intere comunità di fan. C'è invece la semplice invocazione: ne voglio un altro, ne voglio ancora, che appartiene a pieno titolo al regime da me definito celebrativo, e che potrebbe essere anche qualificato "elegiaco", per quel desiderio sempre rinnovato e sempre inappagato da cui è sostenuto.

In mancanza di meglio, chiamerò il terzo e ultimo criterio logico, intendendo con questo termine il principio che guida il montaggio delle immagini. Le logiche adottate nel fan video sono essenzialmente due: una logica *narrativa*, sebbene non necessariamente cronologico-lineare, che narra, evoca o si richiama a una storia; una logica *associativa* o seriale, che corrisponde in parte a quella del *supercut*, guidata dall'analogia, dalla ripetizione del simile, e non da nessi consequenziali¹⁵. Da una parte il sintagma, insomma, dall'altra, il paradigma, per riprendere i termini utilizzati a suo tempo da Jakobson (1985), sebbene anche in questo caso non manchino soluzioni ibride, indecidibili, o formazioni di compromesso.

I *fanvideo* improntati a una logica narrativa prendono spesso la forma di una sinossi, di una versione condensata, di una selezione di scene operata in base a qualche principio che consente di esplorare la

¹⁵ È chiaro che queste due logiche si riconnettono variamente alla storia e alla teoria del montaggio, da Vertov, Ejzenštejn e Griffith fino ai giorni nostri. Si veda almeno Cassani 2000.

fonte o le fonti sotto una determinata luce: un personaggio e/o il suo punto di vista, la relazione – romantica, erotica – tra due personaggi, sottotesti che il video porta alla luce e si incarica di rendere visibili; ma possono anche focalizzarsi su un episodio, un momento specifico, o addirittura inventare uno sviluppo alternativo. Qualche esempio, che esula dal campo del *period drama*, può servire a comprendere meglio queste articolazioni interne alla logica narrativa. Un *fanvideo* spesso citato e ampiamente commentato è il bellissimo *Closer*, di T. Jonesy e Killa (2003: <https://www.youtube.com/watch?v=3uxTpyCdriY>), che si inserisce in quel filone del media *fandom* di *Star Trek* (TOS) in cui il rapporto tra Spock e Kirk viene riletto come attrazione o relazione omoerotica¹⁶, e mette in scena una versione alternativa dell'episodio *Amok Time*¹⁷. O, ancora, *Buffy vs Edward: Twilight Remixed*, di Jonathan McIntosh (2009: <https://www.youtube.com/watch?v=RZwM3GvaTRM>), un crossover che ha raccolto un numero altissimo di visualizzazioni (3.755.288) e che, montando con grande perizia segmenti audiovisivi di *Buffy the Vampire Slayer* e *Twilight* secondo la tecnica campo-controcampo, ricodifica il personaggio di Edward Cullen da eroe romantico a *stalker*.

Nell'ambito delle produzioni riconducibili al *period drama fandom*, YouTube brulica di fan video costruiti a partire da un singolo film o da una singola (mini)serie televisiva. Molti di questi video hanno tratti stilistici e strutturali analoghi: montaggio di alcune sequenze giudicate significative, accompagnate da un brano di musica pop "romantico", tanto nella melodia quanto nelle parole, un brano che parla di amore, che afferma un sentimento eterno, dà voce a un desiderio o narra storie

¹⁶ Il termine per designare questo tipo di riletture è "slash", che origina proprio dal *fandom* di *Star Trek*: «The colorful term, "slash," refers to the convention of employing a stroke or "slash" to signify a same-sex relationship between two characters (Kirk/Spock or K/S) and specifies a genre of fan stories positing homoerotic affairs between series protagonists» (Jenkins 1992: 192).

¹⁷ Si veda la pagina di fanlore dedicata a *Closer*: http://fanlore.org/wiki/Closer_%28Star_Trek_vid%29.

perdute, errori compiuti, parole non dette (*A Thousand Years* di Christina Perri, per esempio, già colonna sonora di *Twilight*, *Say Something* del gruppo A Great Big World, *You and Me* o *Everything* di Lifehouse, *White Flag* di Dido, ma altri se ne potrebbero citare). Talvolta il montaggio ricostruisce la vicenda dal punto di vista di un personaggio, come in *Becoming Jane: Please Remember*, di else1286 (2007: <https://www.youtube.com/watch?v=RIGDN-VhBA>), dove la sequenza finale in cui Jane Austen e Tom Lefroy si incontrano dopo circa vent'anni viene anticipata (0:27) e poi ripetuta più volte durante il video, con il risultato di trasformare le scene in altrettanti flash back di Jane, aspetto sottolineato anche dal brano musicale di commento, *Please Remember* di LeAnn Rimes. Oppure in *Halo*, di PhoenixLupin (2009: https://www.youtube.com/watch?v=ObzV_rdg1JA), tratto dalla miniserie *Pride and Prejudice* prodotta dalla BBC nel 1995 e commentato dall'omonimo brano di Beyoncé, interamente costruito dal punto di vista di Darcy e mettendo al centro lo sguardo di Darcy: un aspetto che è cruciale già nell'adattamento, che ne costituisce anzi la novità, in un gioco sottile in cui lo sguardo maschile (Darcy) aggredisce continuamente il corpo femminile (Elizabeth) e al tempo stesso si offre a sua volta allo sguardo femminile, tanto dei personaggi finzionali quanto delle milioni di telespettatrici per le quali Darcy/Colin Firth è stato confezionato come ideale oggetto del desiderio. Vale la pena di notare che, grazie alla contrazione temporale, il fan video, può accentuare determinati aspetti della fonte.

Difficile non ascrivere queste produzioni al regime celebrativo: la dialettica sembra azzerata a favore della sola dimensione affettiva, che si traduce in una replica all'infinito delle immagini massmediatiche, di cui il fan video si fa semplicemente cassa di risonanza e canale di propagazione in versione *digest*.

Veniamo ora alla logica associativa o seriale. Come abbiamo già detto, coincide all'incirca con il *supercut*, e presuppone (o veicola) un approccio sincronico o paradigmatico ai materiali rielaborati. Molti studiosi, tra cui Francesca Coppa (2008 e 2012), hanno rilevato il carattere feticista del *fanvidding*, insito nell'isolare frammenti particolarmente amati per ricomporli in una sequenza temporale

concentrata, che incrementa la loro visibilità e il loro impatto. Ebbene, se questo è vero, potremmo dire, parafrasando Orwell: tutti i fan video sono feticisti, ma alcuni sono più feticisti degli altri. È appunto il caso delle produzioni che seguono la logica associativa, liquidando o mettendo fra parentesi la narrazione come grande macchina del desiderio (Brooks 1995: 41-66) per privilegiare invece il dettaglio, il gesto, la parola o la frase decontestualizzata, l'elemento ossessivamente ripetuto attraverso molteplici variazioni. La frammentazione dell'oggetto viene qui esaltata, glorificata, elevata a principio strutturale.

La logica associativa o seriale si applica agli oggetti più diversi: un personaggio, un tipo ricorrente, una sequenza topica e altamente ritualizzata, una situazione, un momento, un gesto, o anche uno stereotipo (ci tornerò a breve). Spesso è il brano musicale a esibire la chiave tematica, come in *Then You Look at Me – Romantic Period Films Montage*, di Silver Vintage Videos (2009: <https://www.youtube.com/watch?v=nFJeRocDCvg>), sull'omonimo brano di Celine Dion, che riunisce un numero altissimo di fonti (ben 49) sotto la cifra comune dello sguardo, dell'incontro degli sguardi, momento ad alto coefficiente di tensione emotiva o erotica¹⁸. Altro momento, gesto, e anche stereotipo, decisivo è naturalmente il bacio: i *Period Drama Kisses*, nelle loro innumerevoli ma tutto sommato lievissime varianti, davvero non si contano su YouTube, commentati dai brani musicali più diversi¹⁹. Questi video, che sono semplicemente sequenze ininterrotte di baci, brevi, lunghi, teneri, appassionati,

¹⁸ Sullo sguardo come topos il riferimento d'obbligo è ovviamente a Rousset 1984.

¹⁹ Si vedano per esempio:
https://www.youtube.com/watch?v=r_QVs9lkiXo;
<https://www.youtube.com/watch?v=tAxxcveNdaU>;
<https://www.youtube.com/watch?v=eCT2pFSGBqM>;
<https://www.youtube.com/watch?v=XOM9it0wOdQ>;
<https://www.youtube.com/watch?v=1P9a9711b7E>. Mi fermo qui, ma si potrebbe continuare...

disperati, esitanti, risoluti, ce n'è per tutti i gusti, spesso tratti da un cospicuo numero di fonti, segnano uno degli apici del feticismo al quadrato di cui abbiamo parlato prima. Il frammento perde ogni connessione narrativa con il contesto originario, diventa simile all'oggetto parziale di cui ha parlato Melanie Klein, e vincolato a una sola legge: quella della ripetizione, che sembra rispondere a un bisogno di risarcimento simbolico. Come non pensare al Barthes dei *Frammenti di un discorso amoroso*?

Ogni figura brilla, vibra da sola come un suono avulso da qualsiasi melodia – o si ripete, fino alla nausea, come il motivo di una musica che aleggia nell'aria. [...] le figure sono fuori sintagma, fuori racconto; sono delle Erinni [...]. Il *dis-cursus* amoroso non è dialettico; esso funziona come un calendario perpetuo, come un'enciclopedia della cultura affettiva (l'innamorato ha qualcosa di Bouvard e Pécuchet) (1979: 8)

Molti altri esempi si potrebbero citare di questa enciclopedia del discorso amoroso 2.0, un'enciclopedia visuale che si dirama e risuona uguale a se stessa attraverso la rete e che sembra trasformarci tutti in altrettanti Bouvard e Pécuchet²⁰. Difficile identificare il regime di queste produzioni e districarsi dal *double bind* dell'estetica affettiva, per diverse ragioni. In primo luogo perché – se si analizzano le dichiarazioni paratestuali che accompagnano il video (nonché i commenti) – emerge subito una divaricazione tra l'intenzione autoriale e i processi di ricezione che il testo potenzialmente innesca. L'intenzione appare spesso celebrativa (ancora un altro bacio, ancora un altro sguardo... tuffarsi nella perversione feticista senza barriere, senza remore), ma l'effetto è anche quello di rendere *visibile* lo stereotipo nel momento in cui viene moltiplicato, ridotto a tic. Ci accorgiamo, insomma, che è la fonte (il *period drama*, in questo caso) ad

²⁰ Altri gesti (o figure, per dirla con Barthes) che ritornano insistentemente sono: le mani che si sfiorano o si stringono, l'abbraccio, l'attesa, l'incontro casuale, lei che si allontana, lui che si allontana...

essere seriale, nel senso di standardizzata, fatta di “pezzi” prefabbricati, ogni volta pronti all’uso, fungibili, intercambiabili. I *supercut* portano questo aspetto in superficie con una forza travolgente, finendo per costeggiare – forse loro malgrado – il regime ironico-critico. Poi perché questi video, nella loro banalità, ripropongono qualcosa di simile al «cinema of attractions» delle origini di cui ha parlato Tom Gunning: più una presentazione che una narrazione, libera dall’imperativo della diegesi, una sequenza di immagini affascinanti, esotiche, capaci di esercitare una presa sensuale sullo spettatore (2006: 385 e 384). O, meglio, sulla spettatrice. E questo imbrogliava un po’ le carte, come vedremo subito.

Sequenza topica e ritualizzata del *period drama* è anche il ballo. In *Dancing Queens of Period Drama*, di VictoriNoRisuu (2008: <https://www.youtube.com/watch?v=o1azbf19VR4>), scandito dal brano *Dancing Queen* degli Abba, a 1:05, in coincidenza con il verso «You come in to look for a king», lo schermo si divide in 6 riquadri, nei quali compaiono altrettante figure maschili. Tale oggettivazione del corpo maschile ritorna con insistenza. *Mr. Darcy – who is the best?* di EvenstarCristal (2009: <https://www.youtube.com/watch?v=zZQ6ngP7zgI>), sulle note di *Finally* di Cece Peniston, passa in rassegna gli attori che hanno interpretato il personaggio di Fitzwilliam Darcy, da Laurence Olivier a Elliot Cowan, e si conclude con una proposta per il prossimo adattamento, Richard Armitage (ancora il piacere del casting). Ma non è mai così esplicita come in *Period Drama Montage «It’s Raining Men»*, di DreamyViper (2007: <https://www.youtube.com/watch?v=jtoI029sKIk>)²¹, sulle note del celebre brano inciso dalle Weather Girls nel 1982 e poi ripreso da Geri Halliwell nel 2001 (è questa la versione scelta nel video che stiamo analizzando). Al suono di “It’s Raining Men”, immagini del corpo maschile si susseguono a ritmo serrato e si offrono allo sguardo

²¹ DreamyViper è anche l’autrice di una seconda versione, *Period Drama Montage «It’s Raining Men» [REDO]* (2008: https://www.youtube.com/watch?v=TOFps_Naytg), che ha ottenuto a oggi più di 450.000 visualizzazioni.

femminile desiderante, rovesciando – alla lettera – quel dispositivo visuale analizzato tanto lucidamente da Laura Mulvey, in cui la figura femminile è sia l'oggetto dello sguardo del personaggio maschile, sia dello spettatore (maschio) il quale si identifica nel personaggio che guarda un corpo femminile appiattito, ridotto a icona (19-20).

Il rovesciamento è descritto perfettamente nelle poche righe con cui l'autrice di *Dancing Queens of Period Drama* presenta il suo video: «Don't you feel jealous watching period drama...? All those girls in beautiful dresses, going on balls, feeling like a princess... and having a chance to find a prince;) Where are the men of period drama...?»²². Diventa ancora più chiaro, del resto, se riflettiamo che nel video di Geri Halliwell si annuncerà pure che piovono uomini, ma il corpo esibito rimane quello della cantante: piatto, iconico, oggettivato quant'altri mai. Per di più, il brano è intessuto di molteplici riferimenti sessuali, fondati sul duplice senso – atmosferico ed erotico – del campo semantico “umidità” («I'm gonna let myself get / absolutely soaking wet», per fare solo un esempio). E il video gioca a sua volta sulla pioggia come stereotipo per eccellenza del film romantico («In the Rain» è al quarto posto dei *Top 10 Romantic Movie Clichés* censiti da WatchMojo.com: <https://www.youtube.com/watch?v=tfOoZGawR1I>), che qui viene ricodificata in termini completamente diversi, insieme materialistici, irriverenti, pornografici.

Non so fino a che punto tutto questo basti a problematizzare ulteriormente la nozione di regime, l'estetica affettiva, il potenziale critico dei fan video tra produzione e ricezione, le possibilità di contrapporre un contro-programma al programma del testo seriale. Ma certo ce n'è abbastanza per continuare a riflettere.

²² Una simile lettura viene ovviamente complicata se consideriamo il video in questione in una prospettiva gay o queer, in cui il gioco di sguardi tra soggetto e oggetto non si lascia ricondurre all'opposizione maschile/femminile. Questo è tanto più vero tenendo conto che *It's Raining Men* è diventato nel tempo un simbolo camp, una sorta di inno anche nella cultura gay. Si veda https://en.wikipedia.org/wiki/It's_Raining_Men.

Bibliografia

- Baio, Andy, "Fanboy Supercuts, Obsessive Video Montage", 11 aprile 2008, *Waxy*, http://waxy.org/2008/04/fanboy_supercuts_obsessive_video_montages/ (ultimo accesso: 15 maggio 2016).
- Barthes, Roland, *Frammenti di un discorso amoroso*, Torino, Einaudi, 1979 (ed. orig. *Fragments d'un discours amoureux*, Paris, Seuil, 1977).
- Brooks, Peter, *Trame*, Torino, Einaudi, 1995 (ed. orig. *Reading for the Plot*, Oxford, Clarendon press, 1984).
- Busse, Kristina, "Introduction", Id. (ed), "In focus: Fandom and Feminism. Gender and the Politics of Fan Production", special section, *Cinema Journal*, 48.4 (2009): 104-107.
- Busse, Kristina, "[META] Affective Aesthetics", *Fanhackers*, 23 novembre 2010, <http://fanhackers.transformativeworks.org/2010/11/> (ultimo accesso: 15 maggio 2016).
- Casetti, Francesco (ed.), *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione*, Venezia, Marsilio, 1984.
- Cassani, Diego, *Manuale del montaggio*, Torino, UTET, 2000.
- Collins, Jim, *Bring On the Books for Everybody. How Literary Culture Became Popular Culture*, Durham and London, Durham UP, 2010.
- Coppa, Francesca, "Women, Star Trek, and the early development of fannish vidding", *Transformative Works and Cultures*, 1 (2008) (online all'URL: <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/44>).
- Coppa, Francesca, "An Editing Room of One's Own: Vidding as Women Work", *Camera Obscura*, 26.2 (2011): 123-130.
- Coppa, Francesca - Levin Russo, Julie, "Editorial", *Transformative Works and Cultures*, 9 (2012) (online all'URL: <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/431/304>).

- Dall'Asta, Monica, *Trame spezzate. Archeologia del film seriale*, Genova, Le Mani, 2009.
- De Certeau, Michel, *L'invenzione del quotidiano*, Roma, Edizioni Lavoro, 2001 (ed. orig. *L'invention du quotidien*, Paris, Gallimard, 1990).
- Delwiche, Aaron - Jacobs Henderson, Jennifer, *The Participatory Cultures Handbook*, New York, Routledge, 2012.
- Genette, Gérard, *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*, Torino, Einaudi, 1997 (ed. orig. *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982).
- Gray, Jonathan - Sandvoss, Cornel - Harrington, C. Lee (eds.), *Fandom. Identities and Communities in a Mediated World*, New York and London, NY University Press, 2007.
- Gunning, Tom, "The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator, and the Avant-garde", in Strauven, Wanda (ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam UP, 2006: 381-388.
- Hills, Matt, *Fan Cultures*, London and New York, Routledge, 2002.
- Horwatt, Eli, "A Taxonomy of Digital Video Remixing: Contemporary Found Footage Practice on the Internet", in Smith, Ian Robert (ed.), "Cultural Borrowings: Appropriation, Reworking, Transformation", s.l., *Scope. An Online Journal of Film and Television Studies*, 2009: 76-91 (online all'URL: <http://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2009/culturalborrowingsebook.pdf>).
- Jakobson, Roman, *Saggi di linguistica generale*, Milano: Feltrinelli, 1985 (ed. orig. *Essais de linguistique générale*, Paris, Editions de Minuit, 1963).
- Jenkins, Henry, *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*, New York and London, Routledge, 1992.
- Jenkins, Henry, *How to Watch a Fan-Vid*, 2006 (<http://henryjenkins.org/?s=how+to+watch+a+fan-vid>, ultimo accesso: 10 maggio 2016).
- Kernan, Lisa, *Coming Attractions: Reading American Movie Trailers*, Austin, University of Texas Press, 2004 (edizione kindle 2009).

- Manovich, Lev, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002 (ed. orig. *The Language of New Media*, Cambridge MA, The MIT Press, 2001).
- Manovich, Lev, "New Media and Remix Culture", 2003, in manovich.net (<http://manovich.net/content/04-projects/042-article-2003/39-article-2003.pdf>, ultimo accesso: 10/05/2016).
- Manovich, Lev, "Remixability and Modularity", 2005, in manovich.net (http://manovich.net/content/04-projects/046-remixability-and-modularity/43_article_2005.pdf, ultimo accesso: 10/05/2016).
- Manovich, Lev, "What Comes After Remix?", 2007, in manovich.net (http://manovich.net/content/04-projects/057-what-comes-after-remix/54_article_2007.pdf, ultimo accesso: 10/05/2016).
- Manovich, Lev, *Software Culture*, Milano, Olivares, 2010 (ed. orig. *Software takes commande*, 2009, online all'URL: http://softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.pdf).
- McCormack, Thomas, "Compilation Nation", 25 aprile 2011, *Moving Image Source*, Museum of the Moving Image, <http://www.movingimagesource.us/articles/compilation-nation-20110425> (ultimo accesso: 15 maggio 2016)
- Mulvey, Laura, *Visual and Other Pleasures*, Bloomington: Indiana UP, 1989.
- Navas, Eduardo, *Remix Theory*, Wien, Springer-Verlag, 2012.
- Rousset, Jean, *Leurs yeux se rencontrèrent. La scène de première vue dans le roman*, Paris, José Corti, 1984.
- Tralli, Lucia, *Vidding grrls. Pratiche di remix audiovisivo nella cultura digitale contemporanea*, tesi di dottorato in Cinema, Musica, Teatro, Università di Bologna, sotto la direzione di Monica Dall'Asta, 2014.
- Williams, Kathleen Amy, "Fake and fan film trailers as incarnations of audience anticipation and desire", *Transformative Works and Cultures*, 9 (2012) (online all'URL: <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/360>).

Sitografia

<http://henryjenkins.org/>

<http://manovich.net/>

<http://www.narrativeecosystems.org/wp/glossary/>

<http://remixtheory.net/>

<http://www.transformativeworks.org/>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Supercut>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Mashup>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Vidding>

<http://www.feministe.us/blog/>

https://en.wikipedia.org/wiki/A_Great_and_Terrible_Beauty

http://fanlore.org/wiki/Main_Page

https://en.wikipedia.org/wiki/It's_Raining_Men

L'autrice

Donata Meneghelli

Professore associato di Letterature comparate e Letteratura e Studi visuali presso il dipartimento di Filologia classica e Italianistica dell'Università di Bologna – Alma Mater Studiorum.

Email: donata.meneghelli3@unibo.it

L'articolo

Data invio: 30/01/2016

Data accettazione: 15/04/2016

Data pubblicazione: 31/05/2016

Come citare questo articolo

Meneghelli, Donata, *“Period Drama Men e altri oggetti del desiderio. Fanvidding 2.0”*, *Forme, strategie e mutazioni del racconto seriale*, Eds. A. Bernardelli – E. Federici – G. Rossini, *Between*, VI.11 (2016), <http://www.betweenjournal.it>.