

Spoiler! la narrazione trans-mediale e i suoi effetti collaterali

Emiliano Chirchiano
Università di Napoli Federico II

Abstract

Nella cultura pop americana per *spoiler* si intendono le anticipazioni relative a trame di film, serie TV o videogiochi. Anticipare gli sviluppi narrativi può sembrare una pratica che rovina il piacere della fruizione (da qui l'utilizzo del verbo "to spoil": letteralmente rovinare, guastare). Alcuni spettatori però, talmente curiosi da non riuscire a rispettare lo svolgersi lineare della narrazione, raccolgono indizi in modo da pre-vedere il finale prima che esso venga svelato, estremizzando quel gioco di anticipo e costruzione di *mondi possibili* alla base del rapporto tra testo e lettore. La ricerca di *spoiler* diventa quindi una parte rilevante del processo di consumo amplificando il piacere della fruizione stessa. Gli spettatori, curiosi e appassionati, si riuniscono in comunità online interagendo e confrontandosi con altri soggetti con cui condividono un immaginario, prima che un'etica, un'ideologia o un'appartenenza territoriale. Le pratiche dello *spoiling*, del *fan-subbing* e del *file-sharing* sono elementi rilevanti nell'evoluzione della spettatorialità partecipativa. Un processo circolare che vede coinvolti da un lato i pubblici connessi e dall'altro l'industria culturale, in una sfida continua tra forze sempre più equilibrate.

Parole chiave: post-serialità, trans-media, cultura partecipativa, fandom

Abstract

In the American pop culture "spoiler" means the anticipations related to plots of movies, TV series or video games. To anticipate story lines may seem a practice that ruins the enjoyment of the story (hence the use of the verb "to spoil"). Some viewers, however, are so curious that they can not comply with the linear unfolding of the narrative, collecting clues to predict the final before it is unveiled. The search for spoiler becomes a significant part of the consumption process, amplifying the pleasure of enjoyment itself. The audience, curious and passionate, gather in online communities interacting and dealing with others with whom they share an imaginary. The practices of spoiling, fan-subbing and file-sharing are important elements in the evolution of participatory spectatorship. A circular process that involves on one side connected audience and on the other the cultural industry, in a continuous challenge between more and more balanced forces.

Keywords: post-serial, trans-media, participatory culture, fandom

Lo spoiler, in bilico tra aberrazione e legittimità

Le serie televisive sembrano aver raggiunto, in questi ultimi anni, uno status rinnovato. Programmate, con frequenza sempre maggiore, negli slot più importanti dei palinsesti dei canali televisivi, ottengono risultati sempre più convincenti negli indici di ascolto e di gradimento (Andò, 2013). A parte qualche anacronistica sacca di resistenza, sono viste in maniera sempre più favorevole dai critici - anche quelli di matrice più elitaria - e sono diventate oggetto privilegiato di riflessione per la ricerca, come evidenziano i numerosi convegni e gli studi a esse dedicati. La trasformazione di questo prodotto mediale è profonda: da forma di intrattenimento dal contenuto semplice e accessibile a tutti, dedicato a un pubblico indistinto e generalista e quindi veicolo privilegiato per la pubblicità (come nel caso delle cosiddette soap opera) a oggetto di incredibile investimento passionale: basti osservare il coinvolgimento, sui maggiori social media (ma anche sulle prime pagine dei quotidiani, cartacei e on-line) ottenuto da serie come *Game of Thrones*, *Gomorra*: la serie o *Breaking Bad*, da parte di un pubblico sempre più colto e selezionato.

Tra le tante pratiche sociali che si creano attorno alla serialità televisiva, in questo paper ne analizzeremo una dalla natura apparentemente ambigua: lo *spoiler*. Nella cultura pop americana per *spoiler* si intende l'anticipazione relativa alla trama di un film, una serie TV o un videogioco. Anticipare gli sviluppi narrativi può sembrare una pratica tesa a rovinare il piacere della fruizione (da qui l'utilizzo del verbo "to spoil": letteralmente rovinare, guastare). Alcuni spettatori però, talmente curiosi da non riuscire a rispettare lo svolgersi lineare della narrazione, raccolgono indizi in modo da anticipare, pre-vedere il finale prima che esso venga svelato, estremizzando quel gioco di anticipo e costruzione di "mondi possibili" (Eco, 1979) alla base del rapporto tra testo e lettore. Studiare le serie televisive e le loro complesse forme narrative nell'epoca della cultura convergente (Jenkins, 2007) ci mette di fronte a un quadro teorico che, partendo dalle forme testuali e le loro derivazioni, arriva a includere le pratiche messe in atto dai pubblici mediante l'ausilio dei cosiddetti "nuovi" media. Se, da un lato, le fiction hanno oltrepassato i confini dei singoli mezzi di comunicazione ri-configurandosi come narrazioni trans-mediali, ossia integrazione e fusione di diverse esperienze dell'entertainment suddivise su piattaforme mediali differenti (Giovagnoli, 2012), dall'altro, la natura del pubblico, definitivamente de-massificata, appare de-strutturata, frazionata in gruppi differenziati ma allo stesso tempo strettamente inter-connessi (Brancato, 2011). In questo scenario di ininterrotta trasformazione, i rapporti di forza tra produzione e consumo appaiono continuamente alla ricerca di un equilibrio, influenzando direttamente le storie e il modo in cui esse vengono narrate. Lo storytelling delle serie televisive si basa su una complessità narrativa che comprende più linee di sviluppo, presupponendo forme di attività connessa da parte dei pubblici-utenti (Boccia Artieri, 2012). La ricerca di spoiler diventa quindi una parte integrante del processo di consumo televisivo, anticipando e, paradossalmente, amplificando il piacere della fruizione stessa. Sempre più serie, infatti, sono progettate per coinvolgere lo spettatore in una sfida intellettuale, volta alla soluzione dei misteri presenti nella trama, mediante una ricostruzione iper-testuale dell'universo narrativo. Arcani funzionali ad alimentare la curiosità degli spettatori, in modo da indurli al consumo di testi secondari e a mantenere alta l'attenzione verso la serie nei periodi in cui essa non è in onda. Strategie, queste, che mirano alla creazione di una fan-base composta da spettatori appassionati che non si limitino alla fruizione televisiva e al successivo

acquisto di DVD e gadget correlati, ma, facendo comunità, partecipino - più o meno inconsapevolmente - alla promozione cross-mediale del brand.

Sono pochi i casi in cui la ricerca sulle comunità di fandom e sulle tecniche di consumo testuale si è occupata della pratica dello spoiler. Già la parola stessa è contrassegnata da un'accezione fortemente negativa: richiama qualcosa di irreversibilmente rovinato, il risultato di una pratica errata, aberrante. Ma come ci fanno notare Jonathan Gray and Jason Mittell (2012), sono proprio l'aberrazione e l'anormalità a costituire il limite della normalità: osservare e comprendere i motivi che portano il pubblico a queste determinate pratiche, i motivi che sono dietro al piacere di "rovinarsi" la storia, può dirci qualcosa in più riguardo ai processi di coinvolgimento delle narrazioni. Sebbene non rappresentino la maggioranza degli spettatori, i fan dello spoiler non sono una rarità: numerosi siti internet sono interamente dedicati a questa materia, alcuni dei quali con un notevole ritorno di popolarità (ad esempio www.spoilerfix.com o www.spoilertv.com).

Nonostante le "terribili" origini etimologiche del termine, lo spoiler sta diventando sempre più un comportamento - in qualche modo - accettabile, incorporato nelle strategie di consumo a disposizione del fandom, costringendoci quindi a rivalutare quali siano le strategie di "normale" coinvolgimento narrativo nella cosiddetta "era digitale". Come sottolinea Cornel Sandvoss (2005), gli oggetti (e aggiungiamo, le pratiche) associati al fandom possono diventare a loro volta oggetti di fandom, in certi casi soppiantando il testo primario. Assistiamo quindi, a uno spostamento della dedizione dal testo televisivo al para-testo, creato dalla comunità. Possiamo guardare allo spoiler, quindi, come alla risposta a una sfida degli autori al pubblico, che si ritrova ad avere un potere accomunante in quanto oggetto esso stesso di fandom. Para-testi che riescono a conquistare pari dignità del testo costitutivo, tali da essere studiati e decodificati, fino alla creazione delle cosiddette *fan-theories* e *fan-fiction*, veri e propri testi narrativi creati per cercare di anticipare le conclusioni del testo ufficiale o per espanderne il dominio con nuovi personaggi e nuove storie.

Ci troviamo di fronte a una narrazione "condivisa", che estende il momento della fruizione mediante nuove attività collegate alla condivisione dei contenuti proposti ed alla loro reinterpretazione. Le forme del racconto vengono distorte, scompaginate a piacimento dal pubblico: viene meno l'unicità della figura autoriale, portando alla ribalta nuove forme collettive e partecipative di espressione. Il travalicamento dei confini tra consumo e produzione stabilisce l'affermazione di una figura di consumatore lontana anni luce da quella ipotizzata dalla dottrina di scuola francofortese: un consumatore libero, non solo di scegliere, ma di partecipare attivamente al processo creativo dei prodotti culturali, attraverso la creazione di propri contenuti.

Le tre ere dello spoiler: *Twin peaks*, *Lost*, *Westworld*

La pratica dello spoiler è una caratteristica collaterale di quella che Sergio Brancato definisce Post-Serialità (2011), della quale possiamo identificare l'inizio con la messa in onda, nel 1990, della serie - oramai vero e proprio *cult* - *Twin Peaks* di David Lynch. Questa nuova forma di serialità si distacca dal panorama televisivo contemporaneo per alcuni, determinanti fattori:

- Coinvolge personalità del mondo dello spettacolo che hanno costruito la loro reputazione in altri domini considerati più *legittimi*, come quello cinematografico.
- Non si rivolge più a un pubblico generalista, vasto quanto prevedibile, le cui reazioni restavano nell'ombra.
- Mette in scena personaggi complessi, lontani da stereotipi consolatori.
- Introduce una continuità tra gli episodi, che non sono più semplici iterazioni procedurali di un cliché prestabilito ma espressione di una scrittura più complessa, di stampo letterario.
- Fa largo uso di citazioni e rimandi alla cultura cinematografica e televisiva, affrontando anche argomenti solitamente banditi da quest'ultima, come – ad esempio – violenza, omosessualità e razzismo.

Twin Peaks, dicevamo: la serie che più di ogni altra ha segnato una spaccatura netta nel mondo seriale, spostando in avanti i confini di quelli che, fino alla sua messa in onda, erano considerati invalicabili dalle narrazioni televisive. La serie di David Lynch, arrivato a lavorare per la TV dopo aver raggiunto la notorietà come regista cinematografico, non sarebbe potuta esistere senza i cambiamenti in corso in tutto il sistema dei media. Oltre alla maestria dello storytelling del regista statunitense e del suo co-sceneggiatore Mark Snow (autore, successivamente, di X-Files), Twin Peaks deve molto del suo successo all'esistenza di due innovazioni tecnologiche che avrebbero rivoluzionato l'interno sistema dei media: l'avvento del videoregistratore e quello delle primissime reti telematiche, basate sull'apporto amatoriale delle BBS e sulla rete Usenet, antesignani delle moderne forme di comunicazioni basate su internet.

Come descrive Henry Jenkins (1995) in una delle sue prime disamine sulle comunità di pubblici connessi, la possibilità di discutere - in una piattaforma che oltrepassa i limiti dello luogo - anche solo da parte di un ristretto gruppo di utenti (siamo nei primi anni 1990, periodo in cui la telematica è una pratica di nicchia a disposizione di pochi, appassionati, *nerd*) è fondamentale per rilevare il potenziale dirompente dei nuovi testi televisivi. *Twin Peaks* è una serie misteriosa e piena di enigmi, ben lontana nella struttura dai telefilm procedurali a cui era abituato il pubblico. Una serie caratterizzata da una narrazione orizzontale, difficilmente decifrabile da uno spettatore occasionale, distante dalla struttura classica formata da crimine, indagine e risoluzione. Per essere compresa a pieno - o per cercare di anticipare la risoluzione degli enigmi - diventa fondamentale la possibilità di ri-vedere un episodio. Per questo motivo a supporto del pubblico arrivano i videoregistratori, primo strumento a rompere le catene del palinsesto, permettendo la registrazione e la re-visione libera dagli orari imposti dai network.

Una volta individuato un particolare o messa a punto una fan-theory che possa spiegare, anticipando la serie stessa, le direzioni che questa abbia intenzione di intraprendere, c'è bisogno di comunicarla al resto del fandom: nasce quindi l'esigenza di sfruttare una rete telematica che permetta di mettere in collegamento quante più persone è possibile, in uno sforzo di "intelligenza collettiva" (Levy, 2002), mediante l'utilizzo di Usenet. Usenet era - ed è ancora - una rete mondiale formata da migliaia di server tra loro interconnessi, ognuno dei quali raccoglie gli articoli (o news, o messaggi, o post) che le persone aventi accesso alla rete inviano in una data gerarchia, in un archivio ad accesso pubblico, organizzato in gerarchie tematiche che contengono vari thread sullo stesso tema. (Jensen & James, 2002).

Un sistema di comunicazione asincrono, nato in ambienti universitari con scopi scientifici, il cui utilizzo è stato subito deviato, re-inventato, e piegato a scopi per i quali non era stato immaginato (de Certeau, 2002). Dopo poche settimane dalla messa in onda della prima puntata di *Twin Peaks*, scrive Jenkins (1995), il newsgroup *alt.tv.twinpeaks* divenne uno dei gruppi più attivi e prolifici di tutto il network, con più di venticinquemila persone coinvolte nella discussione sugli esiti della serie. All'interno del gruppo c'era chi teneva traccia di ogni evento narrativo, chi riportava interviste agli attori apparsi sulla stampa locale, chi decifrava – con la collaborazione degli altri spettatori - i criptici dialoghi apparsi negli episodi. La rete era diventata anche il veicolo principale per scambiarsi, tramite posta, videocassette VHS con gli episodi registrati, creando una proto-rete di scambio *peer to peer*, che caratterizzerà, nel decennio successivo, l'ascesa dei pubblici connessi. Lo spazio tra un episodio e un altro permetteva al pubblico di formulare speculazioni e teorie, individuare elementi che anticipavano l'esito degli episodi successivi su altri media (stampa, interviste televisive): per questa avanguardia non è più importante godersi semplicemente la narrazione, bensì emerge l'esigenza di risolvere l'enigma principale, “Chi ha ucciso Laura Palmer?” anche con il rischio di *rovinare* (o potremmo usare il neologismo *spoilerare*) il racconto. David Lynch per primo intuì il potenziale di coinvolgimento di una narrazione seriale complessa, densa, disseminata di indizi e di enigmi con cui ingolosire il pubblico.

Poco più di un decennio dopo, una nuova serie, *Lost*, di J.J. Abrams, sfruttò gli stessi meccanismi - ma avvalendosi di nuove tecnologie, questa volta incentrate interamente sui media digitali - per instillare nel pubblico la voglia di cooperare per risolvere e anticipare gli esiti della serie. A differenza di *Twin Peaks*, *Lost* ha dovuto fare del *mystery* la sua cifra stilistica per sopperire alla mancanza di un plot iniziale: la serie nasce infatti dall'idea abbozzata da un producer del network ABC, Jeffrey Lieber, corroborata dallo sforzo creativo di J.J. Abrams, Damon Lindelof e Carlton Cuse. Sfidare il pubblico a un gioco – per usare le parole di Jenkins – di gatto col topo, ha innescato un meccanismo di coinvolgimento simile a quello della fortunata serie di Lynch, ma, vista l'evoluzione del sistema dei media della metà degli anni duemila, con differenti protagonisti e diverse proporzioni. *Lost* si trasforma in un evento mondiale: seppur non trasmesso in contemporanea in tutto il mondo - il sistema televisivo dell'epoca non credeva questa potesse essere un'esigenza del pubblico - alle VHS spedite per posta di cui parlavamo poc'anzi, si sostituiscono i “rip”, video-registrazioni digitalizzate condivise tramite i primi network *peer to peer*, in particolare *eMule* e *Bittorrent*. I fan accedono con facilità alla rete che non è più uno strumento elitario e disponibile solo nelle università; la banda larga, tramite le reti ADSL, inizia a arrivare nelle case di ogni singolo spettatore, iniziando quel processo di integrazione e di erosione degli spazi a discapito dei mezzi di comunicazione di massa. Per una serie incentrata sul mistero, sulla disseminazione di indizi, diventa fondamentale la visione contemporanea col resto del mondo, per poter poi discutere sui forum e sulle nascenti forme di social network. Non solo fan-theory ma anche la possibilità di rivelare anticipazioni, mediante foto rubate dai set, o voci di corridoio provenienti da insider o sedicenti “gole profonde” all'interno della produzione. Il forum più importante diventa www.4815162342.com (prendendo il nome dalla misteriosa sequenza numerica che caratterizza tutta la serie), ma anche il blog *DarkUFO* diventa punto di riferimento, raccogliendo spasmodicamente ogni tipo di informazione disponibile: dai fotogrammi in HD (altra

innovazione tecnologica) ingranditi per cogliere indizi nascosti, alle trascrizioni di interviste e sinossi apparse sui mass-media di tutto il mondo. Il fandom, utilizzando i mezzi a propria disposizione, ha creato una vera e propria infrastruttura che mantiene e che interagisce, seppur in maniera indiretta, con gli autori della serie che, leggendo i forum (o, per usare un termine gergale che identifica questo tipo di attività passiva, *lurkando*) possono ottenere un feedback molto più granulare rispetto ai banali dati di audience e share.

Arriviamo quindi al 2016 e alla serie *Westworld* (HBO, 2016). Nell'epoca in cui la gabbia del palinsesto riesce a trattenere sempre meno prodotti audiovisivi, esistono ancora network che trasmettono (seppur su più piattaforme, in streaming) le puntate di una fiction seriale a cadenza settimanale, permettendo agli spettatori di utilizzare l'intercapedine che si crea tra un episodio e l'altro per cercare di anticipare, analizzare approfonditamente e risolvere i misteri che caratterizzano il racconto. Possiamo constatare come le stesse pratiche che abbiamo analizzato negli esempi precedenti persistano, oramai diffuse su scala mondiale. I network permeano le vite mediante dispositivi personali: le pratiche che in origine erano racchiuse nei computer delle università collegate a *Usenet* e poi nei pc casalinghi ci accompagnano, tramite smartphone e social network, invadendo ogni luogo e ogni tempo. Le serie vengono trasmesse ancora via etere, cavo e satellite come negli anni 90, vengono ancora condivise tramite canali *illegali* e personali come il file-sharing, come accadeva all'inizio del XXI secolo, ma anche quest'ultima pratica è stata assorbita dall'industria, che ora offre la possibilità di visionare qualunque episodio in streaming, ufficialmente, su tutti i propri dispositivi. Per quanto riguarda la serie in questione, *Westworld*, assistiamo a un sorpasso peculiare: lo sforzo di intelligenza collettiva del pubblico, mediante analisi e spoiler, arriva a decodificare quasi tutti gli enigmi presenti nella prima stagione dopo pochi episodi: diventa sempre più complesso riuscire a costruire un universo narrativo coerente e allo stesso tempo misterioso senza concedere, agli spettatori più accaniti, di sciogliere con largo anticipo le trame, anche quelle all'apparenza più intricate. Forse, per questo genere di narrazioni, il *bingewatching* - la fruizione bulimica di intere serie i cui episodi sono distribuiti "in blocco", senza rispettare alcuna cadenza seriale - smontando di fatto la sincronia dei pubblici, obbliga ogni spettatore a contare solo su sé stesso per risolvere i misteri della trama, permettendo agli autori di riprendere in mano il controllo sulla storia.

Lo spoiler, la potenza comunitarizzante dell'anticipazione

Abbiamo visto come le narrazioni delle serie tv si predispongono sempre di più seguendo una segmentazione cross-mediale basata, innanzitutto, su una complessità narrativa che abbraccia più linee di sviluppo, presupponendo forme di attività connessa da parte dei pubblici-utenti (Boccia Artieri, 2012).

I pubblici spesso raccolgono queste stimolazioni agendo all'interno degli spazi interattivi istituzionali; soprattutto propongono esse stesse altri ambienti di frequentazione, discussione e fruizione della serie. Sono spazi gestiti in modo autonomo, regolati da proprie abitudini e rituali che assumono forme diverse: dai blog alle pagine Facebook, dai forum ai canali di YouTube. Si tratta di nuove modalità di connettersi alle storie, in particolare a quelle basate su strutture narrative articolate, per renderle idealmente raggiungibili da qualunque spazio e in qualsiasi momento (Mascio, 2014).

Lo spoiler viene visto come la risposta di una sfida tra autori e pubblico che si ritrova ad avere un potere accomunante in quanto oggetto esso stesso di fandom: un para-testo che ha

pari dignità del testo originale, tale da essere studiato e decodificato, fino alla creazione di nuovi racconti, le *fan-theories* e le *fan-fiction*, veri e propri testi narrativi creati allo scopo di anticipare o estendere le conclusioni del testo ufficiale. Non di rado, infatti, questi testi finiscono per sfociare in nuove narrazioni completamente autonome dal testo originale o in riletture che, osservate successivamente, si rivelano più attente e attinenti alla mitologia della narrazione autentica. È il caso, ad esempio, della *Lost time loop theory* (reperibile ancora sul sito web www.timelooptheory.com), teoria sviluppata “in corso d’opera” dai fan, basata sulla narrazione progressiva e sugli spoiler raccolti in rete che costruisce un finale per molti più soddisfacente rispetto a quello originale.

A questo punto possiamo dare una definizione di spoiler che vada oltre il semplice e pruriginoso soddisfacimento di una curiosità a discapito del tempo diegetico della narrazione. lo spoiler è una strategia che il pubblico usa come meccanismo di difesa in risposta alle sfide sempre più complesse e accattivanti da parte degli autori. Lo spoiler, la sua ricerca, la sua diffusione, ha un forte potere accomunante tanto da diventare esso stesso oggetto di un fandom specifico di pari dignità testuale della narrazione originale. Anche attorno alle fan-theory, elaborate dagli spettatori sulla base degli stimoli trovati e diffusi in rete (dallo spoiler all’analisi dettagliata dei fotogrammi di un episodio), si instaurano specifiche pratiche sociali. I pubblici attivi cercano di anticipare la narrazione, disvelando i misteri proposti, tenendo sempre presente la coerente “tenuta” del *mondo possibile*. Le ipotesi più accreditate vengono lungamente discusse e sperimentate. A partire da ciò che viene visto nelle diverse puntate, il fandom cerca di ricostruire la fabula attraverso il dipanarsi l’intreccio, verificando le diverse ipotesi sulla base degli avvenimenti di ogni episodio seriale. Come abbiamo affermato prima, il mistero, l’uso del cliffhanger - l’interruzione brusca e inaspettata del racconto - servono a coinvolgere emozionalmente lo spettatore nella speranza di alimentare l’engagement col prodotto televisivo oltre i tempi della semplice fruizione. Ma oltre a questi desiderati effetti collaterali, ne emergono altri che, al di là degli scopi preposti, arrivano a mutare radicalmente gli equilibri dello scenario televisivo. Nei paesi non anglofoni come il nostro, in cui i prodotti statunitensi vengono mediati attraverso adattamenti linguistici, alimentare “artificialmente” la curiosità dello spettatore ha contribuito all’affermazione della condivisione peer to peer (per ricercare nuovi episodi, già trasmessi nei paesi d’origine ma ancora inediti in Italia) e del fenomeno del *fan-subbing* per sopperire alla mancanza del doppiaggio.

Facciamo un piccolo passo indietro. I pubblici italiani, in particolare le generazioni cresciute negli anni 90, hanno costruito il proprio immaginario spettatoriale mediante contenuti seriali d’importazione. È il momento, per intenderci, in cui i palinsesti dedicati al pubblico adolescenziale erano costituiti per la maggior parte da *teen drama* americani. Questa stessa generazione è anche la prima ad aver integrato i nuovi media nelle proprie abitudini di consumo. Alla passione generazionale per la serialità statunitense si affianca il conseguimento di competenze nuove concernenti l’uso delle tecnologie digitali e l’interazione on-line. Le abitudini di consumo degli appassionati di telefilm si sono quindi evolute parallelamente alle nuove offerte dei media digitali, come i collegamenti ADSL a banda larga e i formati seriali trans-mediali. I fan dei telefilm, non soddisfatti dalla programmazione delle serie Tv nelle reti italiane - che non sempre hanno brillato per regolarità delle trasmissioni e accuratezza dell’adattamento - hanno quindi adottato le reti peer to peer come canali di acquisizione alternativa degli episodi

(in lingua originale). La passione per le serie TV, quindi, converge con le emergenti culture partecipative legate alla rete, sviluppando nuove forme comunitarie. Gli spettatori, curiosi e appassionati, si riuniscono online interagendo e confrontandosi con altri soggetti con cui condividono un immaginario, prima che un'etica, un'ideologia o un'appartenenza territoriale. Il consumo mediale, oltre a dare vita a forme di socializzazione dell'esperienza di fruizione, può anche stimolare i consumatori stessi a diventare produttori di contenuti. In particolare, i membri dei soggetti collettivi in analisi, cominciano a produrre i sottotitoli delle serie Tv per consentire ai fan italiani di comprenderne i dialoghi in lingua originale.

La pratica del fan-subbing (dalla contrazione di *fan* e *subtitling*), emersa per la prima volta nelle comunità statunitensi di appassionati di anime giapponesi, si è così diffusa anche nelle culture seriali italiane. Nel sistema cross-mediale affiora spontaneamente un eterogeneo circuito distributivo di contenuti (i numerosi e vari canali del peer to peer, da *eMule* a *Bittorrent*, da *IRC* a *WinMX*) che consente di vedere gli episodi in anteprima e in lingua originale. I fan, a questo punto, possono così evitare le “costrizioni” dovute al meccanismo di broadcast tradizionale: possono aggirare il doppiaggio italiano che spesso non consente di fruire il prodotto nella forma in cui era stato concepito originariamente, ma, soprattutto, possono appagare la curiosità intellettuale e il coinvolgimento emotivo creati dalla forte serializzazione dei moderni telefilm. La distribuzione di serie come *Lost*, ad esempio, concepite per incentivare la curiosità e la partecipazione degli utenti, hanno stimolato l'emergere di circuiti di distribuzione e di produzione amatoriali molto più rapidi di quelli commerciali. All'interno delle culture partecipative sono quindi emersi sia un sistema di distribuzione amatoriale trans-nazionale sia processi di mediazione nazionale operati dai sottotitolatori che regionalizzano i contenuti stranieri in funzione della propria comunità linguistica (Barra, 2009).

L'affermazione di questo nuovo modello di fruizione, slegato dalla trasmissione broadcast, minaccia il sistema *ingessato* costituito dal monolitico palinsesto delle reti - soprattutto quelle generaliste - televisive. Tra il pubblico partecipativo e l'industria culturale la tensione è palpabile. Queste trasformazioni hanno avuto ricadute significative sul sistema televisivo italiano, che, trovandosi forse per la prima volta ad inseguire il pubblico in questi territori, rivoluziona i processi di distribuzione e localizzazione delle serie Tv. Esempio può essere il paragone tra la distribuzione italiana di *Lost* e il più recente “*The Walking Dead*”. Mentre nel 2004 la prima stagione di *Lost* è stata programmata dalla Pay Tv italiana con un ritardo di circa sei mesi, dal 2013 “*The Walking Dead*” è trasmesso con solo poche di distacco dalla messa in onda statunitense. Alcuni episodi eccezionalmente rilevanti, come i *season finale* o i *series finale* che, concludendo la stagione o l'intera serie sono particolarmente significativi ai fini della risoluzione dell'intreccio narrativo, vengono addirittura trasmessi in contemporanea col paese d'origine. Si tratta solo di un esempio di una tendenza alla sincronizzazione dei pubblici internazionali come effetto della convergenza digitale (Jenkins, 2007), che presuppone anche tempi più ristretti per il processo di adattamento e doppiaggio in italiano. In alcuni casi, i network hanno fatto riferimento diretto ad alcuni gruppi di fan-subbers, che, pur mantenendo un approccio amatoriale, hanno ottenuto risultati rapidissimi e qualitativamente più che sufficienti.

Le pratiche dello spoiling, del fan-subbing e del file-sharing sono elementi rilevanti nell'evoluzione della spettatorialità partecipativa. Un processo circolare che vede coinvolti da un

lato i pubblici connessi e dall'altro l'industria culturale, in una sfida continua tra forze sempre più equilibrate. Gli autori trans-mediali progettano esperienze narrative sempre più stimolanti e coinvolgenti, cui gli spettatori rispondono modellando le tecnologie di rete per soddisfare i propri bisogni, dando vita a fenomeni impreveduti (ma non sempre sgraditi) dall'industria.

Le pratiche dello *spoiling*, del *fan-subbing* e del *file-sharing* sono elementi rilevanti nell'evoluzione della spettatorialità partecipativa. Un processo circolare che vede coinvolti da un lato i pubblici connessi e dall'altro l'industria culturale, in una sfida continua tra forze sempre più equilibrate.

Gli autori trans-mediali progettano esperienze narrative sempre più stimolanti e coinvolgenti, cui gli spettatori rispondono modellando le tecnologie di rete per soddisfare i propri bisogni, dando vita a fenomeni impreveduti (ma non sempre sgraditi) dall'industria.

Conclusioni

Possiamo definire lo "spoiler" come Una strategia che risponde a una sfida tra pubblico e autore, attuata mediante una pratica accomunante volta a decifrare i misteri della narrazione, che genera paratesti che diventano a loro volta oggetto di *fandom*, con la nascita di comunità e siti dedicati alla loro diffusione. Nel nuovo scenario trans-mediale che si configura per ospitare le narrazioni filmiche, Aldo Grasso identifica un nuovo scenario in cui

La televisione sembra cambiare radicalmente, tra nuove reti ed offerte, consumi in ogni luogo e in ogni momento, il web che fa da meta medium [...] nell'area della produzione emerge la necessità di un approccio diverso al prodotto televisivo, che tenga in considerazione le differenti potenzialità della sua natura convergente e transmediale [...] cambiano i modi attraverso i quali si può sancire il successo televisivo: c'è il successo generalista, rilevato ogni mattina dai dati d'ascolto; c'è il successo di nicchia, più vicino alle pratiche di *fandom*; c'è poi il successo convergente. Un programma ottiene questo successo quando riesce ad innescare discorso, a far parlare di sé sia nelle reti sociali di relazione che nel più ampio panorama mediale (Grasso, Scaglioni, 2010).

L'attesa, lo spazio vuoto tra una serie e la successiva, si ri-configura come un meccanismo che permette ai pubblici di meditare sulle storie durante le fasi di *stand by* della programmazione. La sospensione fra una stagione e l'altra viene riempita da una tensione che si manifesta in modi diversi nelle relazioni online, occupando più livelli discorsivi. È determinata dal desiderio di congiunzione con la Serie tv; ed è forse proprio tale desiderio a muovere un'organizzazione narrativa basata sul percorso che mette in relazione le audience con l'oggetto desiderato (Vulli, 2002).

La convergenza del sistema dei media, tangibile nelle molteplici modalità di fruizione che gli spettatori possono seguire per consumare i prodotti narrativi, permette a questi ultimi di poter determinare e anticipare le storie che precedentemente potevano essere seguite in maniera passiva.

Come sostiene Jenkins (2008), lo scontro tra la spinta *top-down* della convergenza dei soggetti produttivi (che fanno macchina, unendo le forze, creando macro-sistemi che comprendono società specializzate in ogni settore dell'entertainment, come ad esempio il colosso formato da Disney, Pixar, Abc, Apple e Marvel) e quella *bottom-up* della convergenza

dei pubblici, di matrice spontanea, è la causa principale dei cambiamenti osservati nel panorama mediale.

Questo ecosistema è attraversato da correnti contrastanti: attorno a queste aree di incontro e scontro, a queste forme di negoziazione, si definiscono i confini dell'ambiente comunicativo convergente. Tramite le pratiche di *spoiling* il testo narrativo diventa familiare prima della sua stessa fruizione; l'anticipazione permette allo spettatore di controllare la propria risposta emotiva, consente al pubblico di gestire autonomamente i termini della suspense. In quest'ottica i fan dello *spoiler* possono sembrarci meno aberranti: la suspense, quando troppo spinta, può mettere in secondo piano le dinamiche narrative e relazionali tra i protagonisti. Lo spoiler, in conclusione, è solo uno degli strumenti a disposizione dei pubblici connessi per avvantaggiarsi nella decodifica dei misteri inseriti nella narrazione, per sottrarre agli sceneggiatori parte del potere autoriale e rendere, in qualche modo, "proprie" le storie in cui ci si sente particolarmente coinvolti.

Bibliografia

- Andò, R. (2013), *Tempo di fruizione e forme di socialità on line: come cambia il rapporto tra serialità e audience nella connected television*, in Buonanno, M., a cura di, *Tempo di fiction*, Liguori, Napoli, 107-120.
- Artieri Boccia, G. (2012), *Stati di connessione: pubblici, cittadini e consumatori nella (social) network society*. Franco Angeli, Milano.
- Barra, L. (2009), *The mediation is the message: Italian regionalization of US TV series as co-creational work*, in «International Journal of Cultural Studies», 12 (5), 509-525.
- Brancato, S. (2011), *Post-serialità. Per una sociologia delle tv-series. Dinamiche di trasformazione della fiction televisiva*, Liguori, Napoli.
- De Certeau, M. (2001), *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma.
- Eco, U. (2006), *Lector in fabula: la cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, (Vol. 27), Bompiani, Milano.
- Giovagnoli, M. (2013), *Transmedia: storytelling e comunicazione*, Apogeo, Milano.
- Grasso A., Scaglioni M. (2010), *Televisione convergente. La tv oltre il piccolo schermo*, LINK idee per la televisione, Milano.
- Gray J., Mittell J. (2007), *Speculation on spoilers: Lost fandom, narrative consumption and rethinking textuality*, in «Particip@tions», 4(1), 1-35.
- Jenkins, H. (1995), "Do you enjoy making the rest of us feel stupid?" Alt.tv.twinpeaks, the trickster author and viewer mastery in Lavery, D., a cura di *Full of secrets: Critical approaches to Twin Peaks*, Wayne State University Press, 51-59.
- Jenkins, H. (2007), *Cultura convergente*, Maggioli Editore, Rimini.
- Jenkins, H. (2008), *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, (Vol. 28), FrancoAngeli, Milano.
- Jansen, E., & James, V. (2002), *NetLingo: the Internet dictionary*, Netlingo Inc.
- Lévy, P. (2002), *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli editore, Milano.
- Martin, B. (2013), *Difficult men: behind the scenes of a creative revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*, Penguin, Londra.
- Mascio, A. (2014), *La narrazione dell'attesa. Aspettative e attività delle audience nelle pause di programmazione delle serie tv.*, in «Between», 4(8).
- Sandvoss, Cornel. (2005), *Fans: The mirror of consumption*, Polity. Cambridge.

Nota bio-bibliografica

Emiliano Chirchiano, laureato con lode in “Comunicazione sociale, pubblica e politica” alla Federico II di Napoli con una tesi che indaga l'evoluzione e il ruolo cruciale della figura del “nerd” nel sistema dei media, è attualmente studente di dottorato di ricerca in “Scienze sociali e statistiche” presso l'ateneo Federiciano. È autore di articoli in materia di comunicazione e sociologia dei media pubblicati su importanti riviste scientifiche (Mediascapes Journal, H-Ermes journal of communication, Quaderni del circolo Rosselli, Comunicazioneepuntodoc). I suoi interessi di ricerca orbitano attorno l'influenza reciproca tra società e media, in particolare al rapporto ibridante tra tecnologie di rete, media audiovisivi e videogame.

<https://unina.academia.edu/EmilianoChirchiano>