

SATTO ANALISI **Mappare le reinvenzioni culturali intorno a “The Hunger Games”**

21 novembre 2013: il fenomeno Katniss Everdeen è al suo culmine. *The Hunger Games – La ragazza di fuoco* (*Catching Fire*, Francis Lawrence, 2013) esce in contemporanea nelle sale di cinquanta paesi, creando “un evento di proporzioni epiche” (<http://www.broadwayworld.com/bwwmovies/article/THE-HUNGER-GAMES-CATCHING-FIRE-to-Be-Released-in-China-1121-20131120>). Il lungometraggio è primo per incassi il 26 novembre 2013. Si tratta del secondo capitolo della serie di film adattati dalla saga di romanzi per adolescenti (*young adults*) di Suzanne Collins, di cui Katniss è la protagonista. La vicenda si svolge in un futuro post-apocalittico: Panem, un’America del Nord divisa in dodici distretti, è sottomessa a un governo totalitario che si garantisce una stabilità fondata sul terrore. Gli Hunger Games, giochi al massacro trasmessi in diretta televisiva, sono l’annuale celebrazione del potere: ventiquattro “tributi” scelti tra gli adolescenti maschi e femmine di ogni distretto, condotti in un’arena, devono combattere fino a che non ne resti in vita uno solo. “Hunger Games”¹ costruisce il suo fandom su una già nutrita base di lettori e intreccia spettacolo, violenza, un triangolo amoroso, un sottotesto politico flessibile e un discorso sulla messa in scena di sé: tutti elementi che gli hanno permesso di diventare un monumento sacro della cultura adolescente.

Siamo di fronte a un fenomeno di saturazione mediatica: best-seller letterario in tre tomi, due film (più altri due in produzione), una serie di spazi interattivi sul web (dalle pagine Facebook al finto sito ispirato alle riviste patinate che riporta le novità della moda di Capitol City) e innumerevoli artefatti di natura paratestuale: un *casual game* scaricabile su iTunes, spillette con la ghiandaia imitatrice portafortuna, libri di ricette. Negli anni, “Hunger Games” è stato esplorato, remixato, parodiato. Se ne parla in un numero crescente di spazi online e offline. Sulla pagina ufficiale di Facebook, i fan superano i 12 milioni: essi hanno un nome (“tributi”) e un gesto di riconoscimento (le tre dita della mano sinistra sollevate). L’*hashtag* #capitolstyle aggrega, su Twitter, le foto di spettatori in attesa all’entrata dei cinema, vestiti come i personaggi.

Alla proliferazione di “Hunger Games” nella cultura popolare non corrisponde, per il momento, una produzione accademica di grande respiro. Si segnalano analisi del film o del libro, studi sulla capacità di Katniss Everdeen di definirsi al di fuori dagli schemi di genere o, ancora, lavori sociologici che esplorano il modello sociale rappresentato². Manca un’esplorazione del fenomeno da un punto di vista intermediale, che è invece giustificata dalla pervasività del mondo di “Hunger Games” nella sfera pubblica. In questa sede, l’obiettivo non sarà la ricerca di una definizione di un’identità dei fan, ma piuttosto la proposta di un metodo per la classificazione delle loro pratiche, al fine di fare emergere l’identità del mondo di “Hunger Games”, inteso come narrazione estesa che tiene insieme e organizza una complessità di elementi di natura variabile, sovrapposti nel tempo. Se non è possibile racchiudere tale fenomeno in un unico testo, non è possibile stabilire un’unica definizione degli spettatori connessi in rete che rispondono al mondo di “Hunger Games”. Scegliendo di seguire un percorso centrato sullo studio delle attività degli spettatori connessi sul web, ci avviciniamo all’obiettivo, parte di un progetto più ampio, di abbracciare il fenomeno “Hunger Games” come mondo.

Oggetto di questo studio saranno le appropriazioni testuali, audiovisive e su vari supporti realizzate sul web (sarà necessario, in uno studio ulteriore, fare chiarezza sull’impatto delle pratiche dei fan non connessi in rete). Un fenomeno come “Hunger Games” può essere un punto di partenza per trovare risposte sulla negoziazione fra spettatori e media in un contesto digitale, soprattutto per la sua capacità di riunire gruppi di individui fisicamente distanti che creano una “comunità di sentimento” transnazionale. Il fatto che l’origine di queste pratiche non sia sempre verificabile non è da considerarsi come un limite dell’analisi: al contrario, esso prova l’interconnessione di agenti interni ed esterni al sistema di produzione. Invece di impiegare criteri di autenticità o falsità, è più rilevante stabilire uno “stile in cui la comunità è

SATTO ANALISI



Hunger Games

immaginata³ e quindi capire in che modo ognuno di questi frammenti si articola agli altri, generando delle forme destinate a trasformarsi nel tempo. Tali frammenti non saranno da studiare esclusivamente come tracce di atti interpretativi, ma come artefatti culturali o forme di conoscenza, storicamente situati, che permettono a loro volta di generare una serie di interpretazioni di un mondo. Seguendo questa prospettiva, “Hunger Games” emerge come uno spazio di discorso in continua evoluzione, un sistema complesso all’interno del quale è necessario individuare la posizione dei molteplici frammenti mediatici.

Per una tipologia delle pratiche degli spettatori

La co-creazione del mondo di “Hunger Games” da parte dei produttori ufficiali e degli utenti si manifesta su più livelli: la delimitazione di uno spazio di discorso, la rivendicazione del valore dell’oggetto del fandom, l’esclusione di ciò che non è pertinente, la presa di distanze da altri mondi (facile bersaglio degli anti-fan è un’altra celebre saga per adolescenti, “Twilight”), fino ad arrivare alla creazione di nuovo materiale. Gli utenti danno vita a reinvenzioni, secondo la logica certaldiana del bracconaggio⁴, abitando i testi e trasformandoli a loro immagine, o ricercando il piacere dell’incontro e del meticciamiento.

Se il concetto di bracconaggio, o appropriazione indebita, può spiegare un certo tipo di pratiche, è tuttavia necessario notare che i comportamenti che dipendono dalle strategie degli attori industriali e quelli propriamente *grassroots* sono sempre più spesso interconnessi. Le recenti strategie ufficiali tendono a servirsi delle appropriazioni dal basso al fine di favorire la circolazione di discorsi nella sfera pubblica, e quindi il rafforzamento dell’immagine di marca del prodotto. Per esempio, Twitter, Facebook, e la piattaforma *The Hunger Games Explorer* (<http://www.thehungergamesexplorer.com/it/epk/catching-fire/>) aggregano una varietà di informazioni, ufficiali e apocrife, allo scopo di costruire o consolidare un sentimento di appartenenza e di costruire una comunità (vedi, sulla pagina Facebook ufficiale, il concorso per eleggere “il fan della settimana”). YouTube, Tumblr, i forum, le community e i blog personali

SATTO ANALISI

sono i trampolini di lancio per esercizi più marcatamente amatoriali, che vanno dalla parodia all'omaggio; dalla curatela dei contenutiali discussioni; dalle mini-critiche a testi più strutturati. Ci sono poi gli archivi di fanfiction, in cui "Hunger Games", al pari di innumerevoli altri mondi di finzione, diventa la materia prima per la creazione di nuovi racconti. Tutte queste attività, che servono allo spettatore connesso in rete a trasportare il mondo della finzione nel mondo reale e farne un uso quotidiano, saranno considerate come delle performance poiché la risposta al testo coinvolge altri spettatori, in un contesto determinato, secondo forme di espressività e di costruzione del senso condivise. È per un piacere personale che il fan pubblica il risultato del suo lavoro, ma anche per il desiderio di adeguarsi a una comunità. Il consumo è relazionale. Ogni individuo mette in scena se stesso, come su una scena teatrale, riprendendo la nota metafora di Goffman⁵, in un contesto di cui conosce le regole e i cui limiti egli stesso, con la sua pratica, contribuisce a definire. L'efficacia della propria performance viene verificata attraverso i commenti degli altri utenti; attraverso di essa l'utente misura l'intensità della propria coesione all'interno del *fandom*. Se la constatazione di una proliferazione di usi diversi, in una molteplicità di contesti, contribuisce a mettere in evidenza la natura mutevole di queste pratiche, è tuttavia possibile estrarre dei caratteri comuni e stabilire una griglia di analisi. Seguendo Jenkins "i testi generati dai fan non possono essere interpretati semplicemente come le tracce materiali degli atti interpretativi, ma devono essere compresi in termini propri come artefatti culturali"⁶. Gli strumenti sviluppati nel campo dell'analisi letteraria ci permettono di mettere in evidenza fenomeni di rimando, di imitazione e di trasformazione fra testi diversi. La classificazione delle pratiche ipertestuali sviluppata da Gérard Genette è utile per descrivere il legame tra l'ipotesto e il nuovo testo, che non è un commento, ma un testo derivativo che coinvolge diversi supporti⁷. Le categorie genettiane di trasformazione e di imitazione saranno estese a pratiche che vanno al di là del campo letterario: interazioni tra flussi medialità eterogenei, forme interconnesse, migrazioni tra supporti diversi. Il film diventa video o fanfiction, muta secondo il contesto e le tecniche, si trasforma. Al fine di adattare la griglia genettiana al materiale osservato, è necessario costruire nuove categorie capaci di descrivere il fenomeno di costruzione di un mondo. Genette identificava due pratiche derivate principali: la trasformazione, che coinvolge un testo, e l'imitazione, che coinvolge lo stile o un genere. Entrambe possono declinarsi secondo intenzioni diverse, dal ludico al serio passando per il satirico. Tuttavia, nel caso di mondi come "Hunger Games", la fedeltà al singolo testo viene messa in secondo piano rispetto alla necessità di organizzare e rendere visibile un insieme di informazioni complesse. Le riscritture intermediali si rivelano anche fondamentalmente transmediali, in quanto risultato di reinvenzioni convergenti, ciascuna delle quali svela in modo autonomo una parte del tutto. In una prospettiva sistemica, ogni testo diventa infatti il nodo di una rete che contribuisce alla visibilità e alla comprensione dell'insieme: per gli stessi fan, è necessario poter pensare un substrato trascendente, al quale il testo si riferisce e che ognuno dei testi contribuisce a delineare⁸. È utile, a questo proposito, parlare di "subcreazione"⁹: i diversi testi, frammentari ed eterogenei, sono implicati nella creazione di un mondo (all'interno di un mondo concepito da una serie di autori "ufficiali"), di cui il pubblico fa l'esperienza, contribuendo in modo partecipativo alla sua espansione. Si distingueranno pratiche cartografiche, che hanno la funzione di dare un senso alla complessità, alleviando lo sforzo cognitivo degli spettatori in rete; e pratiche mimetiche, che aggiungono elementi alla saturazione mediatica attraverso la riproduzione o la trasformazione di frammenti del mondo.

Pratiche cartografiche

Le pratiche cartografiche consistono nell'organizzare le informazioni riguardanti un mondo di finzione attraverso la produzione di materiale di varia natura. Il web è ricco di testi, grafici o prodotti audiovisivi che addomesticano il mondo in questione, stabilendone il ruolo nella cultura dell'utente, e che allo stesso tempo contribuiscono alla costruzione di un sapere partecipativo, colmando i vuoti cognitivi del testo.

SATTO ANALISI *Domesticazione, Traduzione*

La domesticazione è quel fenomeno in cui lo spettatore si appropria del mondo immaginario di “Hunger Games” e lo importa nel proprio mondo, estraendone gli elementi più significativi, secondo criteri che dipendono da un contesto determinato. Essa passa generalmente per una giustificazione della propria scelta, che serve a determinare lo spazio di discorso. “Di solito, sono abbastanza severo con gli adattamenti di saghe fantastiche per giovani adulti, ma questa volta è successo qualcosa di diverso” (<http://www.allocine.fr/film/fichefilm-196666/critiques/spectateurs/>). Secondo dei tradizionali criteri di distinzione, l'utente ha bisogno di spiegare il proprio entusiasmo per un prodotto “per adolescenti”, marchiato in modo negativo dal fenomeno “Twilight” e che non rientra nel canone dei prodotti culturali di qualità (“una tendenza alla telenovela da multisala”) (<http://ilmanifesto.it/storia/neologismo-della-settimana/>). Una volta stabilita la legittimità dei propri gusti, il fan potrà offrire il suo contributo alla comunità di spettatori, partecipando alle discussioni e creando materiale inedito.



Hunger Games

Tipico dei commenti nei forum è il confronto dell'adattamento cinematografico con il libro, quest'ultimo solitamente ritenuto superiore: le somiglianze e le differenze sono misurate in una logica di fedeltà o di tradimento dello stile o della lettera del testo. Numerose analisi sottolineano la natura intertestuale del mondo, proponendo dei confronti con riferimenti mitologici o con altri film, tentando di chiarire i pregi o difetti di ciascun adattamento. Discorso politico, morale ed estetico si intrecciano costruendo un sapere spesso modellato su quello ufficiale (accademico o giornalistico), che va a sommarsi al testo originale: i fan valutano le scelte di montaggio, l'interpretazione degli attori, sottolineano i rimandi intertestuali o il ruolo del film nella cultura contemporanea.

I commenti servono soprattutto a produrre informazione: essi sono i frammenti di un'inchiesta collettiva

SATTO ANALISI che serve a tenere sotto controllo una molteplicità mediatica in rapida espansione. I fan più esperti forniscono spiegazioni che permetteranno ad altri utenti di orientarsi all'interno del mondo. In molti casi, l'obiettivo è "risolvere l'ermeneutica del testo"¹⁰, e spianare i dubbi sulla trama: le recensioni degli utenti condensano le informazioni considerate utili, aggiungendo, nella maggior parte dei casi, un commento sullo stile o un giudizio globale sull'esperienza, come nella pratica giornalistica. È necessario notare che, diversamente da quanto accade per le serie televisive, nel caso dell'adattamento dal romanzo al film le difficoltà cognitive non riguardano veri e propri cliffhanger o momenti di suspense, perché la comunità di lettori possiede comunque una risposta sull'evoluzione della trama. L'attività speculativa si concentra quindi sulle scelte di scrittura e di regia, sulla scenografia e gli effetti speciali e, più in generale, sullo stile. Appare quindi naturale che alcuni siti, come Mockingjay.com, abbiano come obiettivo di raccogliere informazioni sulla trama, sulle psicologie dei personaggi e sull'avanzamento della produzione dei film, con una preoccupazione che emerge fra tutte: le scelte di casting.

In molti casi, tale attività è spiegabile in termini di traduzione, linguistica o culturale. I siti di fan italiani e francesi hanno infatti come scopo principale quello di tradurre le notizie provenienti dal mondo della produzione, quindi dagli Stati Uniti: interviste, informazioni sul capitolo successivo della saga, nomination ai Critics Awards o agli Oscar. In questi spazi, i commenti degli utenti non sono presenti (o sono estremamente rari e poco significativi). Si tratta di "comunità immaginate", dal momento in cui i fan non hanno interesse a incontrare o conoscere i nomi dei membri che le compongono, ma sono in ogni momento consapevoli dell'"immagine della loro comunione"¹¹.

Mappatura

Talune di queste tendenze trovano una rappresentazione visiva nella produzione di grafici e carte, rivelando che la natura di "Hunger Games" non risiede nella nozione di testo o opera, ma in quella di vero e proprio mondo. Da un lato, numerose rappresentazioni grafiche, come gli *infographic*, sono condivise sul web con lo scopo di esprimere visualmente, nel modo più chiaro possibile, le principali caratteristiche del mondo di "Hunger Games". Poster minimalisti, frasi, elenchi e cronologie della storia di Panem illustrano lo svolgimento della trama, con un uso ridotto di testi: tali artefatti testimoniano la volontà di racchiudere in un'unica immagine un insieme troppo ricco di informazioni. Essi hanno anche una funzione decorativa o ludica, che giustifica la loro circolazione su *social media*. Delle vere e proprie mappe (Panem con i suoi dodici distretti, cartine delle arene in cui si svolgono i giochi) sono elaborate individualmente o collettivamente, e vanno a sopperire a quella che è percepita come un'incompletezza della mappa ufficiale proposta da Lionsgate (<http://petrosjordan.wordpress.com/2013/11/17/mapping-panem-world-of-the-hunger-games/>). L'ipotesi alla base di queste pratiche è che "Hunger Games" non sia semplicemente un testo, di cui è possibile evidenziare, secondo tipologie tradizionali, i personaggi, le loro azioni, i luoghi, ma allo stesso tempo un luogo reale o un evento, di cui si può tracciare una linea di sviluppo cronologica e, seguendo una prospettiva "distante", il ruolo nella cultura contemporanea (un grafico, per esempio, mostra la posizione del romanzo di Suzanne Collins all'interno della letteratura "distopica" degli ultimi cento anni).

La natura necessariamente incompleta del testo è compensata dall'idea che il mondo immaginario può essere esplorato attraverso le stesse categorie che applichiamo al mondo reale. Il piacere della mappatura è intrinsecamente legato al fatto che possiamo immaginare un mondo che eccede le capacità dei consumatori di farne l'esperienza nella sua interezza, a causa della sua saturazione. Come nota Richard Saint-Gelais, se sappiamo che è inutile interrogarsi sulle porzioni di diegesi sulle quali il racconto tace (per esempio il nome, l'infanzia etc. della moglie del farmacista Homais), accettiamo volentieri che i mondi di finzione abbiano una consistenza comparabile al nostro mondo, e quindi non è per nulla vano porsi domande che vanno al di là della lettera del testo¹².

SATTO ANALISI È proprio questa idea che giustifica, lo vedremo, la produzione delle fanfiction. Ricordiamo, prima di concludere questa sezione, che la pratica di mappatura, finalizzata a organizzare la quantità di informazioni, a incanalarla e renderla intelligibile, è anche prerogativa di “The Hunger Games Explorer”, piattaforma sviluppata da Lionsgate che organizza in modo interattivo diverse pratiche discorsive, ufficiali e apocrife.

Pratiche mimetiche

I fan non si limitano a elaborare interpretazioni su uno dei testi e a scambiarsi informazioni sulle fasi della produzione o sugli attori, ma prendono piacere a confezionare prodotti inediti che ricontestualizzano, espandono o propongono punti di vista secondari sulle vicende. Numerose produzioni invertono il senso e le intenzioni dei personaggi, o aggiungono erotismo laddove esso non sia presente, in modo simile alle pratiche di riscrittura studiate da Jenkins. Si tratta di testi comparabili a quei “raid” in un territorio altrui che Certeau definiva braccaggi e che svelerebbero la capacità dei fan di liberarsi dagli strumenti della dominazione, di “pensare se stessi invece di essere pensati da altri”¹³. Tuttavia, una spiegazione in termini di lettura opposizionale non è sufficiente¹⁴. Sia le pratiche di imitazione che quelle di trasformazione sembrano investite dal desiderio degli utenti di imitare personaggi e caratteristiche del mondo di “Hunger Games”. Innumerevoli attività, come l’aggiunta, sulla pagina Facebook, di citazioni delle battute più celebri dei personaggi, i concorsi fotografici (<http://www.distretto13.it/>), fino alla pratica del *cosplay* passando per la creazione di *fanvid*, sono caratterizzate dal piacere di riprodurre, di imitare, di materializzare un mondo immaginario, senza la necessità di alterare il messaggio del testo di partenza. Per interagire con un mondo saturato di dettagli, il fan mette in atto pratiche di condensazione, di estrazione di un’essenza, di uno stile, dell’atmosfera, o di gesti ricorrenti, tutte pratiche ascrivibili all’imitazione; in quest’ottica, anche le trasformazioni genettiane sono parte di un processo che serve a concretizzare parti del mondo di finzione. Il desiderio di imitare è il risultato di un’attività universale: ricordiamo che, secondo Piaget, esso corrisponde a riprodurre per imparare, per appropriarsi di una tecnica o di una forma di conoscenza. Si tratta in molti casi dell’importazione di “tecniche del corpo” che già negli anni trenta l’antropologo Marcel Mauss notava nelle strade di Parigi, e che offre un interessante spunto epistemologico per l’analisi della ricezione come forma di scambio culturale¹⁵. Il cinema è sempre stato un fatto sociale totale, capace di produrre una modificazione del nostro stare al mondo : “Andate ovunque, in qualsiasi città del mondo, e vedrete donne che imitano il trucco e il taglio di capelli di Greta Garbo; giovanotti vestiti con il taglio di sartoria di George Raft, vetrine che pubblicizzano il tipo di sapone usato da Claudette Colbert o la linea di cosmetici preferita di Mae West, mentre elegantissimi giovani continentali vi salutano con la stretta di mano di Gary Cooper”¹⁶.

Trasformazione

Nelle pratiche di trasformazione, il testo originale è usato dagli autori del web come materiale scomponibile: ricomposto, esso viene messo in circolazione in una forma differente, spesso integrando tecniche diverse e contenuti esterni al testo. I *fanvid* caricati su YouTube sono un buon esempio della varietà di queste pratiche. Alcuni video propongono un’alterazione sintattica, con trasformazione totale o parziale del senso. In molti casi, il fan estrae frammenti significativi da uno dei due film e ne propone un montaggio alternativo. Tali operazioni accentuano uno dei significati del testo, per esempio nel caso di un omaggio che celebra l’amore di Katniss e Peeta (<https://www.youtube.com/watch?v=IFZ8rblG77K>) o le prodezze della protagonista (<https://www.youtube.com/watch?v=jpJdFCdZKUo>), grazie all’aggiunta di musiche scelte per il loro potere di suggestione, accompagnate da un lavoro sull’immagine (alterazione del colore, effetti di moviola).

In modo simile, i remix sono video di circa tre minuti, in cui il film diventa una fonte di immagini e suoni,

SATTO ANALISI scelti per la loro efficacia plastica e rimodellati a finalità ritmiche ed emotive. Tali esperimenti, spesso proposti come trailer alternativi, sconvolgono la capacità del trailer di restituire il senso della trama, ma hanno in compenso l'effetto di condensare certe azioni e di mettere in risalto alcuni gesti aventi un profondo valore simbolico (la mano con le tre dita alzate), le frasi o espressioni di un personaggio (<http://www.youtube.com/watch?v=iU5h7q3PbBA>). Il testo si consolida come mito, inteso come “contrazione o implosione di un processo”¹⁷. Le versioni del film “in cinque minuti” condensano in una forma breve il film, aggiungendo un commento ironico in *voice over* (<https://www.youtube.com/watch?v=pn0LXWaPxnQ>), con un effetto parodico.

Il doppiaggio, o *fundub*, che consiste nell'aggiungere nuovi dialoghi a una sequenza originale, può rispettare o stravolgere la lettera del testo (<http://www.youtube.com/watch?v=o50YoXiGuWl>) proponendo così una trasformazione con o senza intenzione satirica. Molti doppiaggi, nati dalla volontà di produrre un effetto comico, si basano sull'uso del dialetto e riferimenti extratestuali, o sulla trasposizione dei dialoghi in contesti triviali (<http://www.youtube.com/watch?v=-V0Hak0bSs>). Un doppiaggio del Québec traspone i dialoghi nel contesto della trasmissione del reality tv *Occupation Double* (<http://www.youtube.com/watch?v=NKuwJrVzNr8>), giocando sulla somiglianza del programma con gli *Hunger Games*. Gli autori di un doppiaggio prodotto in Italia, immaginano che Katniss, Peeta e Haymitch abbiano un'animata discussione riguardante gli addobbi dell'albero di Natale (www.youtube.com/watch?v=t_AVtfSbPA4). Siamo di fronte a esempi di travestimento burlesco, l'operazione che consiste nel “far parlare i re e le principesse con il linguaggio dei popolani”¹⁸. In questo caso, né la fedeltà al testo originale né la qualità dell'immagine o dell'audio sono criteri pertinenti per giudicare la riuscita dell'esperimento, che si basa sulla rapidità degli scambi e sull'uso di riferimenti culturali condivisi.

Imitazione

Se la presenza di frammenti del testo originale giustifica una classificazione delle pratiche descritte nel paragrafo precedente all'interno della categoria della trasformazione, le pratiche di imitazione consistono nella creazione *ex novo* di un testo, di un video o di un artefatto di altra natura ispirato al mondo di “Hunger Games”. L'intenzione dell'autore può essere quella di riprodurre una sequenza o un aspetto del mondo immaginario, coinvolgendo un flusso intermediale di discorsi. Come per l'attività della creazione di mappe, si tratta per il fan di stabilire i minimi termini entro cui la coerenza di “Hunger Games” può considerarsi intatta, e di darle forma con mezzi propri. In altre situazioni, come per la costruzione di oggetti simili a quelli impiegati dai personaggi (la ghiandaia imitatrice), o per la fabbricazione di omaggi (ricami, dolci) il fan non fa altro che dispiegare un insieme di arti varie per comunicare a una comunità di fan la sua passione per quel mondo.

Parodia

La parodia consiste, secondo Linda Hutcheon, nel riprodurre i tratti salienti del testo di partenza, con un'intenzione satirica: così facendo, essa contribuisce a farne apparire i caratteri essenziali¹⁹. Anche in questo caso, come per il remix, un'operazione di condensazione è necessaria. Per molti fan, infatti, pochi elementi come qualche linea di dialogo o l'azione di un personaggio sono sufficienti: la scena dell'arrivo nell'arena e l'inizio della lotta che coinvolge i “tributi” sono imitate in parodie che accentuano la goffaggine o momenti di comicità involontaria di Katniss. Alcune parodie, come un *Honest Trailer* (https://www.youtube.com/watch?v=_hp_xsUg9ws) utilizzano le immagini dell'originale alle quali aggiungono un commento audio che sottolinea la prossimità culturale con la saga “Twilight” e critica la banalità della trama, lo stile, l'unidimensionalità dei personaggi. Un'altra è centrata sull'indecisione di Katniss, contesa da Gale e Peeta, messa in scena sotto la forma di un video clip costellato di riferimenti alla povertà

SATTO ANALISI della recitazione e all'assurdità di alcune situazioni (<https://www.youtube.com/watch?v=f5GAlCVbPY8>).

L'effetto generato è spesso comico o semplicemente ludico, raramente satirico. È il paradosso della parodia: non si tratta mai di un tradimento completo dell'originale, ma al contrario, molto spesso, il risultato è quello di una celebrazione. Il duo artistico e fenomeno del web "The Hillywood Show" (<http://www.youtube.com/watch?v=SNqX31FECik>) realizza un videoclip che si serve di una canzone pop di grande successo, *Fashionista*, per interpretare in modo del tutto originale i valori effimeri della moda che sono al centro della saga, senza riprodurre una scena in particolare, con uso spettacolare di costumi e coreografie professionali (più di cinque milioni di visite, dicembre 2013). L'esagerazione delle espressioni del viso, dei costumi, dei colori, esaspera il contenuto del film, senza però alterarne il senso: l'effetto comico è raggiunto *con* il testo e non *contro* di esso.

Altri esercizi parodici adattano la storia in un contesto locale, come l'Università italiana. *E se gli studenti partecipassero agli Hunger Games* (<http://www.youtube.com/watch?v=qYxkCMTfjbM>) mette in scena una lotta all'ultimo sangue tra studenti delle diverse facoltà che si ritrovano a combattere, in un bosco, per una borsa di studio. L'intenzione comica del prodotto è rivolta sia al testo di origine che al contesto culturale (gli stereotipi dell'Università italiana). In modo simile, una versione afroamericana traspone i giochi in uno scontro tra gang rivali, in un contesto suburbano. Infine, rientrano nella logica della parodia, ma con un oggetto decisamente esterno al testo, i video che imitano l'esaltazione dei fan (http://www.youtube.com/watch?v=NND_dfJK7sM) o i *crossover*, come *Doctor Games* (http://www.youtube.com/watch?v=8C7Ys_hhHCA) che propone un riuscito *mash-up* con la serie televisiva *Doctor Who* (BBC, 1963-). In questi casi, il bersaglio della parodia è, *attraverso* "Hunger Games", un oggetto esterno: l'effetto comico è assicurato solo se lo spettatore condivide con l'autore un bagaglio culturale – extratestuale – comune.

Forgerie

Numerosi "fan made trailer" sono operazioni mimetiche senza intenzione satirica: delle *forgerie*, secondo la classificazione di Genette. Alcuni video nascono come esercizio di stile in contesti scolastici, come *Hunger Games Theology Project* (<http://www.youtube.com/watch?v=sCUBLzBg8Ps>). Se in un video come *Hunger Games Catching Fire (Parodia)*. *I Vitales* (<http://www.youtube.com/watch?v=TUL1aRmMcWU>) un gruppo di bambini riproduce la scena della "mietitura" nel cortile di casa, con recitazione stentata, sguardi in macchina e costumi di carta, le produzioni di Mainstay Pro hanno invece un'estrema cura per i dettagli che rivela un talento professionale. Ogni video di Mainstay Pro si limita a riprodurre una sola scena, estratta dal romanzo o dal film, come il dialogo tra Katniss e Peeta (<http://www.youtube.com/watch?v=HDoJQIcTQA#t=93>) che viene presentato come "test di chimica tra due attori". I commenti degli internauti testimoniano della riuscita dell'operazione: essi dichiarano la superiorità del video amatoriale rispetto allo stesso film per la sua maggiore fedeltà al romanzo. La fedeltà a un testo identificato come matrice non è però sempre un criterio valido per definire la qualità di un'appropriazione. Anche i prodotti che non rispettano la lettera del testo, che la stravolgono, oppure che dilatano il mondo di partenza per seguire ipotesi alternative hanno il loro spazio nel sistema complesso delle produzioni dei fan. Essi mostrano la possibilità di fare uso della *diegesi* nella sua accezione filmologica come "spazio in cui si svolge la storia". Un video prodotto in Francia, per esempio, si ispira al mondo di "Hunger Games" senza riprendere né i personaggi né la storia raccontata nei film o nei libri (<http://www.youtube.com/watch?v=E-RZJimO7g>). In modo simile, *The Legacy* mette in scena la conclusione del quarto *Quarter Quell* con protagonista un'immaginaria figlia di Katniss, Iris Everdeen (<http://www.youtube.com/watch?v=xDAI35ZKLDU>). Elastico, il mondo di "Hunger Games" accoglie al suo interno anche numerose tendenze divergenti.

SATTO ANALISI *Dilatare il mondo*

Lo spettatore è autorizzato a riempire il testo da un insieme di elementi che corrispondono a ciò che Etienne Souriau definiva, nella prefazione de *L'Univers filmique*, diegesi: il tipo di realtà implicata dalla significazione del film, o tutto ciò che il film rappresenta²⁰. Il concetto di diegesi è ripreso da Genette in *Nuovo discorso del racconto*²¹ e indica "l'universo in cui si svolge la storia".

La padronanza di una diegesi, o di un mondo ricco di dettagli nel quale costruire nuovi racconti, è il punto di partenza per la produzione delle fanfiction, i testi prodotti dai fan che immaginano nuove avventure per i personaggi, dando vita a desideri e fantasmi. In alcuni casi, la coerenza del mondo è garantita dalla fedeltà al testo originale, o da un insieme di regole estratte da testi ufficiali, un "canone". In altri casi, c'è una maggiore possibilità di invenzione. Non mancano esempi del tradizionale genere *slash*, che attribuisce una bisessualità a protagonisti che il testo presenta come eterosessuali²²: numerosi testi raccontano la rivelazione dell'attrazione, poi le effusioni e la vita di coppia di Peeta e Gale o di Katniss e Johanna (<http://archiveofourown.org/works/1112410/chapters/2253598>). Inoltre, prendendo spunto dalla diegesi originale, che mette in scena un gioco al massacro, è frequente che molti lavori vadano a situarsi in un momento (immaginato o presente nel testo) in cui uno dei due partner si trova in un momento di pericolo estremo, ferito o in punto di morte, conformemente alla categoria *hurt/comfort*²³.

Lo sdoganamento del personaggio dalla fedeltà alla lettera del testo e la sua costituzione come individuo autonomo è la fonte di un piacere ludico che si manifesta non solo nelle *fan fictions* ma anche in spazi tipicamente rappresentativi del web, come i blog di Tumblr. Numerose pagine raccolgono fan art consacrate a Katniss, altre diventano lo spazio, al di fuori da ogni legame con i produttori ufficiali, in cui i fan possono fare domande a uno dei personaggi che, come nel caso di Peeta (<http://askpeeta.tumblr.com/faq>) rispondono con brevi frasi o gif animate, ironizzando sui contenuti del libro e del film, spesso fornendo, con noncuranza, alcuni *spoilers*. Questo tipo di spazi è destinato ai fan che preferiscono manifestare una simpatia "distaccata" per il prodotto, rifiutando quei comportamenti ingenui che varrebbero loro la degradante etichetta di *fangirl* o *fanboy*.

Le pratiche mimetiche possono essere considerate come l'effetto di un eccesso di dati: il mondo può espandersi in nuovi supporti, al di là dei limiti testuali. A questo proposito, prima di concludere, vale la pena citare il popolare MMORPG Minecraft, un gioco *open world* in cui una delle attività dei giocatori è propriamente quella di costruire dei mondi, sdoganata dalla necessità di giocare: il mondo non è riducibile allo sfondo sul quale prendono vita le azioni dei giocatori. All'inizio del gioco, l'utente si trova di fronte a un mondo generato secondo algoritmi che tendono a riprodurre la casualità della natura, virtualmente infinito. Numerose modifiche (*mod*) quali nuovi elementi di base, meccanismi, oggetti e avversari, generate dagli utilizzatori, permettono di costruire mondi ispirati a "Hunger Games" (*Minecraft Survival Games*) (<http://www.youtube.com/watch?v=4Un3bZXd4uY>). Conformemente alle regole degli Hunger Games, i giocatori, provvisti di kit che possono contenere cibo, pozioni o armi, devono sopravvivere fino a che non ne resti uno solo. Il gioco ha a sua volta ispirato dei video che ripercorrono gli spostamenti dei giocatori all'interno di questi spazi, dei "machinima" che riproducono scene del film e numerose mappe.

Una comunità di sentimento transnazionale

La cultura mediatica contemporanea è stata spesso descritta a partire dalle nozioni di frammento, pluralità, deterritorializzazione e circolazione. Una prospettiva sistemica ci permette di correggere questa visione, fondamentalmente legata al declino dei grandi racconti, con l'immagine di mondi complessi capaci di aggregare discorsi. Se "Hunger Games" può essere considerato un monumento sacro della cultura adolescente, le ragioni sono da ricercare nelle negoziazioni costanti tra un mondo e le pratiche degli spettatori, in diversi contesti, nella loro sovrapposizione nel tempo. L'esperienza del fan è sempre situata

SATTO ANALISI in un contesto e in un momento determinati, ma la somma delle diverse esperienze, alle quali il web offre visibilità e connessione, dà vita a nuove appropriazioni (i commenti dei video su YouTube, per esempio). Il panorama digitale accentua la circolazione globale di comportamenti, di “tecniche del corpo” e di pratiche, contribuendo così a costruire dei testi sacri estesi nel tempo e nello spazio. I fan hanno piena coscienza della vastità del mondo narrativo, che comprende testi ufficiali e apocrifi, e contribuiscono, attraverso la creazione di nuovi testi, alla sua espansione. Impiegando il termine introdotto da Marcel Mauss nel “Saggio sul dono”, possiamo definire il fenomeno “Hunger Games” come un “fatto sociale totale”: un fatto capace di scatenare le dinamiche di una intera società.

“Hunger Games” è una comunità di sentimento, nella quale ciascun fan ha la coscienza di agire simultaneamente ad altri fan. Come per le “comunità immaginate” di Benedict Anderson, si tratta della coscienza che “altri stanno facendo le stesse cose e pronunciando le mie stesse parole”²⁴. Tale simultaneità non dipende dalla trasmissione in diretta di un evento “cerimoniale”²⁵ che si svolge nel mondo reale, ma dalla costruzione di un evento mediatico transnazionale, attraverso la sovrapposizione di frammenti in circolazione. In alcuni casi, le strategie dei produttori spingono al massimo la simultaneità, come la strategia *day-and-date-release* per *Catching Fire*, che esce in contemporanea nelle sale di cinquanta paesi, o il lancio del DVD (marzo 2014), presentato dalle star in diverse città degli Stati Uniti. In questi casi, Twitter e Facebook restituiscono il senso rituale dell’evento, preparandolo, accompagnandolo in diretta, sostituendo il medium televisivo che non è coinvolto nel veicolare il racconto (ma che il racconto riecheggia, poiché gli Hunger Games sono proprio un gioco televisivo trasmesso in diretta).

Anche in assenza dell’evento in diretta, tuttavia, si può osservare che il mondo di “Hunger Games” è coinvolto in uno scambio culturale, in evoluzione nel tempo. Le pratiche di cartografia e di imitazione osservate in queste pagine ci mostrano che esso è simile a una “ecumene di beni” o una rete transculturale di relazioni che include produttori, distributori e consumatori. “Hunger Games” è uno spazio di discorso nel quale convergono diversi scambi di informazione e appropriazioni su vari supporti, annullando in parte le caratteristiche linguistiche e culturali di provenienza del fan (in molti spazi la lingua scelta per comunicare è solo l’inglese). Siamo di fronte a un mosaico di pratiche interconnesse: nell’era delle interazioni mediate dal computer, i confini della comunità di appartenenza si allargano e la distinzione geografica diventa sempre meno visibile. La comunità elettiva si aggrega intorno a una passione condivisa, che cementa relazioni tra persone distanti fisicamente.

Gli spazi analizzati in queste pagine rivelano una sostanziale omogeneità, sebbene il caso del video del Québec possa fare eccezione in quanto traspone la vicenda in un gioco televisivo carico di riferimenti alla cultura del luogo. Per il momento manca la possibilità di sviluppare ulteriormente l’ipotesi dell’appropriazione transnazionale, a causa dell’assenza di riferimenti forti alla cultura politica locale: molti blog riportano riflessioni sul valore politico del film, ma in termini spesso troppo generali perché se ne possa estrarre una riflessione in grado di coinvolgere il contesto di produzione. In uno studio successivo, il tema della circolazione transnazionale dovrà essere approfondito. Sarà necessario identificare i limiti dell’equilibrio tra globale e locale delle pratiche di appropriazione, e un’analisi degli spazi di traduzione capace di rendere conto del modo in cui essi mettono in luce i confini di un mondo da cui nuovi significati possono emergere.

Marta Boni

Note

1. Si riprende la scelta di Richard Saint-Gelais, che utilizza il corsivo per i titoli delle opere e le virgolette per il nome del mondo coinvolto in un processo transfinzionale. Cfr. Richard Saint-Gelais, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Seuil, Paris 2011.

2. Jennifer Mitchell, “Of Queer Necessity: Panem’s Hunger Games as Gender Games”, in Mary F. Pharr,

- SATTO ANALISI** Leisa A. Clark (a cura di), *Of Bread, Blood and the Hunger Games*, McFarland & Co., Jefferson (N.C.) 2012; Nicole Castro, "Hunger at its Ugliest", <http://www.academia.edu/4861483/HUNGER_AT_ITS_UGLIEST_Sociological_Analysis_of_Suzanne_Collins_Hunger_Games> (ultimo accesso 8 gennaio 2014).
3. Benedict Anderson, *Imagined Communities. Reflections on the Origins and Spread of The Nationalism*, Verso, London-New York 1983, p. 6.
 4. Michel de Certeau, *L'invenzione del quotidiano* (1980), Edizioni Lavoro, Roma 2010; Henry Jenkins, *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*, Routledge, London-New York 1992.
 5. Erving Goffman, *Il rituale dell'interazione* (1959), Il Mulino, Bologna 1988.
 6. Henry Jenkins, *op. cit.*, p. 229.
 7. Gérard Genette, *Palinsesti: la letteratura al secondo grado* (1982), Einaudi, Torino 1997,
 8. Valentina Re, *Cominciare dalla fine. Studi su Genette e il cinema*, Mimesis, Milano-Udine 2012.
 9. Mark J. P. Wolf, *The Theory and History of Subcreation*, Routledge, New York 2012.
 10. David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, University of Wisconsin Press, Madison 1985.
 11. Benedict Anderson, *op. cit.*, p. 6.
 12. Richard Saint-Gelais, *op.cit.*
 13. Eric Maigret, "Héritages de Michel de Certeau. Un projet éclaté d'analyse de la modernité", *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, vol. 55, n. 3, p. 524.
 14. Si veda anche Matt Hills, "As seen on screen? Mimetic SF fandom & the crafting of replica(nt)s", *In Medias Res, a mediaCommons project*, 10 settembre 2010. <http://mediacommons.futureofthebook.org/imr/2010/09/10/seen-screen-mimetic-sf-fandom-crafting-replicants>.
 15. Marcel Mauss, "Les techniques du corps", in Id., *Sociologie et anthropologie* (1934), Presses Universitaires de France – PUF, Paris 2004. Per un'applicazione del concetto di "tecniche del corpo" al cinema, si veda anche Jean-Marc Leveratto, "Les techniques du corps et le cinéma", *Le Portique* (online), n. 17 (2008), <<http://leportique.revues.org/index793.html>>.
 16. "Go where you please, in any city of the world, and you will see women emulating the make-up and hairdress of Greta Garbo; young men dressed in the George Raft tailoring cut, shop windows advertising the soaps used by Claudette Colbert or the cosmetics favored by Mae West, while dashing young continentals greet you with the hand-salute of Gary Cooper". Caroline Alice Lajeune, "Britain Versus America" (1935), in Id., *The C.A. Lajeune Film Reader*, 1991, pp. 56-61.
 17. Marshall McLuhan, *Understanding Media. The Extensions of Man*, MIT Press, Cambridge 1962, p. 25.
 18. Boileau, citato da Genette, *op. cit.*, pp. 80-81.
 19. Linda Hutcheon, *A Theory of Parody. The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*, University of Illinois Press, Urbana-Chicago 2000.
 20. Etienne Souriau, "Préface", in Id. (a cura di), *L'univers filmique*, Flammarion, Paris 1953, pp. 5-10.
 21. Gérard Genette, *Nuovo discorso del racconto*, Einaudi, Torino 1987.
 22. Henry Jenkins, *op.cit.*, p. 190.
 23. *Ivi*, p. 214.
 24. Benedict Anderson, *op. cit.* p. 54.
 25. Daniel Dayan e Elihu Katz, *Media Events. The Live Broadcasting of History*, Harvard University Press, Cambridge 1992.