

*Fabio Ciotti*

Fan fiction, letteratura arcontica e mondi possibili  
narrativi



Testo & Senso

n. 12, 2011

[www.testoesenso.it](http://www.testoesenso.it)

Il fenomeno della *fan fiction*, la produzione diffusa di testi narrativi derivata dagli universi finzionali di opere letterarie, serie televisive, saghe cinematografiche o fumetti di successo, rappresenta una tra le manifestazioni più interessanti nel mondo delle culture digitali. In realtà, quale che sia la definizione che se ne voglia dare, e di conseguenza se ne collochino le prime manifestazioni, la fan fiction precede la cultura digitale in quanto tale. Ma è indubitabile che l'incontro tra le comunità di cultori e fan (fandom), con le loro pratiche di scrittura, e il Web abbia innescato una sinergia virtuosa, producendo e rendendo accessibile un vasto e variegato corpus di testualità *in progress*, cui in alcuni casi non mancano i tratti della qualità letteraria. In virtù delle sue caratteristiche il Web esalta il principio di espansione alla base della letteratura derivativa e si propone come luogo di sperimentazione di tecniche narrative fondate sull'idea di testualità fluida e aperta. Inoltre Internet fa dell'interazione uno dei suoi principi costitutivi e, infrangendo i limiti di ordine tanto geografico quanto temporale, esalta il valore della comunità, centrale per i fan: disporre in tempo reale di un'audience empatica e collaborativa è una qualità irrinunciabile del narrare *on-line* e una chiave del suo successo<sup>1</sup>. Infine lo *spazio della scrittura*<sup>2</sup> digitale estende le abilità cognitive e le capacità creative del singolo scrittore di fan fiction con la possibilità di recuperare o fornire informazioni in tempo reale su blog e forum, di condividere conoscenze su piattaforme *wiki*, di vedere brani di film o di leggere interi testi *on-line*.

Questa produzione testuale fornisce abbondante materia di studio e di analisi per chi si occupa delle forme culturali e sociali legate alle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione. Le comunità di fan, i *fandom*, hanno per molti aspetti prefigurato gran parte dei caratteri specifici delle attuali reti sociali e del cosiddetto Web 2.0: interattività, orizzontalità, partecipazione e cooperazione, funzione attiva dei soggetti sociali nella costruzione del circuito comunicativo, emergenza della figura del *prosumer*, il 'produttore-consumatore'. E si deve ricordare come sull'orizzonte delle letterature derivate, amatoriali o semi professionali che siano, si proiettino i conflitti profondi delle società che le producono, sia quelli di classe sia quelli di genere: non è un caso che uno dei filoni di maggior successo di questo corpus di scritture sia costituito da storie apocrife rispetto ai canoni di riferimento, spesso con risvolti apertamente omosessuali, e che un ruolo centrale in queste comunità lo rivestono le scrittrici, ciò che testimonia come in questo universo letterario le tensioni dei conflitti di genere siano assai attive.

Se è vero che la fan fiction costituisce un oggetto privilegiato per l'analisi socio-culturale, tuttavia essa presenta aspetti interessanti anche come fenomeno testuale e letterario. In primo luogo la dinamica evolutiva che la caratterizza presenta forti similitudini con quella della letteratura popolare *mainstream* e persino con quella del discorso letterario colto (se ci si concede l'uso di categorie che hanno ormai perso molto del loro significato). Infatti, molte tradizioni letterarie nelle loro fasi iniziali mostrano i caratteri tipici di questo genere di letterature 'amatoriali'. Si pensi alle modalità con cui nacquero e si svilupparono i corpus di opere di materia epico-cavalleresca o amorosa, nel regno di confine tra oralità e scrittura, dalle quali scaturirono le letterature nazionali del mondo occidentale: riferimento a un orizzonte di eventi e di caratteri prefissati, natura popolare e funzione di intrattenimento, mancanza di una autonoma e definita figura autoriale, legame con le aspettative e i gusti dei fruitori. Ma caratteri simili hanno

---

<sup>1</sup> Cfr. MOORE 2005 e JENKINS 2006, pp. 169-205

<sup>2</sup> Cfr. BOLTER 2002

la tradizione delle sacre rappresentazioni in epoca tardo-medievale e poi quella della commedia dell'arte; o la nascita e diffusione del romanzo di genere nel corso del XVII secolo, che vide in tutto il territorio europeo una vera e propria esplosione di produzione e di pubblicazioni; e ancora, con caratteri ormai moderni, il fenomeno del romanzo d'appendice ottocentesco. Possiamo dunque dire che il fenomeno (post)moderno della letteratura fan e derivativa ci mostri in atto alcuni dei processi di formazione del discorso letterario in generale.

## *La letteratura arcontica*

Si diceva sopra testualità *in progress*, per evocare il carattere fluido e costantemente in fieri delle fan fiction. Tale fluidità non è tanto il prodotto di una evoluzione qualitativa che modifica il materiale originario, ma di una dinamica quantitativa e cumulativa, spinta da una continua dialettica tra ripetizione e deviazione. Questa caratteristica ha suggerito ad A. Derecho di adottare il termine *letteratura arcontica* per indicare questo genere di scritture, ispirandosi al principio arcontico che secondo Derrida sovrintende alla natura degli archivi. In un famoso intervento al convegno «Memory - The Question of Archives» (Freud London Museum, 2004) il filosofo francese sostiene che la logica che definisce un archivio è quella di un indefinito ampliamento: un archivio espande se stesso, si ‘gonfia’ e così facendo aumenta in *auctoritas*; ma necessariamente esso genera anche altri archivi e questo spiega perché un archivio non possa mai essere chiuso. L’archivio è dunque guidato da una sorta di forza aggregante, che tuttavia non annulla i singoli componenti attratti ma anzi li accoglie e li conserva, arrivando a strutturarsi al suo interno con livelli e sottosezioni che interpretano e rinnovano questa energia ramificante<sup>3</sup>.

Tradotto in un ambito letterario, un testo arcontico nasce su un testo precedente, da cui si dichiara ispirato e nella cui natura non vuole introdurre alterazioni, ‘limitandosi’ a svilupparne le potenzialità, ad ampliarne le parentesi di intreccio ed emozionali, ad inserirsi insomma su quei possibili punti di espansione narrativa che il testo originario aveva lasciati quasi sempre a livello virtuale.

A literature that is archontic is a literature composed of texts that are archival in nature and that are impelled by the same archontic principle: that tendency toward enlargement and accretion that all archive possesses. Archontic texts are not delimited properties with definite borders that can be transgressed. So all test that build on a previously existing test are not lesser than the source text, and they do not violate the boundaries of the source text; rather they only add that text's archive, becoming a part of the archive and expanding it. An archontic text allows, or even invites, writers to enter it, select specific items they find useful, make new artifacts using those found objects, and deposit the newly made work back into the source text archive<sup>4</sup>.

Il ‘principio arcontico’ attualizza il potenziale, trasformando la narrazione che potrebbe essere nella narrazione che è, che si svolge e si compie poi lungo l’ennesima, differente linea di sviluppo. Il preesistente, l’originale, perde le sue caratteristiche di ‘primo gerarchico’ e diventa il terreno dove la ripetizione genera differenza, universo narrativo su cui la nuova narrazione si può innestare. Dunque qui non si ha mera intertestualità formale, intesa come gioco di echi e di rimandi tra testi, fenomeno tanto universale

---

<sup>3</sup> DERRIDA 1996.

<sup>4</sup> DERECHO 2006, p. 64.

quanto limitato a segnalare la presenza di materiale preesistente in un nuovo testo, senza indagare quel che si fa con questo materiale e le modalità della sua integrazione nel nuovo testo<sup>5</sup>.

Si tratta piuttosto di una relazione semantica che attualizza l'universo di discorso virtuale (nel senso aristotelico) del testo originario, in modo esplicito e consapevole. Il principio arcontico funziona come costante movimento e continuo sviluppo che implica capacità di relazione con l'esistente – il canone di riferimento – per attualizzarne le dimensioni virtuali; come intervento che passa attraverso una consapevole variazione tesa alla differenziazione; come atto consapevole volto a impedire la fissità del testo e a cercare, al contrario, di mantenere lo stato di stimolante fluidità in cui esso scorre. Per inciso, tutto questo conduce a un ripensamento dei concetti gerarchici di 'un prima' e 'un dopo' qualitativi (il cosiddetto originale e la supposte copie), dei confini territoriali e temporali, della stessa rigida idea di proprietà intellettuale esclusiva<sup>6</sup>.

La fenomenizzazione di questi aspetti teorici nell'universo concreto e variegato della fan fiction è evidente. Si pensi alla natura archivistica di moltissimi siti di fan fiction, alle narrazioni del sottogenere *alternative universe* o a quelle in cui vengono mescolate e cambiate le relazioni sentimentali proprie del testo originale, o ancora alle storie che riprendono e sviluppano scene o situazioni che nell'originale erano state appena abbozzate: qualsiasi 'forma' della scrittura fan è un risultato del senso di 'espandibilità' in virtù del quale la creatività, partendo da un testo base, si sviluppa lungo infinite potenziali direzioni<sup>7</sup>. In definitiva, come bene riassume la Derecho, scrivere, leggere o studiare le fan fiction significa riconoscere al testo la sua non-stabilità, accettare che gli altri possibili testi virtuali *in nuce* al suo interno, siano parte di un indefinito processo di attualizzazione.

## Letteratura arcontica e mondi finzionali

Questa interpretazione circa la natura arcontica della narrazione fan trova un fondamento teorico nella teoria dei mondi possibili finzionali elaborata principalmente da Lubomír Doležel (ma non vanno dimenticati i contributi di Thomas Pavel, Gerald Prince e M. Laure Ryan) e da Umberto Eco<sup>8</sup>. Secondo lo studioso ceco, un testo narrativo non è solo il resoconto di una sequenza di eventi (che rappresenta la semantica intensionale del testo), una storia, ma anche un sistema che genera un mondo possibile (la sua semantica estensionale). La produzione e la ricezione/interpretazione di testi dunque sono atti di costruzione e ricostruzioni di mondi possibili. Nel contesto della sua teoria Doležel propone di estendere il concetto di intertestualità con quello di

---

<sup>5</sup> Per una critica del concetto di intertestualità si veda DOLEŽEL 1999, pp. 201 e segg.

<sup>6</sup> E infatti per la Derecho, il termine *archontic* risponde anche all'esigenza di introdurre una terminologia positiva per il mondo delle fan fiction, diversamente quindi da espressioni come 'letteratura derivativa' o 'appropriativa', dove non solo si percepisce un'idea di successione gerarchica con il conseguente giudizio negativo su quanto comunque segue il 'primo', ma vi si può leggere anche un'allusione ad una sorta di appropriazione indebita, quindi di furto, con le conseguenti problematiche legate nuovamente all'originalità, alla copia, ai diritti d'autore. D'altra parte le stessa descrizione del funzionamento della letteratura arcontica proposta dalla studiosa sembra ricalcare la definizione di *open content*.

<sup>7</sup> STEIN 2006.

<sup>8</sup> DOLEŽEL 1999, ECO 1979, PAVEL 1992, RYAN 1991. Circa il significato dell'espressione 'mondi possibili' ci si richiama alla trattazione di Eco 1979, pp. 113 e segg., e al valore dato dallo studioso al 'possibile' in quanto previsione, evento mentale la cui validità non può e non deve essere inficiata dalla mancanza di 'consistenza materiale' rispetto al 'mondo vincente'.

trasduzione letteraria: «l'intertestualità e la successione dei mondi finzionali conferma l'esistenza di una semantica a due livelli [...]: le opere letterarie sono collegate a livello sia intensionale sia estensionale. Userò il termine trasduzione letteraria per designare entrambi questi tipi di derivazione»<sup>9</sup>. Per questo la letteratura è una forma di comunicazione in cui non avviene solo un trasferimento unidirezionale di informazioni, ma una complessa interazione tra un autore, il quale scrivendo un testo produce un suo mondo finzionale, e un lettore il quale, leggendo, rielabora e ricostruisce questo mondo che tuttavia vivrà necessariamente anche del suo vissuto, del suo patrimonio culturale, della sua enciclopedia.

Del resto, come propone Eco, ogni testo è una macchina che prevede la cooperazione interpretativa attiva del suo destinatario:

Il testo è [...] intessuto di spazi bianchi, di interstizi da riempire, e chi lo ha emesso prevedeva che essi fossero riempiti e li ha lasciati bianchi per due ragioni. Anzitutto perché un testo è un meccanismo pigro (o economico) che vive sul plusvalore di senso introdotto dal destinatario (...) E in secondo luogo perché, via via che passa dalla funzione didascalica a quella estetica, un testo vuole lasciare al lettore l'iniziativa interpretativa, anche se di solito desidera essere interpretato con un margine sufficiente di univocità. Un testo vuole che qualcuno lo aiuti a funzionare<sup>10</sup>.

A maggior ragione le scritture arcontiche si basano su un processo di trasmissione e di interazione potenzialmente illimitate visto che il risultato di una 'comunicazione letteraria' diventa il punto di partenza per un'altra, attraverso una infinita e complessa catena di invenzioni<sup>11</sup>.

Dal gioco tra il mondo finzionale in costruzione e quello originario della propria fonte scaturisce la complessità del significato della riscrittura, significato che, se pure è arricchito dal recupero del nascosto, tuttavia non ne è asservito. In altri termini, se una (fan) fiction attiva la nascosta enciclopedia finzionale del romanzo-fonte, dall'ambientazione situazionale alla popolazione dei personaggi originali (l'ammobiliamento del mondo possibile finzionale, per dirla con Eco), tuttavia non ha il dovere di procedere nella ricostruzione del proprio mondo finzionale con strutture di contesto e profili di personaggi identici a quelli presupposti.

La libertà che le riscritture si prendono a livello di nomi propri ne costituirebbe una riprova: anche se di norma nel passaggio tra mondi possibili i personaggi tendono a conservare i nomi propri o altre forme di designatori rigidi (assumendo invece proprietà alternative) per consentircene il riconoscimento, tuttavia non si tratta di una regola rigidamente rispettata dalle riscritture. Peraltro per Doležel è una libertà risolvibile con l'impiego di una adeguata strategia di identificazione tra mondi, dove l'allineamento tra il protomondo finzionale da un lato e la riscrittura dall'altro inizierebbe dal titolo e dalle citazioni ed allusioni intertestuali, per proseguire poi attraverso la somiglianza strutturale dei due mondi finzionali, la simmetria nello sviluppo della storia e così via.

Dunque, anche se le proprietà dei personaggi cambiassero, come spesso accade, in funzione dei mondi finzionali che si vanno costruendo e persino i nomi propri non

---

<sup>9</sup> DOLEŽEL 1999, p. 204.

<sup>10</sup> ECO 1979, p. 52.

<sup>11</sup> Cfr. DOLEŽEL 1999.

fossero rispettati, l'importante è che tali nuovi mondi siano coerenti e non diano vita a mondi finzionali impossibili, tali da essere composti o da sottendere stati di cose contraddittori. Ecco perché il problema della falsificazione (e della copia) smette di essere tale: la riscrittura non è mimesi, anzi, essa annulla la falsificazione qualificandosi piuttosto come una sfida lanciata alle opere canoniche, che porta il prodotto dell'invenzione, la fiction appunto, non a cancellare o a invalidare il proprio canone, ma ad arricchirlo, a espanderne i confini, a «prendere posto accanto al protomondo canonico» con la speranza, perché no, di entrare «a sua volta nel canone»<sup>12</sup>.

Ma c'è anche un altro interessante punto nella teoria dei mondi possibili di Doležel che la scrittura fan sembra esaltare e fare propria in modo particolare: la creatività, intesa propriamente come capacità attiva di fare delle azioni. Come sostiene lo studioso, i testi finzionali, frutto dunque di invenzione, sono propriamente atti linguistici performativi, ovvero, atti che, date determinate condizioni di felicità, come le chiamava Austin<sup>13</sup>, servono a compiere azioni. Anche Roland Barthes<sup>14</sup> aveva colto il carattere performativo della letteratura nel senso che l'atto di scrivere non può esaurirsi alle funzioni della registrazione, della rappresentazione o della constatazione. Nello specifico, il testo finzionale è un testo capace di creare (o di distruggere) mondi che non dipendono dalla verità o falsità dei suoi enunciati discorsivi.

In definitiva quando lo scrittore/fan scrive lo fa perché la conclusione di quello che ha letto/visto, per quanto coerente o strutturalmente corretta non è tuttavia definitiva, consonante o adeguata al suo sentire. Inoltre, se come atto linguistico performativo la principale condizione di felicità per l'atto della narrazione è l'autenticazione (o l'autorità del locutore), e se nei testi narrativi che costruiscono i mondi narrativi questa funzione è attribuita all'autore certamente, ma anche ai personaggi ovvero alle creature finzionali, allora le fan fiction partono già da un livello di autenticazione a priori, poiché esse ereditano i personaggi/caratteri che hanno già autenticato il mondo finzionale originario.

## *Il canone: una enciclopedia finzionale centripeta*

La teoria dei mondi finzionali e il concetto di trasduzione forniscono una chiave analitica per interpretare il mondo delle narrative arcontiche. In generale possiamo dire che tali scritture nascono sotto la spinta di un processo dialettico poiché, se la loro produzione si muove secondo il principio dell'espansione, la costruzione di ogni nuovo testo (e in particolare di quelli diffusi on-line) implica un lavoro continuo di negoziazione con limiti e regole. Se l'autore/fan, nel momento di scegliere un originale, opta per un testo che percepisce come potenzialmente espandibile, è innegabile che tale materiale definisca un insieme di vincoli con cui il processo di ri-scrittura deve misurarsi. Il testo derivato deve in altri termini tenere conto dell'ammobiliamento (per dirla con Eco) e delle regole del mondo finzionale di partenza, rispettando una serie di criteri di accessibilità tra questo e il nuovo mondo derivato.

Non è un caso che un elemento centrale nell'esperienza della fan fiction è il cosiddetto *canone*. La circolazione del termine all'interno dei fandom è remota, comparando per la

---

<sup>12</sup> DOLEŽEL 1999, pag. 225.

<sup>13</sup> Cfr. AUSTIN 1987.

<sup>14</sup> Cfr. BARTHES 1988.

prima volta tra gli appassionati di Sherlock Holmes con l'intento di distinguere le opere originali di Conan Doyle da tutte quelle di imitatori fiorite sulle sue ambientazioni e sui suoi personaggi. Il canone dunque definisce l'insieme del materiale-fonte, riconosciuto come autentico e conosciuto, interpretato e valutato allo stesso modo da tutta la comunità. Un comune patrimonio culturale di sfondo, proprio come lo sono stati i racconti mitologici e quelli popolari.

Il canone si presenta dunque come un universo di eventi, personaggi, fatti definiti dall'autore e riconosciuti come ufficiali; in quanto tali definiscono il background narrativo condiviso da tutti i componenti del fandom, siano essi scrittori o lettori. Il canone può essere chiuso (statico) o aperto (in evoluzione), a seconda che sia ancora possibile o no per l'autore originale espanderlo o che esistano eventuali opere ancora in fase di compimento, come una fiction televisiva oppure una saga romanzesca a più capitoli<sup>15</sup>. In ogni caso tutto quello che rientra nel canone è suscettibile di verifica da parte dei membri della comunità fandom. Per questo la sua definizione potrebbe essere oggetto di negoziazioni ed evoluzioni. Gli autori originali, se in vita, possono sempre intervenire a precisare dettagli, a spiegare antefatti o a definire caratteri ed atteggiamenti, e ognuno di questi 'extra' potrebbe diventare un elemento del canone. Film o adattamenti televisivi (che abbiano suscitato l'approvazione del fandom) possono condizionare in modo determinante il canone (e l'ispirazione dell'autore fan) nella misura in cui danno volti, suoni e forme a quello che il testo lasciava non detto, alla libera ricostruzione compiuta dal lettore attraverso il ricorso alle proprie *enciclopedie semantiche*.

I notevoli sforzi compiuti dai membri di una comunità per garantire la condivisione del canone a tutti i suoi membri provano quanto sia importante la sua conoscenza. Internet ha enormemente esteso questa possibilità. In *The Republic of Pemberley*, sito interamente dedicato alla produzione della Austen, la sezione *Special Jane Austen Pages* dispensa istruzioni assai dettagliate su tutto il materiale canonico, dalle ambientazioni alla lista dei nomi dei personaggi usati dalla scrittrice. Inoltre all'interno della sezione *Bits Of Ivory*, dedicata espressamente alle fan fiction ispirate alle opere della Austen, il fan può trovare delle linee guida per la scrittura alquanto prescrittive, come si evince da questo esempio:

The stories at Bits of Ivory are intended to present Jane Austen's characters behaving as she wrote them in scenes we might wish she had an opportunity to write herself. We may describe what happens before or after the events in the novel, re-tel parts from the point of view of another character, or elaborate scenes which she, in her wisdom, did not describe in great detail. In this, the guide is Jane Austen's own sense of taste and humanity. [...]

Your story must be about Austen characters and must present them in a manner faithful to their original conception. "What if" stories are acceptable if the premise is plausible within the world created by Jane Austen<sup>16</sup>.

---

<sup>15</sup> Caso emblematico proprio la saga di Harry Potter. Nel mondo delle fan fiction su HP si tende a suddividere il canone in sottocanoni legati alle ambientazioni Pre-OOP o Post-OOP (ovvero prima o dopo la pubblicazione dell'Ordine della Fenice); Post-HBP (dopo l'uscita del Principe Mezzosangue) e Post-DH (dopo la pubblicazione dell'ultimo libro, I doni della Morte). In questo modo chiunque sa esattamente su quali pre-informazioni si basa una certa fan fiction senza correre il rischio comunque di violarne il canone.

<sup>16</sup> Il testo è accessibile su [www.pemberley.com/derby/guidenew.html](http://www.pemberley.com/derby/guidenew.html).

In realtà, l'evoluzione tecnologica e le preferenze e predilezioni dei fan, soggette alle mutazioni culturali generali, fanno in modo che la normatività del canone non sia uniforme. In alcuni casi i membri stessi della comunità possono ampliare il canone con aggiunte personali: tuttavia se ne segnala la diversa natura sostituendo il termine canone con *fanon*. Ci sono poi situazioni complicate dall'incrocio di due canoni o dalla modifica 'forzata' di un canone in un altro, come spesso accade con le sceneggiature televisive o alcune versioni cinematografiche. L'esistenza del *fanon*, tuttavia, non minaccia quella del canone, ne rivela semplicemente l'altro aspetto: ancora una volta infatti, restrizione ed espansione si alternano in una dialettica che caratterizza la creatività dell'autore fan.

La funzione regolativa del canone nelle comunità di fan richiama dunque la nozione di *enciclopedia* nell'accezione semiotica di Eco: repertorio condiviso di conoscenze comuni che consentono al lettore di interpretare un testo ricostruendo i significati impliciti attraverso la semiosi. Ma se si considera che il canone è ugualmente osservato da tutti gli scrittori/lettori membri di un fandom, indipendentemente da qualsiasi possibile condizionamento temporale, spaziale e culturale, esso si configura ancora meglio come 'enciclopedia' finzionale nel senso proposto da Doležel. Secondo lo studioso ceco, infatti, la nozione di enciclopedia di Eco, legata alle condizioni storiche piuttosto che sociali e culturali, non è che una delle numerose enciclopedie dei mondi possibili, ovvero di quel complesso di conoscenze costruite da un testo finzionale. Quelle finzionali sono invece enciclopedie numerose e diverse tra loro, che hanno in comune la proprietà di discostarsi in modo più o meno marcato dall'enciclopedia del mondo attuale.

Questo determina peraltro uno scarto epistemico tra il lettore e i personaggi che abitano i mondi narrativi. Questi infatti, non potendo accedere se non al proprio magazzino di conoscenze finzionali, lasciano al lettore una «sfera cognitiva più ampia»: egli quindi sa cose che i personaggi del mondo narrativo non possono sapere. Per procedere con il recupero del significato implicito nel testo finzionale «il lettore deve riorientare la sua posizione cognitiva per mettersi all'unisono con l'enciclopedia di quel mondo»<sup>17</sup>. Il testo finzionale richiede al lettore la prontezza e la disponibilità a integrare, modificare e persino abbandonare la propria enciclopedia attuale perché potrebbe essere insufficiente o persino fuorviante nel processo di comprensione del mondo finzionale cui si è avvicinato. Deve diventare *residente cognitivo* di quel mondo finzionale, cosa che avvia un processo di ampliamento della propria conoscenza, inglobando via via nuove enciclopedie finzionali. In questo senso quella del lettore deve dimostrarsi una enciclopedia molto dinamica, capace di adattarsi alle nuove esperienze – e alle relative conoscenze – in cui il testo lo coinvolge.

Queste leggi dei testi finzionali, non sono certo impositive. Il lettore è libero di ignorarle come di fatto spesso accade. Ma in un fandom è più difficile se non spesso impossibile. Chi entra nella comunità degli scrittori di fan fiction deve accettare il principio della *residenza cognitiva*. E lo deve fare da scrittore come da lettore (ma del resto le due attività soprattutto nei fandom *on-line* sono strettamente interconnesse). L'obbligo non è solo formale; ha per così dire una consistenza concreta, che lo rende presenza inevitabile, prioritaria ed articolata: il canone. Ad esso si potrà anche accedere come a un'enciclopedia di strumenti, certo, ma il canone è al tempo stesso una sorta di

---

<sup>17</sup> DOLEŽEL 1999, p. 184.



garante della residenza cognitiva, di quell'atto di riorientamento richiesto in ingresso al fan scrittore/lettore e da cui dipende infine la sua stessa creatività.

Scrivere nei limiti di un universo finzionale predeterminato può costituire un limite, ma è al tempo stesso una opportunità creativa. Un limite nella misura in cui chi non ne possiede gli strumenti si chiude alla relazione e allo scambio con gli altri testi su di esso costruiti; in altri termini, interrompe quel flusso di interazione che è proprio di una comunità di scrittori (e lettori) fan. Ma è anche un'opportunità perché grazie al canone l'autore fan può allestire un continuo gioco di allusioni e di riferimenti, anche ironici, al materiale canonico che dovrebbero consentire al lettore di aprire dei confronti, di vedere e guardare con la stessa innovativa luce con cui l'autore sta illuminando la propria fonte. Il lettore può a sua volta liberare la propria creatività, ricostruendo il mondo finzionale dove sta viaggiando grazie all'enciclopedia finzionale del canone con cui egli si è orientato, ma anche a quella nuova che l'autore è andato costruendo e gli sta via via trasferendo, e grazie infine alla propria enciclopedia attuale e/o al patrimonio di enciclopedie finzionali di cui nel tempo si è dotato.

L'allusione dell'autore a quanto il lettore conosce, attraverso la condivisione del canone, ma che invece i personaggi non possiedono nella loro enciclopedia finzionale, è uno strumento narrativo usato per produrre effetti ironici o emotivi. Ad esempio *Il Signore degli Anelli* introduce abbastanza presto nella vicenda la apparente morte del mago Gandalf, con il conseguente stato di disperazione che cala sulla compagnia di eroi. Il lettore che conosce il mondo finzionale di Tolkien sa che Gandalf è invece solo temporaneamente scomparso, impegnato in un terribile scontro con una creatura infernale, da cui ritornerà vincente e rinforzato, pronto a dare un apporto determinante per la vittoria finale. Tutte le fiction derivate il cui intreccio inizia in un momento precedente al ritorno del mago, accentueranno questo elemento emozionale patetico, e giocheranno sulle conseguenze del contrasto tra ciò che il lettore già conosce e quello che invece i personaggi finzionali non possono sapere (o non ancora). Il ricorso alle conoscenze condivise è un meccanismo che gli scrittori hanno sempre utilizzato e che appartiene in modo ancora più esteso al linguaggio cinematografico e televisivo. Nelle fan fiction però vi si ricorre sempre, anche perché il pubblico cui esse possono rivolgersi è di gran lunga più ristretta e più facilmente controllabile.

## *Le forze centrifughe: gli universi finzionali alternativi*

Il canone rappresenta la forza della restrizione, ma deve convivere con le tendenze che favoriscono l'espansione dei mondi finzionali canonici. Tale tendenza è particolarmente evidente nelle narrazioni genericamente rubricate come *alternative universe*. Si tratta di un genere di fan fiction dove l'autore introduce ambientazioni cronotopicamente altre rispetto a quelle originali o dove i presupposti narrativi del canone non sono interamente rispettati: perché i personaggi principali vengono eliminati, oppure perché si fa accadere quello che nel canone è ritenuto troppo spiacevole per essere narrato esplicitamente (e qui si tratta in prevalenza di aspetti sessuali), o per altri interventi che rompono consapevolmente i vincoli dell'enciclopedia finzionale di riferimento.

Le fiction basate su universi alternativi sono storie che hanno come centro focale la contraddizione del canone e che tematizzano le reazioni del canone a questo cambiamento: esplorare le reazioni dei personaggi alla luce di un evento differente

rispetto alla catena evenemenziale originale (le cosiddette fiction *what if*), incrociare due o più canoni facendo sì che i personaggi dell'uno si ritrovino proiettati ad interagire nell'universo dell'altro (come accade nei *crossover*). Del resto, 'far finta che', o 'fare come se' sono le motivazioni più immediate della scrittura fan<sup>18</sup>.

In gran parte dei casi le finalità con cui vengono costruiti tali universi devianti sono umoristiche o parodistiche (e in questo richiamano da vicino la parodia postmodernista delle letterature colte). Ma in alcuni casi questo procedimento si traduce in uno strumento capace di svincolare un personaggio dal controllo del suo autore, di liberarlo dal peso della sua voce. La contaminazione dei personaggi e delle ambientazioni si può dunque leggere come una conseguenza diretta della volontà di creare nuovi territori, di sfidare le regole restrittive dell'universo finzionale non per annullarle, ma per misurare quanto la propria creatività sia capace di sostenere la pressione contemporanea di più sistemi di regole<sup>19</sup>.

La tendenza a controvertere così profondamente l'universo finzionale canonico non è ovviamente l'unico asse di espansione della scrittura arcontica. Molto comuni sono le procedure classiche dei *prequel*, dei *sequel* o delle *missing scenes*, scene che nello sviluppo narrativo del romanzo (o del film) avrebbero dovuto accadere o sono di fatto accadute, ma che non hanno ricevuto una esplicita espressione discorsiva. Nel caso della Austen, ad esempio, le *missing scenes* sono molto comuni poiché riguardano le situazioni fortemente emotive che l'autrice preferisce solo accennare o lasciare al resoconto indiretto<sup>20</sup>. In generale queste ellissi aprono una sorta di sospensione narrativa, di parentesi che induce il processo di riscrittura e che, nel caso degli scrittori fan più rispettosi del canone, rappresenta una immediata fonte di ispirazione. Per restare alla Austen, è ovvio che il riempimento di queste lacune con fan fiction piene di scene romantiche aggiunga ben poco al testo originale (come peraltro la stessa scrittrice aveva intuito). Tuttavia il meccanismo è comunque in grado di portare a soluzioni creative, soprattutto se la scelta ricade su personaggi secondari.

La dialettica tra restrizione ed espansione narrativa cui è sottoposto il canone si riflette anche sulla lunghezza delle fiction derivative. Ci sono produzioni di diversi capitoli, la cui mole testimonia immediatamente la forza dell'espansione e giustifica l'appellativo di produzione arcontica. Al contrario, ci sono forme di fan fiction che, per la loro concentrazione, esprimono il potere della restrizione. Le *drabble*, ad esempio, sono composizioni brevissime, molto popolari nelle comunità fandom<sup>21</sup>. La ragione di questo successo sta nella perfetta adattabilità di queste composizioni alle dinamiche della scrittura fan, con particolare riferimento al rapporto di complicità dello scrittore con il

---

<sup>18</sup> Secondo l'analisi di Jenkins, fan fiction di questo tipo potrebbero rispondere a una volontà di protesta verso gli sviluppi che autori e produttori hanno imposto ai media text originali. Un esempio concreto, quindi dell'attivismo dei fan cui Jenkins è particolarmente affezionato.

<sup>19</sup> In verità questo genere non è una prerogativa delle fan fiction on line. Esempi di *crossover* risalgono ai fumetti anche degli anni 50, hanno interessato e continuano ad interessare i cartoni, la letteratura ed ovviamente i videogiochi, e la stessa logica informa anche le *crossover narratives*, ovvero i progetti di scrittura finalizzati all'integrazione di diversi media, che stanno impegnando oggi scrittori in Canada, Corea, Europa del Nord ed Australia. Pare tuttavia degno di nota che anche questo genere si adatti perfettamente ad una lettura in chiave di 'gioco' tra limitazione ed espansione.

<sup>20</sup> Come si è osservato in *Orgoglio e Pregiudizio* l'unica proposta di matrimonio a cui è dato di assistere in diretta, sentendo le voci di entrambi i protagonisti, è quella di Mister Collins ad Elizabeth. Cfr. PUGH 2005, p. 60.

<sup>21</sup> Micro-racconti di circa cento parole, come il primo esemplare di questo genere, prodotto da Margaret Drabble da cui il nome.

proprio pubblico. Senza il supporto dell'enciclopedia condivisa tra scrittore e lettore, e in particolare senza il supporto garantito dalla condivisione del canone, il *drabble* non avrebbe senso. La capacità di produrre un testo narrativo entro tali ristretti confini spaziali non penalizza, semmai stimola la partecipazione della comunità allo scambio di giudizi e valutazioni.

Il ruolo centrale della comunità di riferimento nell'esperienza della scrittura fan si evidenzia anche nella pratica del *fic exchange* e delle narrazioni *round-robins*. Nel primo caso i membri di un fandom acconsentono a scrivere un testo e a riceverne un'altra in cambio, entro una certa data, dettando ciascuno i vincoli formali e contenutistici per i testi che vogliono ricevere e che sono disposti a produrre. Questa sorta di tenzone letteraria on-line stimola la creatività dei partecipanti portandoli a misurarsi tra di loro su terreni che non conoscono. Le narrazioni *round-robins* sono invece una forma di narrazione collaborativa (che comprende *wikinovels*, *role-playing games*, *fiction ipertestuali collaborative*). Questo tipo di narrazione prevede che un gruppo di scrittori partecipi alla stesura di una storia, ciascuno scrivendone a turno un capitolo.

Queste esperienze liminari se da una parte sono un ennesimo esempio della dialettica tra innovazione e limitazione che caratterizza la creatività della scrittura arcontica, ne mostrano il legame con l'esperienza del gioco, che a sua volta caratterizza l'intero panorama delle narrazioni digitali<sup>22</sup>. Come nel gioco è richiesto ai partecipanti di accettare delle regole, ma, all'interno di queste, di saper rispondere in modo flessibile alle diverse situazioni che la situazione ludica di volta in volta propone, in questa sorta di gioco virtuale che è la scrittura fan le norme del mondo finzionale sono lo sfondo dal quale emerge la creatività individuale e collettiva.

## Bibliografia

AUSTIN, JOHN L., 1987, *Come fare cose con le parole*, Marietti, Genova.

BARTHES, ROLAND, 1988, *Il brusio della lingua. Saggi critici IV*, Einaudi, Torino.

BOLTER, JAY. D., 2002, *Lo spazio dello scrivere: computer, ipertesto e la ri-mediazione della stampa*, Vita e pensiero, Milano.

DERECHO, ABIGAIL, *Archontic Literature: a Definition, a History and Several Theories of Fan Fiction*, in Hellekson & Busse 2006.

DERRIDA, JACQUES, 1996, *Mal d'archivio. Un'impressione freudiana*, Filema, Napoli.

DOLEŽEL, LUBOMÍR, 1999, *Heterocosmica. Fiction e mondi possibili*, Bompiani, Milano.

ECO, UMBERTO, 1979, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Bompiani, Milano.

---

<sup>22</sup> Il legame tra libro, nuovi media e gioco era già iniziato intorno agli anni ottanta con le esperienze dei *libri-game*, o avventure testuali, sorta di precursori dei giochi di ruolo, con argomenti spesso di fantasy o liberamente tratti dal mondo letterario.

HELLEKSON, KAREN & BUSSE, KRISTINA, 2006, *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, McFarland & Company Inc. Publishers, Jefferson, North Carolina.

JENKINS, HENRY, 2006, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York.

JENKINS, HENRY, 2006b, *Fans, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture*, New York University Press, New York.

KEEN, ANDREW, 2007, *The cult of the amateur*, Doubleday, New York.

LEWIS, A. LISA, 1992, *The adoring audience: fan cultures and popular media*, Routledge, London.

MOORE, C. REBECCA, 2005, *All Shapes Of Hunger. Teenagers and fan fiction*, «Voice of Youth Advocates», 28(1), pp. 15-19.

PAVEL, THOMAS. G., 1992, *Mondi di invenzione: Realtà e immaginario narrativo*. Einaudi, Torino.

PUGH, SHEENAGH, 2005, *The Democratic Genre: Fan Fiction in a Literary Context*, Seren Books, Bridgend, Wales.

RYAN, MARIE-LAURE, 1991, *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*, Indiana University Press, Bloomington.

STEIN, LOUISA ELLEN, "This Dratted Thing": *Fannish Storytelling Through New Media*, in Hellekson & Busse 2006.