

DELLA VITA

Benedetto Vecchi

Panoramica sul salotto di una casa statunitense alla vigilia della crisi dei mutui bancari. C'è il Doctor Spock di *Star Trek* mentre «Buffy l'ammazzavampiri» snocciola il racconto dei suoi scontri con la madre, pronta però ad entrare in azione ogni volta che un demone prende forma sullo schermo della tv. Nel frattempo, un adolescente con gli ormoni alle stelle è alle prese con un videogioco dove per far punti devi uccidere chiunque ti passa davanti. Il direttore del Comparative Media Studies del «Massachusetts Institute of Technology» Henry Jenkins non è nuovo a imprese eccentriche, come studiare il mondo dei fans, dichiarando che egli stesso è un fanatico di alcuni serial televisivi o di un cartone o di un videogioco. Il suo primo libro - *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* - fu accolto con molto scetticismo in ambito accademico perché l'argomento era considerato «effimero». Riserve furono però espresse anche dalle «comunità dei fans», che vedevano in quel giovane la classica figura del ricercatore che si avvicina a un mondo che non conosce con l'arroganza di chi sputa sentenze senza sapere nulla di ciò che sta parlando. Accuse, quest'ultime, del tutto fuori luogo, perché Jenkins il mondo dei fans lo conosce bene e la sua analisi, presentata come un esempio di «ricerca partecipata», tutto è fuorché denigratoria. Anzi, i fans sono rappresentati come la migliore espressione di una cultura popolare «partecipativa» che ha avuto e ha tutt'ora il potere di condizionare e talvolta far cambiare le strategie dell'industria culturale e dell'intrattenimento statunitense e non solo.

Passioni di un ricercatore

LA CULTURA POPOLARE ALLA PRESE CON LA RETE

Un'attitudine, la sua, da apprezzare - la ricerca mossa da affinità elettiva con l'obiettivo di rendere visibile la realtà indagata - e una concezione della cultura popolare contraddistinta dalla convinzione che la ricezione dei prodotti dell'industria culturale è sempre ambivalente: adesione, identificazione con i personaggi proposti, ma anche capacità di decostruire il messaggio. Insomma, un metodo analitico che si poggia sull'avvenuto superamento della dicotomia tra subalternità e rifiuto a cui il pensiero critico chi ha abituati nella sua interpretazione del ruolo dei mass-media nella formazione dell'opinione pubblica.

A quel saggio sui fans ne sono seguiti altri, di cui solo *Cultura convergente* (ne ha scritto su questo giornale Tiziana Terranova il 16 Aprile del 2008) era stato tradotto dalla casa editrice Apogeo. Un libro che sposta l'attenzione dalle «subculture dei fans» alle «comunità virtuali» presenti nel

World Wide Web, sostenendo che su Internet non è in atto solo la convergenza tecnologica che rende il computer la «macchina universale» ipotizzata dal matematico inglese Alain Turing, ma anche quella ben più rilevante tra produzione e consumo. L'interattività della rete assieme al costo contenuto delle tecnologie digitali e del software, sostiene Jenkins, consentono la potenziale trasformazione del consumatore in produttore e un mutamento dei rapporti di potere a favore dei consumatori, esemplificata dalla «libera» riproduzione dei prodotti. Allo stesso tempo, la presenza di vasti e diffusi gruppi di programmatori *open o freesoftware* ha la stessa funzione dei fans televisivi: condiziona moltissimo l'industria high-tech.

In ogni caso, tanto i fans che le comunità virtuali di Internet sono contraddistinte da un ambivalente *double link* con le imprese dell'intrattenimento e dell'high-te-

ch. Ambivalente in questo caso significa che al loro interno sono presenti forti istanze di autonomia, ma anche di adesione al modo di produzione dominante.

Tesi condivisibile a patto però che sia integrata con il fatto che la dimensione conflittuale non viene mai meno. Nella rete, infatti, così come al di fuori dello schermo, si esprime una cooperazione sociale e produttiva che esprime una resistenza alle strategie imprenditoriali, plasmando ai suoi fini la cultura popolare e costringendo così l'entertainment a mutare i prodotti

legati nell'ambito delle subculture e li dimenticati. Jenkins cita la questo proposito la cosiddetta narrativa *slash*, cioè romanzi e sceneggiature sulle avventure dell'«Enterprise» che hanno una circolazione parallela a quella ufficiale, alimentando una solida «economia morale delle fan fictions», il luogo dove cioè si respira una piacevole e creativa «fragranza culturale» che attira le imprese a caccia di idee, suggestioni, storie, materiali, innovazioni stilistiche per *Star Trek*.

Lo schema proposto da Jenkins ha molti più punti di contatto con le tesi sull'economia del dono di quanto riconoscere lo studioso del Mit. E se nella produzione di

software, la costellazione dell'*open source* non solo si è strutturata come settore industriale, ma è anche l'atelier sociale che garantisce innovazione, le «comunità dei fans» hanno lo stesso ruolo nell'industria dell'entertainment. A questo proposito è significativo l'uso delle tematiche dei cultural studies rispetto alla cultura popolare fatto da Jenkins.

La resistenza inutile

È nota la proposta maturata nell'ambito degli studi culturali statunitensi di superare le dicotomie e attivo/passivo e resistenza/cooptazione quando si analizza la cultura popolare a favore di un'attenzione ai dispositivi messi in campo dall'industria culturale che vedono la partecipazione dei consumatori allo sviluppo delle merci culturali come elementi dinamici indispensabili per mantenere all'alta l'attenzione del pubblico. Jenkins sostiene che i fans esprimono propria la volontà di essere considerati parte integrante dell'industria culturale e che solo la miopia imprenditoriale di alcune imprese vuol tenere fuori dalle mura. Da questo punto di vista è interessante la distinzione che lo studioso del Mit propone tra *fan* e *jammer*. Il primo non mostra nessuna intenzione di rompere il giocattolo che lo appassiona tanto; il secondo punta invece a destrutturare il messaggio delle imprese culturali e della pubblicità per evidenziare i rapporti sociali di sfruttamento che nascondono.

Per Jenkins, l'operato di uno *jammer* è sì legittimato dalla volontà di molte imprese culturali di funzionare come «fabbrica del consenso», ma ciò che è sottaciuto dai «guerriglieri mediatici» è il fatto che l'industria culturale è appunto un'impresa attenta. E questo avviene anche nel mondo dei

blogger, cioè chi costruisce il proprio sito per scrivere, informare su questo o quell'aspetto della vita pubblica. Anche per questa realtà Jenkins è restio a interpretarla come una critica immanente ai media, perché è il frutto di una passione per il fare informazione che difficilmente entra in rotta di collisione con i media.

Le armi di Columbine

Un ruolo critico tuttavia lo svolgono, come documenta lo stesso Jenkins nei saggi più belli del volume. Sono quelli dedicati alla campagna contro i videogame ribelli condotta da alcuni esponenti del partito democratico e di quello repubblicano dopo la strage di Columbine, quando due giovani entrano nella loro scuola armati e uccisero alcuni coetanei. Il mandante di quell'azione fu indicato nel videogame amato dai due giovani; il complice, invece, era la loro appartenenza alla subcultura dei «neogotici». Ne è seguita una vera e propria «guerra culturale» con tanto di siti chiusi e audizioni al Congresso. La resistenza ha trovato il punto di forza in alcuni blog e in alcuni accademici - tra cui lo stesso Jenkins - e giornalisti, come Jon Katz che ha dedicato a quell'episodio un capitolo del suo libro *Geek*, tradotto in Italia da Fazi editore. Jenkins si sofferma sul ruolo dei blog, che non può però essere considerato né di controinformazione né di guerriglia mediatica: semmai è un dispositivo informativo complementare ai media.

Il percorso teorico di Henry Jenkins si arresta così sul crinale della «grande trasformazione» che ha interessato il mondo dei media, di Internet e della cultura popolare. La sua analisi è preziosa per capire le dinamiche passate e quelle in atto. Elementi non da poco, visto il suo ruolo istituzionale al *Massachusetts Institute of Technology* di Boston. Non è quindi interessato a quali possano essere i punti di crisi e di trasformazione. Punti di crisi e di trasformazione che invece vanno ricercati in quella al regime della proprietà intellettuale che accomuna il *fan* allo *jammer*, il *blogger* al navigante della Rete, all'accademico preoccupato che una rigida legge sul copyright e sui brevetti blocchino l'innovazione in un settore, quello dell'high.tech, considerato strategico per lo sviluppo economico. Tema che fa capolino in tutta la produzione teorica di Jenkins, talvolta evocato come il nodo gordiano da tagliare, ma mai pienamente approfondito. Il suo è il discorso di un fan che vede nella cultura popolare una risorsa da non disperdere e perché il contesto in cui la pratica della libertà può trovare il terreno propizio per dispiegarsi. Come annota, analizzando la serie televisiva su «Buffy l'ammazzavampiri», la cultura popolare è il luogo dove sconfiggere i demoni dell'autoritarismo e dell'intolleranza che troppo spesso trovano complici a Washington. Un ottimismo della ragione da condividere, ma sorretto tuttavia da un altrettanto ottimismo della volontà. Quello che anima, ad esempio, lo *jammer* quando destruttura, usando gli stessi codici e tecniche, il potere sociale della «fabbrica del consenso».

in base a quanto esige. Rapporti di potere tuttavia instabili. Questo non significa che l'industria culturale e i media non possono essere indicati come una «fabbrica del consenso», ma che la loro egemonia è sempre a «tempo determinato» perché marchiata dalle oscillazioni date da quell'ambivalente *double link* oscillante tra autonomia e eterodirezione che caratterizza le dinamiche, anzi i conflitti sociali che presiedono alla ricezione della cultura popolare.

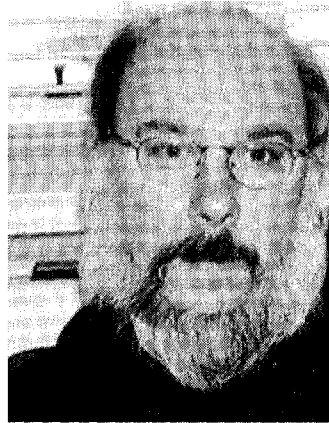
In viaggio con l'Enterprise

Va detto che Jenkins spesso ignora tutto ciò, preferendo una lettura armonica del rapporto tra produzione e consumo culturale. E tuttavia le sue analisi danno conto delle linee di ricerca presenti all'interno del Mit, ma anche di quella «guerra culturale» condotta negli Stati Uniti contro le subculture giovanili che trovano nella rete il luogo ideale per manifestarsi. È quindi preziosa la raccolta di saggi presentata al pubblico italiano con l'accattivante titolo di *Fan, Blogger e Videogame* (Franco Angeli, pp. 280, euro 22), che costituisce appunto la cronaca dei percorsi di ricerca al Mit e di quella guerra culturale che, oltre per normalizzare i comportamenti dei teenagers americani, ha puntato a cancellare l'anomalia della rete. Allo stesso tempo è il diario del proprio personale laboratorio teorico nel quale Henry Jenkins ha chiamato come «complici» di scrittura anche la compagna e il figlio.

Laboratorio teorico anticonvenzionale, dunque dove lo studioso statunitense si dilunga sulla battaglia trentennale dei fans gay e lesbiche di *Star Trek* per introdurre, dopo gli afroamericani e gli asiatici, anche personaggi non eterosessuali. Un'opera di lobby che ancora non avuto i risultati sperati, ma che ha messo in seria difficoltà i produttori, i quali hanno più volte risposto ufficialmente alla richiesta dei fans e che serve a Jenkins per illustrare il potere che possono esercitare i consumatori sull'industria dell'entertainment. Ma anche per interpretare quest'esperienza di attivismo non convenzionale come espressione del «bracconaggio culturale» esercitato dai fans, che si appropriano dei contenuti di un serial televisivo per dare visibilità a stili di vita che altrimenti sarebbero re-

HENRY JENKINS**Da Spock a «Buffy»,
le confessioni di un fan**

Henry Jenkins è direttore del «Comparative studies of Media» al Mit di Boston. È noto per le sue analisi sulle «comunità dei fan», sia che si aggregino per la passione di una serie televisiva, che di una bambola come Barbie che di un videogame. Il suo libro più recente è «Cultura convergente», dove Jenkins analizza come è cambiato il mondo dei media dopo la diffusione di Internet. Ma anche come è mutata la ricezione delle merci culturali in presenza della rete. Da qui il suo interesse per i giochi di ruolo giocati nel web, per la produzione dei programmi informatici che rifiutano le norme dominanti sul diritto d'autore. Il libro tradotto da **Franco Angeli** «Fan, Blogger e Videogame» è da considerare come un laboratorio teorico dove lo studioso del Mit guarda al come è cambiata la cultura popolare con Internet.



Le battaglie dei fan gay e lesbiche di Star Trek contro l'omofobia della serie, ma anche la presa di parola contro la guerra degli adulti hanno intrapreso per normalizzare le controculture giovanili e Internet. Come sono cambiati i media e il Web a partire dal saggio dello studioso del Mit Henry Jenkins

