

**Comparatismi IO 2025**

ISSN 2531-7547

<http://dx.doi.org/10.14672/20253104>

## **I generi letterari al confronto con la convergenza mediale: tra transmedialità, piattaforme e *fanfiction***

Francesca Medaglia

**Abstract** • Il saggio intende indagare i generi dal punto di vista critico-teorico all'interno della contemporaneità, verificando se e in quale misura i generi letterari siano ancora oggi applicabili a opere quali quelle espansive, collaborative e transmediali derivanti della cultura convergente. I generi sono divenuti nel tempo strumento per porre in comparazione le opere tra di loro, per valutarle e per inserirle all'interno di un determinato canone letterario; in molti casi sono diventati da un lato un modo per organizzare il sistema culturale, dall'altro una modalità per sperimentare e coadiuvare la trasformazione artistica. Con l'avvento della medialità convergente, i generi hanno certamente avvertito ulteriori cambiamenti sia dal punto di vista teorico, che da quello applicativo, considerato che la narrazione ha iniziato a lavorare profondamente sull'ampliamento dello *storytelling* attraverso media differenti, che, con le loro specificità contribuiscono, all'estensione del prodotto nei modi che gli sono propri. Questo intervento si propone di indagare entrambe le dimensioni (quella teorica e quella applicativa) relative ai generi all'interno delle nuove forme di produzione culturale e, in particolare, attraverso l'analisi delle opere transmediali, delle piattaforme di produzione letteraria e delle *fanfiction*.

**Parole chiave** • Generi; Convergenza; Transmedialità; Narrazione; Fanfiction

**Abstract** • This essay aims to critically and theoretically examine literary genres within contemporary contexts, assessing whether and to what extent these genres remain applicable to works that are expansive, collaborative, and transmedia in nature, emerging from convergent culture. Over time, literary genres have assumed various functions, ranging from merely classificatory to normative, depending on the context and historical period. Genres have increasingly become tools for comparing works, evaluating them, and situating them within a specific literary landscape. In many cases, they have served both as a means of organizing the cultural system and as a mode for experimentation and artistic transformation. With the advent of convergent media, genres have undoubtedly undergone further changes, both theoretically and in practical application, as narrative techniques have increasingly focused on expanding storytelling across different media, each contributing to the extension of the product in its own specific ways. This study aims to explore both the theoretical and practical dimensions of genres

within new forms of cultural production, particularly through the analysis of transmedia works, literary production platforms and fanfiction.

**Keywords** • Genres; Convergence; Transmediality; Storytelling; Fanfiction

**Ledizioni** 

# I generi letterari al confronto con la convergenza mediale: tra transmedialità, piattaforme e *fanfiction*

Francesca Medaglia

## I. I generi letterari nell'epoca della convergenza

La questione dei generi letterari è sempre risultata piuttosto complessa da affrontare per gli studiosi, in quanto nel corso tempo questi si sono profondamente evoluti e modificati, spesso mutando anche di funzione: sono stati, infatti, una modalità per porre in comparazione le opere tra di loro, per valutarle e per inserirle all'interno di un determinato sistema letterario, in altri casi sono divenuti da un lato un modo per organizzare il sistema culturale, dall'altro un modo per sperimentare e coadiuvare la trasformazione artistica.

L'evoluzione della cultura mediale degli ultimi tre-quattro decenni ha ulteriormente ridefinito il concetto di genere, tradizionalmente inteso come una struttura normativa atta a classificare e interpretare le opere letterarie e audiovisive. La convergenza mediale, teorizzata da Jenkins, infatti, ha introdotto nuove modalità di narrazione, caratterizzate dall'espansione dello *storytelling* attraverso media differenti e dall'interazione tra pubblico e autori (Jenkins 2006). In questo contesto, il genere subisce trasformazioni che lo rimettono nuovamente in discussione, sia per quel che concerne la sua utilità che per la sua capacità classificatoria.

La questione della persistenza dei generi nella cultura convergente non può essere affrontata senza considerare la loro natura storicamente dinamica. I generi, dunque, servivano a delimitare confini e a creare aspettative condivise tra autori, editori e pubblico: tuttavia, la loro stabilità è stata costantemente messa in discussione dalla fluidità delle pratiche culturali e dall'evoluzione dei mezzi di comunicazione (Geraghty, Jancovich, 2008).

La convergenza che caratterizza le produzioni artistiche e culturali del XXI secolo ha ulteriormente modificato la produzione e la fruizione delle narrazioni: in tal senso, Lacey evidenzia come il concetto di genere si sia evoluto in risposta a nuove modalità di consumo dei media, che includono forme interattive e partecipative (Lacey, 2000). A tal proposito Ritzer sottolinea come i generi siano oggi meglio intesi come sistemi discorsivi in continua negoziazione piuttosto che come categorie rigide e immutabili (Ritzer, 2021, p. 14).

Un caso emblematico della trasformazione dei generi nella cultura convergente è rappresentato dal *transmedia storytelling*, in cui una stessa storia viene raccontata attraverso diversi media, ciascuno dei quali apporta contributi specifici alla costruzione narrativa: ciò consente alle narrazioni di espandersi su più piattaforme, rendendo il genere un elemento fluido, capace di adattarsi a contesti diversi (Jenkins, 2006). Ad esempio, *franchise* come *Star Wars* (Ciaccio, Köhn, 2015) e *The Marvel Cinematic Universe* dimostrano come il genere non sia più circoscritto a un singolo *medium*, ma si articoli attraverso una pluralità di formati (romanzi, film, serie televisive, fumetti, videogiochi ed esperienze VR).

Questo implica che la cultura convergente non ha semplicemente dissolto i generi, ma li ha ridefiniti in un contesto in cui le narrazioni si espandono attraverso molteplici piattaforme. Tuttavia, il rischio di una fluidità eccessiva è quello di perdere le coordinate

interpretative che i generi forniscono ai fruitori. Alcuni studiosi oggi mettono in guardia contro una concezione eccessivamente relativistica del genere, sottolineando che «without a minimum internal coherence, the concept of genre becomes ineffective from an analytical and productive point of view» (Geraghty, Jancovich, 2008, p. 27).

Un esempio emblematico della problematizzazione del genere nella cultura convergente è offerto dall'industria cinematografica e videoludica: in merito, Lacey sottolinea come «film and video games have established a narrative interdependence that has eroded the traditional barriers between genres and media» (Lacey, 2000, p. 112). Tale ibridazione pone il problema di definire cosa renda un genere riconoscibile e funzionale in un panorama in cui la contaminazione è ormai divenuta la norma.

Tali nuovi fenomeni culturali evidenziano la necessità di una riconsiderazione critica della teoria dei generi, poiché la almeno apparente rigidità classificatoria si scontra con la fluidità della medialità convergente. Come suggerisce Ritzer (2021, pp.14-18), l'approccio tradizionale ai generi deve essere sostituito da un modello più flessibile, che tenga conto della transmedialità e della diversificazione dei canali narrativi.

La teoria dei generi ha, quindi, il compito di ridefinire le proprie categorie e metodologie di analisi, rilevando la coesistenza di forme ibride e transmediali, nonché la contaminazione e convergenza tra generi diversi. Secondo Geraghty e Jancovich (2008), la classificazione dei generi è storicamente legata alla logica industriale della produzione culturale, dove la prevedibilità delle strutture narrative era funzionale alla commercializzazione dei prodotti mediali. Dunque, un ulteriore livello di problematizzazione relativamente alla questione dei generi riguarda proprio l'influenza della convergenza sulle categorie estetiche e ideologiche dei generi. Se in passato, almeno in certi casi, i generi erano strumenti attraverso cui si veicolavano valori e ideologie specifiche, oggi la loro fluidità potrebbe rendere meno evidente la funzione etico-sociale dei prodotti. Tuttavia, come suggeriscono alcuni recenti studi in merito, «the fact that genres adapt to new media does not mean they have lost their ideological potential: on the contrary, they can be readapted for new forms of political and cultural storytelling» (Geraghty e Jancovich, 2008, p. 89). Ciò apre la questione della responsabilità creativa e dell'impatto sociale della narrativa transmediale, suggerendo che la discussione sui generi nella cultura convergente debba tenere conto non solo delle loro trasformazioni narratologiche e strutturali, ma anche delle loro implicazioni sociali e culturali.

Oltre a questo, non va dimenticato che la permanenza dei generi nella cultura convergente si lega anche alla questione della ricezione da parte del pubblico: infatti, in tale tipo di società massmediatica, i fruitori hanno assunto un ruolo attivo nel determinare la ricezione e l'evoluzione dei generi. Alcune delle più recenti teorie sottolineano il ruolo attivo degli spettatori nel ridefinire i generi, evidenziando al contempo le strategie industriali che mantengono una struttura riconoscibile per garantire la commerciabilità dei prodotti (Ritzer, 2021, p. 35). In questo senso, l'idea che la cultura convergente abbia dissolto i generi è problematica: piuttosto, ha creato nuove modalità di fruizione che mantengono e trasformano le strutture preesistenti. Lacey evidenzia come la distinzione tra generi tradizionali e nuove tipologie sia sempre più sfumata, rendendo difficile una categorizzazione netta (Lacey, 2000). Un esempio significativo è rappresentato dal genere horror, che ha subito una metamorfosi passando dal classico cinema di genere alle esperienze interattive dei videogiochi e alla serializzazione televisiva, fenomeno che ha contribuito a una ridefinizione delle sue caratteristiche distintive (Geraghty, Jancovich, 2008, pp. 216-228).

Nonostante tutte le rilevanti trasformazioni subite alla luce delle spinte convergenti e transmediali, i generi continuano a essere un rilevante strumento di riconoscimento e

classificazione, quando riescono a essere ripensati e adattati alle nuove modalità di fruizione mediale.

Alla luce delle trasformazioni subite, Mittell propone un'interpretazione innovativa del genere basata sul concetto di *cluster* piuttosto che come categorie fisse e rigide, sostenendo che «genres operate as discursive clusters rather than fixed categories» (Mittell, 2014, p. 16), sottolineando come i generi siano costantemente rinegoziati attraverso pratiche discorsive e culturali. Attraverso tale nuova elaborazione viene suggerito che le narrazioni transmediali possano incorporare elementi di più generi, senza per questo perdere la loro identità. Una delle principali implicazioni di tale prospettiva è che i generi non possono essere considerati semplicemente come insiemi di caratteristiche estetiche o narrative immutabili, ma piuttosto come configurazioni dinamiche che emergono dall'interazione tra industria, pubblico e critica. Come afferma Mittell, «genres are defined less by their intrinsic textual features and more by the ways they are discussed, marketed, and received» (Mittell, 2014, p. 24). Ciò implica che il genere non sia un'etichetta statica assegnata ai prodotti mediali e intermediali, quanto una costruzione culturale che muta in base ai contesti e agli usi sociali. Piuttosto che considerare i generi come schemi fissi, Mittell invita a comprenderli come configurazioni aperte, soggette a continue rinegoziazioni e reinterpretazioni (Mittell, 2017).

In tal senso, la cultura convergente non ha eliminato i generi, ma li ha trasformati in strumenti narrativi più flessibili, che devono essere analizzati alla luce delle nuove modalità di produzione e fruizione. La sfida teorica, dunque, non è stabilire se i generi esistano ancora, ma comprendere in che modo si evolvano e quali funzioni continuino a svolgere all'interno di un panorama mediale sempre più interconnesso e complesso.

In tal senso, la difficoltà dal punto di vista teorico consiste nel comprendere come i generi persistano, pur mutando nelle loro configurazioni e funzioni: l'analisi della cultura convergente dimostra che i generi non sono scomparsi, ma si sono trasformati in risposta alle esigenze di un panorama mediale sempre più interconnesso e interattivo. Se da un lato i generi continuano a offrire strutture di riferimento per autori e fruitori, dall'altro la loro applicazione a opere transmediali e collaborative richiede un approccio teorico flessibile. I generi, dunque, restano strumenti critici essenziali per l'analisi della produzione culturale metamoderna contemporanea (Vittorini, 2015; Vittorini, 2017; Vittorini, 2021) e la loro continua ridefinizione non ne decreta la scomparsa, bensì ne sottolinea la capacità di adattamento a un sistema narrativo in costante evoluzione.

## 2. La transmedialità e i generi letterari

L'avvento della convergenza mediale ha, dunque, portato a una profonda trasformazione delle modalità narrative e della fruizione culturale, ridefinendo le relazioni tra generi letterari, industria culturale e fruitori. Ciò si è verificato in relazione al fatto che la convergenza, intesa come integrazione e interazione tra diversi media, è in grado di trascendere i confini tradizionali delle forme narrative, introducendo nuove possibilità espressive che spaziano dalla transmedialità alla narrazione partecipativa tipica delle piattaforme digitali.

In tal senso Jenkins ha più volte sottolineato come la transmedialità non si limiti alla mera trasposizione di contenuti da un *medium* a un altro, ma implichi una costruzione narrativa che valorizzi le specificità di ciascun canale (Jenkins, 2006, p. 95). L'esempio più comune e ricordato è rappresentato dalla saga di *Harry Potter*, che da serie di romanzi si è ampliata includendo film, videogiochi, spettacoli teatrali, parchi tematici e una vasta gamma di prodotti derivati, così come è avvenuto per il già citato e notissimo universo

espanso di *Star Wars*. Nel caso di questi *franchise* pressoché “completi”, ogni *medium* aggiunge nuovi livelli di significato, permettendo al pubblico di esplorare il mondo narrativo in modi differenti.

La transmedialità, tuttavia, non è un fenomeno esclusivamente legato all’industria culturale e al mercato *mainstream*. Secondo alcuni studiosi, essa rappresenta una nuova modalità narrativa che richiede un approccio critico ai generi letterari, spingendo verso una maggiore fluidità e contaminazione tra le categorie tradizionali (Ryan, 2013, p. 363). Opere come *House of Leaves* di Mark Z. Danielewski ben dimostrano questa trasformazione, mescolando testo scritto, immagini, annotazioni e interazioni visive in un’esperienza di lettura che supera la linearità ed esonda lo spazio del romanzo. Tali esperimenti letterari di tipo ergodico (Aarseth, 1997) incarnano l’essenza della convergenza mediale, mostrando come i confini tra generi, media e linguaggi si stiano dissolvendo per dare spazio a forme narrative più complesse e stratificate (Hayles, 2002, pp. 779-806).

Oltre alla letteratura, anche la serialità televisiva ha trovato nuove declinazioni nel contesto della transmedialità. Si trovano, infatti, nel panorama attuale narrazioni come quelle di *The Walking Dead* o *Game of Thrones* che si articolano attraverso molteplici piattaforme, sfruttando le specificità di ciascun *medium* per arricchire l’esperienza del pubblico. Ovviamente tale “proliferazione transmediale” non è priva di conseguenze teoriche: da un lato, sfida le nozioni tradizionali di autorialità e integrità testuale; dall’altro, apre la strada a una partecipazione più attiva dei lettori, trasformati in co-creatori del prodotto attraverso pratiche come il *fan engagement* e la produzione di contenuti derivati.

Oltre alle due più note serie sopra menzionate, si pensi anche ad altri esempi che ben rappresentano la complessità narrativa ipercontemporanea, ovvero *Mosaic*, in cui grazie a una app è possibile vedere altre focalizzazioni del racconto, e *Kaleidoscope*, in cui lo spettatore può scegliere liberamente in che ordine guardare gli episodi.

La prima delle due è concepita come un’applicazione per dispositivi mobili compatibili con i sistemi operativi iOS e Android: assimilabile a un film interattivo, l’app offre all’utente la possibilità di plasmare la trama attraverso scelte personali, influenzate dall’analisi di varie fonti, tra cui documenti, e-mail, ritagli di giornale, messaggi vocali e rapporti della polizia. Siamo di fronte di nuovo a un’innovativa opera interattiva, distribuita senza costi, la cui versione video è stata successivamente elaborata dalla rete via cavo HBO. La miniserie omonima, composta da sei episodi, è frutto del montaggio dei contenuti diretti da Steven Soderbergh. Il *mystery drama* incorpora gran parte dei materiali raccolti nell’app, ma traslascia gli elementi interattivi.

*Kaleidoscope*, dal canto suo, si basa su un approccio non lineare alla narrazione: a seconda della sequenza che lo spettatore decide di scegliere per la visione della serie, i personaggi e il racconto appariranno diversamente, per cui ogni fruitore avrà un’esperienza il più possibile personale. Il prodotto rientra all’interno delle cosiddette *heist series*, ma a differenza della più nota e di successo *La casa de Papel*, *Kaleidoscope* presenta una differente modalità di visione, potenzialmente multipla. Qui al fruitore viene richiesto di scegliere l’ordine in cui vedere i diversi episodi, che prende il titolo da uno dei sette colori primari. La volontà di coinvolgimento dello spettatore, dunque, influisce sulla costruzione della narrazione: in effetti, ogni episodio si struttura come un *pilot*.

Come è facilmente intuibile a questo punto, risulta chiaro che l’ascesa delle piattaforme digitali ha rivoluzionato il modo in cui le storie vengono create, condivise e consumate. Wattpad, AO3 (Archive of Our Own) e Reddit rappresentano solo alcuni degli spazi in cui la narrazione partecipativa ha trovato espressione. Wattpad, ad esempio – di cui si parlerà più specificamente nel prosieguo del saggio – si è affermata come la piattaforma più utilizzata per la letteratura generata dagli utenti, offrendo uno spazio in cui scrittori

amatoriali e non solo possono pubblicare e ricevere *feedback* dagli altri utenti – i lettori – in tempo reale. Questo ambiente interattivo ha contribuito alla nascita di nuovi autori e alla diffusione di generi ibridi che rispecchiano le dinamiche della convergenza mediale. La struttura sociale di piattaforme come Wattpad ridefinisce il rapporto tra autore e lettore, trasformando quest'ultimo in un attore chiave nella costruzione del testo (Thomas, 2021, p. 18).

Un esempio palese di tale dinamica derivata dall'epoca convergente è rappresentato dalle *fanfiction*, che costituiscono una delle forme più diffuse di narrazione partecipativa – e delle quali si tratterà nei successivi paragrafi con alcuni esempi. AO3, in particolare, si è affermata come uno dei principali archivi online per la produzione di *fanfiction*, offrendo uno spazio in cui i fan possono esplorare, reinterpretare e ampliare prodotti narrativi preesistenti. Le *fanfiction* quali narrazioni ipercontemporanee (Donnarumma, 2014) hanno la capacità di spaziare tra generi, temi e stili, dimostrando un certo grado di capacità di adattamento. Generi come gli *Alternate Universe* (AU), che collocano i personaggi di una storia in contesti completamente nuovi, o i *Crossover*, che combinano elementi di opere diverse, esemplificano la creatività e la versatilità di tali narrazioni. Secondo alcuni studi, le *fanfiction* rappresentano una nuova forma di narrativa che sfida le convenzioni del *diritto d'autore* e dell'autorialità, promuovendo un approccio collettivo alla creazione culturale (Coppa, 2014, p. 224).

Le *fanfiction* spesso non si limitano solo a reinterpretare opere esistenti, ma divengono una sorta di laboratorio creativo per sperimentare nuovi modelli narrativi e tematici. Si pensi, in tal senso, alle *fanfiction* del genere *Fix-it* che riscrivono eventi o finali insoddisfacenti delle opere originali, offrendo alternative che rispecchiano i desideri e le aspettative dei fan – notissimo è il caso delle numerose alternative al finale controverso di *Game of Thrones*. Tale tipo di narrazione costruita dal basso – secondo, quindi, una dinamica *bottom-up* – riflette un atteggiamento critico e partecipativo nei confronti del testo “canonico”, mettendo in gioco le dinamiche di potere fruitori e industria culturale. Quello della *fanfiction*, per certi versi, rappresenta uno spazio di resistenza culturale in cui i fan possono appropriarsi delle storie per rinegoziare le loro regole e i loro significati (De Kosnik, 2016, p. 89).

La convergenza mediale ha implicazioni profonde per lo studio dei generi letterari, poiché solleva questioni relativamente alla loro definizione e alla loro rilevanza nel contesto contemporaneo. I videogiochi e altre forme di narrazione interattiva possono essere strumenti potenti per stimolare la partecipazione attiva e il pensiero critico (Gee, 2003, p. 47), così come, allo stesso modo, l'analisi delle *fanfiction* e delle piattaforme digitali può offrire spunti interessanti per esplorare i cambiamenti nelle pratiche di produzione e fruizione in contesti culturali. Le teorie che considerano i generi come categorie fisse e ben definite devono essere riconsiderate alla luce della crescente complessità delle narrazioni transmediali: Ryan propone un modello dinamico che enfatizza la fluidità e l'interconnessione tra media, offrendo una prospettiva più adatta a comprendere le trasformazioni attuali (Ryan, 2013, p. 368).

### 3. Opere transmediali: dall'universo espanso di *Star Wars* a *Bridgerton*

Alla luce della riflessione sui generi in relazione all'epoca convergente fin qui condotta, è bene ora indagare, seppure brevemente, almeno qualche esempio tipologicamente interessante. Si è affermato che uno dei più rappresentativi e noti *franchise* transmediali è certamente *Star War*. Il prodotto è iniziato in *medias res* nel 1977 con il primo film-episodio – successivamente divenuto il IV della serie con il titolo *Episode IV – A New Hope*

– a cui sono seguiti a molti altri episodi nel corso del tempo: l’universo espanso di *Star Wars* è, infatti, ben più complicato di quanto potrebbe sembrare e, in qualità di *franchise*, è costituito non solo da film, ma da una serie interminabile di *spin-off* televisivi, fumetti, romanzi e videogiochi (Taylor 2015, 321), per non parlare del fenomeno del *fandom* (Zecca 2012, 15).

Una narrazione come questa, la quale viene espansa in diverse direzioni e attraverso differenti media, si caratterizza per un’ampia adozione di strategie narrative e compositive ibride, le quali, pur essendo vaghe e ambigue, sono intrinsecamente costruite in maniera riflessiva (Medaglia, 2024a, pp. 223-236). Tale fenomeno si concretizza attraverso la manifestazione di irregolarità strutturali quali l’ibridazione dei generi, la proliferazione di linee narrative multiple, nonché la destabilizzazione dei ruoli e delle funzioni dei personaggi. Questi elementi concorrono alla creazione di una tessitura narrativa che mira a rendere simultaneamente manifesti e interconnessi i molteplici livelli della narrazione.

Se prodotti di questo tipo sono ormai consolidati e “canonizzati” all’interno del nuovo panorama narrativo di tipo intermediale, ne esistono altri apparentemente più semplici e meno ramificati che comunque tendono alla complessità. Rientra all’interno di questa seconda tipologia il *franchise Bridgerton*, nato dai romanzi di Julia Quinn, che ha successivamente espanso la sua narrazione e il suo valore culturale attraverso il passaggio transmediale grazie alla realizzazione della serie televisiva *Bridgerton*.

I romanzi di *Bridgerton* sono ambientati durante la *Regency Era*, il periodo della storia inglese che va dal 1811 al 1820<sup>1</sup>: al momento otto in tutto, seguono le vicende di ognuno dei fratelli Bridgerton, di fatto ponendosi come autoconclusivi. Anthony, Benedict, Colin, Daphne, Eloise, Francesca, Gregory e Hyacinth sono gli otto figli del defunto visconte Bridgerton, a cui corrispondono altrettanti libri: *The Duke and I* (2000), *The Viscount Who Loved Me* (2000), *An Offer From a Gentleman* (2001), *Romancing Mister Bridgerton* (2002), *To Sir Phillip, with Love* (2003), *When He Was Wicked* (2004), *It’s in His Kiss* (2005), *On the Way to the Wedding* (2006). Un nono libro intitolato *Happily Ever After* segnerà gli otto volumi, con protagonista Violet, la madre della famiglia Bridgerton.

La serie televisiva ha preso questo nucleo per espandere il potenziale della narrazione: Shondaland, a partire dal 2020, ha dato vita a tre stagioni – la quarta in arrivo – basate sui primi tre libri e uno *spin-off* sulla regina Carlotta intitolato *Queen Charlotte: A Bridgerton Story*, una miniserie in sei puntate uscita nel 2023. Lo *spin-off* è ambientato sempre in Gran Bretagna, ma in un periodo precedente a quello della saga familiare dei Bridgerton, nel 1761: viene raccontato l’amore tra la regina Carlotta e re Giorgio, dal loro matrimonio fino alla malattia mentale del sovrano. Inoltre, si dipingono le vite di due giovani donne amiche della regina: Lady Agatha Danbury e Violet Ledger, la futura viscontessa Bridgerton.

L’adattamento televisivo, al contrario dei libri, pone al suo centro alcune questioni contemporanee di fondamentale importanza che si dipanano sullo sfondo delle relazioni amorose: la questione razziale e l’indipendenza femminile divengono motivi ricorrenti di una narrazione ambientata in una quanto mai utopica età della *Regency* inglese in cui il razzismo non esiste, in cui le coppie – protagoniste delle storie d’amore attorno alle quali tutto lo *storyline* si dipana – sono miste e la stessa Queen Charlotte è una forte donna di colore, così come la sua fidata amica e consigliera Lady Danbury, in un’epoca in cui tutto ciò sembra non essere particolarmente aderente al reale (Medaglia, 2024b, pp. 400-409).

<sup>1</sup> Durante questo periodo, il Principe Giorgio, Principe di Galles – il futuro Re Giorgio IV – governò il Regno Unito al posto del padre, Re Giorgio III, che era diventato incapace di governare a causa di problemi di salute mentale. La Reggenza è stata un’epoca di significativi cambiamenti sociali, culturali e politici, caratterizzata da un rinascimento artistico, letterario e da uno stile di vita raffinato.



La trama dei romanzi di Quinn è stata perfettamente trasposta nel *medium* televisivo dall'adattamento televisivo seriale, ma quest'ultimo, nel passaggio transmediale, ha visto l'inserimento di alcune figure e alcuni nodi tematici, che non erano presenti nel romanzo, mantenendo però altre caratteristiche o scene pressoché identiche. La narrazione dei romanzi di *Bridgerton*, così visiva nel suo essere testo scritto, può aver costituito un vantaggio nella trasposizione televisiva: del resto Rhimes spiega esattamente i passi compiuti per adattare i romanzi alla serialità (Rhimes, Beers, 2022), un dietro le quinte in cui si passano in rassegna i diversi elementi che hanno portato la serie al successo.

Molti personaggi della narrazione vengono trasposti in modo differente nella serie: è certamente il caso di Queen Charlotte. Nel romanzo è una figura pressoché inesistente e non le viene certo data l'attenzione che le viene attribuita dalla Rhimes, tanto che poi nasce uno *spin-off* su di lei: qui la regina è una forte donna di colore. L'immagine della regina è, quindi, quella dell'energia e della forza, anche se nasconde la sua sofferenza per la condizione del re, che è spesso celata. Rhimes ne ha voluto fare una bandiera per l'indipendenza femminile, in un contesto in cui il corsetto era la normalità (Rhimes, Beers, 2022, pp. 76-77). Molto è stato detto dal punto di vista storico circa il personaggio di Re Giorgio, mentre della Regina Charlotte si sa poco: ciò è stato un vantaggio per gli sceneggiatori che hanno potuto costruire l'immagine del personaggio e piegarlo alle loro necessità. Il suo è un personaggio di potere, che però è rinchiuso in una gabbia dorata: se normalmente la Regina è una figura stereotipica a una dimensione, nella serie televisiva *Bridgerton* Queen Charlotte è a capo della *Regency* e si modifica e si trasforma con e per essa.

La Regina è colei per cui Re Giorgio ha eliminato il razzismo; infatti, nella serie televisiva le coppie sono spesso miste, come quella regale. Anche nel caso di Daphne e del duca ci troviamo di fronte a una coppia mista: lui nel libro è un giovane con i capelli scuri e gli occhi di ghiaccio, mentre nella serie un uomo mulatto. Tra tutte le difficoltà che i due giovani affrontano quella razziale non c'è, perché viene raffigurato dalla Rhimes un mondo in cui il diverso colore della pelle non rappresenta un problema (Medaglia, 2024c, pp. 120-134)<sup>2</sup>.

Rhimes, rispetto al romanzo, crea un ambiente utopico (Snyder Manganelli, 2009, pp. 501-522), che fa da sfondo alle vicende sentimentali degli otto figli Bridgerton e ogni *storyline* diviene pretesto per trattare una questione rilevante per la contemporaneità: se la sorella più piccola di Daphne, Eloise è una vera e propria bandiera del femminismo e attraverso di lei si affronta la tematica delle donne e dei loro diritti, la madre della famiglia Violet con la sua storia diviene il pretesto per parlare della sessualità dopo una certa età e dei bisogni femminili durante la menopausa. Ad ogni personaggio si collega, dunque, una tematica sociale come la questione di genere, i diritti LGBTQIAP<sup>3</sup> e il razzismo che si ritrovano nelle altre serie televisive di Rhimes/Shondaland.

Se la serie televisiva mette in risalto tali questioni, nel romanzo è dato grande rilievo ad alcune problematiche che, invece, nella serie vengono minimizzate o lasciate sullo sfondo; la più evidente è quella relativa alla balbuzie superata del duca, che nel romanzo caratterizza larga parte della sua vita e ancora lo affligge sporadicamente.

<sup>2</sup> A tal proposito basti pensare al *colorblind casting*: in realtà tale metodologia è stata ampliata nella scelta del cast di *Bridgerton*, orientandosi verso un *color-conscious casting* e un *non-traditional casting* proprio per stimolare una riflessione sulla questione razziale (Adriano, 2024, pp. 14-24).

<sup>3</sup> Risulta interessante l'ultima puntata della terza serie di *Bridgerton*, nella quale il personaggio del romanzo Michael Stirling viene adattato in Michaela Stirling: ciò, ovviamente, condurrà ad una riflessione sul reale orientamento sessuale di Francesca Bridgerton.

L'epilogo della narrazione presenta un'ulteriore differenza tra il romanzo e la serie: se nel romanzo, infatti, veniamo a sapere che il duca e la duchessa hanno avuto tre figlie femmine e a distanza di circa diciassette anni, inaspettatamente, un figlio maschio di nome David – rispettando l'usanza della famiglia Bridgerton di far iniziare il nome degli figli con la lettera corrispondente dell'alfabeto rispetto al loro ordine progressivo di nascita – nella serie il primo figlio della coppia è un maschio e il suo nome inizierà con la lettera a. Viene mantenuta, dunque, in entrambi i casi, l'usanza dei genitori di Daphne relativa alla scelta delle iniziali progressive per i nomi dei figli, ma la discendenza è completamente diversa: la serie televisiva tende a voler condensare la questione, facendo nascere come primo un maschio e rompendo rapidamente la promessa piena di rancore che il giovane duca aveva fatto a suo padre in punto di morte. Nel romanzo, invece, la nascita dei figli della coppia di duchi non si lega alla questione della discendenza e della sopravvivenza del ducato nell'immediato – che rimane sullo sfondo – ma alla scelta consapevole del duca di Hastings di smettere di odiare suo padre, per essere in grado di amare. In questo caso, sembra che il comparto Shondaland semplifichi la questione che evidentemente non interessava a favore di una visione meno romantica e più orientata al dibattito di questioni più contemporanee: il romanzo, dal canto suo, lascia più spazio alla dimensione familiare, così come era stato anche per la raffigurazione della balbuzie del duca e alle difficoltà emotive a essa connesse. Un'ulteriore e non trascurabile differenza tra il romanzo e la prima stagione della serie televisiva risiede nel modo in cui inizialmente viene introdotta la figura di Daphne e che poi porta quest'ultima e il duca inizialmente a fingersi innamorati. Nel romanzo Daphne è presentata come un giovane nobildonna che, essendo avvezzata ai rapporti amicali con gli uomini, essendo cresciuta insieme ai suoi fratelli, non riceve molte proposte matrimoniali, in quanto viene vista solo come un'amica dagli ipotetici pretendenti. Nella serie televisiva, invece, la giovane è il “diamante” della stagione designato dalla stessa regina Charlotte, ovvero colei che dotata di una grazia e una bellezza superiore alle altre giovani che hanno fatto il loro ingresso in società, rappresenta l'oggetto del desiderio di tutti, ma la presenza dei suoi gelosi e iperprotettivi fratelli maggiori scoraggia i suoi pretendenti. Ovviamente tale differenza nel modo in cui Daphne è presentata influisce a livello narrativo: nel primo caso il duca di Hastings le infonderà coraggio, facendole capire che anche lei è il tipo di donna in grado di scatenare folli passioni amorose, mentre nel secondo caso il duca di Hastings dovrà dimostrare di essere in grado di relazionarsi con i fratelli di lei, senza essere intimorito. Nel romanzo, dunque, la presentazione di Daphne pone in primo piano il rapporto d'amore tra lei e il duca, mentre nel caso della serie viene posta al centro la caparbia e l'abilità di Hastings.

*Bridgerton* è certamente un caso interessante di narrazione transmediale, il quale consente di porre in evidenza le differenze presenti tra la versione romanzesca di Quinn e quella seriale televisiva a opera di Shondaland: sebbene entrambe le versioni appartengano al genere del romanzo storico di ambito amoroso, come si è potuto constatare, l'adattamento televisivo ha introdotto significative variazioni relative ai personaggi e ai principali topoi narrativi, ridefinendo le dinamiche di genere e sociali in un contesto contemporaneo e legato alla problematizzazione delle minoranze.

Se, infatti, la serie di romanzi segue per lo più le convenzioni classiche del romanzo rosa di stampo storico, concentrandosi sulle relazioni sentimentali e sulle dinamiche familiari all'interno dell'alta società inglese del periodo Regency, la serie ideata da Rhimes, pur mantenendo la struttura generale delle storie d'amore, ridefinisce il genere in più modi.

Nei romanzi, la narrazione si concentra spesso sulle protagoniste femminili che, pur vivendo in un contesto patriarcale, trovano la loro autonomia attraverso il matrimonio d'amore, un tema ricorrente nella narrativa romantica: le protagoniste femminili, pur

essendo caratterizzate da spirito e intelligenza, devono spesso agire entro i limiti imposti dalla società a loro coeva.

D'altro canto, la serie tende a introdurre una rappresentazione più eterogenea della società, con un cast multietnico e un'interpretazione alternativa della nobiltà inglese, che tende a ribaltare le aspettative storiche tradizionali. Questo cambiamento non è solo estetico, ma anche ideologico: *Bridgerton* in versione televisiva ridiscute il concetto stesso di potere e di privilegio, dando voce a personaggi femminili più indipendenti e fornendo una rappresentazione dei personaggi maschili meno rigidamente connessa a ruoli patriarcali.

Se tra il prodotto romanzesco e la trasposizione televisiva non vi è un vero e proprio mutamento completo per quel che concerne il genere, tale prodotto transmediale può dimostrare come il genere del romanzo storico di ambito amoroso possa essere reinterpretato per rispondere alle esigenze di un pubblico squisitamente contemporaneo. In tal senso, tale produzione transmediale non solo aggiorna un'opera letteraria, ma produce anche una riflessione su come i generi possano evolvere nel tempo per rispondere ai cambiamenti culturali e sociali derivante dalle spinte della cultura convergente.

#### 4. La produzione su piattaforma: il caso *Wattpad*

Un ulteriore caso interessante da esaminare in relazione al concetto di genere e alla convergenza è rappresentato dalla letteratura nata sulle piattaforme; in particolare *Wattpad* può rappresentare un esempio calzante, in quanto nel tempo ha rivoluzionato il modo in cui autori e lettori interagiscono con la narrativa: fondata nel 2006 da Ivan Yuen e Allen Lau, *Wattpad* è riuscita a creare una comunità globale in cui la condivisione di storie è il fulcro dell'esperienza.

Una delle caratteristiche distintive di *Wattpad* è la sua accessibilità: gli utenti possono leggere e scrivere storie gratuitamente, rendendo i testi disponibili a tutti. L'eterogeneità degli utenti è uno dei punti di forza di *Wattpad*, che ospita narrazioni in molte lingue e generi. In aggiunta a ciò, *Wattpad* ha introdotto una dimensione interattiva nella narrativa: i lettori possono commentare ogni capitolo, lasciare suggerimenti per lo sviluppo della trama e interagire direttamente con gli autori: tale coinvolgimento trasforma la lettura in un'esperienza condivisa e partecipativa, dove i lettori si sentono parte del processo creativo.

Ci sono circa 90 milioni di persone che usano *Wattpad* come lettori e come autori: le due tipologie di utenti sono interconnesse (Kardiansyah, 2019, pp. 421-424), in quanto la loro compresenza e, spesso la loro sovrapposizione sul *social*, consente la creazione di nuove tipologie di racconti, riservate a questioni, generi e temi a cui l'editoria tradizionale non dedica ancora molta attenzione<sup>4</sup>.

Il *data-driven* guida la piattaforma e alla luce delle preferenze manifestate dai lettori, e colte da *StoryDNA* – algoritmo che regola *Wattpad*<sup>5</sup> – vengono riorganizzati i contenuti sulla piattaforma e vengono suggerite agli autori nuove modalità di scrittura. Concorrono

<sup>4</sup> Tra i più usati si trovano gli *hashtag* relativi a #Transgender, #Agender, #Genderfluid e #Nonbinary.

<sup>5</sup> L'algoritmo di *Wattpad* e i dettagli specifici ad esso relativi sono ovviamente protetti dal segreto commerciale e progrediscono modificandosi in base all'evoluzione della piattaforma e delle sue funzioni, ma di fatto si basano su *machine learning* e *data analysis* (per una trattazione relativa agli algoritmi di *ranking* dei quali quello di *Wattpad* fa parte, si veda: Duhan, 2009, pp. 1530-1537; Sharma, 2020, pp. 329-337).

alla buona riuscita di *Wattpad*, quindi, non solo i milioni di autori e lettori che utilizzano la piattaforma, ma soprattutto l'algoritmo alla base, che svolge un ruolo cruciale nell'esperienza degli utenti. *StoryDNA* è, dunque, progettato per offrire ai lettori una selezione di romanzi e racconti brevi che si adattino ai loro gusti e ai loro interessi: per fare ciò, utilizza una grande mole di dati, tra cui il genere preferito dall'utente, le preferenze di lettura, i commenti e i *like* dei lettori. Tutta questa influenza esercitata dall'algoritmo, però, può trasformarsi in una sorta di filtro preventivo, che propone ai lettori solo contenuti simili alle loro precedenti letture, limitando l'eterogeneità delle storie a cui sono esposti.

Un mercato editoriale parallelo (Davies, 2017, pp.51-68), dunque, che sta creando una sorta di "canone" a opera dei lettori grazie ad una serie di spinte *grassroots* (Ford, Deja, 2016, pp. 34-39; McConnel, 2019, pp. 45-51): i lettori sono in grado di direzionare gli autori, dando indicazioni durante la composizione dei racconti. Da questo punto di vista, gli utenti-lettori sono dei *beta reader*, ovvero coloro che sono incaricati in qualità di "lettori esperti" di leggere con atteggiamento critico un racconto per analizzare problematiche relative allo stile, alla trama, informando l'autore dei suoi punti di forza e debolezza (Jenkisn, 2006, p. 180). La dimensione *bottom-up* determinata dai lettori finisce per influenzare gli autori (Ramdarshan Bold, 2018, pp. 117-136) e gli editori, rendendo i lettori protagonisti assoluti delle scelte narrative e del loro "canone" personale, strettamente collegato a generi che più di altri sembrano avere successo all'interno della piattaforma e che vengono trasformati in vere e proprie etichette – gli *hashtag* – che servono alla classificazione di quanto prodotto dagli autori.

Ciò ovviamente influenza profondamente la riflessione sui generi al centro di questo contributo: nell'era digitale, la scrittura e la lettura stanno subendo numerose trasformazioni proprio dovute alle piattaforme come *Wattpad*, che stanno ridefinendo il concetto di genere letterario. Infatti, in questo contesto, il genere letterario assume una nuova connotazione, diventando più fluido e rispondendo direttamente alle esigenze di una comunità globale: se in passato spesso i generi letterari sono stati definiti da specifiche convenzioni e aspettative, imposte da case editrici e critici letterari, all'interno di *Wattpad*, invece, i confini tra i generi appaiono meno rigidi. Romanzi rosa si mescolano con elementi *fantasy*, il *thriller* si contamina con il *paranormal*, e la *fanfiction* – di cui si parlerà brevemente nell'ultimo paragrafo di questo contributo – diventa un vero e proprio fenomeno letterario con caratteristiche proprie.

Uno degli aspetti più interessanti di *Wattpad* è la possibilità di analizzare in tempo reale le tendenze letterarie. Tra i generi più popolari attualmente sulla piattaforma, almeno a giudicare dai dati disponibili *online* che essa stessa fornisce ai suoi fruitori, ottengono particolare rilievo il romanzo rosa, il *fantasy* e, forse ancora più degli altri, lo *young adult*. Tali generi sembrano riscuotere maggiore consenso in quanto si adattano più facilmente al pubblico giovane della piattaforma e alla natura serializzata della pubblicazione su *Wattpad*. In tal senso basti pensare al caso editoriale il *Fabbricante di lacrime* dell'inizialmente anonima scrittrice Erin Doom, che è un romanzo nato su *Wattpad*: ha venduto circa mezzo milione di copie, ottenendo il primo posto nella classifica dei libri più venduti in Italia nel 2022. Erin Doom lo inizia a scrivere su *Wattpad* nel 2017 e, dopo aver vinto i *Watty Awards*<sup>6</sup> del 2019 nella categoria *romance*, decide di pubblicarlo autonomamente su Amazon. Il passaparola fra le comunità di lettori è stato ciò che ha condotto al successo il romanzo e uno dei canali su cui più se ne è discusso è stato *Booktok*<sup>7</sup>.

<sup>6</sup> Questi premi sono celebrati annualmente e premiano gli scrittori più innovativi, originali e seguiti dalla *community*, che hanno deciso di condividere le loro storie su *Wattpad*.

<sup>7</sup> Nasce come *hashtag* diffuso nella piattaforma *TikTok* per aggregare contenuti dedicati ai libri e alla lettura, ma finisce ormai per designare una vera e propria comunità di lettori *social*.

Nel maggio 2022 è uscito l'audiolibro del romanzo e la Colorado Film ha acquistato i diritti cinematografici per poter produrre il film tratto dal romanzo, che è apparso su Netflix il 4 aprile 2024 con la produzione di Iginio Straffi e Alessandro Usai, diretto da Alessandro Genovesi. Nonostante il romanzo, a causa di uno stile piuttosto ridondante e alla presenza di alcuni *cliché* amoroso-adolescenziali, non rappresenti forse un vero capolavoro dal punto di vista letterario, risulta interessante il suo successo, dovuto alla presenza di un pubblico fedele e appassionato che da *Wattpad* continua a seguirne le vicende editoriali e transmediali.

Come risulta facile constatare *Wattpad* sta avendo notevoli ripercussioni significative sull'industria editoriale e culturale: molti *bestseller* contemporanei, come per l'appunto in ambito italiano *Fabbricante di lacrime* o come *After* di Anna Todd in ambito internazionale, sono nati proprio su questa piattaforma prima di diventare fenomeni globali. Le case editrici monitorano *Wattpad* alla ricerca di nuovi talenti e storie di successo, dimostrando come il concetto tradizionale di genere viene ormai ridefinito dalla partecipazione attiva del pubblico.

*Wattpad*, quindi, con le sue dinamiche *bottom-up* che conferiscono spesso ai prodotti presenti sulla piattaforma un'impronta profondamente transmediale, ha dimostrato che il genere letterario non può essere un'entità statica e predeterminata, ma piuttosto una serie di etichette in continua evoluzione, modellate dall'interazione di diversi elementi letterari e transmediali.

## 5. Le *fanfiction*: il caso *Twilight*

Come si è, in parte, già visto le *fanfiction* sono una derivazione privilegiata dell'apparato narrativo, nate in relazione alla nuova medialità convergente, che porta le comunità di fruitori a diventare co-creatori del *franchise* e del prodotto del quale sono appassionati. Le *fanfiction*, in tal senso, contribuiscono all'evoluzione dei generi letterari, introducendo elementi di ibridazione che sfidano le classificazioni tradizionali: le contaminazioni tra generi quali *romance*, *fantasy*, *horror* e fantascienza riflettono una crescente fluidità nelle strutture narrative, in linea con le tendenze della convergenza mediale. La proliferazione di *fanfiction* non fa che sollevare questioni riguardanti la relazione tra innovazione creativa e sfruttamento commerciale, evidenziando le tensioni tra la libertà espressiva dei fan e le logiche di mercato.

Molto è stato detto sulla *fanfiction* (Coppa, 2017), ma basti dire qui che oggi giorno le *fanfiction* rappresentano un vero e proprio fenomeno culturale, che via via sta acquisendo sempre maggiore rilevanza nel panorama editoriale contemporaneo: si tratta, per lo più, di romanzi o racconti brevi scritti da fan e basati su diversi prodotti preesistenti spesso appartenenti a media popolari come libri, film, serie TV e videogiochi, di cui riprendono l'universo, i personaggi o le trame in generale. Questo genere di opere consente ai fruitori e agli appassionati di esplorare nuove prospettive, sviluppare trame alternative e approfondire personaggi, contribuendo all'estensione di una comunità letteraria interattiva.

In realtà, se il fenomeno delle opere derivate non è certo prerogativa e appannaggio della sola contemporaneità, ma ha origini molto più indietro nel tempo<sup>8</sup>, nell'epoca convergente, con l'avvento delle nuove tecnologie, si è oltremodo sviluppato. La *fanfiction*, per come oggi viene intesa, ha avuto già un primo inizio con il *fandom* relativo al *franchise* *Star Trek* negli anni Sessanta, quando i fruitori del prodotto iniziarono a scrivere e

<sup>8</sup> In tal senso, basti pensare a titolo di esempio, alle numerose riscritture di *Pride and Prejudice* di Jane Austen da parte dei suoi ammiratori (Bacon-Smith, 1992, 45).

condividere storie (Jenkins, 1992, p. 152): con l'avvento di piattaforme come *FanFiction.net* e AO3, a seguito della diffusione di internet, questa nuova tipologia narrativa si è andata ampliando, poiché questi mezzi hanno reso più facile per pubblicare e diffondere le proprie opere<sup>9</sup>.

Molte opere nate inizialmente come *fanfiction* sono state poi trasformate in successi commerciali, come dimostra il caso di *Fifty Shades of Grey*: non tutti sanno, infatti, che in origine la serie di romanzi era nata come *fanfiction* su *Twilight* di S. Meyer, pubblicata a puntate su *fanfiction.net* da Snowqueen Icedragon, pseudonimo di E.L. James, che a sua volta cela Erika Leonard, con il titolo di *Master of the Universe*<sup>10</sup>. Tutti e due i *franchise*, nati da una serie di romanzi, divengono successivamente dei prodotti transmediali, venendo adattati come film, fumetti, nonché stimolando la produzione di ulteriori *fanfiction* e molto altro.

*Twilight* e *Fifty Shades of Grey* hanno, dunque, un'origine comune: entrambe le serie romanzesche appartengono al genere della narrativa romantica contemporanea, anche se presentano differenze sostanziali nelle loro sottocategorie (Roach, 2016), e nei *topoi* utilizzati. Mentre *Twilight* rientra nel genere del *paranormal romance* con elementi *young adult*, *Fifty Shades of Grey* si colloca all'interno del *romance* erotico, con una forte connotazione BDSM.

La saga *Twilight* unisce elementi di *romance* adolescenziale e *fantasy*: la narrazione segue Bella Swan, un'adolescente che si innamora del vampiro Edward Cullen, con una narrazione focalizzata sull'amore proibito e sulla tensione romantica. Come osserva Clasen, *Twilight* incarna il *topos* della ragazza comune e innocente che scopre un mondo sovranaturale grazie all'amore (Clasen, 2012, p. 54). Uno degli elementi distintivi di *Twilight* è la sua focalizzazione sull'amore idealizzato e sulla castità prematrimoniale. Edward rappresenta l'archetipo del vampiro gentiluomo, rifiutando di consumare la relazione con Bella fino al matrimonio. Secondo McFarland, ciò riflette una tendenza nei romanzi *young adult* a enfatizzare il desiderio represso e la tensione emotiva piuttosto che l'erotismo esplicito (McFarland, 2016, 102). Tutto ciò posiziona il romanzo all'interno della tradizione del *paranormal romance*, un sottogenere caratterizzato dall'integrazione di elementi fantastici in una storia d'amore (Click, 2010; Williamson, 2005).

D'altra parte, *Fifty Shades of Grey* (2011) nasce come *fanfiction* di *Twilight* prima di essere rielaborato in un'opera indipendente: la narrazione segue Anastasia Steele e la sua relazione con il miliardario Christian Grey, la cui natura è fortemente influenzata dalla dinamica dominatore/sottomessa. La serie di romanzi si distingue per la sua esplorazione esplicita della sessualità e per l'utilizzo del *trope* del «miliardario oscuro e tormentato» (Gill, 2007, p. 78): in tal senso, *Fifty Shades of Grey* abbraccia un linguaggio sessualmente esplicito e approfondisce la psicologia del desiderio e del potere nelle relazioni. L'opera di

<sup>9</sup> A tal proposito, la *fanfiction* ha sollevato dibattiti sulla proprietà intellettuale e sul diritto d'autore: alcuni autori, come J.K. Rowling, hanno accolto positivamente la creatività dei fan, mentre altri, come Anne Rice, hanno vietato la pubblicazione di *fanfiction* basate sulle loro opere (Tushnet, 2017, p. 105). Tuttavia, almeno per il momento, dal punto di vista legale, la *fanfiction* viene considerata fair use, specialmente quando si tratta di opere trasformative che aggiungono significato parodico (Jenkins, 1992, p. 178).

<sup>10</sup> Dopo il successo di *Fifty Shades of Grey*, le case editrici hanno pubblicato ulteriori *fanfiction* derivate da *Twilight* cercando di ottenere lo stesso tipo di riscontro; in tal senso basti pensare, tra i molti, alla serie di racconti *Welcome to Paradise* (2013-2014) di S. L. Scott, ai quattro libri di *Playing with Fire* (2013-2014) di T. E. Sivec, alla serie *Sempre/Forever* (2012-2014) di J. D. Darhowe; alla serie *Surviving Raine* (2013-2014) di S. Savage; ai quattro romanzi che compongono *Compromising Positions* (2015) di L. Leigh e, infine, ai due volumi della serie *Million Dollar Duet* (2013-2014) di C.L. Parker: tutti *bestsellers*.

James si discosta dalla tradizionale narrativa puramente romantica in quanto incorpora elementi di letteratura erotica e BDSM, pur mantenendo una trama che segue la struttura del *romance* convenzionale (Juffer, 1998, p. 143). In questo contesto, *Fifty Shades* si avvicina maggiormente alla letteratura erotica *mainstream* che alla narrativa paranormale o al *young adult*. La serie di romanzi rientra, dunque, nel *romance* erotico, un sottogenere che pone maggiore enfasi sugli aspetti sensuali della relazione (Gill, Herdieckerhoff, 2012, pp. 437-452; Kamble 2014).

Nonostante il grandissimo successo ottenuto da entrambe le produzioni, *Twilight* è stato elogiato per la sua capacità di attrarre lettori giovani e per il suo contributo alla popolarità del *paranormal romance*, ma è stato anche criticato per la rappresentazione problematica della relazione tra Bella ed Edward, descritta da alcuni come possessiva e manipolativa (Silver, 2010, p. 89). D'altro canto, *Fifty Shades of Grey* è stato un fenomeno editoriale, contribuendo alla normalizzazione della letteratura erotica nella cultura popolare, ma è stato anche aspramente criticato per la rappresentazione distorta delle dinamiche BDSM e per la scrittura considerata poco sofisticata (Schaefer, 2014, p. 111).

Pur condividendo una matrice comune, *Twilight* e *Fifty Shades of Grey* appartengono a sottogeneri distinti all'interno della narrativa romantica. *Twilight* si radica nel *paranormal romance young adult*, enfatizzando la tensione emotiva e la crescita personale dei protagonisti, mentre *Fifty Shades of Grey* si inserisce nel *romance* erotico, esplorando temi di potere e desiderio. Ecco, quindi, che le due narrazioni *Twilight* e *Fifty Shades of Grey* con un'origine comune e che rientrano all'interno della narrativa romantica si differenziano in realtà per quel che concerne sottogeneri più specifici: ciò rappresenta certamente un dato interessante, in quanto è possibile confermare come opere di matrice comune, derivate in questo caso l'una dall'altra, possano poi anche se parzialmente finire per appartenere a generi differenti. Tale dato non fa che confermare la necessità di una fluidità del genere e delle sue etichette quando viene utilizzato per classificare o interpretare narrazioni che nascono all'interno della nuova medialità convergente.

La questione della *fanfiction* gioca un ruolo fondamentale nel confronto tra queste due narrazioni, in quanto *Fifty Shades of Grey* nasce come una *fanfiction* intitolata *Master of the Universe*, pubblicata *online* con protagonisti esplicitamente ispirati a Bella ed Edward di *Twilight*: l'adattamento dalla *fanfiction* al romanzo vero e proprio ha sollevato discussioni sull'originalità della narrazione e sulla legittimità di commercializzare un'opera nata da un'altra storia preesistente. Come osserva Juffer, la trasformazione di una *fanfiction* in un *bestseller* ha ridefinito i confini tra narrativa derivata e creazione indipendente, evidenziando il potenziale commerciale delle opere generate dalla *fan culture* (Juffer, 1998, p. 149). La *fanfiction*, quindi, non solo ha permesso la nascita di *Fifty Shades*, ma ha anche consolidato un nuovo modello di sviluppo per la letteratura popolare, aprendo la strada a fenomeni simili nell'editoria contemporanea.

## 6. Conclusioni

Le trasformazioni apportate dalla convergenza mediale, la transmedialità, la scrittura tramite le piattaforme e le *fanfiction* sembra stiano ridefinendo il concetto stesso di genere letterario, dimostrando una necessaria fluidità dei generi letterari nel panorama narrativo contemporaneo. Oggigiorno, dunque, tali categorie sono diventate fluide e soggette a continua rinegoziazione. L'analisi delle nuove tipologie di narrazioni convergenti evidenzia come i generi non siano più etichette statiche, ma strumenti flessibili che si

adattano alle esigenze dei nuovi media, delle piattaforme di scrittura collaborativa e delle comunità di fruitori.

In base a quanto fin qui esposto è possibile affermare che i generi al confronto con la nuova medialità convergente risultano ancora uno strumento utile per riflettere sulle narrazioni, qualora però siano utilizzati in maniera elastica e vengano, di volta in volta, adattati alle istanze teorico-critiche esplorate dalla contemporaneità. Certamente oggi ci troviamo davanti a narrazioni diverse da quelle di un tempo, che spesso ne espandono i meccanismi di tipo narratologico: è necessario, dunque, aggiornare le categorie critico-teoriche utilizzate al fine di renderle effettivamente efficaci.

## Bibliografia

- Aarseth E.J. (1997), *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, London, The John Hopkins U.P.
- Adriano H. (2024), *Coloring History: A Critical Analysis of Racial Representation in Bridgerton*, "The Motley Undergraduate Journal", 2, 1, pp. 14-24.
- Bacon-Smith C. (1992), *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press.
- Ciaccio P., Köhn, A. (2015), *Il vangelo secondo Star Wars. Nel nome del padre, del figlio e della Forza*, Torino, Claudiana.
- Clasen M. (2012), *Vampire Apocalypse: A Biocultural Critique of Twilight*, Oxford, Oxford U.P.
- Click M.A., Stephens Aubrey J., Behm-Morawitz E. (a cura di) (2010), *Bitten by Twilight: Youth Culture, Media, & the Vampire Franchise*, Berlin, Peter Lang.
- Coppa F. (2014), *Writing Bodies in Space: Media Fanfiction as Theatrical Performance*, in Karen Hellekson and Kristina Busse (eds.), *Fanfiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, pp. 225-244.
- Coppa F. (2017), *The Fanfiction Reader: Folk Tales for the Digital Age*, Ann Arbor, University of Michigan Press.
- Davies R. (2017), *Collaborative Production and the Transformation of Publishing: The Case of Wattpad*, in Graham J., Gandini A. (eds.), *Collaborative Production in the Creative Industries*, Westminster University of Westminster Press, pp. 51-68.
- De Kosnik Ab. (2016), *Rogue Archives: Digital Cultural Memory and Media Fandom*, Cambridge, MIT Press.
- Derecho A. (2006), *Archontic Literature and Fan Fiction: A Derridean Consideration*, in Hellekson K., Busse K. (a cura di), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, Jefferson, McFarland, pp. 61-78.
- Donnarumma R. (2014), *Ipermodernità. Dove va la narrativa contemporanea*, Bologna, Il Mulino.
- Duhan N., Sharma A.K., Bhatia K.K. (2009), *Page Ranking Algorithms: A Survey*, "2009 IEEE International Advance Computing Conference", pp. 1530-1537.
- Ford A., Deja T. (2016), *Fellowship of the fans*, "American Libraries", 47, 11-12, pp. 34-39.
- Gee J.P. (2003), *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, London, Palgrave Macmillan.
- Geraghty L., Jancovich M. (2008), *The Shifting Definition of Genre. Essays on Labeling Films, Television Shows and Media*, Jefferson, McFarland.
- Gill R. (2007), *Gender and the Media*, Cambridge, Polity.



- Gill R., Herdieckerhoff E. (2012), *Rewriting the Romance: New Femininities in Fifty Shades of Grey*, "Feminist Media Studies", 12, 4, pp. 437-452.
- Hayles N.K. (2002a), *Writing Machines*, Cambridge, MIT Press.
- Hayles N.K. (2002b), *Saving the Subject: Remediation in House of Leaves*, "American Literature", 74, 4, pp. 779-806.
- Jenkins H. (1992), *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, London, Routledge.
- Jenkins H. (2006), *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York, New York U.P.
- Juffer J. (1998), *At Home with Pornography: Women, Sex, and Everyday Life*, New York, NYU Press.
- Kamble J. (2014), *Making Meaning in Popular Romance Fiction: An Epistemology*, London, Palgrave Macmillan.
- Kardiansyah M.Y. (2019), *Wattpad as a Story-Sharing Website. Is it a field of literary production?*, "3rd English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings", 3, pp. 421-424.
- Lacey N. (2000), *Narrative and Genre. Key concepts in Media Studies*, London, Red Globe Press.
- McConnel J. (2019), *Fan Spaces as Third Spaces: Tapping into the Creative Community of Fandom*, "English Journal", 109, 1, pp. 45-51.
- McFarland S. (2016), *Romantic Fantasies: Young Adult Literature and the Power of Desire*, London, Routledge.
- Medaglia F. (2024a), *Mythology in transmedia storytelling*, in Lombardi C., Di Rocco E. (a cura di), *Myths of Origins. Literary and Cultural Patterns*, Leida/Boston, Brill, pp. 223-236.
- Medaglia F. (2024b), *L'autorialità nella serialità televisiva di Shondaland tra personaggi complessi e razzismo*, in Fusillo M. et al. (a cura di). *L'autorialità polimorfica. Dall'aedo all'algoritmo*, Pisa, Edizioni ETS, pp. 400-409.
- Medaglia F. (2024c), *Intermedialità diffusa: la narrazione transculturale metamoderna*, Berlin, Peter Lang.
- Mittell J. (2014), *Genre & Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*, London, Routledge, 2014.
- Mittell J. (2017), *Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, Roma, Minimum fax.
- Ramdarshan Bold M. (2018), *The return of the social author: Negotiating authority and influence on Wattpad*, "Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies", 24, 2, pp. 117-136.
- Rhimes S., Beers B. (2022), *Inside Bridgerton: The Official Ride from Script to Screen*, New York, Mary-sue Rucci Books / Scribner.
- Ritzer I. (2002), *Media and Genre. Dialogues in Aesthetics and Cultural Analysis*, London, Palgrave Macmillan.
- Roach C. (2016), *Happily Ever After: The Romance Story in Popular Culture*, Bloomington, Indiana University Press.
- Ryan M.-L. (2013), *Transmedial Storytelling and Transfictionality*, "Poetics Today", 34, 3, pp. 361-388.
- Schaefer S. (2014), *Reading Fifty Shades of Grey: A Critical Introduction*, London, Palgrave Macmillan.
- Sharma P.S., Yadav D., Garg P. (2020), *A systematic review on page ranking algorithms*, "International journal of Information Technology", 12, pp. 329-337.

- Silver A. (2010), *Twilight is Not Good for Maidens: Gender, Sexuality, and the Family in Stephenie Meyer's Twilight Series*, "Children's Literature Association Quarterly", 35, 2, pp. 89-113.
- Snyder Manganelli K. (2009), *The Tragic Mulatta Plays the Tragic Muse*, "Victorian Literature and Culture", Cambridge University, 37, 2, pp. 501-522.
- Taylor C. (2015), *Come Star Wars ha conquistato l'Universo*, Perugia, Edizioni Multiplayer.
- Thomas B. (2021), *Literature and Social Media*, London, Routledge.
- Tushnet R. (1997), *Legal Fictions: Copyright, Fan Fiction, and a New Common Law*. "Loyola of Los Angeles Entertainment Law Review", 17, 2, pp. 651-686.
- Tushnet, R. (2007), *Copyright Law, Fan Practices, and the Rights of the Author*, "Transformative Works and Cultures", 1, pp. 17-29.
- Vittorini F. (2015), *Narrativa USA 1984-2014. Romanzi, film, graphic novel, serie tv, videogame e altro*, Bologna, Pàtron.
- Vittorini F. (2017), *Raccontare oggi. Metamodernismo tra narratologia, ermeneutica e intermedialità*, Bologna, Pàtron.
- Vittorini F. (2021), *Disegni contro la morte. Per una fenomenologia del desiderio nella narrativa metamoderna*, "Comparatismi", VI, pp. 33-35.
- Williamson M. (2005), *The Lure of the Vampire: Gender, Fiction and Fandom from Bram Stoker to Buffy*, New York, Wallflower Press, 2005.
- Zecca F. (2012), *Cinema Reloaded. Dalla convergenza dei media alla narrazione transmediale*, in Zecca F. (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Milano, Mimesis, pp. 9-37.