

# Esplorando le trasformazioni dei fan nei reami digitali e nei metaversi: identità, role-playing e comunità sui social network

Kamilia Kard

*Accademia di Belle Arti di Brera, Milano*

## Abstract

Questo articolo propone un'analisi multidisciplinare delle reinterpretazioni cinematografiche, con particolare attenzione alle pratiche di cosplaying e role-playing online su piattaforme come TikTok e Instagram, alla luce delle teorie di autori quali Jenkins e Fiske. L'indagine si concentra sulle reinterpretazioni di scene iconiche, evidenziando l'uso di filtri, *lip-sync* ed effetti speciali da parte degli utenti. L'approccio, informale rispetto ai dettagli originali, sottolinea una dimensione amatoriale, in cui la riproduzione dell'emozione prevale sulla fedeltà visiva. L'analisi si estende ai mondi virtuali, focalizzandosi su piattaforme come Roblox, in cui la creazione di scenari amplifica l'esperienza di fandom. Attraverso l'interpretazione delle teorie di Baudrillard sull'iperrealtà, di Turkle sull'identificazione mediata, di Jenkins sulla cultura partecipativa e di Fiske sulla produzione di significato, emerge come queste pratiche online riflettano la costruzione di identità e connessioni simboliche nell'era digitale

This article proposes a multidisciplinary analysis of cinematic reinterpretations, with a specific focus on online cosplaying and role-playing practices on platforms like TikTok and Instagram, in light of the theories of authors such as Jenkins and Fiske. The investigation centers on the reenactment of iconic scenes, highlighting the use of filters, lip-sync, and special effects by users. The informal approach, diverging from strict visual fidelity, underscores an amateur dimension, where the reproduction of emotion prevails over visual accuracy. The analysis extends to virtual worlds, focusing on platforms like Roblox, where the creation of scenarios amplifies the fandom experience. Through the interpretation of Baudrillard's theories on hyperreality, Turkle's mediated identification, Jenkins's participatory culture, and Fiske's meaning production, it emerges how these online practices reflect the construction of identities and symbolic connections in the digital era.

## Parole chiave/Key Words

*Fanfiction, cosplayer, role-play, avatar, metaverso, social networks*

*Fanfiction, cosplayer, role-play, avatar, metaverse, social networks*

**DOI: 10.54103/connessioni/22150**

## 1. L'ossessione e la fanfiction

*I know you are obsessed with me<sup>1</sup>*

Damon Salvatore

L'ossessione, definibile come un'intensa e persistente attrazione, assume contorni peculiari nell'ambito della fanfiction. Derivata dal termine latino "obsidere" che significa "assediare" o "assaporare" la parola «ossessione» nella creazione di narrazioni fanfiction riflette la profondità dell'impulso creativo e della volontà di esplorare in modo avvincente le trame originali. Come evidenziato da Henry Jenkins, uno dei principali studiosi del fandom, la fanfiction rappresenta un esempio tangibile di come i fan partecipino attivamente alla creazione culturale, estendendo e reinventando le storie a cui sono affezionati (Jenkins 2006). Allo stesso tempo, secondo John Fiske (1992), i fan sono dei veri e propri produttori culturali, essi trasformando l'oggetto della loro ossessione in terreno fertile per esplorare nuove prospettive e sviluppare storie alternative. Questo processo di reinterpretazione diventa una manifestazione creativa dell'ossessione stessa, e, come sottolinea Fiske, consente ai fan di esprimere i propri significati personali attraverso la costruzione di nuovi racconti assediando i loro universi prediletti.

Concentrandosi sui fandom di tre saghe mainstream – *Buffy the Vampire Slayer*, *The Twilight Saga* e *The Vampire Diaries*, prodotte in epoche e per canali differenti, ma tutte caratterizzate da una straordinaria tenuta nel tempo e rilanciate dalle piattaforme on demand – e in particolare sulle loro manifestazioni recenti, su piattaforme social come Tik Tok e Instagram Stories, il presente articolo intende rileggere le pratiche dei fan come atti di reinvenzione, di resistenza creativa e di fruizione partecipativa. Attraverso pratiche di mash-up come il trimming e di reenactment come il role playing e il cosplaying digitale nelle piattaforme metaverse, i fan si rivelano impegnati in pratiche creative che trascendono la mera riproduzione visiva, usando l'originale come una cornice condivisa di riferimento, un framework su cui innestare il racconto di storie ed emozioni personali. L'intenzione è dimostrare come la fusione di pratiche tradizionali di fan engagement con nuove forme di espressione digitale segni un punto di arrivo inedito, alla cui analisi si prestano meglio gli strumenti messi a punto dalle teorie emerse nel primo decennio degli anni Duemila che quelli dei più disincantati fan studies coevi.

Possiamo dire che l'ossessione nell'ambito della fanfiction si concretizzi attraverso l'incessante desiderio di estendere e reinterpretare le narrazioni preesistenti, rivelando un coinvolgimento

emotivo profondo con i personaggi – si pensi alla *fictosexuality* e al *fictoromance*<sup>2</sup> (Karhulahti, Väli-salo 2021) – e le trame originarie. In accordo con la «teoria dell’attaccamento» di Bowlby (1980), gli individui potrebbero utilizzare la fanfiction come un’estensione del loro mondo affettivo, creando narrazioni che soddisfano i loro bisogni emotivi e consentono loro di esplorare dinamiche relazionali idealizzate o desiderate. La creazione e la fruizione di fanfiction fungono da meccanismo di attaccamento, consentendo ai fan di stabilire legami affettivi con i personaggi e di esprimere aspetti significativi della propria identità attraverso queste narrazioni.

Un esempio emblematico di questo fenomeno è rappresentato dalla fanfiction *Harry Potter and the Methods of Rationality* di Eliezer Yudkowsky, che reinventa radicalmente il mondo magico di Harry Potter introducendo elementi di razionalità e pensiero critico. Altri esempi significativi includono *Fifty Shades of Grey* (2011) di E.L. James, originariamente basata sulla saga di *Twilight* di Stephenie Meyer, e *After* (2014) di Anna Todd, ispirata alla band *One Direction*. Queste opere hanno ottenuto un’enorme popolarità e dimostrano come la fanfiction possa diventare una forma di espressione creativa influente e indipendente.

Da una prospettiva sociologica, tale fenomeno può essere visto come una forma sofisticata di appropriazione culturale, seguendo la visione di Appadurai (1996) sull’interazione dinamica tra individui e oggetti culturali. Infatti, nell’ambito della fanfiction, i fan non solo reinterpretano passivamente le narrazioni esistenti, ma si impegnano attivamente in un atto di riscrittura e rielaborazione. Questo processo è in sintonia con l’idea di Appadurai che sottolinea come l’appropriazione culturale sia una pratica attraverso la quale gli individui fanno propri gli oggetti culturali, adattandoli alle proprie esigenze e trasformandoli in strumenti espressivi unici. Attraverso questa partecipazione attiva, i fan transitano da consumatori a veri produttori culturali, riaffermando la propria capacità di modellare la cultura di massa secondo i propri punti di vista e significati personali. Questo atto di co-creazione culturale, come sottolinea Henry Jenkins attraverso il concetto di «culture convergenti,» mette in evidenza la trasformazione dei fan da meri spettatori ad autori, rendendoli veri artefici delle storie e conferendo loro un ruolo attivo nella continua evoluzione e interpretazione della cultura e dei media. Jenkins sostiene che in un’era di convergenza mediatica, le vecchie distinzioni tra produttori e consumatori si dissolvono, aprendo la strada a una partecipazione più diretta e collaborativa degli utenti nella creazione e reinterpretazione dei contenuti. In questo scenario, i fan diventano protagonisti nella ridefinizione delle narrazioni e nel plasmare il tessuto culturale in un processo dinamico di

interazione e partecipazione attiva. A sostegno della tesi, Michel de Certeau nella sua analisi delle pratiche quotidiane, afferma che le reinterpretazioni creative di narrazioni pre-esistenti possono essere viste come un atto di «invenzione del quotidiano» (De Certeau 1984) e non solo; per de Certeau i lettori agiscono come praticanti che, attraverso il «bracconaggio testuale» delle fonti e atti creativi di riscrittura e rielaborazione, aprono nuovi percorsi nei testi culturali esistenti. Questo processo di reinvenzione non è solo una manifestazione dell'ossessione dei fan, ma anche un atto di resistenza creativa, intrinsecamente ribelle, poiché sfida le norme culturali stabilite e offre nuovi significati e interpretazioni.

L'evoluzione dei fan da semplici spettatori ad autori attivi non si limita alla scrittura di fanfiction, ma si estende anche alle reinterpretazioni video attraverso operazioni di editing e alla condivisione di contenuti amatoriali su piattaforme come YouTube. Questa pratica aggiunge un ulteriore strato alla partecipazione dei fan nella costruzione e interpretazione della cultura mediatica contemporanea.

Attraverso l'editing video, i fan non solo riscrivono storie attraverso la scrittura, ma manipolano anche il medium visivo per creare nuovi significati e narrazioni. Come afferma John Fiske, l'atto di trasformare il materiale mediatico esistente in nuovi contenuti è un'espressione della creatività dei fan, che diventano veri architetti delle storie (Fiske 1992). Questa attività di editing video può coinvolgere il taglio e il montaggio di scene, l'aggiunta di effetti speciali o persino la creazione di nuovi finali per le trame esistenti.

Nel contesto delle piattaforme di condivisione video, come YouTube, i fan possono condividere le loro reinterpretazioni video con una vasta audience online. Questo processo non solo li eleva da semplici spettatori ad attivi partecipanti nella costruzione culturale, ma li inserisce anche in una comunità più ampia di creatori e fruitori di contenuti. Mizuko Ito, studiosa della cultura della partecipazione, sottolinea l'importanza della collaborazione e dell'interazione degli utenti nella costruzione di comunità di interesse nell'ambiente digitale (Ito et al., 2009). danah boyd analizza uno degli aspetti chiave nella relazione tra fan e nuovi mezzi di comunicazione che riguarda la modalità in cui gli individui sfruttano le piattaforme digitali per connettersi con altri utenti che condividono interessi simili. Studiando da vicino le comunità di fan online, ha evidenziato come queste piattaforme diventino spazi significativi per la socializzazione e l'espressione di identità. Gli individui, trasformati in *user*, attraverso le interazioni digitali, sono in grado di costruire legami significativi e sviluppare un senso di appartenenza e una prossemica (Maffesoli 1988) all'interno

di contesti virtuali. La formazione di comunità digitali, condividendo interessi specifici per serie televisive, fiction o personaggi, può essere interpretata attraverso il concetto di tribù proposto da Maffesoli. Queste «tribù digitali» si configurano come gruppi sociali coesi, caratterizzati da legami affettivi e condivisione di valori e interessi. Questo fenomeno – come dimostreremo attraverso l’analisi dei casi studio – non solo aggiunge diversità e prospettive alla cultura di massa, ma crea anche uno spazio per una partecipazione più ampia e inclusiva da parte dei fan.

## 2. Dalla fanfiction alla ricomposizione video

Nel panorama contemporaneo della fruizione mediatica, emergono nuove forme di espressione e partecipazione attraverso la pratica della ricomposizione video. Questo fenomeno si manifesta principalmente su piattaforme digitali come YouTube, TikTok e Instagram, dove gli utenti selezionano e montano frammenti tratti da film e serie televisive per creare nuovi contenuti video. Questi montaggi spesso si concentrano su dettagli emotivamente significativi delle trame narrative, offrendo una reinterpretazione unica delle relazioni e dei momenti chiave presenti nelle opere audiovisive oggetto di fandom.

Queste nuove forme di espressione inizialmente si sono sviluppate su YouTube e progressivamente hanno preso il loro naturale spazio su piattaforme come TikTok e Instagram dove la condivisione dei contenuti e la partecipazione attiva degli utenti avviene in maniera più rapida e immediata. Questo fenomeno è quello che definisco con il termine *trimming*. Il *trimming* corrisponde all’atto di tagliare e ricomporre parti di film e più comunemente di serie televisive, in modo tale da avere una visione personale e talvolta emotiva sulla trama, la sceneggiatura e la fotografia. Frequentemente queste composizioni sono accompagnate anche da una musica di fondo che non corrisponde alla colonna sonora originale, da sottotitoli che possono essere descrittivi o esprimere una emozione, e infine da effetti speciali o filtri. Il progressivo moltiplicarsi di questo genere di contenuti dal periodo di YouTube a quello di TikTok è dovuto al fatto che, se per caricare i video su YouTube un utente aveva bisogno di usare un programma di editing o versioni similari disponibili online, e lavorare con quello per poi fare l’upload del proprio video amatoriale, con TikTok e Instagram questo passaggio è venuto a meno. La facilità di montaggio video attraverso strumenti interni al programma ha fatto in modo che questi contenuti proliferassero sulle piattaforme social.

Serie cult come quelle citate prima hanno indotto milioni di fan a voler in qualche modo appropriarsi dell'immaginario creato, attraverso video di montaggio che riorganizzano le clip delle puntate o dei film in modo tale da soddisfare le esigenze dell'utente-fan. Si passa dall'assediare la trama della storia nelle fanfiction, all'assedio della cronologia e della fotografia. Elementi di rimediazione come il *mashup* e *remix* (Bolter, Grusin 1999) continui si trasformano in una modalità di espressione del desiderio e dell'ossessione di voler far parte di una storia, di voler emulare un determinato rapporto, dell'esigenza di esternare il proprio amore verso un determinato personaggio.

Allontanandoci dal caso giapponese degli otaku (Azuma 2009) e ricollegando questo fenomeno sociale alla fanfiction e in senso più ampio e all'ossessione per un *character* in particolare, notiamo che molte volte la costruzione alternativa di trame contenenti un determinato personaggio non riconduce più a una nuova narrazione, bensì all'esaltazione esagerata dello stesso. Quando si tratta di serie televisive con storie sentimentali in background, molte volte queste ultime vengono portate alla luce e rese il *main subject* grazie a questi elaborati video amatoriali: delle vere e proprie celebrazioni della relazione d'amore, il più delle volte impossibili. Concentrandoci su un fenomeno che si ricollega a una tematica di natura più occidentale, prenderò in analisi la produzione di contenuti che si è formata intorno a tre narrazioni gotiche e romantiche allo stesso tempo, diventate presto un cult adolescenziale per teenager: *Buffy the Vampire Slayer* di Joss Whedon (1997-2002), *The Twilight* saga (2008-2012) e *The Vampire Diaries* di Julie Plec (2007-2017).

Nell'analisi dei montaggi dedicati alla serie televisiva *Buffy the Vampire Slayer* vediamo l'uso di estratti che mettono in evidenza la dinamica di amore e odio tra i personaggi di Buffy e Spike e le sequenze che esaltano Buffy come eroina femminile forte e femminista (Jowett 2005) che affronta e sconfigge il vampiro, personificazione della persona tossica e delle relazioni adolescenziali difficili (Wilcox 2005). In questa chiave di lettura, gli utenti creano nuove narrazioni visive che amplificano e reinterpretano la sottotrama romantica e di *empowerment* femminile della serie. Rhonda Wilcox affronta diverse tematiche legate alla serie, tra cui l'analisi dei personaggi, la rappresentazione di tematiche sociali, l'importanza della serie nell'ambito della cultura popolare e la sua influenza sulla televisione contemporanea. Si può dire che queste macrotematiche sono l'oggetto di rappresentazione anche dei montaggi amatoriali inerenti la serie e caricati su YouTube. Sia Wilcox che Lorna Jowett, un'altra studiosa esperta di cultura popolare

e in particolar modo della serie Buffy, hanno trovato un grande archivio di contributi da analizzare sulle varie piattaforme online, un *repository* in cui la cultura di massa e la rimediazione diventano oggetto di studi antropologici e di genere.

Spostandoci verso un altro esempio di rimediazione amatoriale di massa, che si muove sia all'interno della fanfiction – come citato nel capitolo precedente – che del *trimming*, andiamo ad analizzare la saga di *Twilight* (2008-2012): una serie che ha creato una divergenza di opinione generazionale sin dal primo film, suscitando l'adorazione delle ragazze adolescenti così come la denigrazione da parte delle generazioni più mature. Nonostante questo divario di opinioni la saga è riuscita ad affermarsi come fenomeno sociale e come pioniere del genere *Modern Vampire Romance* (Haig 2014): anzi, è proprio la natura bipolare del suo pubblico a determinare due tendenze diverse nei video di montaggio generati dalla serie. Da una parte ci sono i *lovers*, che enfatizzano l'aspetto romantico e seducente del film dividendosi in due fazioni: "Team Edward" e "Team Jacob", a seconda della posizione assunta nella scelta di Bella tra il lupo mannaro irrequieto e fedele (Jacob) e il vampiro freddo e misterioso (Edward). Una scelta fra mostri. Dall'altra invece ci sono gli *haters*, impegnati principalmente a creare versioni parodiche della serie attraverso montaggi in cui l'audio originale viene sostituito da voci o musiche improbabili che contrastano il genere romantico del film.

L'ultima serie che prendo in esame è *The Vampire Diaries*, una serie che vede al proprio interno tutte le caratteristiche di genere delle due precedenti: sia il *modern vampire romance* che il *gothic fantasy* di Buffy. Questa serie ha avuto un notevole successo tra i teenager (e non solo) per via dell'elevato grado di coinvolgimento emotivo con la protagonista: un'adolescente che incarna tutte le paure, i problemi e le insicurezze adolescenziali che riuscirà a trovare la felicità, l'avventura e nuove sfide solo grazie all'arrivo nella sua vita di due vampiri. Ancora una volta la *damsel in distress* della situazione dovrà scegliere tra i due protagonisti della serie, ricreando la divisione tra i fan. La maggior parte dei montaggi video di questa serie, infatti, gira intorno alla preferenza in termini di personaggio maschile, ai quali poi si aggiungono anche altri personaggi dei vari spin-off della serie, creando un sistema di fandom complesso. Vedremo meglio il grado di coinvolgimento degli utenti riguardo a questi ultimi due esempi nel capitolo successivo.

Un aspetto formale rilevante da considerare in questo contesto è l'adozione del formato verticale su piattaforme come TikTok e Instagram. Questo cambiamento influisce notevolmente sulla

fruizione del contenuto, influenzando la visione del personaggio o della storia, e richiedendo una riconsiderazione delle modalità di narrazione visiva e delle strategie di coinvolgimento degli utenti.

### 3. Le reinterpretazioni sulle piattaforme social: un'analisi multidisciplinare

Nel panorama delle espressioni artistiche digitali, il fenomeno del *cosplaying* e del *role-playing* online emerge come un contesto unico in cui gli individui possono esplorare e costruire la propria identità attraverso l'interazione con i media. Su TikTok, gli utenti si impegnano in *re-enactment* (Allen 2009) di film famosi come le numerose reinterpretazioni di *Twilight*, in cui gli utenti usano filtri *green screen* per inserire nella scena l'ambientazione del film, indossano parrucche e abiti o, per meglio dire, costumi che richiamano o non sono identici a quelli degli attori originali. A volte in chiave parodica a volte in maniera seria utilizzano l'audio originale per ricreare le scene di pezzi di film della saga. Una parte di film molto reinterpretata è quella in cui Edward e Bella, i protagonisti, vanno nella foresta e Bella rivela a Edward di conoscere la sua vera natura.

Uno dei principali *trigger* che spinge gli utenti a reinterpretare questa scena è il luogo: un bosco di montagna. L'atmosfera grigia e l'illuminazione vengono immediatamente ricondotti dai fan verso quella particolare interpretazione e la possibilità di avere sempre con sé un dispositivo e di aver accesso alle battute precise rende la performance amatoriale degli utenti molto facile e divertente. La condivisione immediata su TikTok e Instagram fa sì che il video circoli, che rientri dentro la comunità degli appassionati di *Twilight*, e che all'interno di quella riceva consensi e apprezzamenti. Ciò che attrae in questo tipo di rimessa in scena di una sequenza cinematografica è la dimensione amatoriale, soprattutto nei video dove non vi è nessun tentativo di emulare l'aspetto originale degli attori. La cosa che si cerca di ricreare sono le battute, la tensione e lo stato emotivo dei personaggi: poco importa se gli attori siano o meno dello stesso genere, se abbiano un abbigliamento che corrisponde o meno allo stile dei *character* del film, o se abbiano tratti somatici ed etnici completamente diversi da quelli degli attori di *Twilight*.

Recitare la parte del dialogo di questo film di genere *romance* e gotico (Morey 2012) richiama una volontà da parte degli utenti di sentirsi parte della scrittura del romanzo, utilizzare i tempi e le battute della sceneggiatura del film ma mantenendo la propria immagine o identità. Una dimensione allargata del fandom, che esula dal *cosplaying*, non aggiunge nulla alla trama originale ma mantiene la riconoscibilità del film attraverso degli elementi come la colonna sonora e le battute.

Un altro aspetto fondamentale di queste rimediazioni di film come *Twilight* è il cambio di formato di inquadratura, principalmente verticale per assecondare l'interfaccia grafica di social network come TikTok o Instagram Reel. Questo cambio di fruizione visiva risulta essere importante già nei video amatoriali di montaggio, già discussi nel capitolo precedente: ma in queste reinterpretazioni di scene cinematografiche, il formato verticale diventa un limite di movimento per i performer, una cosa a cui devono pensare in anticipo. Anche gli effetti sono molti usati in questo genere di video e diventano parte del linguaggio della "versione TikTok" del lavoro. Vale a dire che basta un semplice richiamo a una conoscenza pregressa del film per far capire il significato dell'applicazione del filtro. In termini più concreti, sempre basandoci su *Twilight*, la saga che ha segnato una generazione di adolescenti (Clickl 2013), se io uso un effetto luccicante sulla pelle di Edward, anche se la brillantezza non è la medesima del film so che mi sto riferendo a quello.

Spostandoci dalla saga di *Twilight*, ma rimanendo sul genere fantasy gotico di grande impatto sulle nuove generazioni, un fenomeno interessante online di reinterpretazione si è sviluppato intorno alla serie televisiva *The Vampire Diaries* di Julie Plec andata in onda a partire dal 2007 per 8 stagioni e riproposta integralmente su diverse piattaforme di streaming a partire dal 2021. Lo svolgersi della trama per le 8 stagioni gira intorno alle vicende di un gruppo di ragazzi che abitano a Mystic Falls, una cittadina di provincia americana, ma in particolar modo intorno alle scelte di Elena Gilbert, la tipica *damsel in distress* per le prime sei stagioni. Perennemente protetta dai due vampiri fratelli Salvatore (Damon e Stefan), Elena intreccia una relazione sentimentale con entrambi, una scelta che contribuirà in maniera significativa ad appassionare i fan di tutto il mondo. Innamorata di entrambi i fratelli, Elena passerà sei stagioni in continui tira e molla prima con uno e poi con l'altro: tra Stefan, il ragazzo affidabile che rappresenta l'amore puro e semplice, e Damon il ragazzo dagli atteggiamenti tossici che la sfida in continuazione obbligandola a mettere in discussione tutta la sua vita, la sua morale e le sue scelte.

È proprio sulla storia d'amore tra Damon ed Elena (per i fan della coppia "Delena") che si sono diffuse su TikTok e Instagram una serie di performance amatoriali in *lip-sync* che utilizzano l'audio originale dell'episodio sedici della quinta stagione nel quale i due protagonisti, una volta riconosciuto di essere in una relazione tossica, decidono di lasciarsi. Contrariamente a quanto visto prima per le performance di *Twilight*, in questi video l'unica cosa che conta è l'interpretazione, la gestualità e la mimica facciale che devono richiamare quelle dei due protagonisti. Non importa se la scena si svolge in interno o in esterno, con vestiti da lavoro o sportivi, con persone

dello stesso sesso e via dicendo. Quello che conta è entrare nel pathos del rapporto, immedesimarsi in Elena o Damon e recitare la parte sulla base della condivisione dell'audio originale del dialogo. In questa analisi del fenomeno, diventano importanti gli illustratori, e la gesticolazione accentuata, replica di quella che fanno gli attori. La totale ricollocazione dell'azione è un'operazione decontestualizzante che apre nuove prospettive di riscrittura. Anziché intervenire sulla storia, come nella fanfiction, si interviene sull'ambiente, sui costumi e via dicendo: un cambiamento visivo che potrebbe essere letto come una forma di appropriazione emozionale da parte dell'utente-fan. A sottolineare questa tesi, vi è anche il fatto che a volte questo dialogo che dovrebbe essere svolto tra due persone, viene eseguito anche da una sola persona che interpreta entrambi i ruoli; oppure tra una persona che interpreta uno dei due ruoli e la scena originale creando un interessante ibrido.

Per capire questo trend dal punto di vista psicologico, l'analisi di questo fenomeno potrebbe essere letto attraverso il concetto di identificazione mediata proposto da Sherry Turkle (1995). Turkle, infatti, suggerisce che le persone sviluppino legami emotivi profondi con i personaggi a loro cari dei media e utilizzino la tecnologia come mezzo per esprimere e condividere tali connessioni. Nel contesto di TikTok, la pratica del *lip sync* diventa un processo attivo di identificazione mediata, in cui gli utenti integrano i personaggi delle serie TV nella propria espressione individuale, evidenziando connessioni emotive con le trame e i dialoghi delle storie televisive.

Jean Baudrillard, con il concetto di iperrealtà (Baudrillard 1981) descrive una fase della società in cui la rappresentazione della realtà assume una rilevanza e un'influenza maggiori rispetto alla realtà stessa. Questo fenomeno si verifica quando i segni e i simboli della cultura contemporanea diventano così onnipresenti e dominanti che la distinzione tradizionale tra ciò che è reale e ciò che è rappresentato diventa sempre più sfumata, se non completamente cancellata. TikTok, una piattaforma basata sulla condivisione intensiva di contenuti multimediali e spesso caratterizzata da pratiche di rimediazione, è un contenitore in costante evoluzione per l'emergere dell'iperrealtà in varie forme. Si può dire che nel contesto di TikTok, gli utenti spesso si impegnano in una forma di simulazione di identità attraverso il *lip-sync*, l'imitazione e la reinterpretazione di personaggi dei media. Questo processo di impersonificazione non solo sfida la distinzione tra il sé reale e quello rappresentato, ma crea anche un'esperienza iper-reale in cui le performance online diventano una parte intrinseca dell'identità personale. La piattaforma consente inoltre la creazione di atmosfere digitali attraverso l'uso di filtri, effetti speciali e

montaggio video. Tali atmosfere, che possono essere altamente stilizzate o completamente fantastiche, contribuiscono a un'esperienza in cui la realtà fisica si fonde e si confonde con la rappresentazione mediatica. Baudrillard sottolinea l'importanza dei media di massa e della cultura popolare nel plasmare la percezione della realtà attraverso simulacri. La verità oggettiva perde la sua rilevanza: celebrando la soggettività e la creatività su piattaforme come TikTok, la verità dell'esperienza personale può spesso prevalere sulla verità oggettiva, dando luogo a una molteplicità di prospettive e narrazioni che si intrecciano e si sovrappongono.

La teoria di Carey suggerisce che la comunicazione va oltre la semplice trasmissione di informazioni e che i rituali simbolici giocano un ruolo cruciale nella costruzione della realtà condivisa. Nel caso del *lip-sync* su TikTok, questo rituale diventa uno spazio in cui gli utenti partecipano attivamente alla costruzione di significati condivisi, contribuendo così alla formazione di una cultura partecipativa e simbolica sulla piattaforma. Quando applichiamo questa prospettiva alla pratica del *lip-sync* su TikTok, possiamo vedere come questa attività diventi un rituale condiviso. Gli utenti non si limitano a riprodurre fedelmente testi o dialoghi, ma reinterpretano e reinventano il significato attraverso la loro esecuzione creativa. In questo modo, il lip sync diventa un atto partecipativo in un rituale simbolico in cui gli utenti negoziano significati culturali, interpretano ruoli e costruiscono connessioni emotive. Il rituale del *lip-sync* su TikTok diventa una forma di espressione condivisa attraverso la quale gli utenti possono identificarsi con personaggi dei media, riflettere su emozioni e esperienze personali, e partecipare a una cultura simbolica più ampia. Inoltre, la condivisione di questi video sulla piattaforma contribuisce a creare una sorta di comunità virtuale in cui gli utenti si sentono connessi attraverso il linguaggio comune del *lip-sync* oltre che dai contenuti proposti.

Questi video di reinterpretazioni su TikTok e Instagram Reel amplificano e attualizzano l'idea di presentazione di sé, in cui la vita è paragonata a una performance quotidiana (Goffman, 1959). Su TikTok, la pratica della reinterpretazione e del lip sync riflette questo concetto, considerando la piattaforma come un palcoscenico in cui gli utenti interpretano ruoli per influenzare come sono percepiti dagli altri, e avere un riscontro diretto circa il valore di questa influenza attraverso il sistema dei «mi piace». La distinzione tra «front stage» (la presentazione pubblica) e «back stage» (la zona privata) è evidente e unica: vediamo persone in vestiti da lavoro - ad esempio, in giacca e cravatta – recitare parti da adolescenti e vampiri. Ma allo stesso tempo, questi performer curano attentamente la loro immagine attraverso la recitazione, gli illustratori

e il *lip-sync*, gestendo “impressioni” – nel senso proposto da Goffman – ed esplorando identità in modo creativo. In questo contesto, la performatività dei fan diventa una forma di espressione che va dalla conformità alle aspettative sociali alla devianza creativa, consentendo agli utenti di negoziare significati e costruire connessioni simboliche sulla piattaforma.

#### **4. Nell’era mediatica dell’interattività: fan-metaverse e cosplaying digitali**

Per ampliare ulteriormente la prospettiva, verso i mondi virtuali, è cruciale fare un passo indietro nel reale e considerare gli studi sul fenomeno dei cosplayer. Il termine «cosplay» è stato coniato da Nobuyuki Takahashi, uno scrittore giapponese, nel 1984. Il vocabolo deriva dalla combinazione di due parole inglesi: “costume” (abito o travestimento) e “play” (giocare o recitare). Takahashi ha introdotto il termine per descrivere la pratica di indossare costumi e travestirsi da personaggi di anime, manga e videogiochi giapponesi. Di origine giapponese, col tempo il cosplay è diventato una subcultura molto diffusa in tutto il mondo, coinvolgendo appassionati di varie forme di intrattenimento pop. Theresa Winge sottolinea come il cosplay non sia soltanto un atto di imitazione, ma un mezzo attraverso il quale gli individui esplorano e negoziano diversi aspetti della propria identità (Winge 2019). La trasformazione in personaggi iconici permette ai cosplayer di sperimentare una libertà espressiva e di giocare con le molteplici sfaccettature della loro identità, con la tecnologia e i social media che fungono da veicoli chiave per la condivisione di queste performance. Anche i cosplayer superata una certa soglia di pratica, riscrivono le trame dei propri personaggi e arricchiscono i loro costumi con dettagli personali – arrivando addirittura a confezionarsi da soli – e cercano di dare interpretazioni più personali al personaggio che stanno interpretando. Come abbiamo visto nella fanfiction e nel *trimming*, anche in questo caso l’utente si trasforma da consumatore a produttore, in questo caso di cultura (Jenkins, Appadurai, Ito).

Riportando questo fenomeno in un ambiente online e gaming, tale fenomeno viene applicato sull’avatar dello user, con il termine “role-play” (Bartle 2004). Il costume è sostituito dalla *skin*. Ciò che nella vita reale è tessuto (costume) nel mondo digitale si trasforma in pelle. L’importanza di avere un nesso con l’esperienza del quotidiano si riscontra nella terminologia linguistica utilizzata nei metaversi.

In che modo il mondo del fandom interviene sul metaverso? La diffusione di piattaforme caratterizzate da una grafica *user-friendly* e da una facilità di configurazione di questi mondi da parte degli utenti come VRchat, Hubs, Spatial e di MMO come Roblox e Second Life ha favorito

la nascita di ambienti tematici dove l'utente non solo ricrea gli avatar dei personaggi delle proprie fiction preferite, ma può replicarne le ambientazioni, e i suoni. Anche le interazioni possono essere inserite all'interno di contesti gaming che possono spaziare da una situazione esplorativa, gestionale, adventure e via dicendo. In questa dimensione la fanfiction, il costume, il re-enactment, l'interazione diventano tutte parti fondamentali per la costruzione di una comunità che si esterna come un mondo, una mappa, una *room* dedicata. La community deve oltrepassare una soglia virtuale che apre le porte di un mondo dedicato alle proprie ossessioni.

Ricollegandomi ancora una volta agli esempi visti finora, e analizzando la piattaforma di Roblox possiamo trovare diversi mondi amatoriali dedicati a tutto il ciclo di *The vampire Diaries* (che include anche gli spin-off *The Originals* e *Legacy*), in cui l'utente può scegliere quale personaggio della serie interpretare in base alle *skill* e alle preferenze. È interessante vedere la moltitudine di personaggi uguali – *digital twin* – che popolano il mondo cercando di assecondare «le missioni» della mappa e che costituiscono il momento di interazione e scrittura. Un altro esempio è il percorso di Roblox *La serie Obby della saga di Twilight*, ambientato dentro al bosco della famosa scena tanto replicata dai fan in forma video. *Twilight roleplay* invece ricostruisce al proprio interno i posti principali della cittadina di Forks dove è ambientato il film, e l'utente, in collaborazione con altri, può usare quella mappa come set cinematografico per creare le proprie narrazioni sia in termini di plot che di video.

Vediamo che la formazione di metaversi ispirati al mondo del fandom non solo sono terreni fertili per la sperimentazione del sé attraverso il cosplay digitale ovvero il role-play, ma sono un altro ulteriore livello di quelle elaborazioni video che poi circolano con formati diversi su piattaforme social come TikTok e Instagram. Questo continuo passaggio di livelli e ibridazione dei linguaggi segnano un momento importante, un punto di arrivo che apre a nuove forme di rappresentazione della propria visione della fiction.

## Conclusioni

In conclusione, l'analisi delle reinterpretazioni cinematografiche su piattaforme sociali, con particolare riferimento al cosplaying e al role-playing online, offre uno sguardo approfondito sulla costruzione di identità e connessioni simboliche nell'era digitale. Attraverso un'ottica multidisciplinare, si è esplorato come gli utenti, ispirati da opere come *Twilight* e *The Vampire Diaries*, siano impegnati in pratiche creative che trascendono la mera riproduzione visiva. Le reinterpretazioni

di scene iconiche su TikTok evidenziano una dimensione amatoriale, in cui l'emozione e l'identificazione con la trama prevalgono sulla fedeltà visiva. L'uso di filtri, *lip-sync* ed effetti speciali non mira a replicare perfettamente l'aspetto originale degli attori, ma piuttosto a catturare l'essenza emotiva delle scene. Questo approccio informale, lontano dalla rigida aderenza all'originale, indica una forma di espressione creativa che sfida le convenzioni tradizionali del cosplaying.

L'analisi si estende ai mondi virtuali, evidenziando come piattaforme come Roblox diventino terreni fertili per la sperimentazione del sé attraverso il cosplaying digitale. Qui, gli utenti non solo ricreano gli avatar dei loro personaggi preferiti ma possono anche replicarne le ambientazioni, dando vita a un'esperienza immersiva. La creazione di scenari su queste piattaforme rappresenta un ulteriore passo nell'ibridazione dei linguaggi, collegando le pratiche di reinterpretazione cinematografica ai mondi virtuali del fandom.

Nel contesto teorico, le riflessioni di autori come Baudrillard sull'iperrealtà, Turkle sull'identificazione mediata, Jenkins sulla cultura partecipativa e Fiske sulla produzione di significato emergono come chiavi interpretative fondamentali. La piattaforma TikTok, con la sua enfasi sulla condivisione intensiva di contenuti multimediali, si configura come uno spazio in cui la realtà fisica si fonde con la rappresentazione mediatica, dando vita a un'esperienza iper-reale.

Il concetto di identificazione mediata di Turkle, in cui le persone sviluppano legami emotivi profondi con i personaggi dei media, trova riscontro nelle pratiche attive di impersonificazione e reinterpretazione su TikTok. La comunicazione, intesa come rituale simbolico secondo la prospettiva di Carey, si manifesta attraverso il *lip-sync* come uno spazio in cui gli utenti partecipano attivamente alla costruzione di significati condivisi. Il *lip-sync* diventa così un atto partecipativo in cui gli utenti negoziano significati culturali, interpretano ruoli e costruiscono connessioni emotive.

Il fenomeno dei cosplayer, come proposto da Winge, si evolve nell'era digitale, passando dal travestimento fisico all'incarnazione digitale attraverso gli avatar. I mondi virtuali, come contesti di cosplaying digitale, offrono nuove opportunità per esplorare e negoziare l'identità attraverso l'interpretazione di personaggi iconici.

In chiusura, l'interazione dinamica tra reinterpretazioni cinematografiche, cosplaying digitale e mondi virtuali del fandom riflette la complessità delle pratiche creative online. La fusione di pratiche tradizionali di fan engagement con nuove forme di espressione digitale segna un punto di arrivo significativo, aprendo a una molteplicità di prospettive e narrazioni che si intrecciano e si sovrappongono in questa affascinante era digitale.

---

<sup>1</sup> Grismer, C. (Direttore). (2012). *The Vampire Diaries* [Serie TV]. *Cuore di tenebra* (Episodio 19, Stagione 3). Scritto da B. Young e E. Bleiweiss.

<sup>2</sup> La *fictosexuality* è un'identità sessuale in cui le persone provano attrazione sessuale verso personaggi di fantasia. L'attrazione romantica per i personaggi di fantasia è chiamata invece *fictoromance*.

## Riferimenti Bibliografici

Allen, J., *Einmal ist keinmal: Observations on Re-enactment*, in A. Caronia, Jansa, J., Quaranta, D. (a cura di), *RE:akt! Reconstruction, Re-enactment, Re-reporting*, Link Editions, Brescia, 2009.

Appadurai, A., *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1996.

Azuma, H., *Otaku: Japan's Database Animals*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2009.

Baudrillard, J., *Simulacra and Simulation*, University of Michigan Press, Ann Arbor, Michigan, 1981.

Bartle, R., *Virtual worlds: Why people play*, in «Massively Multiplayer Game Development», 2(2), 2004, pp. 3-18.

Bolter, J. D., Grusin, R., *Remediation: Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge, MA, 1999.

Bowlby, J., *Attachment and Loss: Volume 3. Loss - Sadness and Depression*, Basic Books, New York 1980.

boyd, d., *Why Youth* ❤️ *Social Network Sites: The Role of Networked Publics in Teenage Social Life*, in Buckingham, D. (ed.), *Youth, Identity, and Digital Media*, The MIT Press, Cambridge, MA 2007, pp. 119–142.

Bury, R., *Technology, fandom and community in the second media age*, in «Convergence», 23(6), 2017, pp 627-642. <https://doi.org/10.1177/1354856516648084> (ultimo accesso 04.04.2024).

Carey, J., *Communication as Culture: Essays on Media and Society*, Routledge, London-New York, 1989.

Clickl, M.A., *Review of Genre, Reception, and Adaptation in the 'Twilight' Series, by A. Morey*, in «Journal of the Fantastic in the Arts», vol. 24, n. 2 (88), 2013, pp. 317-320. <http://www.jstor.org/stable/24353207> (ultimo accesso 04.04.2024).

de Certeau, M., *The Practice of Everyday Life*, University of California Press, Berkeley, 1984.

Driscoll, C., *Girls: Feminine Adolescence in Popular Culture and Cultural Theory*, Columbia University Press, New York, 2002.

Fiske, J., *The Cultural Economy of Fandom*, in Lewis, L. A. (ed.), *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, Routledge, Abingdon, 1992, pp. 30-49.

Goffman, E., *The Presentation of Self in Everyday Life*, Anchor Books, New York-London-Toronto, 1959.

- Haig, F., *Guilty Pleasures: Twilight, Snark and Critical Fandom*, in Harman, S. (ed.), *Screening Twilight: Critical Approaches to a Cinematic Phenomenon*, I.B. Tauris 2014.
- Ito, M., Horst, H. A., Bittanti, M., boyd, d., Herr-Stephenson, B., Lange, P. G., Pascoe, C. J., Robinson, L., *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media*, The MIT Press, Cambridge, MA, 2009.
- Jenkins, H. (2006), *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York, 2006.
- Jowett, L., *Sex and The Slayer: A Gender Studies Primer For The Buffy Fan*, Wesleyan University Press, Middletown, CT, 2005.
- Karhulahti, V-M., Välisalo, T., *Fictosexuality, Fictoromance, and Fictophilia: A Qualitative Study of Love and Desire for Fictional Characters*, in «Frontiers in Psychology», n. 11, 2020. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.575427> (ultimo accesso 04.04.2024).
- Lacan, J., *Écrits: A Selection*, Routledge, London-New York, 2020.
- Lewis, L. A. (ed.), *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, Routledge, London-New York, 1992.
- Turkle, S., *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, New York, 1995.
- Maffesoli, M., *The Time of the Tribes: The Decline of Individualism*, in «Mass Society», Sage, London, 1996
- Morey, A. (ed.), *Genre, Reception, and Adaptation in the "Twilight" Series*, Ashgate, Farnham, UK., 2012.
- Wilcox, R., *Why Buffy Matters: The Art of Buffy the Vampire Slayer*, I.B. Tauris, London, 2005.
- Winge, T. M., *Costuming Cosplay: Dressing the Imagination*, Bloomsbury Publishers, Oxford, 2019.
- Yudkowsky, E., *Harry Potter and the Methods of Rationality*, in «Fanfiction», 28 febbraio 2010. <https://www.fanfiction.net/s/5782108/1/Harry-Potter-and-the-Methods-of-Rationality> (ultimo accesso 04.04.2024).

### **Biografia dell'autrice/ Author's biography**

Kamilia Kard è un'artista e docente nata a Milano. La sua ricerca esplora come l'iperconnettività e le nuove forme di comunicazione online abbiano modificato e influenzato la percezione del corpo umano, della gestualità, dei sentimenti e delle emozioni. Si muove tra diversi media tra cui l'immagine stampata, il videogioco, il sito internet, la stampa 3D, la performance e l'ambiente virtuale. Il suo lavoro è stato esposto in gallerie, festival e istituzioni a livello nazionale e internazionale. È dottoressa in Digital Humanities all'Università di Genova e professoressa di Comunicazione Multimediale e Realtà Virtuali e Paradigmi della Complessità all'Accademia di Belle arti di Brera, Milano.

Kamilia Kard is an artist and scholar born in Milan. Her research explores how hyperconnectivity and new forms of online communication have changed and influenced the perception of the human body, gestures, feelings, and emotions. She works across various media including print, video games, websites, 3D printing, performance, and virtual environments. Her work has been exhibited in galleries, festivals, and institutions nationally and internationally. She holds a Ph.D. in Digital Humanities from the University of Genoa. She is a "Multimedia Communication" and "Virtual Reality and Paradigms of Complexity" professor at the Brera Academy of Fine Arts in Milan.

***Articolo sottoposto a double-blind peer-review***