

PAOLA BREMBILLA

## *You Can Literally Feel the Fear in This Campus.* La rappresentazione della paura nel franchise di *Scream*, tra cinema e televisione.

### *Introduzione*

«Do you know what fear stands for? False Evidence Appearing Real.» Così Lou Bloom (Jake Gyllenhaal), protagonista del film *Nightcrawler* (Dan Gilroy 2014), spiega come sia possibile alimentare la paura del crimine per accrescere i *ratings* delle news televisive: dare notizia di certi fatti piuttosto che di altri, enfatizzare alcuni dettagli cruenti, creare una 'narrazione seriale' che si dipana in ogni puntata del telegiornale facendo leva sulle paure dei telespettatori attraverso il richiamo al loro vissuto quotidiano. Nel film, queste strategie funzionano. Le narrazioni costruite ad arte dalle news locali utilizzano la paura come un'attrazione verso i programmi stessi, creando un circolo vizioso in cui i telespettatori alimentano le proprie ansie continuando a seguire tali programmi.<sup>1</sup> Non è lo scopo di questo articolo indagare i meccanismi emozionali e cognitivi per cui la paura funziona da attrattivo così forte. Tuttavia, intendiamo conservare alcune di queste prime considerazioni che mettono in risalto dei meccanismi rintracciabili anche in un altro macro-genere televisivo, quelle delle *scripted series*, stimolando inoltre delle riflessioni su come le strategie commerciali possono influenzare l'estetica e le narrazioni dei programmi stessi.

Se nelle news, le narrazioni che alimentano la paura fanno appello alle identità e alle caratteristiche delle comunità locali, nelle serie TV la paura, per risultare un efficace meccanismo di attrazione, deve fare leva su ulteriori variabili socio-demografiche. Esiste certamente un macro-livello di rappresentazione della paura in relazione alla dimensione di nazione e società, per esempio nelle produzioni post-11 settembre, come le serie *24* (Fox, 2001-2010; 2014-) e *Homeland* (Showtime, 2011-), o nel recente trend sugli zombie che, rifacendosi a una lunga tradizione cinematografica, mette in scena allegorie delle ansie della società contemporanea, come in *The Walking Dead* (AMC, 2010-).<sup>2</sup> Ma esiste anche un micro-livello che funziona sulla segmentazione del pubblico, facendo leva su un target specifico e più ristretto rispetto a quello generalista. Un caso interessante, in questo senso, è quello delle serie indirizzate a un pubblico di teenager, i *teen dramas*, che sempre più spesso si ibridano con generi, come il thriller e l'horror, in cui la paura diventa il motore della narrazione. Prendiamo per esempio *Buffy*

---

1 Diversi studi confermano la correlazione fra news televisive e percezione del pericolo e del crimine da parte dei telespettatori, soprattutto a livello di comunità locali. Si veda, per esempio, D. Romer, K. Hall Jamieson, S. Aday, *Television News and the Cultivation of Fear of Crime*, «*Journal of Communication*», LIII, 2003, 1, pp. 88-104.

2 A proposito delle produzioni post-9/11, si veda per esempio W.W. Dixon (ed.), *Film and Television After 9/11*, Carbondale, Southern Illinois University Press, 2004. Riguardo alle allegorie messe in scena attraverso la figura del morto vivente, si veda C.M. Moreman, C.J. Rushton (eds.), *Zombies Are Us. Essays on the Humanity of The Walking Dead*, Jefferson (NC), McFarland & Company, 2011. Per una combinazione fra le due analisi, C. Zealand, *The National Strategy for Zombie Containment: Myth Meets Activism in Post-9/11 America*, in *Generation Zombie. Essays on the Living Dead in Modern Culture*, eds. S. Boluk, W. Lenz, Jefferson (NC), McFarland, 2011.

*The Vampire Slayer* (The WB 1997-2001; UPN 2001-2003), *teen drama* fantastico in cui una liceale scopre di essere una Cacciatrice di vampiri. Come commenta Veronica Innocenti, si tratta di una «lunga narrazione costruita intorno al percorso della crescita e delle ansie che vi sono legate.»<sup>3</sup> Accanto a vampiri e mostri di ogni genere, infatti, i teenager protagonisti devono affrontare in ogni episodio le paure legate alla loro età, dalle relazioni interpersonali ai drammi familiari.

In questo articolo intendiamo dunque concentrarci sulla rappresentazione della paura nelle produzioni rivolte a un pubblico di teenager. Il caso che prenderemo in esame è quello del franchise teen-horror *Scream*, che nasce come trilogia cinematografica nella seconda metà degli anni '90 (a cui poi si aggiunge un quarto capitolo nel 2011), per poi diventare una serie TV nel 2015. Un confronto fra il primo film della serie cinematografica e il primo episodio di quella televisiva (che pongono le basi per le scelte estetiche e narrative dei film e degli episodi successivi, rimanendo quindi dei prototipi, dei campioni d'analisi più o meno autonomi) ci permetterà di vedere come la rappresentazione della paura cambi a seconda di diverse variabili: il medium di appartenenza e i suoi linguaggi, il target di riferimento del prodotto, ma anche la società e il periodo in cui vive quello stesso target. Come vedremo, infatti, un serial killer è al centro della storia sia nei film, sia nella serie. Tuttavia, il suo modo di terrorizzare e tormentare i teenager coinvolti nelle vicende cambia in modo significativo da un medium all'altro, riflettendo soprattutto le ansie e i punti deboli del target di riferimento del prodotto: gli adolescenti degli anni '90 da una parte, i *millennials* dall'altra. La scelta del caso di studio ci permetterà quindi di indagare come la paura, in quanto fattore di attrazione, possa essere sfruttata e declinata secondo esigenze commerciali e creative diversificate.

### *Don't You Know the Rules? Scream, la serie cinematografica*

Il primo film del franchise, *Scream*, debutta nelle sale americane il 20 dicembre 1996. Scritto da Kevin Williamson (poi creatore del *teen drama* per antonomasia, la serie TV *Dawson's Creek* [The WB, 1998-2003]), diretto da Wes Craven (creatore di un altro franchise horror, *A Nightmare on Elm Street*) e prodotto dalla Dimension Film dei 'Re di Hollywood' Bob e Harvey Weinstein, *Scream* è ambientata nella cittadina fittizia di Woodsboro, California, in cui l'adolescente Sidney Prescott (Neve Campbell) diventa il target di un serial killer che inizia ad agire il giorno dell'anniversario dell'omicidio di sua madre. I due film successivi, *Scream 2* e *Scream 3*, escono rispettivamente il 12 dicembre 1997 e il 2 febbraio 2000. La saga viene infine riavviata nel 2011 con *Scream 4*, sempre per la regia di Wes Craven.

Il primo film si rivela presto un grande successo, rimanendo ancora oggi lo *slasher movie* più redditizio negli Stati Uniti.<sup>4</sup> La particolarità principale del film sta nei suoi richiami intertestuali e nella sua autoreferenzialità. Innanzitutto, *Scream* riprende un filone che emerge a metà degli anni '70 ma sembra esaurirsi a metà degli '80, quello dei *teen-oriented slasher movies*.<sup>5</sup> Del filone, il film di Craven riprende alcune convenzioni

---

3 V. Innocenti, *Welcome to the Hellmouth. Il mondo di Buffy*, in *La costruzione dell'immaginario seriale. Eterotopie, personaggi, mondi*, a c. di S. Martin, Udine-Milano, Mimesis-Cinergie, 2014, p. 96.

4 Secondo i dati del sito *Box Office Mojo*.

5 Gli *slasher movies* (dal verbo *to slash*, 'ferire con un oggetto affilato'), è un sottogenere dell'horror che rispetta delle convenzioni precise, come il focus su dei serial killer mascherati che tormentano un gruppo di giovani protagonisti. fanno parte di questo sottogenere, per esempio, *The Texas*

di base: un gruppo di teenager al centro della storia, ogni personaggio presentato come potenziale vittima (ma anche potenziale colpevole), personaggi femminili costantemente in pericolo, sessualizzati e stalkerizzati, serial killer apparentemente immortali, violenza esplicita ed estetizzata. Come commenta Alzena McDonald, infatti

The serial killing genre, in its enduring propagation by the film industry (primarily Hollywood), has become synonymous with uninhibited slaughter and a style of murder that is articulated in fine detail, often involving the playing out of a repertoire of sadistic games performed on vulnerable bodies that showcase the nightmares of our imaginations.<sup>6</sup>

Oltre alla violenza esplicita e performata, una delle chiavi del successo di *Scream* sta nel fatto che queste convenzioni di genere sono impiegate per creare un prodotto che mira a 'giocare' con il proprio pubblico, quello composto da adolescenti e giovani adulti degli anni '90 che hanno visto fin troppi *slasher* e che sanno cosa aspettarsi. Come infatti commenta il regista John Carpenter a proposito della reinvenzione del filone, nella realizzazione di film come *Scream* è necessario tenere presente «the cynical, young, new [1990s teenage] audience who believe very sincerely that they're smarter than the movies they see.»<sup>7</sup> Così, Craven e Williamson costruiscono un impianto narrativo che mescola horror e umorismo, trasformando quello che generalmente è un sottotesto intertestuale, nel testo vero e proprio: «The *Scream* trilogy consistently engages in explicit discussion and critique of other film texts, including itself, so that many of these references emerge as the actual text of the film.»<sup>8</sup> Vediamo infatti gli adolescenti protagonisti, capitanati dal *film geek* Randy Meeks (Jamie Kennedy), analizzare e tentare di prevedere le mosse del serial killer come se questo fosse il protagonista di un film, sfruttando quindi da una parte strategie citazionistiche che giocano con testi precedenti, dall'altra, strategie di riflessività in cui i personaggi riflettono sul film stesso, portando in primo piano i suoi meccanismi narrativi per capovolgere infine le convenzioni di genere. Emblematica, in questo senso, è la sequenza della festa finale, in cui un gruppo di adolescenti si ritrova a guardare *Halloween*. Mentre Randy elenca le regole della sopravvivenza a questo tipo di film – tra cui 'non fare sesso', 'non bere', 'restare vergine' – Sidney, al piano di sopra, perde la verginità con colui che si rivelerà essere il killer. Sovvertendo le regole del genere, però, sarà proprio Sidney, alla fine, a uccidere il killer indossando la sua stessa maschera.

### *The Whodunit May Not Be As Important In Our Story. Scream – The TV Series*

Il 30 giugno 2015 debutta negli USA, sul canale via cavo *basic* MTV, ***Scream: The TV Series***, adattamento e aggiornamento televisivo dell'omonimo franchise

---

*Chainsaw Massacre* (Tobe Hooper, 1974) e *Halloween* (John Carpenter, 1978). Per un'analisi dell'evoluzione del filone *slasher*, si veda A. Rockoff, *Going to Pieces: the Rise and Fall of the Slasher Films, 1978-1986*, Jefferson (NC), McFarland & Co., 2011.

6 A. MacDonald, *Dissecting the 'Dark Passenger': Reading Representations of the Serial Killer, in Murders and Acquisition. Representations of the Serial Killer in Popular Culture*, ed. A. MacDonald, New York-London, Bloomsbury, 2013, p. 5.

7 Cit. in V. Wee, *The Scream Trilogy, 'Hyperpostmodernism,' and the Late-Ninetes Teen Slasher Film*, «Journal of Film and Video», LVII, 2005, 3, pp. 44-61.

8 *Ibidem*.

cinematografico. Alla produzione tornano nomi importanti del team di partenza: Wes Craven è infatti produttore esecutivo e la Dimension Television, sezione della Dimension Films, co-produce con MTV.

Il concept rimane più o meno fedele all'originale: un serial killer tormenta la cittadina di Lakewood e in particolare l'adolescente Emma Duvall (Willa Fitzgerald), che scopre così alcuni segreti sul passato della sua famiglia. In questo caso, le convenzioni di base del genere *slasher* fungono da quadro di riferimento per strategie inter e metatestuali, che vanno poi a toccare soprattutto il franchise cinematografico originale e una *pop culture* naturalmente diversa rispetto a quella degli anni '90.

Seth Branson: The gothic genre is all over TV right now. *American Horror Story*, *Hannibal*, *Bates Motel*.

Jake Fitzgerald: What about *Texas Chainsaw* or *Halloween*?

Noah Foster: Those are slasher movies. You can't do a slasher movie as a TV series. Think about it. Girl and her friend arrive at the dance, the camp, deserted town, whatever. Killer takes them out one-by-one. Ninety minutes later, the sun comes up and survivor girl sits in the ambulance watching her friends' bodies being wheeled past.<sup>9</sup>

In questo dialogo, il professore di letteratura Seth Branson (Bobby Campo), discutendo il genere gotico, parla alla sua classe di liceo del filone di serie horror che attualmente popola i palinsesti della televisione statunitense. Al riferimento agli *slasher* anni '70 da parte dello studente Jake Fitzgerald (Tom Maden), risponde Noah Foster, il classico *geek* esperto di film, fumetti e serie TV, che conclude riassumendo perfettamente la differenza fra film e serie TV: «Slasher movies burn bright and fast. TV needs to stretch things out.»<sup>10</sup>

Il dialogo appena riportato è un esempio di come lo show lavori su diversi livelli metatestuali, da una parte portando in primo piano la connessione e il gioco con il franchise cinematografico, testimoniando l'evoluzione di un'industria dell'intrattenimento che, proprio dalla metà degli anni '90, ha visto crescere notevolmente il peso delle serie televisive, sia dal punto di vista economico, che culturale. Dall'altra, chiamando in causa le conoscenze del pubblico rispetto alle convenzioni e gli stilemi dei film *slasher*, dello *Scream* cinematografico e, infine, del linguaggio seriale televisivo.

Nel seguente dialogo, il nostro *film geek* spiega alla studentessa Riley Marra (Brianne Tju) come potrebbero andare le cose, in base alle sue conoscenze pregresse di narrazioni seriali:

Noah Foster: the whodunit may not be as important in our story.

Riley Marra: So it's more of a 'whydunit'?

Noah Foster: No. I'm saying you need to forget it's a horror story. That someone might die at every turn. You see, you have to care if the smokin' hot lit teacher seems a little too interested in his female students. You have to care if the team wins the big game. You have to care if the smart, pretty girl forgives the dumb jock.

Riley Marra: Sounds like *Friday Night Lights*.

Noah Foster: Exactly. You root for them. You love them. So when they are brutally murdered, it hurts.<sup>11</sup>

---

9 *Scream: the TV Series*, stagione 1, episodio 1, MTV, 30 giugno 2015.

10 *Ibidem*.

11 *Ibidem*.

Anche qui abbiamo l'aggancio a un livello metatestuale in cui la serie riflette su stessa. Citando un altro *teenage drama*, *Friday Night Lights* (NBC, 2006-2011), Noah ci rivela che per portare uno *slasher film* in televisione non basta spostare il focus dal *whodunit* (chi è stato?) al *whydunit* (perché l'ha fatto?). La forma seriale televisiva, specialmente quella delle serie *high concept* contemporanee, favorisce infatti le narrazioni complesse, stratificate, incentrate sulle reti di relazioni fra numerosi personaggi.<sup>12</sup> Se gli *slasher movies* vantano una struttura lineare in cui una serie di efferati omicidi viaggia su un unico binario che porta dritto alla risoluzione finale, le serie TV funzionano per accumulazione di linee narrative e sotto-trame che permettono all'universo narrativo di restare in vita ed evolversi per diversi anni, agganciando lo spettatore sul lungo termine. In altre parole, disposti una serie di personaggi, le relazioni e le dinamiche interpersonali prenderanno il sopravvento sul concept di partenza, fornendo quindi un terreno fertile per la potenziale estensione orizzontale della storia, un meccanismo alla base della maggior parte delle serie contemporanee e, anche, dello stile complessivo delle serie TV originali di **MTV**. Un'operazione simile viene infatti messa in atto dal network anche con *Teen Wolf* (MTV, 2011-), adattamento dell'omonimo film di Rod Daniel del 1985, trasformato in televisione in un *teenage drama* fantastico dalle tinte horror, complesso, cross-mediale, dalle linee narrative multiple e da un forte ricambio di personaggi. Proprio su quest'ultimo punto si sofferma anche il personaggio di Noah nel dialogo sopra citato, quando svela un altro dei trucchi di longevità delle serie TV: un cast d'insieme in un *setting* potenzialmente aperto, in cui è possibile spostare costantemente il focus da un personaggio all'altro, da una linea narrativa all'altra. E quando uno dei personaggi principali muore (cosa che, visti i concept di partenza, succede spesso sia in *Scream*, sia in *Teen Wolf*), è possibile farne entrare continuamente di nuovi.

### *You Can Literally Feel the Fear in This Campus. La paura, ora e allora*

All'inizio del film del 1996, una ragazzina sola in casa (Drew Barrymore), riceve una telefonata da uno sconosciuto che le chiede quale sia il suo film horror preferito. Ci vogliono poche battute prima di capire che non si tratta dello scherzo di un amico: in breve, la telefonata diventa un gioco alla sopravvivenza, in cui la ragazza deve rispondere correttamente a domande sugli *slasher films* per salvare la sua vita e quella del suo ragazzo.

Divenuta un cult a sé, ripresa attraverso numerose citazioni e parodie negli anni a venire, la sequenza d'apertura del primo *Scream* mette in scena convenzioni e archetipi dello *slasher*, dalla ragazzina bionda sola in casa, agli errori commessi dalla potenziale vittima, fino al killer mascherato che sembra una creatura invincibile. La paura nello spettatore cresce di pari passo a quella del personaggio alla realizzazione che in quella telefonata c'è qualcosa di inquietante, che presto diventa terrificante. Ma è soprattutto l'uso delle convenzioni di genere a fornire le basi per il climax emozionale dello spettatore: data una situazione dalle caratteristiche note, la paura scaturisce da ciò che già ci si aspetta: l'improvvisa comparsa del killer e la conseguente morte cruenta della

---

12 Le serie *high concept* sono caratterizzate da una narrazione complessa, numerose linee narrative, un'alta vendibilità, look riconoscibili e una struttura modulare e parcellizzabile su differenti piattaforme mediatiche e contesti d'intrattenimento. V. Innocenti, G. Pescatore, *Le nuove forme della serialità televisiva*, Bologna, Archetipo Libri, 2008, pp. 38-44.

ragazza. Nei tre film successivi, la stessa sequenza sarà rielaborata e riproposta in versioni diverse, ma facendo sempre riferimento all'iconicità dell'originale, così come alla sua *escalation* di terrore.

Nel 2015, *Scream: The TV Series* apre con un'inquadratura fissa su un lago, in notturna, mentre una voce maschile di sottofondo canta un'inquietante filastrocca. Nella scena successiva vediamo un video, chiaramente girato con uno smartphone, di due ragazze che si scambiano effusioni in macchina. Una di queste è Audrey, che scopriremo essere una delle protagoniste della serie. Dallo schermo di un *device* portatile, vediamo poi quello stesso video che viene caricato su *Cliplicious* (un corrispettivo finzionale di *YouTube*) e, dopo un click sul tasto *Tell a Friend*, inizia a diffondersi viralmente, mentre il conteggio delle visualizzazioni continua a salire. Solo dopo questa introduzione abbiamo la sequenza che riprende l'apertura del film, preannunciando già che la serie TV presenta delle trame in più rispetto al film. Qui, il video viene discusso in macchina da una coppia di adolescenti, evidentemente in una relazione. La ragazza (bionda) scende ed entra in casa, dove è sola e decide di farsi un bagno in piscina. Ma quando inizia a spogliarsi (altra convenzione *slasher*), riceve un messaggio dal ragazzo che era rimasto in macchina, contenente un video di lei stessa pochi secondi prima, girato chiaramente da qualcuno in casa che la sta spiando. «How does it feel to be the star of the show?», dice il messaggio che accompagna la clip. Segue un'altra ripresa della ragazza, accompagnata dalla frase: «Maybe you'll get more views than Audrey's video». A questo punto la situazione degenera in fretta: ci rendiamo conto, insieme al personaggio, che il mittente dei messaggi non è certo il fidanzato, la cui testa viene poco dopo gettata nell'idromassaggio della piscina, prima che la ragazza venga inseguita per casa da un killer mascherato e infine uccisa con diverse coltellate.

Al di là della **paura** suscitata dalla costruzione narrativa di quanto appena descritto (il climax di realizzazioni e scoperte unite alla prevedibilità dell'impostazione di genere), la sequenza introduce un altro fattore di ansia, che starà alla base dell'intera serie: gli effetti 'collaterali' della tecnologia digitale e le sotto-trame legate alle vite *online* dei personaggi. Se, per esempio, nel film la tensione cresce anche con l'impossibilità da parte della ragazza di chiamare i soccorsi perché, in una casa isolata, il telefono è sempre occupato dalle chiamate dell'assassino, nello show televisivo questa stessa tensione viene creata attraverso degli 'impedimenti da smartphone', come la difficoltà nello sbloccare l'iPhone con le mani bagnate o di farsi capire dal comando vocale – «Call Nine-One-One» diventa «Call Pottery Barn». E se nel film la fonte della paura, quella sfruttata dal killer per torturare psicologicamente la sua vittima, è proprio il genere *slasher* (attraverso le domande che pone alla vittima), nella serie la tortura psicologica arriva dall'essere ripresa da uno sconosciuto che fa leva sul gioco dell'esposizione e delle visualizzazioni.

Molti altri sono i particolari che, nel corso del primo episodio, portano in primo piano la possibilità di tale confronto fra fonti e rappresentazione della paura del film e nella serie. Per esempio, la stampa e la diffusione delle notizie. Quando nel film i segreti del passato della madre di Sidney iniziano a emergere, la giovane si trova fra due morse: quella del gossip fra i compagni di scuola e quella della rappresentazione amplificata della vicenda ad opera dei media, in particolare dalle news locali e dalla giornalista Gale Weathers (Courteney Cox). Tuttavia, il primo caso sembra avere poca rilevanza nello sviluppo psicologico del personaggio: solo in una scena, infatti, Sidney sente delle compagne scambiarsi pettegolezzi su di lei e sulla madre. Di fondamentale importanza ai fini della trama e dello sviluppo dei personaggi è invece l'eco mediatica creata e

amplificata ad arte da Gale (con la quale Sidney arriva allo scontro fisico, come se il vero nemico fosse la reporter) e dagli altri giornalisti che affollano la scena del crimine. Oltre alla paura per il killer, la protagonista deve quindi anche affrontare la paura della falsa rappresentazione della sua vita (e di quella della sua famiglia) nei media. È infatti importante ricordare che il film esce due anni dopo quella che è stata definita la *1994 Scare*, la Paura del 1994. Secondo alcuni studi, infatti, il 1994 è l'anno cui la paura degli americani per la criminalità locale è ai massimi storici a causa di un decennio in cui le news televisive hanno puntato, come visto nell'introduzione, a strategie di massimizzazione dei *ratings* fondate sul sensazionalismo e sull'esagerazione nella rappresentazione dei crimini.<sup>13</sup> «You can literally feel the fear in this campus», dichiara la reporter di un canale locale in collegamento dal liceo di Woodsboro, puntando proprio sulla paura come *selling element* del suo racconto. Rappresentare tale comportamento in un film caratterizzato da un alto grado di riflessività, metatestualità e consapevolezza, significa fare un ulteriore appello al reale vissuto degli spettatori per accrescere le possibilità di identificazione e, allo stesso tempo, lo stimolo al gioco delle allusioni.

Nella serie, il ruolo della reporter che si inserisce nella comunità per carpire informazioni è assunto dalla produttrice di una serie di podcast sui delitti irrisolti, Piper Shay (Amelia Rose Blaire). Il personaggio è ispirato a Sarah Koenig, reale produttrice e narratrice del podcast *Serial* che, distribuito alla fine del 2014, è diventato in breve un fenomeno popolare alla stregua delle più note serie televisive.<sup>14</sup> Piper si presenta però come una confidente per i teenager di Lakewood, un ruolo che anche Sara Koenig sembra incarnare in *Serial*, vista la volontà (o meglio, la rappresentazione della volontà) di aiutare quelli che nel 1999 erano degli adolescenti coinvolti in un'indagine per omicidio condotta con troppa incompetenza. Oltre al progetto podcast di Piper Shay, nella serie non vi è altra rappresentazione dei media d'informazione.<sup>15</sup> Eppure, la paura dell'esposizione e del gossip permangono.

Abbiamo visto che lo show si apre con il video rubato delle due ragazze in macchina. Lo *shaming* che scaturisce dalla sua condivisione e diffusione viene sfruttato dal killer per mettere poi in scena il suicidio di una delle due, che viene infatti inizialmente imputato alle conseguenze dell'atto di *cyberbullying*. In una puntata successiva, l'assassino, attraverso un *malware* installato in uno dei computer dei protagonisti,

---

13 A questo proposito, si veda D.T. Lowry *et al.*, *Setting the Public Fear Agenda: A Longitudinal Analysis of Network TV Crime Reporting, Public Perceptions of Crime, and FBI Crime Statistics*, «Journal of Communication», LIII, 2003, 1, pp. 61-73.

14 *Serial* (2014-) è incentrato sul caso dell'omicidio dell'adolescente Hae Min Lee, avvenuto nel 1999 nel Maryland e chiuso con l'arresto del ragazzo della vittima, Adnan Syed. In dodici podcast, Sarah Keoning espone dubbi e incongruenze nel caso, portando anche prove a favore dell'innocenza di Syed che sfoceranno, mesi dopo, nella riapertura del caso. Acclamato da critica e pubblico, *Serial* è rimasto al primo posto di iTunes per tre mesi dopo la sua conclusione ed è stato definito dal *New York Times* come «Podcasting's first breakout hit». Nell'aprile 2015, è diventato il primo programma podcast a vincere un Peabody Award.

15 Il finale della prima stagione, che rivela l'identità del killer, va in onda il primo settembre 2015, pochi giorni prima della pubblicazione di questo saggio. Nella puntata, Piper Shay si rivela essere la sorellastra perduta della protagonista e l'assassina che ha terrorizzato Lakewood fino ad allora, in una sorta di monito a non fidarsi di nessuno, tantomeno di chi può fare circolare notizie e storie della comunità anche attraverso i media ufficiali e istituzionali (un richiamo, questo, alle paure del primo film), utilizzandoli in questo caso anche per trarre un vantaggio personale. Il nuovo sviluppo meriterebbe certamente maggiore spazio d'analisi, tuttavia, per questioni di tempo, non è possibile approfondire ulteriormente la disamina del caso.

diffonde online il video della prima volta di Emma Duvall, la protagonista. La paura, in questo senso, deriva da una parte dall'impossibilità di controllare il proprio privato, di mantenerlo tale, diventando così ansia per l'esposizione e per il giudizio degli altri. Dall'altra, deriva anche da un'altra impossibilità, quella di costruire e controllare la propria immagine online attraverso la scelta di cosa condividere e cosa conservare privatamente. Come dice il killer stesso alla fine della prima puntata: «I am the one who's gonna lift the mask». Sarà lui, o lei, a smascherare ogni personaggio facendo emergere segreti, esponendo il privato, demolendo la rappresentazione sociale di ogni personaggio, sia online che offline.

Nell'economia della serie, è questo il tipo di paura che funge da motore della narrazione estesa e serializzata: se lo *slasher* è adatto a prodotti che si esauriscono «bright and fast», è la tortura psicologica del killer attraverso la minaccia di esposizione online (con tutte le sue conseguenze, online e offline), che permette alla narrazione televisiva di «stretch things out». Se lo «style of murder» esteticizzato descritto dalla McDonald e la sensazione di pericolo costante suggerita dai richiami *slasher* rimangono due caratteristiche fondamentali della serie, è anche vero che la scena del crimine si allarga e diventa essa stessa cross-mediale, per abbracciare anche le minacce e le derivanti paure dei crimini online.

## Conclusioni

Utilizzando il caso del franchise cross-mediale e cross-generazionale di *Scream*, abbiamo cercato di capire come la rappresentazione della paura e il suo utilizzo come fattore di attrazione del pubblico possa cambiare in base a esigenze che hanno a che fare con il linguaggio del medium di appartenenza e con il target di riferimento del film o della serie.

Il franchise cinematografico debutta negli anni '90, quando del filone del genere *slasher* rimangono delle convenzioni stilistiche e narrative ben radicate nelle menti degli spettatori. La soluzione trovata per *Scream* è quella di sfruttare queste conoscenze pregresse del *target-audience* per “giocare”, come il killer del film fa con le sue vittime. L'appeal per quel tipo di pubblico deriva quindi dall'uso sia del già noto per creare dei climax di terrore (la sequenza d'apertura di *Scream*) o per giocare con lo spettatore attraverso riferimenti intertestuali (la sequenza della festa), sia dal capovolgimento di queste stesse convenzioni per ribadire l'originalità del prodotto (la risoluzione finale). Accanto alla paura che naturalmente scaturisce dalla costruzione della narrazione come un alternarsi di suspense e veri e propri spaventi, troviamo la sottile tortura psicologica che il killer infligge alle sue vittime attraverso le telefonate, ma anche e soprattutto la paura della protagonista Sidney per l'uso che i media giornalistici, incarnati dal personaggio di Gale Weathers, fanno dell'immagine sua e della madre. Le ansie della comunità coinvolta, poi, sono amplificate dagli stessi reportage sensazionalistici dei reporter accorsi a Woodsboro, riflesso di una tendenza reale che proprio a metà degli anni '90 trova un picco ampiamente discusso e studiato.

I riferimenti ai film disseminati nella serie TV sono innumerevoli. Ma se *Scream* teneva gli *slasher movies* come punto di riferimento anche per il capovolgimento finale, *Scream: The TV Series* porta l'autoreferenzialità e la consapevolezza a un altro livello, facendo dichiarare a un personaggio che uno *slasher* non può funzionare in televisione, deve per forza diventare qualcos'altro, riflettendo quindi anche sull'adattamento cross-mediale del concept e sul linguaggio televisivo contemporaneo. Il passaggio da una

costruzione che punta a rivelare il *whodunit-whydunit*, alla serie di omicidi che fungono invece da motore per complesse e intricate reti di relazioni fra personaggi, porta infatti in primo piano l'esigenza di riempire una narrazione che si estende nel tempo e che è il risultato dell'ibridazione di generi diversi, nel nostro caso il thriller-horror a tinte *slasher* con il *teenage drama*. Questo ha diverse conseguenze sul risultato finale dell'operazione di adattamento. Non certo meno preparati o disincantati dei giovani degli anni '90, i *millennials* hanno riferimenti culturali diversi, uno su tutti, appunto, le serie televisive contemporanee. È su di esse, infatti, che questa volta è imperniato il gioco di allusioni e citazioni che ha da sempre caratterizzato il franchise. E accanto alla stessa paura che caratterizzava i film – quella cioè portata dalla costruzione narrativa a climax di terrore affiancata qui dai *cliffhanger* di fine episodio – troviamo una paura prettamente contemporanea: quella per l'esposizione involontaria online e per il *cyberbullying*.

Se negli anni '90 abbiamo a che fare con una comunità *reale*, in cui la principale fonte di ansie e paure sembra essere la distinzione fra vero e falso, tra fatti reali e narrazioni create *ad hoc* dai media giornalistici (perlomeno per la protagonista Sidney Prescott), nel 2015 (e in parte nel film del 2011), arriviamo invece alla comunità *virtuale*, in cui il punto non è tanto la veridicità di quanto riportato, ma le reazioni e le ripercussioni dell'immaginario creato sulle vite dei protagonisti. Questi espedienti, oltre a fare leva sul vissuto reale degli adolescenti contemporanei, consentono di creare una serie di linee narrative che permettono a *Scream* di diventare una narrazione estesa e potenzialmente senza fine.

Alla luce di quanto analizzato fin qui, potremmo quindi parlare di “evoluzione naturale” del franchise quando inserito nell'ecosistema di MTV, un canale che si rivolge storicamente a un pubblico di adolescenti. Negli ultimi cinque anni, infatti, il canale di Viacom ha aumentato lo spazio di palinsesto dedicato alle serie TV, puntando fortemente su una produzione originale diversificata e declinata su diverse versioni del *teen drama*, per esempio il *supernatural teen drama* (*Teen Wolf*), il *thriller teen drama* (*Eye Candy*, 2015-), il *family mystery teen drama* (*Finding Carter*, 2014-) , il *comedy teen drama* (*Faking It*, 2014-) e naturalmente l'*horror teen drama* (*Scream – The TV Series*, appunto). Nel complesso, queste serie hanno in comune sia la rappresentazione del mondo dei *millennials*, sia il loro *engagement* diretto attraverso campagne crossmediali che ruotano intorno alla narrazioni.<sup>16</sup> Alla base di questa strategia, c'è quindi l'identificazione del target audience con i personaggi rappresentati, che può favorire la fidelizzazione al prodotto. Tornando a *Scream – The TV Series*, l'identificazione avviene anche e soprattutto con una rappresentazione veritiera del mondo degli adolescenti e delle loro paure. Come abbiamo già visto all'inizio di questo articolo, infatti, la paura nelle rappresentazioni di finzione sembra funzionare da fattore d'attrazione quando radicata nel reale, nel vissuto del pubblico (le *False Evidences Appearing Real*). Ed è su questa operazione che continua a funzionare il franchise di *Scream*, dimostrando l'adattabilità del concept (e della paura che esso genera) a linguaggi, esigenze commerciali e spazi mediali diversificati, nonché a generazioni distanti fra loro.

---

16 Per uno studio di caso sulle strategie di fidelizzazione di MTV, si veda P. Brembilla, *The Pervasive Architecture of MTV's Teen Wolf*, in *Breaking the Media Value Chain*, «Atti del Convegno di studi VII (Barcelona, 12-13 giugno 2013)», eds. K. Zilles, J. Cuenca, J. Rom, Barcelona, Facultat de Comunicació Blanquerna – Universitat Ramon Llull, 2013, pp. 51-59.

