



Università
Ca'Foscari
Venezia

Corso di Laurea Magistrale
in Economia e Gestione delle Arti e delle Attività
Culturali

Tesi di Laurea

Podcast e audio drama
Eredità e nuove identità mediali dalla radio allo
scenario multiplatforma

Relatore

Ch.ma Prof.ssa Miriam Stefania De Rosa

Correlatore

Ch. Prof. Enrico Bettinello

Laureanda

Veronica Vallani
Matricola 974790

Anno Accademico

2021 / 2022

INDICE

Introduzione	5
0. Appunti di metodologia	9
0.1 <i>Concetti mediali</i>	9
0.1.1 <i>Medium e tecnologie di delivery</i>	9
0.1.2 <i>Pratiche partecipative nel web 2.0</i>	11
0.1.3 <i>Rimediazione</i>	13
0.2 <i>Le industrie culturali</i>	14
1. Il podcast: genealogia e identità mediale	16
1.1 <i>Origine del podcast, definizione e fasi evolutive</i>	16
1.1.1 <i>Prima fase: origine del podcasting</i>	16
1.1.2 <i>Seconda fase: networks e commercializzazione</i>	19
1.1.3 <i>Terza fase: piattaforma e adattamenti</i>	20
1.2 <i>Il background radiofonico: radioamatori e radio pirata</i>	23
1.4 <i>Classificazione del podcast: caratteristiche, punti d'incontro e differenze rispetto alla radio</i>	26
1.4.1 <i>Meccanismo di delivery, rimediazione, medium</i>	32
2. Il fenomeno della piattaforma nel podcasting	35
2.1 <i>Cos'è una piattaforma</i>	35
2.2 <i>La piattaforma nel podcast: origine, contesto geografico, sviluppi</i>	40
2.2.1 <i>Apple come piattaforma: vetrina di contenuti</i>	42
2.2.2 <i>Subscription-based podcasts: il modello Patreon</i>	44
2.2.3 <i>Le nuove piattaforme: formule premium e platform enclosure</i>	48
2.3 <i>L'avvento della piattaforma nell'industria mediale: servizi streaming televisivo e podcasting a confronto</i>	51
2.4 <i>Definizione di una nuova identità?</i>	54
3. L'audio drama	58
3.1 <i>Audio drama e podcast narrativi: terminologia</i>	58
3.2 <i>Relazione storica con radio play e radio drama</i>	62
3.3 <i>Lo scenario odierno dell'audio drama nel contesto anglofono</i>	65
3.4 <i>Punti di incrocio in teatro, cinema e televisione</i>	71
3.5 <i>Uno sguardo al genere</i>	75
4. Analisi comparativa di casi studio	78
4.1 <i>Scelta del corpus e metodologia</i>	78
4.1.1 <i>Podcast indipendenti</i>	79
4.1.2 <i>Network professionali: Homecoming</i>	82
4.1.3 <i>Produzioni QCODE, Realm, Endeavor Content</i>	82
4.2 <i>Uso del framing device: la cornice narrativa</i>	86
4.2.1 <i>La cornice pura</i>	89

<i>4.2.2 Il neorealismo dell'incorporazione di strumenti</i>	95
<i>4.2.3 Il rifiuto della cornice: ritorno al radio play classico e podcast cinematografico</i>	97
<i>4.3 Le politiche di rappresentazione</i>	100
<i>4.4 La serialità: podcast a confronto con la 'complex tv'</i>	106
<i>4.5 Paratesti ed estensioni transmediali</i>	109
<i>4.6 Conclusioni</i>	114
Conclusioni	116
CORPUS	119
BIBLIOGRAFIA	119
SITOGRAFIA	123

Introduzione

La tesi si inserisce all'interno dell'ambito che può essere tentativamente definito come “*podcast studies*”, una disciplina concentrata sul podcast in quanto forma mediale a sé stante. La definizione di un ambito specifico di studi, seppure avanzata negli ultimi anni, rimane tuttora argomento di discussione: se da un lato il raggiungimento del mainstream attira maggiore interesse e studi per decodificarne le pratiche, dall'altro l'incertezza nella definizione stessa del podcast come medium persiste, data la sua dipendenza dall'eredità nei confronti della radio. Questo processo non è però un *unicum* in ambito mediale: gli stessi TV Studies hanno affrontato un lungo percorso di emancipazione da altre discipline, prima di trovare una loro affermazione accademica, spesso come sottosezione di studi in ambito cinematografico, o inclusi all'interno di studi multidisciplinari dedicati alla produzione culturale, ai suoi consumi e i suoi effetti psicologici¹. Il podcast sembra seguire una via analoga, in quanto i contributi presenti nel seminale *Podcasting* di Dario Llinares Neil Fox e Richard Berry² suggeriscono da un lato il mantenimento dell'interdisciplinarietà negli approcci alla materia di studio e l'istituzione di un concetto più ampio di “new aural culture”, dall'altro una tenue affermazione della legittimità del podcast come possibile branca di studio indipendente. La natura ancora aperta e fluida delle definizioni riflette inoltre le considerazioni applicate da Newcomb in campo televisivo, nell'individuazione non di un'entità, bensì di un sito, in cui diversi approcci possano incrociarsi³.

Il podcast vive in uno stato contestato, ma di graduale assestamento dato dal riconoscimento da parte degli ascoltatori che contribuisce a legittimarne la sua posizione come industria culturale a sé; vale la pena dunque coglierne le complessità, le idiosincrasie, e le pratiche legittimanti che sono state sviluppate nella sua breve esistenza, studiandone gli indirizzi odierni e le possibili direzioni future.

La presente ricerca muove da queste premesse proponendo anzitutto una breve introduzione sotto il profilo metodologico di una serie di concetti cardine dei Media Studies funzionali alla ricerca e due capitoli di due capitoli ciascuno: il primo nucleo è volto a studiare l'industria del podcasting e il suo sviluppo dalle origini in seno alla rivoluzione digitale, considerandone gli aspetti mediali; il secondo nucleo si concentra invece su una tipologia specifica di podcast, ossia i podcast narrativi, includendo un'analisi di dieci casi studio volta a rivelare le caratteristiche odierne di questo genere.

¹ Newcomb, Horace, *The development of television studies* in Janet Wasko (a cura di), *A Companion to Television*, Wiley-Blackwell, Hoboken, 2005, p. 18.

² Llinares, Dario, Fox, Neil e Berry, Richard (a cura di), *Podcasting. New Aural Cultures and Digital Media*, Palgrave Macmillan, New York 2018, pp.6-7.

³ Newcomb, Horace, *The development of television studies*, cit., p. 25.

Per entrambi i nuclei, il focus è stato posto sullo scenario anglofono (per lo più americano, con i dovuti riferimenti a quello inglese, specialmente nel riprendere l'antecedente radiofonico), data la maggiore ricchezza del podcast come industria culturale in questo contesto che ne ha vista la nascita e i suoi principali punti di sviluppo, producendo i primi veri successi mainstream internazionali. Inoltre, la scelta dipende anche dalla scarsissima produzione di podcast narrativi in ambito italiano, dove il genere si colloca ancor più in secondo piano rispetto agli Stati Uniti, in cui si è assistito a una rinascita del formato. Inoltre, lo scenario italiano del podcasting, pur avendo ricevuto delle spinte significative di sviluppo negli ultimi anni, ha subito un'evoluzione differente e la sua associazione a elementi istituzionali (che siano essi la radio, o, negli ultimi anni, la piattaforma Spotify, che introduce un tipo diverso di istituzionalizzazione di tipo commerciale e web-based) è rimasta più forte.

Nel primo capitolo, si ripercorre la genealogia del podcast, le sue fasi di sviluppo, e la sua parentela con la radio, andando a mettere in luce i punti di contatto e scissione, necessari a definire il suo status attuale. Il podcast è infatti un format, un "delivery mechanism" per contenuti audio⁴, interpretabile come rimediazione del mezzo radiofonico. D'altro canto, è emersa anche una consapevolezza di elementi caratterizzanti, momenti di stacco, che punterebbero invece verso una specificità del podcast: la distribuzione tramite l'*RSS feed*, che ne sottolinea la natura *open-source* e la sua forma di medium "orizzontale" e "grassroots"⁵; la sua fruizione che dipende dall'user vs. i palinsesti radio prefissati (una tendenza comune ai consumi mediali odierni *tout court*); degli stilemi sonori ben distinti⁶.

Nel secondo capitolo, si è provato a individuare i cambiamenti verso cui l'identità del podcast come medium stia andando incontro, specialmente nel momento in cui questo settore dell'industria culturale ha raggiunto il mainstream, ed è sottoposta a un percepibile slittamento verso la sua "piattaformizzazione", che ne stravolge le sue logiche produttive, distributive e di fruizione. Lo spostamento del podcast su piattaforme ad abbonamento quali Spotify, Luminary o Realm (Apple Podcast, Google Podcast e le numerose app per smartphone si distaccano parzialmente in quanto il loro funzionamento è di "vetrine" per podcast, ossia il loro impatto si limita per lo più in fase distributiva) comporta infatti una produzione legata direttamente alla piattaforma, e una distribuzione più o meno esclusiva sulla stessa, negando le logiche aperte del *RSS*, e mettendo dunque in discussione la concezione *grassroots* del podcast. Anche qui la ripresa dei TV Studies può essere funzionale a condurre un confronto tra i due media, in quanto l'affermazione delle piattaforme

⁴ Llinares, Dario, Fox, Neil e Berry, Richard (a cura di), *Podcasting*, cit. p.5.

⁵ Berry, Richard, "Will the iPod kill the radio star? Profiling podcasting as radio" in *Convergence* vol.12 n.2, 2006, pp. 145-146.

⁶ Llinares, Dario, Fox, Neil e Berry, Richard (a cura di), *Podcasting*, cit., p.4.

streaming, seppure sotto premesse e conseguenze differenti, ha determinato profonda forza di cambiamento del panorama televisivo, conducendo a una ridefinizione del medium stesso⁷.

Il terzo capitolo si estende alla specifica categoria dei podcast narrativi, o audio drama, tracciandone anche qui una mappatura storica, guardando prima alle origini nel radio drama/radio play, e poi la sua reinterpretazione odierna all'interno del podcasting. Già all'interno del radio drama si percepisce allo stesso tempo un legame e un distanziamento col teatro, che viene inizialmente individuato come legame più prossimo, e poi, il cinema/televisione. La natura *cieca* della radio, presente anche in una sua espressione come il radio drama, è stato considerato un elemento chiave nella comprensione della scissione percepita con le altre arti visive⁸, che porta ad esempio alla necessità di segnalazione degli elementi che compongono una scena, e a una ridefinizione del “drama” focalizzandosi sulle sue qualità sonore. Si vuole qui analizzare il proseguimento di questo percorso all'interno dell'audio drama.

Per offrire un approfondimento di alcuni punti caratteristici degli audio drama odierni, la ricerca propone un focus attorno a sviluppare un corpus di casi studio, analizzato nell'ultimo capitolo. Il campione selezionato vuole analizzare una decina di show, di origine anglofona, prodotti dal 2015. Questo momento rappresenta infatti ciò che è stato riconosciuto come un momento chiave nella percezione mediatica, che sancisce l'influenza esercitata dal podcast, ravvisabile nel caso del successo dello show true crime *Serial*⁹. Tale fenomeno si situa in quella che, come si vedrà (cfr. 1.1.2), Tiziano Bonini¹⁰ ha definito la seconda era del podcasting, ossia un momento di slittamento verso pratiche commerciali da parte del podcast. Per sviluppare un'analisi comparativa, sono stati selezionati podcast appartenenti a network indipendenti, e appartenenti a piattaforme, o comunque realizzati da network professionali. Le caratteristiche tematiche e testuali verranno analizzate sulla base di quattro punti: la presenza di un “framing device” inteso come cornice narrativa, relazionandosi alla tendenza odierna del *found footage/audio* nel podcast indipendente; sotto un punto di vista di politiche di rappresentazione, la centralità di dare voce a comunità marginalizzate, relazionata allo spazio *grassroots* in cui si forma il podcast narrativo di frangia indipendente; la gestione della serialità, avvicinando una comparazione alla *complex tv* postulata da Jason Mittell, per osservare un superamento dell'episodicità e l'antologizzazione; le possibilità transmediali e paratestuali, e come

⁷ Jenner, Mareike, *Netflix and The Re-invention of Television*, Palgrave Macmillan 2018, pp. 3-4.

⁸ Crisell, Andrew, *Understanding Radio*, (2a ed.), Routledge, London, 1994, pp. 3-9.

⁹ Berry, Richard, “A Golden Age of Podcasting? Evaluating Serial in the Context of Podcast Histories” in *Journal of Radio and Audio Media*, vol.22, n.2, 2015, pp. 170.

¹⁰ Bonini, Tiziano. “The ‘second age’ of podcasting: Reframing podcasting as a new digital mass medium” in *Quaderns del CAC*, 41(xviii), 2015, p. 22.

vengano sviluppate differientemente a seconda del modello produttivo. La “piattaformizzazione” individuata precedentemente è dunque una questione che può essere analizzata anche sotto un aspetto contenutistico. Gli aspetti che l’analisi affronterà in tal senso sono: come si comporta la creatività in uno show creato professionalmente per una piattaforma, se preferisce un approccio narrativo (associabile alla cornice) o teatrale-cinematico; quanto la narrazione risenta (o meno) delle differenze produttive e distributive tra uno show indipendente e uno di piattaforma; come l’infrastruttura in questione influisce sul prodotto finale la presenza di personalità già affermate in ambiti seriali e cinematografici; la questione delle politiche di rappresentazione, ovvero se queste rimangano un punto cardine o si spostino invece in secondo piano. Quattro show afferenti all’ambiente piattaforma saranno presi in considerazione per sviluppare un confronto rispetto alle loro controparti indipendenti.

Ciò che la ricerca si pone come quesito è dunque di analizzare in che modo lo scenario odierno di piattaforma va a entrare in contrasto con i valori originari del podcasting e problematizza la precedente relazione duale radio-podcast, e se il cambiamento in atto può portare a una definizione differente e più complessa del podcasting come medium, che si ritrova inoltre a far fronte a logiche intermediali nei suoi contatti con l’industria dell’audiovisivo. Si vuole dunque aggiungere agli studi del podcast come medium esplorandone gli sviluppi più recenti nel campo anglofono. D’altra parte, il secondo nucleo tenta di seguire l’evoluzione e il cambiamento del medium stesso all’interno della tipologia degli audio drama, andando a osservare se sussistono scissioni e contrasti sia a livello produttivo che tematico generati dai programmi che fanno riferimento allo scenario piattaforma.

0. Appunti di metodologia

0.1 Concetti mediali

Prima di poter entrare nel dettaglio della disanima delle origini storiche e lo sviluppo dell'industria culturale del podcasting che avviene nel primo capitolo, è necessario creare una mappa di navigazione dei concetti che verranno poi adoperati quali strumenti della dissertazione. La collocazione dello studio nell'ambito dei Media Studies ne fa dunque richiamare alcune basi metodologiche, che verranno elencate ed esplorate in questa sede. In particolare, si tratta di riprendere tre filoni principali: in primo luogo, la dualità del termine medium in contrapposizione alle sue tecnologie di *delivery*, nella definizione che adotta Henry Jenkins attraverso Lisa Gitelman, con menzioni alla convergenza (l'applicabilità di questi concetti nel podcast è elemento chiave di discussione sulla sua natura mediale); poi, si vuole esaminare in chiave mediale le pratiche produttive emerse nel Web 2.0, incapsulate da Henry Jenkins nel concetto di cultura partecipativa, a cui si fanno corollari il contrasto tra produzioni *top-down* e *bottom-up* – queste ultime produzioni *grassroots* e amatoriali – e finanziamenti realizzati tramite crowdfunding (tutti elementi che si sviluppano parallelamente alla nascita del podcasting); in ultima istanza, lo studio della ricorsività mediale, e quindi l'entrata in scena di un elemento storico allo studio dell'oggetto mediale, come presentato da Bolter e Grusin nella loro definizione di rimediazione (che permetterà di attuare confronti tra il podcast e il suo progenitore, la radio). Inoltre, dato l'inserimento del podcast in un contesto di produzione industriale della cultura, nella seconda parte si vorrà includere un breve inquadramento dell'oggetto di studi secondo una chiave di lettura economica, offrendo una definizione di industria culturale.

0.1.1 Medium e tecnologie di delivery

La complessità della discussione sulla natura del medium richiederebbe un'intera ricerca a sé, quindi si andrà a cogliere in questa sede gli elementi che risultano più inerenti all'analisi, in particolare il focus sulla molteplicità contenuta nel termine, che quindi si rifiuta di considerare i media come unità compatte o statiche nel tempo. Nella sua introduzione a *Always Already New*, Lisa Gitelman¹¹ va infatti a definire i media come:

[...] strutture comunicative che si realizzano socialmente, dove le strutture includono sia i formati tecnologici che i loro protocolli associati, e dove la comunicazione è una pratica culturale, una collocazione

¹¹Gitelman, Lisa, *Always Already New: Media, History, and The Data of Culture*", MIT Press, Cambridge-Londra 2006, p. 7.

ritualizzata di persone diverse sulla stessa mappa mentale, le quali condividono o sono coinvolte in ontologie comuni di rappresentazione. [traduzione mia]

La suddivisione che qui opera, e che lo stesso Henry Jenkins riprende in *Convergence Culture*, assume una distinzione essenziale del medium in due entità che lo compongono: i formati tecnologici, e i protocolli. I primi sono identificabili nelle cosiddette *tecnologie di delivery*, ossia gli strumenti che si occupano di facilitare la comunicazione e permettere l'atto di mediazione (nel caso del podcast, si dibatte come esso stesso sia una tecnologia di *delivery*, basata su una tecnologia di *feed RSS* e un consumo che avviene alternativamente su lettori mp3, computer, o smartphone); è attorno ad essi che si generano i protocolli. Questi ultimi, aggiunge sempre Gitelman, "esprimono una molteplicità di relazioni sociali, economiche, materiali"¹², segnalando come al loro interno siano insite qualità estrinseche alla tecnologia e talvolta intangibili, come la comunicazione stessa, che dipende dalla cristallizzazione di alcune pratiche culturali. Eppure è proprio l'intangibilità che completa un medium, fatto che anche Jenkins sottolinea, nel discutere quella che definisce "la fallacia della scatola nera", ossia l'evoluzione dei media in un'ipotetica tecnologia onnicomprensiva che potesse rispondere a ogni bisogno mediale (similmente a ciò che oggi fa uno smartphone, ricoprendo il ruolo di navigazione online, telefonia, alternativa al televisore): il punto centrale non è la scatola fisica, o almeno, non solo, bensì gli aspetti culturali costruiti intorno, che non possono essere nullificati nel processo di evoluzione mediale, ma ne stanno piuttosto al centro¹³.

È necessario sottolineare inoltre come entrambe le entità non siano statiche, ma siano soggette al mutamento, aggiungendo un secondo concetto chiave, ossia il loro essere storicamente situate: ciò tiene in conto il rinnovamento tecnologico, più immediato da cogliere, come anche la stratificazione delle pratiche culturali, o ancora l'inserimento di una nuova struttura economica attorno alla tecnologia, fattori che determinano un adattamento storico anche dei protocolli, naturalmente più restii a mutare. Eppure, resta comunque la rilevanza del bisogno a cui un medium risponde e quindi il ruolo che continua a svolgere per la società. L'individuazione di una dualità mediale, nonché della sua suscettibilità alla trasformazione, è essenziale per comprendere il mutamento che Jenkins individua con l'emergere del Web 2.0 (che investe il momento di nascita del podcast), denominato *convergenza*, ossia un momento di confusione dei confini tra media, in cui, riprendendo la definizione offerta da Ithiel de Sola Pool, viene meno la corrispondenza esatta tra uno strumento e i servizi che esso offre¹⁴, rendendo ad esempio un prodotto fruibile su più strumenti (ie. un prodotto televisivo che

¹²Ibidem.

¹³Jenkins, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York, Londra 2006, pp. 13-14.

¹⁴Ivi, p. 10.

è accessibile da più fonti, televisione, pc, telefono...). Si tratta di uno scollamento di una specificità preesistente, che per Jenkins, in senso più largo, circoscrive "il cambiamento sociale, culturale, industriale e tecnologico inerente alle modalità di circolazione della nostra cultura"¹⁵, e si realizza in un processo che è sempre in corso, costante.

0.1.2 Pratiche partecipative nel web 2.0

La convergenza implica, secondo Jenkins, un processo che non è solo tecnologico, ma che agisce su un livello sistemico, per cui anche le logiche mediali preesistenti vengono scosse. Al processo collaborano infatti sia istanze *top-down* che *bottom-up*: il primo implica un ruolo, da sempre occupato, da parte delle *corporations*, di primato nella produzione e definizione dei media – il potere decisionale viene dunque mantenuto nelle mani di pochi, mantenuto tramite l'implementazione di barriere d'entrata al settore (*gatekeeping*); il secondo, invece, pone il focus sulla massa dei consumatori e il loro ruolo attivo nel rispondere alla produzione mediale delle aziende. Questo contrasto tra le due entità, e il loro continuo rimbalzare l'una contro l'altra, verranno ripresi più volte nella dissertazione, in quanto elemento centrale che definisce le due stesse nature che interagiscono nel podcasting, l'una che tende all'istituzionalizzazione, l'altra *grassroots*. La parte più propriamente *grassroots*, che parte dal basso, composta di fan di uno specifico prodotto mediale, diventa un *player* essenziale nello scenario Web 2.0, in grado di essere "pioniere creativo dei media emergenti"¹⁶, quindi ribaltando concezioni preesistenti che vedevano una passività da parte dell'audience nel partecipare.

La centralità dei consumatori rende dunque necessarie ulteriori definizioni che verranno utilizzate. Una di queste è *cultura partecipativa*, che va a indicare per l'appunto l'inclusione del pubblico (in veste di fan) tramite una spettatorialità attiva, che permette un certo grado di operatività o *agency* all'interno dello scenario mediale; il pubblico realizza cioè il suo potenziale di attore, capace di fare leva sul lato *corporate* con il potere di negoziazione che possiede – ciò è visibile ad esempio grazie alla finestra di dialogo pubblica dei social network sviluppatasi col Web 2.0, in cui le opinioni del pubblico su un dato prodotto mediale possono essere rivolte direttamente alle aziende o essere osservate indirettamente da esse. Uno dei modi in cui il pubblico mette in gioco la propria *agency* è inoltre nell'immissione nel processo produttivo, che si realizza attraverso supporto monetario (*crowdfunding*) o generazione di contenuti (*crowdsourcing*, *user-generated content*). Il *crowdfunding* consiste in una forma di supporto indiretta, che si realizza nel supporto finanziario di un dato prodotto; il *crowdsourcing*, termine che deriva da *outsourcing* (quindi in termini tecnici l'esternalizzazione di

¹⁵Jenkins, Henry, *Convergence Culture*, cit., p. 282.

¹⁶Ivi, p. 12.

una risorsa), indica invece l'apporto originale e per vie informali di un contenuto creato dall'utenza, ossia *user-generated content*, il quale viene poi assorbito dalla narrazione mediale dominante.

In aggiunta, l'ibridazione del ruolo dell'audience, non più solo fan passivo, porta a pratiche di *produsage* ("production" e "usage"), *prosumer* ("producer" e "consumer") e *pro-am* ("producer" e "amateur"), termini che indicano un'effettiva fusione tra produzione e consumo, seppur con sfumature diverse. Il concetto di *pro-am* esprime una ritrovata centralità della produzione amatoriale, messa da parte nel ventesimo secolo con l'ascesa del valore della professionalizzazione (questo si vedrà anche nei primi decenni della storia della radio, cfr. 1.2); i *pro-am* sono dunque amatori, che praticano la loro nicchia di interesse per passione personale, ma che applicano standard professionali nel loro approccio¹⁷. La loro attività sfugge dunque alle classificazioni produttive tradizionali che si possono applicare, in quanto lo stesso profitto derivante dall'attività scende in secondo piano rispetto alle motivazioni intrinseche (anzi, il mantenimento di questa professione amatoriale richiede spesso un investimento economico senza ritorni certi, come avviene anche per molti podcaster). Il termine di *prosumer*, anche se applicato per le pratiche partecipative del Web 2.0, in origine viene coniato nel 1980 da Alvin Toffler, il quale nota uno scarto nell'era post-industriale rispetto ai periodi precedenti; la differenza essenziale sta in come il *prosumer* produca esso stesso parte dei beni e servizi di cui ha bisogno, a differenza del periodo industriale in cui avviene un'essenziale separazione e alienazione tra le fasi di produzione e consumo¹⁸; allo stesso modo, nella cultura partecipativa il *prosumer* risulta calzante, in quanto consumatore parte del processo produttivo. Invece, *produsage* si focalizza su una nuova forma ibrida che mette in discussione le pratiche produttive tradizionali, rompendo la catena produzione-distribuzione-consumo, la quale è mantenuta nelle forme precedenti – il *prosumer* non cancella del tutto un modello sequenziale di produzione e consumo, anche se le due fasi vanno a intersecarsi. Ciò significa che in un ambito della cultura partecipativa viene rotta la linea di separazione tra produttore e consumatore: non si è nemmeno più in un modello di produzione, ma per l'appunto in un ambiente di *produsage*, dove gli utenti occupano in modo fluido diversi ruoli, e la produzione stessa di conoscenza, informazioni e contenuti creativi viene continuamente costruita e migliorata¹⁹; le organizzazioni *corporate* non si immettono direttamente in questo processo, se non per applicare *crowdsourcing* e ottenere un profitto.

¹⁷Leadbeater, Charles, Miller, Paul, *The Pro-am Revolution: How Enthusiasts Are Changing Our Society and Economy*, Demos, London 2004, p. 12, 20.

¹⁸Kotler, Philip, "The prosumer movement: a new challenge for marketers", in Blättel-Mink, Brigit, Hellmann, Kai-Uwe, (a cura di), *Prosumer Revisited*, VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2010, pp. 51-53.

¹⁹Bruns, Axel, "Produsage: towards a broader framework for user-led content creation" in Bruns, Axel. "Produsage." *Proceedings of the 6th ACM SIGCHI Conference on Creativity & Cognition*, 2007, p. 101.

L'opposizione con l'aspetto *top-down* genera però un aspetto problematico che verrà meglio esplorato all'interno della dissertazione, ma che si vuole qui introdurre, ossia la sottile linea che divide la sincera partecipazione dell'audience al processo produttivo in una cosiddetta "economia del dono" (*gift economy*) – che implica la volontà di dare liberamente i prodotti della propria partecipazione senza aspettarsi un ritorno economico – e invece lo sfruttamento degli UGC da parte delle aziende, che conduce alla qualificazione della partecipazione come forma di lavoro immateriale (cfr. 2.1).

0.1.3 Rimediazione

L'immissione dei media nel flusso temporale a cui appartengono fa nascere un susseguirsi di media diversi che vanno volta per volta a “superare” ciò che viene prima. La distinzione tra ciò che è vecchio, e ciò che è nuovo, risulta però non facilmente intellegibile e, anzi, mette in gioco un discorso di permeabilità e ciclicità all'interno dello scenario mediale che dibatte la definizione stessa di quelli che sono definiti i *nuovi media*. Il flusso temporale opera normalmente secondo una logica lineare, ma allo stesso tempo, andando ad analizzare da vicino diversi media, l'elemento di linearità cade in secondo piano. Il concetto di *rimediazione*, il quale viene teorizzato da David Jay Bolter e Richard Grusin, parte dal presupposto, già presente in McLuhan, che media "vecchi" siano destinati a essere incorporati da media nuovi, e che quindi un vecchio medium non muoia mai veramente. Il processo di rimediazione viene sviluppato attraverso in due modi: da un lato vi è l'immediatezza, dall'altro l'ipermediazione²⁰. L'immediatezza postula un essenziale eliminazione del processo stesso: le tracce di altri media sono cancellate, in modo che la mediazione avvenga nel modo più diretto possibile e l'utente fruisca solo l'oggetto. L'ipermediazione, al contrario, attua un coinvolgimento delle tecnologie mediali che vengono adoperate, rendendo dunque visibile la presenza di molteplici media. Nonostante l'apparente contraddizione, entrambe le logiche si rendono necessarie e complementari nel processo, in quanto la tecnologia data è trasparente, ma allo stesso tempo frutto di elevata sofisticazione. La presenza di un medium all'interno di un altro non è una caratteristica inusuale nei media tradizionali, ma in questo caso si considerano i media digitali, di cui il podcast fa parte, in cui la contrapposizione della trasparenza all'esaltazione della differenza mediale dà vita a una qualità *translucida*²¹, dove un vecchio medium viene richiamato ma risulta evidente come la fedeltà all'originale sia ricombinata attraverso il processo di mediazione (nel podcast questo medium sarà la radio, le cui pratiche si ripresentano, ma la veste tecnologica non si vuole nascondere).

²⁰Bolter, Jay David, e Grusin, Richard, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge MA 2000, pp. 4-5.

²¹Ivi, pp. 46-47.

0.2 Le industrie culturali

La natura dello studio che si andrà a svolgere va a intersecarsi con le pratiche produttive culturali, aprendo tangenti in campo economico. Il podcast, infatti, è a tutti gli effetti definibile come un'industria culturale, in quanto parte integrante della produzione culturale odierna, motivo per cui si vuole dunque applicare qui una definizione che verrà in seguito adottata. Nonostante la percezione apparente di un'incompatibilità intrinseca – il termine non a caso viene adottato in termini critici da Adorno e Horkheimer in *Dialettica dell'Illuminismo*, in cui veniva riconosciuta una sconfitta dell'arte nella sua complicità con la commercializzazione, portando a una mercificazione e impoverimento delle qualità estetiche, nonché alla costruzione di consensi di massa tramite l'intrattenimento²² – l'*industria culturale (e creativa)* inizia ad assumere di rilevanza nello spostamento verso un'economia della conoscenza. Ciò che avviene è da una parte l'assegnazione di valore a beni intangibili e alle qualità simboliche di un bene, dall'altra la crescita di importanza per le industrie di risorse creative come fonte di vantaggi competitivi; la cultura inizia inoltre a essere considerata come fonte di ricadute positive sia in senso sociale che economico. Alla cultura si associa inoltre il termine di "creatività" e la nascita di una "classe creativa", dando peso in diversi ambiti industriali, non esclusivamente culturali, a talenti e input creativi.

Esistono diversi modelli che operano delle suddivisioni all'interno della produzione culturale, offrendo delle "mappe" in cui situare diversi settori, tra cui quello del podcast; si vuole considerare in questa sede il modello proposto da David Throsby, e il suo corollario sviluppato nel progetto KEA. Throsby concepisce un modello a cerchi concentrici in cui raccogliere la produzione dal valore culturale, distinguendola e separandola dall'industria creativa, più mirata verso la commercializzazione. La classificazione si basa sulla presenza di due valori che operano all'interno dell'industria culturale, ossia il valore culturale, e il valore economico, i cui diversi livelli di distribuzione determinano la vicinanza al nucleo preminentemente culturale – più il valore culturale è alto relativamente alla commercializzazione, più esso sarà legato al nucleo. Al centro del nucleo vi saranno dunque le arti creative, da cui si generano le idee che vengono poi man mano inserite in modelli produttivi più spinti dai cerchi più esterni²³. Le aree che individua sono le seguenti:

1. nucleo di arti creative, ossia tutti quei prodotti coperti da un copyright (arti dello spettacolo, letteratura, etc.);
2. imprese culturali, il cui contenuto culturale è sempre presente ma in minor portata (musei,

²² Horkheimer, Max, Adorno, Theodor W., *Dialektik der Aufklärung* [1947], tr. it. *Dialettica dell'Illuminismo*, Einaudi, Torino 2010, pp. 127-128.

²³ Throsby, David, "The concentric circles model of the cultural industries" in *Cultural trends*, vol. 17, n.3, 2008, pp. 148-149.

- biblioteche, etc.);
3. imprese creative, dove domina l'ideazione creativa (radio, televisione, editoria, videogiochi, etc.);
 4. l'ultimo include il resto di attività economiche legate in via tangenziale alla creatività sfruttandola (architettura, moda, design, etc.).

Il modello KEA, presentato in un report del 2006 sull'economia della cultura in Europa preparato per la Commissione Europea, offre una suddivisione simile. Esiste un grado di separazione tra industrie culturali e creative, le prime il cui output di produzione è esclusivamente culturale, mentre le seconde in genere hanno prodotti non primariamente culturali, pur immettendo elementi culturali nel processo creativo²⁴. Di seguito le quattro aree:

1. Nucleo artistico, dove le attività non sono di carattere industriale e i cui prodotti sono prodotti potenzialmente protetti da copyright (arti visive, spettacolo dal vivo, patrimonio);
2. industrie culturali, dove i prodotti sono protetti da copyright e sono destinati alla riproduzione di massa (film, televisione, radio, musica, editoria, videogiochi);
3. industrie creative, attività non necessariamente industriali i cui prodotti possono essere protetti da copyright o altre forme di IP (eg. *brand*) (design, architettura, comunicazione e pubblicità);
4. industrie collegate, non utilizzano come input la cultura o la creatività ma ne sono influenzate, producendo sistemi tecnologici di supporto (telefonia, produzione di computer, lettori mp3, etc.).

Il podcasting occupa in questi modelli da una parte quello di impresa creativa, dall'altra di industria culturale, in quanto i suoi prodotti dipendono da diritti d'autore e sono destinati alla diffusione in un mainstream. Esiste inoltre un filone di ricerca di profitto economico, che va ad associarsi all'elemento culturale, implementando le idee originarie con i loro valori simbolici in processi produttivi – che si situano, come visto nelle pratiche partecipative, in uno stato ibrido tra la produzione e il consumo. Per il funzionamento del podcasting, infine, è fondamentale l'elemento di supporto.

²⁴KEA, *The Economy of Culture in Europe*, tr. it. *L'economia della cultura in Europa*, Centro di studi DATP, Bari 2006, p. 2.

1. Il podcast: genealogia e identità mediale

1.1 Origine del podcast, definizione e fasi evolutive

Una prima questione che emerge nel momento in cui si approccia al podcast è una questione ontologica, per la quale bisogna interrogarsi non solo su quali siano i suoi elementi compositivi, ma sull'entità stessa del podcast – che occupa uno spazio ibrido tra il formato e il medium – sulla quale sussistono punti di scontro nel campo di studi e nella sua percezione collettiva. Il podcast si trova infatti connesso storicamente allo sviluppo della web radio ma, sotto un profilo più esteso, si situa in un contesto di digitalizzazione che scardina le specificità e induce la creazione di spazi fluidi all'interno dei media. Si inserisce dunque dentro il fenomeno più ampio della convergenza mediale, ossia nel fallimento della corrispondenza diretta tra un medium e i suoi meccanismi di *delivery*, che subiscono uno scollamento²⁵, come scollato è il podcast stesso, definito a più riprese come canale di contenuti radiofonici (o radiogenici) che adotta la veste di supporti tecnologici sempre nuovi (file che passano attraverso pc, lettori mp3, smartphone). Esso però viene anche riconosciuto come portatore di pratiche culturali proprie, che rifiutano di riconoscersi come radio. In aggiunta, il podcast si situa nel mezzo dell'intersezione tra *grassroots* e *corporate*, e l'audience reinventa e partecipa alla costruzione amatoriale di contenuti utilizzando le tecnologie che prima erano solo appannaggio delle emittenti.

Per poter meglio definire l'identità che il podcast ha per sé delineato nel landscape mediale e il percorso che sta attualmente affrontando di complicazione dei suoi elementi di specificità si rende dunque necessario, come primo passo, svolgere un'analisi a ritroso, individuando gli elementi caratteristici, nonché le fasi evolutive del formato, per poi successivamente problematizzarli alla luce della fase odierna, che può essere definita come un momento di “piattaformizzazione” del podcasting, ossia una replicazione di tendenze medialità già avviate anche in ambito audiovisivo e musicale.

1.1.1 Prima fase: origine del podcasting

Il termine “podcast/podcasting” può offrire una prima esplicitazione tecnica della sua natura: comparso in un articolo del Guardian nel 2004²⁶, lega ciò che il podcast fa – si tratta di un broadcast, termine su cui si tornerà – a una delle sue possibili tecnologie di fruizione, che pongono l'accento sulla sua portabilità – l'iPod, la cui prima versione vedeva il rilascio nel 2001 (sebbene l'uso dell'iPod nella terminologia sia svolto inizialmente in modo informale, Apple finisce con l'occupare un ruolo

²⁵Jenkins, Henry, *Convergence Culture*, cit., p.10.

²⁶Hammersley, Ben, “Audible revolution”, *The Guardian*, February 11, 2004.

<http://www.theguardian.com/media/2004/feb/12/broadcasting.digitalmedia>, (ultimo accesso 14/02/2022).

non secondario nella distribuzione: nel 2005 sviluppa infatti una sezione all'interno di *iTunes* dedicata esclusivamente ai podcast). La proposta di Hammersley è inoltre associata ad altri due termini che non si sono poi cementificati, "audioblogging" e "GuerrillaMedia", ma la cui analisi aiuta ulteriormente a situare il contesto in cui il podcast nasce. Essi infatti vanno a suggerire un'opposizione al broadcast radiofonico tradizionalmente inteso, situandosi in una dimensione che mutua in parte la sua esistenza alla radio, nello specifico alla web radio, ma allo stesso tempo si offre come sua possibile alternativa. *GuerrillaMedia* implica uno stacco, una presa di *agency* da parte del singolo che utilizza la crescente accessibilità tecnologica per emanciparsi dalla concezione istituzionale della produzione radiofonica. È in questa chiave di lettura che entrano in gioco i concetti di fluidificazione del ruolo dell'audience, che non solo assume un ruolo attivo, ma alcuni partecipanti si fanno essi stessi produttori, essenzialmente rientrando nei fenomeni di *produsage* e pro-am in cui essi scardinano la relazione biunivoca tra produzione e consumo²⁷. D'altro canto, *audioblogging* enfatizza la dimensione di un genere informale e personale, che dà un nuovo formato espressivo-tecnologico all'impronta diaristica di un *weblog*; ancora una volta, l'associazione creata al blogging sottolinea una linea amatoriale della produzione.

Quindi, sotto un primo discernimento, il podcast rappresenta nel momento del suo concepimento un'espressione di una volontà *grassroots*, una nuova finestra creativa che sia libera dalle barriere d'entrata professionali del mondo radiofonico, nonché dai suoi limiti palinsestuali, e dalla sua minore capacità di personalizzazione del contenuto. Ciò che caratterizza il podcast è dunque la sua flessibilità, a cui si aggiungono la stessa reperibilità degli strumenti di produzione, e i costi contenuti, che consolidano un senso di essenziale "democratizzazione" del podcast rispetto alla radio, conducendo allo sviluppo di una retorica del "fai-da-te", ossia l'idea che, in linea di principio, chiunque possa essere in grado di diventare un podcaster. Un ulteriore elemento portante nella sua tecnologia, che determina la specificità del podcast, è l'*RSS feed* (*RDF Site Summary* o *Really Simple Syndication*): esso permette tramite una *subscription* gratuita la distribuzione di contenuti web – non solo podcast – i cui aggiornamenti vengono poi visualizzati automaticamente in un unico aggregatore. Questo fondamento tecnologico è ciò che garantisce la gratuità del podcast, e la sua democraticità, essendo un sistema *open source*, che non è posseduto da alcuna azienda tecnologica – Apple o Google non fanno altro che importare le *feed* sulle loro piattaforme dedicate.²⁸

Tuttavia, sebbene l'indipendenza, la flessibilità e la non professionalità siano in questo primo momento elementi cardine, il podcast non può essere scisso dalla dimensione contestuale della radio.

²⁷ Markman, Kris, "Doing radio, making friends, and having fun: exploring the motivations of independent audio podcasters" in *New Media and Society*, 14 (4), 2012, p. 549.

²⁸ Berry, Richard, "Podcast or paycast?" 2019 <https://richardberry.eu/podcast-or-paycast/>, (ultimo accesso 15/02/2022).

Esiste infatti una stratificazione di pratiche, che aprono verso l'*user-generated-content* (UGC), ma non escludono la sussistenza di logiche *top-down* tradizionali. Per porre un'analogia nell'audiovisivo, si potrebbe osservare come simili logiche combattano all'interno di una piattaforma come Youtube, dove le politiche UGC che hanno caratterizzato il sito in origine sono comunque sempre state affiancate da ingerenze da parte di industria musicale e televisiva, mantenendo uno status ibrido di "medium convergente"²⁹; in seguito, si è assistito a un graduale cambiamento in favore di una progressiva professionalizzazione dei produttori di contenuti, volta a trasformare il sito in una piattaforma commerciale³⁰. In parte, nelle fasi successive, sarà riscontrabile una tendenza simile anche per il podcasting, sebbene la commercializzazione vera e propria non sarà direttamente opera dell'industria radiofonica.

Nella sfera del podcasting, la presenza dell'elemento *top-down*, ossia emittenti radiofoniche, non è dunque un elemento secondario, anzi rimane profondamente legato: esse trasferiscono parte della loro programmazione nel nuovo formato, significando una maggiore adattabilità di alcuni contenuti a essere distribuiti come podcast rispetto ai canali tradizionali.³¹ Emittenti come BBC, Radio 3, NPR, nell'inglobare il podcast all'interno delle loro pratiche, ne sanciscono l'essenziale continuità, andando a dichiarare una subordinazione: il podcast rimane nella sfera d'influenza radiofonica, e si presta ad essa in questo senso non come medium a sé, ma come ulteriore declinazione della radio, come sua nuova tecnologia di *delivery*.

Il quadro che emerge è caratterizzato quindi dalla dicotomia di un'eredità mediale e un desiderio di emancipazione da essa. Se si va a riprendere la stessa prima terminologia che si è data in principio, è possibile leggere anche nella parola broadcasting una convivenza di definizioni contrastanti. Il termine applicato al podcast risulta infatti problematico se si considera solo la sua definizione, che Sterne et al. Identificano come una specifica interpretazione storicamente situata (disseminata soprattutto grazie ai processi di commercializzazione della radio) di ciò che il broadcast è, ossia un tipo di emissione che è prodotta e distribuita da pochi – emittenti che si sono affermate e sono pubblicamente riconosciute – per un largo pubblico, adoperando la sola logica *top-down*. Ciò farebbe dunque coincidere nelle pratiche radiofoniche (e nelle forme *corporate* di altri media) la sua unica interpretazione; il podcast si distaccherebbe in quanto, nella prima prospettiva che è stata individuata, si tratta di un'operazione che parte dal basso, di una democratizzazione delle pratiche. Però, inteso in senso allargato, quindi riconoscendo il broadcast semplicemente come una

²⁹Andrejevic, Mark, *Exploiting YouTube: Contradictions of User Generated Labor*, in Pelle Snickars, Patrick Vonderau (a cura di), *The YouTube Reader*, National Library of Sweden, Stockholm 2009, p. 407.

³⁰Ivi, p. 410.

³¹Bonini, Tiziano. "The 'second age' of podcasting", cit., p. 24.

trasmissione che viene distribuita su piccola o larga scala è possibile integrare il podcast in associazione, e non contrasto, al termine³², permettendo anche in questo caso un ulteriore processo di “democratizzazione”.

1.1.2 Seconda fase: networks e commercializzazione

Con l’inizio degli anni dieci – sono state proposte come date sia il 2012, che il 2014 – il podcast, strutturato su queste due tendenze, quella amatoriale, e quella istituzionale-radiofonica, subisce ulteriori trasformazioni, coincidenti con la sua crescita nella sfera pubblica come industria culturale. Numerosi eventi puntuali sanciscono il cambiamento: spesso citati per aver fatto entrare i podcast nel mainstream sono il successo trasversale di *Serial*, o il revival degli audio drama generato da *Welcome to Night Vale*³³, e gli stessi dati di ascolto riferiti alla scorsa decade suggeriscono una costante escalation, con stime di ascolto mensili (sulla popolazione americana) che passano dal 12% del 2010 al 32% del 2019³⁴. L’elemento chiave di questo momento è riassunto dalla commercializzazione³⁵ del podcast, nonché da una crescente professionalizzazione del settore, e dalla diffusione dei network. Il podcast, in questa fase, pur mantenendo una sua componente amatoriale/*not-for-profit*, inizia a concepire modelli economici che offrono anche a prodotti indipendenti di media portata una via di monetizzazione: ne è un esempio il caso dei podcast narrativi indipendenti, che ricercano i propri finanziamenti tramite due vie: nel loro pubblico o nella pubblicità. La prima modalità si attiva attraverso crowdfunding (si vedrà in seguito, audio drama come *Wooden Overcoats* e *Greater Boston*), donazioni spontanee (inizialmente, lo show *Welcome to Night Vale*), produzione di merchandise, o tramite la piattaforma Patreon, su cui vengono finanziati prodotti creativi (come la maggioranza dei podcast narrativi che verranno analizzati in seguito). La seconda, invece, prevede l’introduzione di pubblicità tradizionale inserita in testa, coda, o in mezzo agli episodi, sia tramite marchi (in genere gli spot vengono letti dai podcaster stessi, e in alcuni audio drama vengono scritti sketch appositi coinvolgendo talvolta gli attori) che come spazio pubblicitario per altri show (viene “mostrato” un trailer), qualora appartenenti a uno stesso network.

In aggiunta, è sempre in questo periodo che i podcast iniziano per l’appunto ad aggregarsi in network. Ciò favorisce strategicamente la loro competitività nell’industria, facilitando i processi di

³²Sterne, Jonathan et alii, “The politics of podcasting”, in *The Fibreculture Journal*, 13, 2008,

<https://thirteen.fibreculturejournal.org/fcj-087-the-politics-of-podcasting/>, (ultimo accesso 15/02/22).

³³Bottomley, Andrew, “Podcasting, Welcome to Night Vale, and the revival of radio drama” in *Journal of Radio & Audio Media* vol. 22, n. 2, 2015, pp. 179.

³⁴Edison Research, Triton Digital, *The Infinite Dial 2021*, <https://www.edisonresearch.com/the-infinite-dial-2021-2/>.

³⁵Bonini, Tiziano, “The second age of podcasting”, cit. p. 22.

finanziamento pubblicitari e allargando la propria audience³⁶, e garantisce una riconoscibilità e un grado di appartenenza che può essere associata a quella di un brand. O, richiamandosi alla radio, un'emittente: alcuni network esprimono la costruzione di una programmazione che presenti continuità, raggiungendo un'uniformità di proposta che però, a differenza della radio, non possiede più un taglio generalista, ma spesso è focalizzata su un genere, o una nicchia di pubblico – *The Whisperforge* e *Night Vale Presents* ad esempio limitano la loro produzione per lo più ad audio drama indipendenti, che puntano all'inclusività e alla costruzione di *storytelling* immersivo, caratura comune ai network indipendenti. I network danno vita inoltre a una maggiore strutturazione, che si traduce in professionalizzazione e in una codificazione più stringente delle pratiche produttive, coincidente con un fenomeno di formalizzazione³⁷, ossia di razionalizzazione e agglomerazione di industrie mediali. Il fenomeno non è comunque scevro dalle ingerenze radiofoniche che continuano a occupare un ruolo di formazione dei podcaster – lo stesso *Serial* ha radici in *This American Life* e nella NPR (*National Public Radio*), come anche il network *Radiotopia* si avvale di professionisti provenienti dal settore della radio pubblica – però la loro nascita è concepita come momento di stacco dai broadcaster e di ricerca di maggiore indipendenza dai loro meccanismi di *gatekeeping*, e sebbene si sviluppino simili meccanismi nell'introduzione di nuovi membri nel network, la libertà loro concessa nella stesura dei contenuti e gli standard di selezione segnalano comunque una maggiore apertura e un ruolo di arricchimento reciproco (apertura a diverse audience, opportunità professionali) tra i nuovi entranti e il network stesso³⁸.

1.1.3 Terza fase: piattaformizzazione e adattamenti

Verso la fine della decade, il podcast si ritrova ad affrontare una situazione di maggiore maturità ed esacerbazione delle sue pratiche commerciali, trovando un nuovo veicolo di distribuzione nelle piattaforme, fenomeno che verrà ripreso nel dettaglio nel secondo capitolo (cfr. Cap.2). È necessario specificare che queste erano già presenti anche nelle fasi anteriori, basti citare Apple, però in questo caso si va a creare un legame più stretto e trasversale, che influisce su più fasi di produzione del podcast, dal concepimento al suo rilascio, e quindi non solo in fase distributiva come accade in

³⁶Sullivan, John, "Podcast Movement: Aspirational Labour and the Formalisation of Podcasting as a Cultural Industry" in Llinares, Dario, Fox, Neil e Berry, Richard (a cura di) *Podcasting: New Aural Cultures and Digital Media*, Palgrave Macmillan, New York 2018, p. 36.

³⁷Ivi, p. 36.

³⁸Heeremans, Lieven, "Podcast networks: syndicating production culture", in in Llinares, Dario, Fox, Neil e Berry, Richard (a cura di) *Podcasting: New Aural Cultures and Digital Media*, Palgrave Macmillan, New York 2018, pp. 73-74.

precedenza. Un evento significativo della tendenza è l'acquisizione di *Gimlet Media* e del sito di hosting Anchor FM da parte di Spotify nel 2019³⁹, parte di un piano più esteso del servizio streaming audio di creare una personale libreria – Spotify è anche produttore di podcast originali – e affermarsi nello scenario del podcasting. Un'ulteriore caratteristica che incorporano le piattaforme è la *subscription* a pagamento: Spotify ha introdotto podcast specifici disponibili solo dietro *paywall*, e, in risposta, anche Apple⁴⁰, sebbene, forse più esemplificativi del fenomeno sono piattaforme come Luminary, Realm, Stitcher Premium, le quali si basano su portali in cui arricchiscono una loro libreria producendo nuovi show, e rendono la maggior parte dei propri contenuti disponibili su abbonamenti mensili/annuali.

La dimensione monetaria va quindi a spingere sempre più da parte quella amatoriale, e la centralità della piattaforma a pagamento va a contestare l'essenza del podcast come prodotto distribuito gratuitamente online tramite *RSS feed*.⁴¹ Il fenomeno dà luogo a un punto di scissione identitario rispetto a ciò che il podcast ha finora rappresentato, nel momento in cui viene meno una delle sue caratteristiche specifiche. D'altro canto, se si tiene in considerazione lo scenario macroscopico, emerge come il podcast stia seguendo una linea di adattamento al suo contesto di riferimento, che vede la proliferazione di piattaforme a pagamento e di librerie online e dunque una frammentazione dei provider di servizi – nell'ambito televisivo, piattaforme come Netflix hanno dato vita a un effetto valanga che ha moltiplicato i servizi streaming a pagamento. Inoltre, il trasferimento ai modelli *subscription-based* rimane ancora ibridato alla distribuzione tradizionale: molti podcast presenti su piattaforme come Realm rimangono comunque disponibili sulle maggiori *directories*, evitando quindi nella fase odierna una polarizzazione dei contenuti e la loro esclusiva fruibilità sulle piattaforme di riferimento (come invece accade nell'audiovisivo, dove i prodotti rimangono intrinsecamente legati alle piattaforme streaming che si occupano della loro produzione e del rilascio).

È sempre in questa fase presente che si sta assistendo a un altro processo di espansione del podcasting all'interno di altre sfere mediali, che in un certo senso può essere considerato parallelo alla piattaformaizzazione, in quanto esacerba l'aspetto commerciale ponendosi ancora una volta in

³⁹Feiner, Lauren, "Spotify CEO lays out his plan to become the Netflix of audio as the stock drops on earnings", *CNBC*, Febbraio 6, 2019, <https://www.cnbc.com/2019/02/06/music-streaming-service-spotify-to-buy-podcast-producers-gimlet-media-and-anchor.html>, (ultimo accesso 15/02/2022).

⁴⁰Gurman, Mark, "Apple announces paid podcast subscriptions to rival Spotify", *Bloomberg*, Aprile 20, 2021, <https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-04-20/apple-announces-paid-podcast-subscriptions-to-rival-spotify>, (ultimo accesso 15/02/2022).

⁴¹Berry, Richard, "Podcast or Paycast", cit.

netto contrasto con quello amatoriale. In primo luogo, esiste una tendenza crescente nel mercato anglofono, e americano in particolare, ad avere podcast presentati da figure già conosciute all'infuori dell'industria del podcasting e della radio, senza quindi particolari esperienze professionali nel settore, di cui un caso tra molti è *Renegades*, show originale di Spotify presentato da Bruce Springsteen e Barack Obama⁴². Da una parte, il fenomeno dona una legittimità ulteriore al podcasting, dimostrando come abbia ormai infranto da tempo la nicchia che prima occupava e si è pienamente affermato come industria culturale a sé stante in grado di attirare attenzioni esterne; dall'altra, l'utilizzo di celebrità da parte della piattaforma o network che producono gli show ha un suo valore economico intrinseco, in quanto facilita la promozione dei loro programmi associandovi volti già noti e dà garanzie ulteriori agli sponsor. Ciò è valido anche per il genere degli audio drama: un esempio del consolidarsi della pratica è *QCODE Media*, network professionale fondato nel 2018, specializzato nella produzione di fiction podcast originali con la collaborazione di celebrità (*Blackout*, il loro primo show, con Rami Malek, *Last Known Position* con Gina Rodriguez, e così via); il network si autopromuove come fautore di un'espansione transmediale, ponendosi gli obiettivi di “creare la nuova generazione di hit franchises” e utilizzare un “approccio cinematografico all'audio”⁴³, che ha effettivamente condotto alcuni dei suoi show a essere prima opzionati e poi messi in produzione come serie televisive⁴⁴. L'adattamento di podcast è infatti un secondo fenomeno in atto, che vede i primi rilasci tra il 2017 e 2018, rispettivamente con *Lore* (tratto da un non-fiction horror podcast indipendente) e *Homecoming* (fiction thriller prodotto da *Gimlet Media*) per Amazon e *Dirty John* (true crime coprodotto da LA Times e *Wondery*) per Bravo/USA Network. Nonostante il fenomeno sia ancora agli stadi iniziali e le prime serie tratte da podcast non abbiano particolare longevità (gli show appena citati si sono conclusi o interrotti dopo due stagioni), l'industria del podcast potrebbe risultare terreno fertile per ricavare proprietà intellettuali (IP) da adattare, come è confermato da un trend comunque in crescita di titoli selezionati; d'altra parte, il fenomeno rientra in una ricerca più estesa in corso riscontrabile nell'industria audiovisiva, che privilegia la familiarità di un IP già noto al rischio relativo di una produzione inedita. Ciò potrebbe a sua volta influenzare perfino le pratiche produttive dei podcast – come nel caso di *QCODE* – che, trovando una possibile estensione

⁴²Sturges, Fiona, “A real turn off: are celebrities ruining podcasting?”, *The Guardian*, Maggio 21, 2021, <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2021/may/22/are-celebrities-ruining-podcasting>, (ultimo accesso 16/02/2022).

⁴³QCODE, *About*, <https://QCODEmedia.com/about> (ultimo accesso 16/02/2022).

⁴⁴Arthur, Kate, “How Podcast Leader QCODE Uses Star Power - Like an Upcoming Gina Rodriguez Thriller - to Disrupt the Industry”, *Variety*, Ottobre 21, 2021, <https://variety.com/2021/biz/news/QCODE-podcast-explosion-1235093655/> (ultimo accesso 16/02/2022).

transmediale, puntano a promuovere in modo quasi contraddittorio le qualità “visive” dei podcast, tramite un apparato sonoro ricco e complesso.

1.2 Il background radiofonico: radioamatori e radio pirata

Nell’analisi tripartita delle fasi del podcasting che si è appena svolta è emerso come esso, pur avendo al suo interno tendenze contrastanti, viene generalmente considerato un formato innovativo in virtù della sua tendenza *grassroots* e amatoriale che la vuole collegare in origine all’universo del blogging; questi elementi sono dati come nativi, ossia esperienze situate in un contesto di digitalizzazione e teorizzazione dello sviluppo di una cultura partecipativa. Eppure, se si va ad applicare una prospettiva di ciclicità mediale, e si riconosce una suddivisione meno netta tra media anche sotto l’aspetto temporale, è possibile rivedere in queste pratiche elementi di congiunzione rispetto alla storia della radio. Ciò significa prendere in considerazione un’ottica per cui, citando Marshall Mc Luhan, “il contenuto di un medium è sempre un altro medium”⁴⁵: dalla connessione tra queste due forme mediali, radio e podcast, si rintraccia un trasferimento di tendenze pre-esistenti, incorporate poi, in un contesto storico differente, attraverso pratiche simili.

Nella storia della radio si possono infatti rintracciare già elementi che poi il podcast avrebbe adottato come propri. Il concetto di alternatività rispetto al broadcast tradizionale, nonché l’informalità della comunicazione sono entrambi rispecchiati nelle forme di radio che si situano nella divergenza, al limitare del blocco temporale – e culturale – in cui la radio si è affermata come mezzo di comunicazione di massa, e da cui sono nate le emittenti statali (la BBC, ma più generalmente in Europa), e i broadcaster commerciali (come è il caso degli US). Un primo momento storico in cui la radio dimostra questa divergenza si situa negli Stati Uniti, e precede le legislazioni più stringenti sull’uso della radio, in particolare il *Radio Act* del 1912 e del 1927: si tratta per lo più dell’istituzione da parte dello stato di licenze radio per poter possedere set e produrre delle comunicazioni e limitazioni sulla portata delle onde di trasmissione da parte di privati⁴⁶, elementi che favoriscono un deciso passaggio verso la commercializzazione radiofonica, e la sua strutturazione *top-down*, spingendone gli usi amatoriali ai margini. I primi usi della radio, invece, all’infuori delle comunicazioni di afferenza statale, si situano appunto in una sfera informale di radioamatori, che formano delle prime associazioni di praticanti negli anni dieci, come la Radio League of America e

⁴⁵McLuhan, Marshall, *Understanding Media* [1964], tr. it. *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 2015.

⁴⁶Douglas, Susan J., *Listening In: Radio and The American Imagination*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2004, p. 60.

l'American Radio Relay League, dando vita a un movimento *grassroots*⁴⁷. Sebbene in questo primo periodo la radio non sia ancora accessibile a un pubblico allargato, lo spirito che contrassegna i radioamatori (o *hams*) è quello di sperimentazione e appropriazione: essi infatti sfruttano la crescente disponibilità di materiali e la diffusione delle conoscenze sul montaggio per fare proprio lo strumento radio, costruendo i propri set, ascoltando le linee, e producendo loro stessi comunicazioni. Ciò determina la percezione di una democraticità del medium, che vuole operare al di fuori di linee istituzionalizzate e continua a permanere di sottofondo anche nel momento in cui intervengono norme statali a imporsi. Nonostante ciò, la limitatezza, perlomeno inizialmente, di diffusione dei primi apparecchi rende necessaria una contestualizzazione della democraticità stessa della pratica radioamatoriale: ad accedere alla tecnologia sono infatti perlopiù uomini e ragazzi bianchi, riservando dunque l'aspetto di apertura solo a una parte della società⁴⁸. Tuttavia, l'intento in sé di offrire una concezione alternativa di broadcasting, una che sia slegata all'affermazione delle emittenti commerciali e che sia adottata da non-professionisti, viene in parte ereditata dal podcast, specialmente nella sua fase iniziale, in cui nasce per l'appunto un simile entusiasmo a condividere le proprie registrazioni.

Un secondo momento di rottura rispetto al broadcasting istituzionalizzato si può situare negli anni '60, in Inghilterra, con l'avvento delle radio pirata, emittenti che trasmettono su navi fuori dalle coste inglesi, non formalmente riconosciute come broadcasting ufficiale. Il contesto rispetto a prima è diverso: in questo caso, si ha una radio già affermata come medium di comunicazione di massa che, anzi, si ritrova in competizione con l'ascesa delle reti televisive; inoltre, le pratiche radiofoniche hanno qui raggiunto una fase di maturità. Anche in questa istanza un elemento portante che induce cambiamenti nelle pratiche medialità è l'evoluzione tecnologica: l'invenzione del transistor, entrato in commercio nelle radio a partire dalla fine degli anni '50, permette la portabilità dello strumento, rivoluzionando le pratiche d'ascolto: si ottiene un passaggio da una radio fissa, con un momento riservato alla sua fruizione, a una radio che si muove e diventa elemento di sottofondo⁴⁹ – tendenza che rispecchia anche quelle odierne (dal transistor si è passati al Walkman agli mp3 agli smartphones, continuando l'evoluzione). Le radio pirata inglesi colgono questa nuova necessità e gli danno voce, trasmettendo per lo più programmi a carattere musicale e promuovendo i generi pop e il rock, finendo col rimpiazzare le trasmissioni ufficiali e rubandone le frequenze⁵⁰. Queste operazioni alternative

⁴⁷Hilmes, Michele, *Only Connect: A Cultural History of Broadcasting in the United States*, Wadsworth Cengage Learning, Boston 2014, p. 31.

⁴⁸Douglas, Susan, *Listening In*, cit., p. 55.

⁴⁹Crisell, Andrew, *Understanding Radio* (2a ed.), Routledge, London 1994, pp.28-29.

⁵⁰Ivi, p. 31.

continuano fino al 1967, quando, come nel caso dei radioamatori, l'applicazione di norme più stringenti fanno cessare completamente le loro attività⁵¹. Per le radio pirata, i fattori da tenere in considerazione per operarne una rimediazione sono quindi due: in prima istanza, l'introduzione di una tecnologia che assicura una maggiore permeabilità nella popolazione e un ascolto diffuso, cementificando il ruolo di "medium secondario" da parte della radio; in secondo luogo, la presenza di un contrasto con i canali ufficiali rappresentati dalla BBC, e l'implementazione di un modo diverso di fare radio. Anche il podcast è associato a una formula di fruizione dipendente dalle nuove tecnologie – connessioni internet diffuse e, in particolare, lettori mp3 (e oggi smartphone) che continuano la tradizione iniziata dal transistor di un ascolto mobile, seppur oggi più radicato nell'ascolto individuale. Come per i radioamatori di inizio secolo, inoltre, si ritrova la divergenza e l'opposizione diretta al canale istituzionale, proponendo una programmazione che è in grado di essere più diretta e intima con l'ascoltatore. Tuttavia, rimangono percepibili le influenze degli stili radiofonici, e soprattutto dei suoi generi, che puntualmente il podcast si ritrova a riadattare e rimediare.

1.3 L'avvento di internet nella radio

Il podcast, come è già stato affermato, deriva dallo sviluppo della radio online negli anni '90, un cambiamento tecnologico che ancora una volta induce a rivedere le caratteristiche medialità della programmazione radio. Rispetto ai richiami radiofonici che sono sì, antesignani di elementi poi presenti nel podcast, ma fondamentalmente collocati fuori dalla sua storia, qui si tratta di istituire una linea diretta con i suoi momenti fondanti, e definire ulteriormente l'eredità del podcast. La nascita della radio online avviene nel 1993, con l'istituzione dell'*Internet Multicasting Service* (IMS) e il canale Internet Radio Talk, che rilascia il programma *Geek of the Week*, creati da Carl Malamud⁵². Andrew Bottomley descrive questo momento come "proto-podcasting"⁵³: sebbene il richiamo esplicito sia rivolto alla radio, e il programma stesso ne riprenda il formato, trattandosi di interviste con una serie di ospiti direttamente coinvolti nella costruzione di internet, d'altro canto il taglio di questi programmi non è generalista, ma si rivolge a una nicchia di appassionati di tecnologia e informatica (l'utenza dominante sul web nei primi anni '90); inoltre, la tecnologia che Malamud utilizza, l'IMS, permette di rilasciare via real time streaming dei dati da una fonte a più riceventi, seppure i programmi non sono ancora in diretta, ma vengono registrati prima del rilascio degli episodi,

⁵¹Ibidem.

⁵²Bottomley, Andrew, *Internet Radio: A History of a Medium in Transition*, Doctoral dissertation, University of Wisconsin-Madison 2016, p. 97.

⁵³Ivi, p. 99.

che avviene on-demand⁵⁴. Dunque, non si tratta di un livestream (verrà introdotto negli anni successivi, tramite RealAudio e AudioNet, anch'essi meccanismi di *delivery* per streaming audio, diffusosi su più larga scala⁵⁵), e ciò avvicina le prime programmazioni di Internet Radio Talk alla distribuzione dei podcast, il cui tempo di fruizione viene determinato da chi ascolta; in più, anche il rilascio episodico a cadenze determinate, e la specificità dell'argomento trattato riflettono caratteristiche condivise, che dunque legano intrinsecamente questo momento storico ai primi anni duemila, come sorta di suo prototipo.

1.4 Classificazione del podcast: caratteristiche, punti d'incontro e differenze rispetto alla radio

Scendendo ora in un'ulteriore analisi, si vogliono andare a definire dettagliatamente gli elementi che nel complesso creano motivi di unione e rottura tra la radio e il podcast, per poi passare in rassegna alla luce di quest'ultimi come collocare il podcast nella scena mediale, ovvero individuare i diversi gradi di (in)dipendenza del podcast nei confronti del suo genitore. In particolare, il confronto tra i due si può strutturare attraverso i seguenti punti: da un punto di vista le caratteristiche medialità, nella doppia accezione dei "protocolli o di pratiche sociali e culturali" e di infrastruttura tecnologica⁵⁶; dall'altro, è utile esplorare le parentele sotto un'ottica di generi, che modellano i contenuti e come vengono raccontati.

Sia podcast che radio esistono in una dimensione prettamente sonora: la componente visuale c'è – ad esempio le dirette televisive di programmi radio, i liveshow di podcast, le note di accompagnamento agli episodi, le interfacce web multimediali – ma risulta accessoria, in quanto il *core* del contenuto rimane ciò che viene trasmesso attraverso il suono (voce, musica, effetti sonori) o la sua assenza. Esso è l'elemento mediale proprio, ciò che porta i contenuti, ed è condiviso da entrambi senza che si riscontrino particolari differenze. Questa qualità di ascolto, secondo Andrew Crisell, è quella che contraddistinguerebbe la radio, ossia il suo essere un medium "cieco", che costruisce da questa base alcune sue caratteristiche ancillari. La dipendenza dall'ascolto, infatti, fa entrare in gioco un aspetto immaginativo, volto a colmare la mancanza di un campo visivo⁵⁷: ciò richiede una codificazione simbolica ed emotiva che si distacca dalla realtà osservabile raccontata attraverso la voce. L'immaginazione è particolarmente rilevante per i radio (e audio) drama, i quali necessitano quest'operazione da parte dell'audience, in modo non dissimile dalla letteratura, se non per le diverse lacune sensoriali che i medium vanno a colmare. Tuttavia, nonostante la concezione

⁵⁴Ibidem.

⁵⁵Ivi, p. 130.

⁵⁶Jenkins, Henry, *Convergence Culture*, cit., pp. 13-14.

⁵⁷Crisell, Andrew, *Understanding Radio*, cit., p. 7.

della radio come medium cieco consenta di coglierne determinati aspetti collegati alla qualità sonora, sono valide le critiche mosse alla definizione, per cui Crisell lascerebbe intendere una gerarchizzazione sensoriale che porrebbe radio e podcast in deficienza rispetto a medium visivi, invece di sottolineare una essenziale parità di esperienze sensoriali⁵⁸.

La caratteristica sonora di radio e podcast influisce inoltre sulla presentazione dei contenuti i quali utilizzano la voce per evocare i *visual cues* di cui sono privati. A un livello più grezzo, si tratta semplicemente di referenzialità agli spazi da cui la voce proviene – tramite suoni di background reali o fabbricati (i quali si basano su delle codificazioni simboliche), o nominando spazi, persone, oggetti tramite sign-posting. Su un livello ulteriore, però, radio e podcast hanno cercato a più riprese di suscitare sia intimità che socialità. L'intimità è in apparenza un elemento contraddittorio per la radio: il suo status di medium di comunicazione di massa lo orienta verso una percepita impersonalità e fattualità, radicata anche nel suo ruolo storico di news broadcasting, però d'altro canto la sensibilità del singolo entra già in gioco come visto nel processo immaginativo. Il podcast è a sua volta una registrazione vocale recepita da un pubblico allargato, ma, da un lato, i podcaster, specialmente laddove la produzione è alla sfera amatoriale e alle sue radici di *audioblogging*, si rivolgono all'ascoltatore in modo più diretto e personale senza preoccuparsi di filtrare i contenuti, e di conseguenza creano un'impressione di autenticità⁵⁹; dall'altro, l'ascolto individuale, spesso con auricolari, facilita la percezione di vicinanza e la creazione di una bolla privata anche all'interno della sfera pubblica. La stessa vicinanza è però una qualità radiogenica, in quanto anche la radio ha occupato un ruolo domestico e di compagnia nel quotidiano⁶⁰, instillando un senso di socialità. Sebbene l'ascolto nelle due forme medialì avvenga per lo più individualmente, viene comunque ricercata la partecipazione da parte dell'audience, nel tentativo di rompere la comunicazione unidirezionale uno-a-molti dei medium. Nella radio ciò si realizza con l'intervento del pubblico in diretta, che viene chiamato a partecipare all'interno della programmazione, prima tramite telefonate e, oggi, anche tramite app di messaggistica e i canali social delle emittenti. Nel podcast, dove il contatto in diretta non è possibile, la socialità si va invece a creare nell'utilizzo dei "doppi schermi", ossia, similmente anche alla fruizione audiovisiva, tramite l'uso dei canali social come corollari e

⁵⁸Soltani, Farokh, "Inner ears and distant worlds: podcast dramaturgy and the theater of the mind" in Llinares, Dario, Fox, Neil e Berry, Richard (a cura di) *Podcasting: New Aural Cultures and Digital Media*, Palgrave Macmillan, New York, 2018, pp. 193-195.

⁵⁹Berry, Richard, "Will the iPod kill the radio star? Profiling podcasting as radio", cit., pp. 151-52

⁶⁰Menduni, Enrico, *Televisione e radio nel XXI secolo*, Laterza, Bari-Roma 2016, pp. 8-9.

commentari dell'esperienza di ascolto (anche se nel podcast lo schermo rimane fisicamente unico, quello dello smartphone, collegando intrinsecamente le due attività)⁶¹.

Nel sottolineare la centralità della voce, si va di conseguenza a collocare radio e podcast dentro una dimensione temporale piuttosto che spaziale – le condizioni dello spazio esterno possono influire nel tipo di ascolto che viene fatto (primario o secondario), ma i contenuti una volta rilasciati non esistono in una dimensione spaziale propria, bensì vengono esperiti nel tempo. Un punto di stacco giunge nel momento in cui si considera come e quando l'elemento sonoro viene recepito. In un broadcast tradizionale, infatti, a un'emissione radio viene associata l'etichetta di *liveness*: nel momento in cui ci si sintonizza l'esperienza di ascolto avviene nella maggior parte dei casi in diretta, e, anche quando non lo è, Crisell sostiene come il medium “sembra essere un resoconto di quello che *sta succedendo* piuttosto che un resoconto di quello che *è successo*”⁶²; nel momento in cui la trasmissione è passata, inoltre, non vi è modo di riascoltarla⁶³. I podcast, d'altra parte, sono fin dal principio concepiti come un'emissione *time-shifted*, in cui l'esperienza di ascolto non coincide con l'istante di rilascio di un nuovo episodio, ma i tempi vengono decisi dal singolo – la fruizione flessibile rimarca la maggiore *agency* dell'audience nel podcast rispetto alla dipendenza da ciò che è in diretta radio. Si riconosce qui un ulteriore grado di separazione, che pone nel podcast un'indipendenza dei tempi di consumo, e una ricerca attiva dei contenuti, che tende a definire il podcast un “medium personalizzato”⁶⁴. Ciononostante, ancora una volta l'innesto digitale, avvicinando le due tecnologie, interviene a ibridare le istanze contraddittorie: come già visto (cfr. 1.3, 1.1.1), la prima radio digitalizzata aveva l'aspetto di programmi on-demand e tuttora parte della programmazione viene rilasciata anche come episodi podcast; la possibilità da parte dell'audience di rivedere i contenuti passati, riavvolgendoli o interrompendoli a piacimento, rompe la diretta. Allo stesso modo, anche i podcast possono essere dei *live streams*, o *live shows*, e conservano qualità radiogeniche, come la linearità, che fanno apparire i contenuti come se fossero esperiti in diretta⁶⁵: la definizione di Crisell vale anche per i podcast. Quindi, se da una parte il fattore temporale serve a settare una classificazione generalmente valida in senso assoluto – *liveness* vs. *time-shifted*, come anche il grado di *agency* – nel momento in cui però si considera la complessità dello scenario digitale si affronta una fluidità che scardina queste definizioni e impone una permeabilità tra le due.

⁶¹Spinelli, Martin e Dann, Lance, *Podcasting: The Audio Media Revolution*, Bloomsbury, New York 2019, p. 8.

⁶²Crisell, Andrew, *Understanding Radio*, cit., p. 9. [traduzione mia]

⁶³Menduni, Enrico, *Televisione e radio nel XXI secolo*, cit., p. 97.

⁶⁴Berry, Richard, “Will the iPod kill the radio star? Profiling podcasting as radio”, cit., p. 156.

⁶⁵Heise, Nele, “On the shoulders of giants? How audio podcasters adopt, transform and reinvent radio storytelling” in *Transnational radio stories (Martin Luther University Halle - Wittenberg)*, 2014, p. 4.

Sotto un punto di vista strutturale, si può attuare un confronto prendendo in considerazione l'uso del palinsesto radiofonico. Però, si vuole dare una contestualizzazione del termine prima di poter proseguire con la sua applicazione a livello pratico in radio e podcast. Infatti, il termine ha subito diverse rimodulazioni, di cui quella televisiva/radiofonica è solamente uno dei molteplici ambiti che hanno visto l'uso di un "palinsesto". In origine, palinsesto va a indicare in campo paleografico la pratica di raschiatura su manoscritti, o alternativamente tavolette, di un testo, che viene poi sostituito da un altro (il termine stesso è composto dalle parole gr. "πάλιν", di nuovo, e "ψάω", raschiare)⁶⁶; già in epoca antica la pratica viene ricordata da Plutarco, ma viene adoperata specialmente tra l'VIII e il XV secolo, per motivi di economicità e scarsità di materiali, o per perdita di valore dei contenuti originari⁶⁷. Dall'utilizzo letterale che viene fatto in paleografia si assiste però a uno slittamento metaforico del concetto, che viene abbracciato nel XIX secolo, e poi applicato oggi in geografia del paesaggio, architettura, informatica, neuroscienze, etc.⁶⁸. In particolare, in ambito televisivo (da cui deriva anche l'applicazione radiofonica), il più vicino al presente campo d'analisi, Barra mette in luce come il concetto di palinsesto sia stato applicato in Italia per indicare l'elemento di costante cancellazione e riscrittura dietro la creazione stessa di un palinsesto da parte dell'ente televisivo, nonché della varietà che si intreccia in una sovrapposizione di generi⁶⁹. Lo studioso che osserva il palinsesto diventa esso stesso un filologo, ricostruendo un artefatto dall'aspetto molteplice, i cui strati portano al relazionarsi di diversi programmi che altrimenti risulterebbero scollegati. In questo senso, citando Sarah Dillon, "the palimpsest is an involuted phenomenon where otherwise unrelated texts are involved and entangled, intricately interwoven and inhabiting each other"⁷⁰; il "coabitare" e l'"intreccio" dei programmi all'interno di uno spazio unico porta a una contaminazione nella loro sequenzialità.

Il palinsesto, dunque, può essere interpretato in senso astratto come, riprendendo l'opera di De Quincey (*The Palimpsest*, 1845) di cui Dillon si occupa, come un "palinsesto della mente", all'interno della quale le idee e i sentimenti vengono intrecciati e sovrapposti, e la loro stratificazione fa in modo che essi sopravvivano sempre nell'immaginario personale dell'individuo⁷¹; come nei

⁶⁶Enciclopedia Treccani, "Palinsesto", <https://www.treccani.it/enciclopedia/palinsesto/> (ultimo accesso 28/03/2022).

⁶⁷Dillon, Sarah, "Reinscribing De Quincey's palimpsest: the significance of the palimpsest in contemporary literary and cultural studies" in *Textual Practice*, vol. 19, n.3, 2005, p. 244.

⁶⁸Ivi, p. 243.

⁶⁹Barra, Luca, *Palinsesto: Storia e tecnica della programmazione televisiva*, Laterza, Roma-Bari 2015.

⁷⁰Dillon, Sarah, "Reinscribing De Quincey's palimpsest: the significance of the palimpsest in contemporary literary and cultural studies", cit., p. 245.

⁷¹Ivi, p. 246.

manoscritti, ciò che è passato può ancora riaffiorare e quindi non viene mai davvero perso, scongiurando la dimenticanza e la morte. La stratificazione induce inoltre a una possibile organizzazione dei concetti, che per De Quincey si traduce per l'appunto in un'organizzazione interiore, ma che in senso esteso può condurre all'utilizzo del palinsesto come formula di organizzazione del visibile, un'estensione del processo delle operazioni mentali adattata alla stratificazione dell'esistente.

All'interno di radio e podcasting, l'aggregazione dei programmi radio di un'emittente porta alla costituzione di palinsesti, mentre nel podcasting si può osservare come il palinsesto sia assente nella sua prima fase, seppure una sua rimodulazione venga successivamente posta in essere con la formazione dei network. Ciò che associa le due forme "palinsestuali" è quella che Enrico Menduni definisce "una ricerca di un'identità di rete"⁷², ossia il fatto che un'associazione di programmi non dipenda solamente da un rilascio su delle fasce orarie che siano coordinate alle abitudini quotidiane degli ascoltatori, ma che vada a esprimere più largamente una "forma culturale"⁷³, che intensifica sia l'intreccio nella programmazione, che il legame identitario tra l'ente stessa e il suo pubblico. La forma culturale emergente è, in un certo senso, anch'essa espressione di un palinsesto della mente, del suo organizzarsi in un sistema coerente di associazioni tra i suoi elementi. I network di podcast seguono un percorso simile, specializzandosi in un genere (che può essere ad esempio il fiction podcast), o portando avanti una coesione di concetti: "narrazione immersiva", accrescere la comunità del podcasting, promuovere la produzione indipendente, porre enfasi sulla qualità del proprio *storytelling*; l'importante è che ogni show comunichi gli aspetti portanti del network e che in essi si possa riflettere una fetta di pubblico. D'altra parte, l'alta specificità nella targettizzazione all'interno dei podcast è ciò che la separa dalla radio quando si considera il contrasto tra la traccia prestabilita del palinsesto e la proposta continua del flusso: se la radio può talvolta perdersi al suo interno, facilitando l'ascolto casuale e secondario, come avviene con i programmi di impronta solo musicale⁷⁴, un network di podcast non ha come scopo una fornitura di contenuti incessante, ma appuntamenti prestabiliti e specifici, che hanno inoltre il pregio di poi essere recuperati in qualsiasi momento.

Oltre a un punto di vista che va a ricercare tracce tecnologiche e mediali, osservare la radio e il podcast tramite i generi arricchisce alla complessità della loro relazione comune. Innanzitutto, è necessario premettere come sia difficile operare delle suddivisioni in generi che risultino monolitiche e indiscusse, da una parte per la tendenza intrinseca dei generi a rappresentare sì, ripetizione, ma

⁷²Menduni, Enrico, *Televisione e radio nel XXI secolo*, cit., p. 10.

⁷³Ivi, p. 11.

⁷⁴Ivi, p. 121.

anche istanze di differenza essenziali alla loro esistenza⁷⁵, dall'altra per i diversi fattori che entrano in gioco nel processo identificativo, che non possono essere ridotti a un'unica interpretazione testuale di un prodotto, ma nascono dalle relazioni tra prodotti, dall'input dato da chi osserva e dal contesto storico e socio-culturale⁷⁶. Storicamente, nella radio i generi vengono definiti secondo tre macrogeneri, classificati dal direttore della BBC John Reith negli anni venti in educazione/divulgazione, intrattenimento (musicale e parlato), e informazione⁷⁷. La difficoltà definatoria, però, opera in particolar modo all'interno della radio, dove la partecipazione del pubblico alla programmazione in via telefonica, le tendenze a sviluppare una radio di flusso e la competizione con altre forme mediali come la televisione hanno costretto, dopo l'epoca d'oro della radio, a un'ibridazione delle categorie classiche⁷⁸, cementando in questo senso l'idea della necessità dei generi alla trasformazione. All'interno dei podcast la produzione si può strutturare in primo luogo attraverso due assi, che funzionano come macroaree per i formati esistenti: il primo, "scripted vs. non-scripted", ossia la dipendenza o meno dei contenuti da un copione che viene letto; il secondo, "fiction vs. non-fiction", che generalmente separa gli audio drama e actual play (e, in parte, programmi di true crime, che posseggono una loro qualità narrativa) dal resto della produzione. In secondo luogo, si può osservare la categorizzazione di genere che viene offerta attraverso i provider più utilizzati – Spotify, Apple Podcasts, Google Podcasts – come indicativa delle tendenze affermatesi (tab.1): essa presenta una certa omogeneità, con ampie corrispondenze e una cristallizzazione di generi che stabiliscono a quale tipologia di contenuto viene associato un podcast; in aggiunta, si può notare come le tre categorie originarie della radio siano in parte presenti ("news", "culture/education"), anche se, nel momento in cui si cerca di circoscrivere i generi all'interno di esse, è possibile riscontrare anche qui come le funzioni sfumino tra loro, specialmente nella linea tra educazione e intrattenimento, funzione presente implicitamente in molte categorie (ie. "fiction", "stories", "comedy", "leisure") – per esempio, all'interno del true crime si fondono modalità documentaristiche alla ricerca di uno *storytelling* dal taglio narrativo, fenomeno che Bonini situa già anche all'interno della radio⁷⁹. L'operazione di lettura dei generi in podcast e radio porta infatti anche qui al riconoscimento di alcuni richiami, come è il caso dei radio drama, genere riconducibile all'intrattenimento parlato, che il podcast rimedia al suo interno (perdendo l'etichetta di radio in

⁷⁵Chandler, Daniel, "An introduction to genre theory", 1999, p. 2,

http://www.aber.ac.uk/media/Documents/intgenre/chandler_genre_theory.pdf

⁷⁶Ivi, pp. 3-4.

⁷⁷Bonini, Tiziano, *Chimica della radio. Storia dei generi dello spettacolo radiofonico*, Doppiozero, 2014, p. 4.

⁷⁸Menduni, Enrico, *Televisione e radio nel XXI secolo*, cit., p. 133.

⁷⁹Bonini, Tiziano, *Chimica della radio*, cit., p. 9.

favore di audio), aggiornandone le pratiche da un punto di vista tecnico, nonché sviluppando similmente all’ambito televisivo un formato dalla serialità stringata e stagionale a favore di programmi ricorsivi e non serializzati, quali le soap americane e inglesi del periodo d’oro della radio.

Google Podcasts	Apple Podcasts	Spotify
Arts	Arts	Arts And Entertainment
Business	Business	Business And Technology
Children And Family	Comedy	Comedy
Comedy	Education	Educational
Culture	Fiction	Games
Education	Government	Kids And Family
Health And Fitness	History	Lifestyle And Health
History	Kids And Family	Music
Music	Leisure	News And Politics
News	Music	Society And Culture
Science	News	Sports And Recreation
Self-Improvement	Religion And Spirituality	Stories
Sport	Science	True Crime
Technology	Society And Culture	(Originals And Exclusives)
Tv And Film	Sports	
	Technology	
	True Crime	
	Tv And Film	

Tabella 1. Categorie di podcast per provider

1.4.1 Meccanismo di delivery, rimediazione, medium

Il primo livello di lettura che può essere operato per il podcast, una volta osservati tutti i punti in cui si intreccia con la radio (che ha già sperimentato dentro di sé qualità come l’intimità o il *time-shifting*, e perfino l’assetto amatoriale/indipendente), è assegnare una essenziale dipendenza dal medium radio, di cui il podcast si definisce parte come sua sottocategoria. In questo senso, l’unica “vera novità” che il podcast istituisce è una novità tecnologica: si tratta di un mezzo di *delivery* basato su una distribuzione relativamente nuova (l’*RSS feed* viene sviluppata nel 1999, solo cinque anni prima del battesimo del termine podcasting), e che ha il pregio di essere appannaggio di più realtà, non più solo istituzionali; eppure questo fenomeno di crescente partecipazione dal basso è esso stesso riflesso di un trend già in atto, e più largamente connesso alla rivoluzione digitale di fine anni ‘90 e

primi 2000, quindi effettuando anche qui solo una novità di formato. La problematica di una simile definizione sta nel suo essere riduttiva, ossia, cadendo nell'assimilazione del podcast alla sua tecnologia di distribuzione, finisce col trascurare l'elemento culturale, le sue pratiche, e la percezione sociale che si crea attorno al fenomeno mediale, i quali suggeriscono negli ultimi cinque anni la formalizzazione di un'industria culturale poliedrica la quale, oltre alla più tradizionale traslitterazione di contenuti radio in podcast, ha sviluppato un modello commerciale indipendente, e ha sviluppato delle pratiche di ascolto intensive – una parte di ascoltatori sono considerati “super”ascoltatori dedicati – che puntano alle occasioni sociali e alla generazione di discussione⁸⁰.

Se si considera invece una prospettiva di rimediazione, si definisce il podcast come un atto che incorpora elementi propri della radio, trasponendoli in modo immediato, eliminando dunque il processo di mediazione che è stato utilizzato. In questo caso, la dipendenza del podcast alla radio è incastrata all'interno di un processo trasformativo: in questo caso, non si tratta di avere solo un meccanismo di *delivery* nuovo, ma piuttosto una forma mediale che richiama altro fuori da sé, e pone lo sguardo verso il passato per contestualizzare il presente. Tuttavia, Spinelli e Lance, pur riconoscendo la necessità di analizzare i processi rimediativi del podcast, problematizzano un approccio che talvolta stride con i professionisti del settore, in quanto il confronto con il passato radiofonico nell'opinione pubblica, per quanto utile a localizzare la nuova pratica del podcasting all'interno dello scenario mediale, crea difficoltà dalla parte dell'audience e i podcaster, incastrati in una logica di innovazione forzata rispetto ai modelli che sono già stati presentati⁸¹.

La definizione più radicale, su cui anche Spinelli e Lance puntano, si focalizza dunque sul riconoscimento dell'essenza “disruptive”⁸² del podcasting, e nella ridefinizione che istituisce delle pratiche radiofoniche, quindi sulle qualità del podcast come tecnologia on-demand e *time-shifted* e tutto ciò che ne consegue per la fruizione, sui fondamenti *pro-am* e *grassroots* e sul concetto di democratizzazione del broadcasting. Certo, nemmeno questa visione va però a cancellare la paternità della radio, che rimane comunque la base storica su cui il nuovo medium si è formato. Inoltre, le ultime tendenze aggregative prima in network e poi in piattaforme solidificano lo status del podcast e il suo valore come medium, ma la formalizzazione che ne deriva scolla in parte il podcast da questo processo “democratico”, in quanto lo riporta dentro logiche di mercato *top-down* più tradizionali, come il *gatekeeping* riprodotto dai network, o gli investimenti di privatizzazione/esclusività del settore attuati da Spotify negli ultimi tre anni. Di conseguenza, la perdita dell'elemento specifico

⁸⁰McClung, Steven, Johnson, Kristine, “Examining the Motives of Podcast Users”, in *Journal of Radio & Audio Media*, 17(1), 2010, <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/19376521003719391>, (ultimo accesso 17/02/2022).

⁸¹Spinelli, Martin e Dann, Lance, *Podcasting: The Audio Media Revolution*, cit., pp. 6-7.

⁸²Berry, Richard, “Will the iPod kill the radio star? Profiling podcasting as radio”, cit., p. 144.

potrebbe mettere in crisi l'identità stessa del podcast, che si vede venire meno una parte fondante della sua caratterizzazione come nuovo medium: la posizione di Berry in questo senso è emblematica, sostenendo un provocatorio rifiuto di podcast non accessibili gratuitamente⁸³. D'altra parte, se le attività delle piattaforme a pagamento non è funzionalmente ascrivibile a una fetta di podcasting, non è nemmeno possibile associarla alla radio, (anch'essa formulata secondo una fruizione gratuita, che tra l'altro non è sempre on-demand) ma il fenomeno richiede dunque l'ammissione di una realtà mediale multiforme, che include la categorizzazione originaria di un modello "disruptive" e allo stesso tempo la supera senza cancellarla (i podcaster indipendenti o amatori non hanno cessato di esistere), nel momento in cui si attiva il suo processo di formalizzazione mediale.

⁸³Berry, Richard, "Podcast or paycast", cit.

2. Il fenomeno della piattafomizzazione nel podcasting

2.1 Cos'è una piattaforma

Come emerge dall'analisi che si è svolta lo status contestato e problematizzato del podcast come medium affiora particolarmente nella fase corrente, caratterizzata da un ulteriore spostamento verso logiche di mercato che si traduce in una “piattafomizzazione” dei prodotti: ciò disturba l'ideale originario di uno scenario legato all'UGC e alla democratizzazione del broadcasting come alternativo a quello radiofonico, ma allo stesso tempo apre un nuovo fronte di analisi che mette da parte lo scontro-parentela con la radio e allarga il podcast a una diversa formula di dipendenza istituzionale-economica (il modello di “platform capitalism”, studiato da Nick Srnicek⁸⁴, fa parte di un infrastruttura più larga delle istanze istituzionali radiofoniche), ponendo in atto uno scontro interno tra l'indipendenza delle pratiche e la loro sostenibilità economica in un landscape di progressiva professionalizzazione e competitività. Ciò porta a concepire un parallelo rispetto alle spinte autonome e eteronome all'intero del campo di produzione culturale postulato da Bordieu nell'ambito della sociologia dell'arte: anche nel podcast si vede ridefinirsi una simile lotta tra le due diverse forme di acquisizione di profitto, in termini simbolici ed economici, che porta i diversi attori all'interno del campo a sbilanciarsi verso l'uno o l'altro dei due punti.

Si vuole dunque in questa istanza andare a esplorare nel dettaglio la relazione che il podcasting ha intrattenuto fin dalla sua ideazione e implementazione con le diverse piattaforme che in quasi due decenni hanno ospitato i suoi prodotti, e come questa abbia subito gradualmente mutamenti, specialmente negli ultimi quattro anni. Tuttavia, prima di applicare una cronologia su come le piattaforme abbiano operato all'interno del podcasting, bisogna definire come esse operino all'interno dello scenario mediale digitale in cui sono nate; in questo senso, diversi approcci disciplinari sono andati a cogliere le caratteristiche delle piattaforme e a formularne delle definizioni, descrivendo la loro influenza sulle pratiche produttive e come esse, in un senso più allargato, si siano innestate nell'industria culturale. Ciò è fondamentale per individuare le caratteristiche che finiscono con l'applicarsi all'interno delle piattaforme che ospitano podcast. In particolare, analisi sulle piattaforme si situano negli ambiti dei *business studies*, studi di politica economica, e in ambito tecnologico/computazionale, cogliendo diverse sfumature che insieme creano un quadro completo del termine.

All'interno dell'ambito computazionale la piattaforma è un elemento che viene adoperato nella definizione del Web 2.0, quando nel 2004 Tim O'Reilly⁸⁵ descrive lo stesso Web 2.0 come una

⁸⁴ Srnicek, Nick, *Platform Capitalism*, Polity Press, Cambridge 2017.

⁸⁵ Helmond, Anne, “The Platformization of the Web: Making Web Data Platform Ready”, in *Social Media + Society*, vol. 1, n. 2, 2015, p.3

piattaforma: esso è essenzialmente inteso come un'infrastruttura su cui costruire applicazioni, qualcosa di programmabile (è in questo contesto che il ruolo degli API, application programming interface, acquisisce rilevanza, in quanto facilitano la creazione di nuove applicazioni), e non più solo un mezzo per ospitare e pubblicare contenuti⁸⁶. Quest'idea "infrastrutturale" del concetto di piattaforma va a coincidere con i suoi altri significati – architettonico, figurativo, e politico – che essenzialmente identificano la piattaforma stessa come una superficie innalzata, funzionale a facilitare un'attività: in architettura si tratta di un supporto fisico, in senso figurato di una base verso ulteriori azioni e opportunità, mentre in senso politico la piattaforma è il punto sia reale (un palco) che figurato da cui un politico propaga la propria campagna elettorale e attua una presa di posizione⁸⁷. Una piattaforma, seguendone l'analisi di Gillespie, si intende dunque al livello più essenziale come una forza mediatrice, un'infrastruttura digitale che permette e facilita interazioni tra due o più parti, interpretabile non solo come il web stesso, come suggerisce O'Reilly, ma le stesse diverse parti da cui è composto diventano a loro volta piattaforme.

Le tipologie di piattaforme che sono state individuate sono principalmente cinque, le prime tre rivolte a un *userbase*, mentre le ultime due BtB (Business to Business.): *advertising* (Google, Facebook), che raccolgono dati dall'utenza puntando alla vendita di spazi pubblicitari; *product* (Spotify, Netflix), che trasformano un bene tradizionale in un servizio sotto *subscription*; *lean* (Uber, Airbnb), che riducono i propri costi e la loro struttura interna esternalizzando i propri assets; *cloud* (i servizi web di Amazon – AWS), che affittano hardware e software come spazi per stoccaggio di dati; *industrial* (Siemens), che introducono nella manifattura tradizionale processi basati su Internet⁸⁸. Quella su cui ci si focalizzerà in questa sede è principalmente la *product platform* (e in parte *advertisement*), poiché la più rilevante per la presente ricerca: essa può essere esemplificata da Spotify, dove la piattaforma si pone come intermediario per offrire un bene, in questo caso podcast e brani musicali, come un servizio sotto il pagamento di una piccola commissione – il bene non è propriamente acquistato, ma piuttosto erogato, diminuendo quindi il prezzo (l'accesso a un catalogo di brani musicali vs. il loro effettivo acquisto in formato CD o digitale). Bisogna inoltre riprenderne altre caratteristiche generali che verranno poi applicate anche al podcasting. Nella sua analisi che studia le piattaforme come nuovo modello di business, Srnicek individua come esse, oltre a offrire un servizio declinato secondo la loro tipologia, prendano generalmente i dati come propria *commodity*, e si occupino di gestirli, estraendoli dagli user per poi venire elaborati⁸⁹: ciò è particolarmente

⁸⁶Ibidem.

⁸⁷Gillespie, Tarleton, "The politics of 'platforms'", in *New Media & Society*, 12(3), 2010, p 350.

⁸⁸Srnicek, Nick, *Platform Capitalism*, cit.

⁸⁹Ivi.

evidente nel caso delle piattaforme di *advertising* o *product*, in quanto qualsiasi materiale di dati e metadati che viene inserito dall'utenza, come può essere una ricerca Google, la pubblicazione di un Instagram story, l'ascolto di un brano o un podcast su Spotify, si può trasformare in formule di *target marketing*, o affinare gli algoritmi delle piattaforme per garantire esperienze personalizzate. In questo fenomeno si declina a livello micro ciò che è un più ampio spostamento verso un'economia della conoscenza, per il quale le piattaforme web si situano in uno scenario di utilizzo e scambio di user-generated data come formula di lavoro immateriale. Nel contesto postindustriale infatti, la produzione non è più legata solamente alle qualità tangibili di un oggetto, ma alle qualità simboliche e relazionali, e si orienta verso l'acquisizione di informazioni funzionali alla vendita e il consumo. D'altra parte, in termini di lavoro immesso, il lavoro immateriale consiste sia nella richiesta di conoscenze e procedure non solo più manuali, ma intellettuali da parte di chi lavora nelle aziende, sia nella definizione delle stesse qualità simboliche e culturali di un oggetto (delimitando standard artistici e culturali) da parte del singolo⁹⁰. La soggettività stessa dei lavoratori, dunque, viene messa in campo nella produzione di valore, generando la difficoltà nella scissione del lavoro vero e proprio dal tempo libero⁹¹. La scissione, tradizionalmente, è ciò che sta alla base della *leisure culture*, a una cultura (qui intesa sul modello occidentale e industriale, ma il concetto di *leisure*/tempo libero viene già formulato anche da Aristotele) che contempla una suddivisione tra ciò che è lavoro e ciò che è tempo libero, l'equilibrio tra vita e lavoro: Chris Rojek afferma però come l'ideale tradizionale di assegnare al tempo libero i valori di "libertà" e "volontarietà" (il tempo libero come l'espressione della libera volontà del singolo ricompensato per il suo lavoro) si debba necessariamente scontrare con la realtà di dover acquisire, esercitare e performare "emotional intelligence" ed "emotional labour" all'interno del proprio tempo libero⁹², collegando necessariamente questa sfera a quella del lavoro immateriale, in quanto il tempo libero diventa funzionale alla performance lavorativa. Allo stesso modo, all'interno delle piattaforme la soggettività e il tempo libero che vengono messi in gioco dagli user tramite UGC e, indirettamente, metadati vengono sfruttati e appropriati, e il valore creato va sostanzialmente ad aggiungere al valore dell'azienda, figurando come forma di "lavoro digitale"⁹³ che l'utente immaterialmente svolge a favore del mantenimento di una piattaforma. Il valore dell'utenza si traduce inoltre anche in un

⁹⁰ Lazzarato, Maurizio, "Immaterial Labor", in *Virno, Paolo, e Hardt, Michael (a cura di). Radical Thought in Italy: A Potential Politics, University of Minnesota Press 1996, p. 1.*

⁹¹ Ivi, pp. 5-6.

⁹² Rojek, Chris, *The Labour of Leisure: The Culture of Free Time*, SAGE Publications, 2010, p.4.

⁹³ Casilli, Antonio, e Posada, Julian, "The platformization of labor and society" in Graham, Mark, Dutton, William H. (a cura di), *Society and the internet: How networks of information and communication are changing our lives*, Oxford University Press, Oxford 2019 p. 299.

secondo elemento chiave per le piattaforme, il networking, ossia il fatto che l'uso reiterato di una piattaforma da più parti porti a generare ulteriore traffico esterno, arricchendo l'utente e, di conseguenza, il valore della piattaforma stessa⁹⁴: ciò è particolarmente evidente all'interno dei social network o dei servizi *product* quali le piattaforme streaming, dove, tra i fattori di successo, l'accentramento dell'utente contribuisce alla formazione di monopoli/oligopoli.

Nell'ambito della produzione culturale, si genera con le piattaforme una forma di dipendenza, che informa le pratiche produttive di un'industria culturale e tende a modificarle⁹⁵. A un livello più superficiale, l'idea di una struttura rialzata su cui l'utente si appoggia ed è libero di esprimersi sviebbe verso una percepita neutralità ed egualitarismo, specialmente se connesse a piattaforme che inglobano dentro di sé pratiche UGC (perlomeno di facciata o parziali), quali Youtube o i social network; ciò crea un nesso alle opportunità di democratizzazione e cultura partecipativa individuate in origine nel web – opportunità che si sono trasposte anche nella concezione iniziale di podcasting. D'altro canto però la produzione di contenuti o il semplice consumo degli stessi da parte degli user non può essere scissa dal fatto che questi contenuti necessitano comunque dell'appoggio della piattaforma per esistere, la quale diventa un tramite essenziale tra chi li produce e chi li consuma⁹⁶. Inoltre, non si può nemmeno eliminare la produzione di dati e metadati che vengono puntualmente rimodulati dalle piattaforme, generando uno sbilanciamento del potere realmente posseduto dagli user e l'incastro in dinamiche più propriamente *top-down*, che diluiscono il controllo apparente dell'utente. Si comprende dunque come alcune piattaforme, pur permettendo proliferazione di UGC, non possano distaccarsi dalla loro natura volta all'espansione tramite networking e la gestione dei dati che vengono ricevuti. In aggiunta, quando si va a prendere in considerazione produttori di contenuti culturali (quindi associandosi ad alcune *product platforms* come Spotify, o ancora una volta ai social network) l'idea dell'egualitarismo viene completamente erosa dal controllo che la piattaforma opera sui prodotti, che si sviluppa apertamente in diversi metodi: tramite gli algoritmi, come anche tramite i termini della piattaforma per l'inclusione dei contenuti, entrambe formule che tendono ad inserire una forma di *gatekeeping* e un'essenziale classificazione gerarchica (seppur personalizzata per l'utente) dei contenuti. In primo luogo, gli algoritmi in informatica sono intesi come programmi

⁹⁴Srnicek, Nick, *Platform capitalism*, cit.

⁹⁵Nieborg, David B, e Poell, Thomas, "The Platformization of Cultural Production: Theorizing the Contingent Cultural Commodity" in *New Media & Society*, vol.20, no. 11, 2018, p. 4276.

⁹⁶Nieborg, David, Poell, Thomas, e Deuze, Mark, "The platformization of making media", in Deuze, Mark, e Prenger, Mirjam (a cura di) *Making media: Production, practices, and professions*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2019 p. 86.

che svolgono una sequenza di operazioni più o meno complessa⁹⁷. Nello specifico delle piattaforme essi hanno una maggiore complessità computazionale e occupano un ruolo di filtraggio dell'informazione – a cui è difficile dare *accountability*, essendo i processi poco intellegibili se osservati dall'esterno – che si sostituisce a quello di un editor e funziona formalmente come *gatekeeper*⁹⁸. Il processo di *gatekeeping* nella comunicazione di massa equivale a una mediazione di notizie/informazioni da parte dei media, mediazione la quale va a determinare gli strumenti cognitivi con cui la “realtà sociale” e il mondo stesso vengono analizzati dal singolo⁹⁹: ciò significa che anche una piattaforma, proprio come fa una testata giornalistica, può influenzare la realtà sociale dell'individuo. In particolare, in piattaforme come Spotify o Apple podcasts o i servizi streaming on-demand, ad esempio, hanno un ruolo centrale di controllo i suggerimenti: il consumo di prodotti culturali viene influenzato e guidato dalla piattaforma, che personalizza l'esperienza dello user, ma genera anche tendenze che, come nel caso di Spotify, sostituiscono i canali tradizionali (la radio) in cui prima si formavano¹⁰⁰. Lo stesso vale anche per i podcast, dove, al contrario dello scenario musicale non esiste un “canale tradizionale”, e quindi la generazione delle tendenze è appannaggio quasi fin da subito di aziende perlopiù proprietarie, che registrano e classificano i programmi più ascoltati. Inoltre, l'algoritmo alimenta l'indirizzamento verso contenuti di tendenza, o comunque più radicali rispetto al contenuto di partenza, facendo in modo che i produttori più piccoli vengano messi in secondo piano, e faticino ad affermarsi su una data piattaforma. In secondo luogo, l'aggiunta di un dato contenuto a una piattaforma rimane soggetto a delle policies interne, che attuano una selezione. Nel caso di Youtube, come di Apple (ma questi termini di servizio sono applicati più o meno all'unanimità anche dai social network), la presenza di contenuti sensibili è legittimata sotto segnalazione oppure bandita dalla piattaforma, in un processo di sanificazione degli spazi virtuali volta a facilitare il traffico pubblicitario. Il passo ulteriore verso cui si vuole puntare è però un controllo più diretto da parte delle piattaforme stesse come curatori di contenuti, che verrà dettagliato in corrispondenza della terza fase, con i primi casi di effettiva “piattaformizzazione” dei podcast dall'ideazione al rilascio, e la teorizzazione, coadiuvata da un confronto con le pratiche produttive televisive, dell'influenza che possono attuare sulla stessa creatività (cfr. 2.3).

⁹⁷ Enciclopedia Treccani, “Algoritmo”, <https://www.treccani.it/enciclopedia/algoritmo/> (ultimo accesso 24/03/2022).

⁹⁸ Tufekci, Zeynep, “Algorithmic Harms beyond Facebook and Google: Emergent Challenges of Computational Agency”, in *Colorado Technology Law Journal*, vol. 13, n.2, 2015, pp. 207-208.

⁹⁹ Shoemaker, Pamela J. e Timothy Vos, *Gatekeeping Theory*, Routledge, New York 2009.

¹⁰⁰ Bonini, Tiziano, e Gandini, Alessandro, ““First week is editorial, second week is algorithmic”: Platform gatekeepers and the platformization of music curation”, in *Social Media + Society* vol. 5, n.4, 2019, pp. 1-2.

2.2 La piattaforma nel podcast: origine, contesto geografico, sviluppi

Ciò che pone in essere la necessità della presenza di piattaforme all'interno del podcasting è la natura del funzionamento della fruizione stessa: formalmente, il podcast è sì legato al RSS, il nodo centrale della sua rivoluzione tecnologica, che fa in modo che un ascoltatore riceva aggiornamenti ai prodotti a cui si è abbonato; da qui scaturisce però anche la sua difficoltà, ossia l'isolamento dei prodotti prima di essere aggregati nel feed personale dello user, che esistono in bolle del web. La mancanza di un processo di aggregazione è ciò che favorisce l'aura intimista dei primi podcast e genera il parallelo al blogging, anch'essa una pratica ispirata al journaling con chiara matrice personale, ma anche una barriera d'entrata che impedisce l'uscita dalla propria nicchia iniziale. Quasi fin da subito però le piattaforme si sono immesse nell'industria del podcasting e hanno svolto alcune funzioni, che John Sullivan raggruppa in tre principali: *storage*, ossia il “luogo” virtuale in cui i programmi vengono caricati e il feed è generato, solitamente ma non sempre un sito di hosting separato rispetto alle altre due funzioni; in secondo luogo le piattaforme facilitano la scoperta, in quanto aggregatori di prodotti altresì sparsi; infine, quale step finale, le piattaforme servono al consumo dei podcast da parte del pubblico, che generalmente oggi avviene tramite app¹⁰¹. Sullivan sottolinea come per l'appunto le tre funzioni, al contrario di altre piattaforme del Web 2.0 (social networks, ma anche Netflix o Spotify), siano separate, notando un'affinità perlopiù nelle ultime due¹⁰², ma in questa sede si vuole individuare una maggiore convergenza nella fase odierna, associabile allo sviluppo delle piattaforme podcast di tipo *subscription-based*. Inoltre, le funzioni sono perlopiù connesse all'interazione tra podcast e audience, ma, osservando la relazione tra podcast e i suoi produttori, si potrebbe associare un ulteriore ruolo che le piattaforme espletano: come appena osservato, le piattaforme *advertising* e *product* si occupano di gestire e trasformare il traffico di *user-generated data* in funzione di processi ulteriori di monetizzazione. In alcuni casi, i siti che si occupano dello storage di un podcast mettono a disposizione questi dati ai produttori – ad esempio indici di download e ascolto, analytics – permettendo dunque un monitoraggio diretto dell'andamento del loro programma¹⁰³. Si vedrà più oltre (cfr. 2.2.3) come questa funzione abbia iniziato a subire un accentramento negli ultimi anni, tramite il ruolo di Spotify e le piattaforme *subscription-based*. Inoltre, queste ultime possono diventare garanti degli stessi produttori, svolgendo dunque una funzione di finanziamento della programmazione, che idealmente non dipende più da crowdfunding, pubblicità e altre fonti esterne, ma viene internalizzata, creando quello che viene definito un “Netflix del podcasting”.

¹⁰¹Sullivan, John L., “The Platforms of Podcasting: Past and Present” in *Social Media + Society* vol. 5, n.4, 2019, p.4.

¹⁰²Ibidem.

¹⁰³Ivi, p. 5.

Il contesto storico e geografico che si va a individuare rimane quello anglofono, e in particolare americano, in quanto risulta uno dei più sviluppati in termini di offerte da parte di piattaforme, il che giustifica la scelta di concentrarsi in questo contesto per poter seguire un modello evolutivo piuttosto standardizzato. Tuttavia, si rimarca come anche altri contesti hanno proposto modelli simili in cui però la differente penetrazione del podcast come industria culturale, la presenza più forte di una piattaforma rispetto a un'altra, e le diverse abitudini consumo portino a enfatizzare il ruolo di alcune funzioni sulle altre – come è il caso di Podimo in Danimarca, dove la piattaforma viene utilizzata da alcuni podcaster per facilitare il finanziamento dei propri programmi, difficilmente esportabili verso un pubblico allargato e un mercato internazionale, in quanto in lingua danese¹⁰⁴.

Tra le primissime forme aggregative per i podcast bisogna risalire allo sviluppo di funzionalità nello stesso RSS e alla nascita della nuova tecnologia di delivery. L'evoluzione del RSS come punto cardine del podcasting viene formalizzata da un input del programmatore Dave Winer e del podcaster (con esperienze passate come VJ a MTV) Adam Curry, i quali si interrogano sulla possibilità di poter ovviare al frequente *buffering* dello streaming di contenuti, facendo in modo che i contenuti stessi a cui ci si abbona, vengano prima scaricati autonomamente tramite software senza input dell'utente e resi poi disponibili, azzerando i tempi d'attesa¹⁰⁵. La nuova versione di RSS viene sperimentata da Winer per Radio Userland, e in seguito i software realizzati su questo principio prendono diversi nomi che si susseguono piuttosto rapidamente (iPodderX, iSpider), ma il cuore rimane lo script *open source* chiamato iPodder¹⁰⁶, che viene sviluppato nel 2004, ed è essenzialmente l'implementazione di un aggregatore di *feed RSS*, che permette anche il successivo trasporto dei file su Apple iTunes (prima che diventassero accessibili direttamente su quest'ultimo, segnando una nuova fase, cfr. 2.2.1). Questo processo non è una piattaforma propriamente intesa, in quanto non si tratta nemmeno di un'azienda for-profit, ma di un semplice software di lettura di RSS, sviluppato indipendentemente e messo a disposizione per l'utenza in modo gratuito e *open source*. In aggiunta, generalmente l'url di un podcast viene inserito dall'utente, quindi non esiste fin da subito un metodo di scoperta integrato alla fase di consumo – anch'essa distaccata se si effettua il passaggio ulteriore del file su iTunes e un lettore mp3. La ricerca dei podcast deve di conseguenza essere svolta in separata sede, e a questo scopo nascono

¹⁰⁴Sørine, Freja, e Berg, Adler, “The tension between podcasters and platforms: independent podcasters’ experiences of the paid subscription model”, in *Creative Industries Journal*, 2021, p. 2.

¹⁰⁵Winer, Dave, “Payloads for RSS”, *TheTwoWayWeb*, Gennaio 11, 2011, <https://web.archive.org/web/20090717093319/http://www.thetwowayweb.com/payloadsForRss>, (ultimo accesso 14/03/2022).

¹⁰⁶Cochrane, Todd, “History of podcasting”, *Blubrry*, <https://blubrry.com/manual/about-podcasting/history-of-podcasting-new/> (ultimo accesso 16/03/2022).

le prime directories, come podcastalley.com e podcastpickle.com¹⁰⁷, sulle quali i primi podcaster segnalano la propria programmazione per facilitarne la conoscenza all'interno della community, e nascono forum interni per condividere i propri interessi, e le prime classifiche che documentano i programmi di tendenza. Di conseguenza, ciò che emerge in questa primissima fase che coincide con la nascita del podcast è un quadro in cui le varie funzioni che le piattaforme svolgono si trovano ancora frammentate, ognuna abitante uno spazio a sé nel web, rendendo laborioso – seppure semplificato e a tutti gli effetti rivoluzionario per gli standard di quegli anni – il processo di ascolto, fattore che impedisce un'espansione trasversale del podcasting come pratica, ma che allo stesso tempo mantiene intatti tutti gli elementi di specificità originari.

2.2.1 Apple come piattaforma: vetrina di contenuti

La ricerca di una coesione tra funzioni porta a una necessaria assunzione di dipendenza dalle piattaforme e, come osservato, ciò determina mutamenti nell'industria culturale, avviando per il podcast i suoi processi di formalizzazione. La prima azienda a occuparsi di podcast, chiamata in causa dall'uso indiretto che già viene svolto (il passaggio dei file ad iTunes) e dal desiderio di proteggere i propri IP (l'uso della terminologia legata all'iPod, che viene combattuta), è Apple. L'azienda si insedia ufficialmente nel mondo del podcasting nel giugno 2005 quando i podcast entrano direttamente a far parte di iTunes 4.9¹⁰⁸. Questo è un fondamentale passaggio per lo sviluppo del podcasting, che, riconosciuto ufficialmente da Apple, ha la possibilità di espandersi all'infuori della sua utenza di nicchia. L'avvento di un'azienda con una sua piattaforma, infatti, è l'elemento chiave che mette in atto uno spostamento, e il primo passo che poi condurrà alla futura completa commercializzazione, penalizzando quelli che invece sono gli aspetti più amatoriali e di rottura/rivoluzione. Sebbene da un lato questi ultimi non vengano propriamente negati in quanto, come si è notato, la piattaforma offre, almeno in apparenza, una superficie egalitaria su cui caricare e far circolare i propri contenuti, contribuendo per altro a facilitare, formalizzandoli, i passaggi di produzione per i podcast, d'altro canto perpetra un accentramento e appropriazione dello spazio d'espressione, che si trasferisce dalla dimensione intimista e personale del weblog al “marketplace” di un'applicazione proprietaria, e che vede solo nella fase odierna la sua ulteriore maturazione. Dal punto di vista tecnico, ciò che introduce Apple rispetto ai primi software è una maggiore unificazione: pur mantenendo intatto il modello RSS, che viene essenzialmente incorporato (iTunes non fa altro che accedere ai *feed*, come i primi aggregatori), iTunes si offre allo stesso tempo come una *directory* dove scoprire nuovi programmi

¹⁰⁷Ivi.

¹⁰⁸Sullivan, John L, “The Platforms of Podcasting: Past and Present”, cit. p. 3.

(implementando inoltre classifiche basate su download, categorizzazioni e suggerimenti), e permette ai podcast di essere ascoltati direttamente dall'applicazione, o essere trasferiti su un lettore, occupando dunque più funzioni. Ciò che non viene abbandonato, l'RSS, nega una convergenza delle funzioni ma è essenziale a mantenere il sistema aperto; esso conserva infatti l'effettivo stoccaggio degli episodi altrove (in piattaforme di hosting come LibSyn e Blubrry), e quindi permette che i contenuti rimangano fruibili su più fonti online come i siti ufficiali dei podcast, i *feed* tradizionali, e altri *podcatcher* (termine con cui si definiscono gli aggregatori tra cui iTunes, in quanto “catturano” l'RSS *feed*). Nonostante il controllo sui contenuti di Apple appaia non stringente, in quanto opera più sul lato distributivo come facilitatore della scoperta di programmi, non è scevro da *policies* interne e regolamenti di servizio, che comunque fissano delle linee guida per poter includere il proprio *feed* su iTunes: perlopiù si tratta della necessaria segnalazione di contenuti espliciti e i divieti di spam e contenuti discriminatori, ma anche di utilizzare nomi di prodotti relazionati a Apple¹⁰⁹. La nuova competizione con Apple rende inizialmente difficile lo sviluppo di *podcatcher* indipendenti, i quali devono inoltre rinunciare alle denominazioni proprietarie che avevano adottato. Il controllo si opera inoltre anche in maniera più indiretta: fissandosi come punto di riferimento dell'industria, inizia a formare intorno a sé delle pratiche standard per come vengono prodotti i podcast, che, in ultima istanza, devono rendersi compatibili al rilascio su iTunes nel momento in cui desiderino aumentare la propria visibilità. È possibile ad esempio osservare come un fenomeno simile avvenga poi parallelamente nelle app per smartphone, dove le barriere imposte per la compatibilità a iOS, e le stesse commissioni sui guadagni delle app a pagamento, sono diventati *benchmark* anche per smartphone basati su Android¹¹⁰.

In ogni caso, Apple non rimane l'unica azienda a provvedere servizi per la scoperta e il consumo di podcast: si aggiunge sempre nel 2005 anche Yahoo, che offre un servizio simile, ossia una *directory* per la scoperta e ascolto di programmi, con la possibilità di recensirli e applicare delle tag; il progetto viene però chiuso dopo soli due anni¹¹¹. Un ulteriore progetto che si mostra più ambizioso, tentando di far coincidere le tre funzioni e cogliendo anche le possibilità di monetizzazione del podcasting, è Odeo.com. Sviluppato e rilasciato nel 2005, in concomitanza con iTunes 4.9, Odeo si poneva l'obiettivo di essere un “all-in-one-system” e offriva sia di produrre

¹⁰⁹Ivi, p. 8.

¹¹⁰"Apple controlla troppo i suoi iPhone?", *Il Post*, Dicembre 10, 2021, <https://www.ilpost.it/2021/12/10/apple-controllo-iphone/> (ultimo accesso 24/03/2022).

¹¹¹Kirkpatrick, Marshall, “Yahoo! To close its podcasting site”, *Read/Write Web*, Settembre 26, 2007, https://web.archive.org/web/20071005053928/http://www.readwriteweb.com/archives/yahoo_to_close_podcasting_site.php (ultimo accesso 15/03/2022).

podcast che di creare playlist personalizzate e scaricare i file per l'ascolto, introducendo pubblicità ai file audio come oggi avviene per Spotify o Youtube¹¹², come metodo di sostentamento della piattaforma. Per quanto il progetto sia rimasto non completato – la *feature* di Odeo Studio, che doveva dare degli strumenti di produzione non venne implementata al rilascio, e in seguito l'offerta si dimostrò deludente e priva di funzionalità, permettendo una registrazione molto basilare e amatoriale di contenuti senza strumenti di editing¹¹³ – questo esempio è comunque significativo, perché rimane un primo tentativo, seppur fallito, di differenziazione rispetto a iTunes, promettendo una maggiore integrazione delle funzionalità anche per i podcaster. La mancanza di tentativi di monetizzazione all'infuori di Odeo (che comunque non è mai riuscito a sviluppare un modello vero e proprio) è ciò che spinge ai podcaster interessati alla professionalizzazione del settore di trovare soluzioni alternative, che nella seconda fase vengono formalizzate in formule ibride; per il momento, rispetto alla fase generativa in cui ogni funzione è separata, grazie a Apple si sviluppa un sistema bipartito, che vede da una parte l'hosting dei contenuti su siti appositi, dall'altra la distribuzione su directories come iTunes, che si rendono agenti *taste-makers*, registrando e promuovendo le tendenze generatesi.

2.2.2 Subscription-based podcasts: il modello Patreon

Con lo spostamento verso un'infrastruttura più coesa, si va dunque a cristallizzare una formula di produzione e fruizione bipartita. Ciò che ancora manca però sono da una parte la presenza di un'integrazione dell'hosting e della produzione degli stessi podcast (dopo il fallimento di Odeo), e dall'altra, più problematicamente, un metodo di finanziamento, ossia dell'adempimento dal punto di vista produttivo della sostenibilità economica dei podcast, che nella loro seconda fase si spostano significativamente verso la commercializzazione. Questo fenomeno informa la successiva transizione alle piattaforme sotto abbonamento, ma per il momento gli spazi si manterranno ancora una volta separati, con l'adozione, tramite Patreon, di metodi di finanziamento, che però non vengono integrati alle maggiori piattaforme.

Prendendo prima in considerazione gli elementi conservativi, è possibile notare come all'infuori di Apple, anche altre realtà indipendenti lancino servizi che coprono le tre funzioni secondo la formula bipartita – specialmente nell'hosting, dove non sussiste una competizione con Apple; ciò mostra come, pur nell'emergere di molte nuove realtà, si avvii un consolidamento di questa formula

¹¹² Markhoff, John, “For a Start-Up, Visions of Profit in Podcasting”, *The New York Times*, Febbraio 25, 2005

<https://web.archive.org/web/20070327180456/http://www.nytimes.com/2005/02/25/technology/25podcast.html?ex=1267419600&en=b80f1d3808f556cc&ei=5088> (ultimo accesso 15/03/2022).

¹¹³ Arrington, Michael, “Odeo disappoints”, *Tech Crunch*, Novembre 4, 2005, <https://techcrunch.com/2005/11/04/odeo-disappoints/> (ultimo accesso 15/03/2022).

che non si contrappone troppo allo status quo, tranne per alcuni casi. Un ulteriore elemento che incide sulle abitudini di consumo, senza rompere del tutto questo equilibrio, è la diffusione degli smartphone e, di conseguenza, la proliferazione di app per i podcast – come *third-parties*, oltre all'app di Apple vi sono ad esempio Overcast, Downcast, Podcast Addict, Stitcher, ma anche alcuni network come Radiotopia rilasciano le proprie app – che iniziano a sostituirsi ai siti tradizionali quali nuovi intermediari, offrendo soluzioni più integrate dal lato distributivo (negando ad esempio il salto download-caricamento su lettore mp3/iPod, o permettendo il *cloud syncing* dei contenuti per poterli fruire su più device¹¹⁴). In questo scenario, si distinguono nella seconda parte del decennio due realtà che invece introducono delle novità che muovono verso un accentramento delle pratiche, mostrando come questo fenomeno di convergenza delle funzioni scaturisca in realtà da più fonti. Podbean, nato come sito di hosting nel 2006, sviluppa infatti nel 2015 una sua app, dedicata anch'essa alla scoperta e ascolto di programmi (è interessante notare come vi sia addirittura la possibilità di ascoltare show in diretta), che viene poi equipaggiata di strumenti di registrazione in-app, permettendo un servizio integrato ai podcaster. Nonostante la *feature* di registrazione venga con le sue limitazioni, specialmente per produzioni più professionali, l'ibridazione che Podbean offre rende virtualmente possibile la co-presenza delle prime tre funzioni (hosting, scoperta, consumo), salvo il finanziamento; sebbene Podbean non punti al rendere i podcast un servizio chiuso, rimane in ogni caso un momento che prelude ad ulteriori sviluppi delle pratiche. D'altra parte, anche Stitcher, attivo dal 2008 come app/directory alternativa ad Apple, si muove in una direzione diversa ma comunque rilevante: nel 2017 sviluppa una versione Premium, che evolve il concetto di “recintazione” dei contenuti originato da Patreon, e verrà meglio approfondito nel seguente paragrafo (cfr. 2.2.3).

Come si è osservato (cfr. 1.1.2), la nuova ondata di successo che il podcast sperimenta a partire dal 2012 influisce sui suoi processi di formalizzazione, introducendo per la prima volta il concetto di un abbonamento a pagamento per l'accesso ai contenuti, in formule che si definiscono *freemium*. Nonostante il contenuto principale dei podcast non venga posto dietro *paywall* e rimanga accessibile liberamente secondo le modalità già affermatasi, i podcaster indipendenti iniziano a sviluppare un modello di monetizzazione per coprire le spese di hosting e produzione, che punta alla creazione di contenuti extra distribuiti in esclusiva ai supporter del programma – realizzando una formula di crowdfunding. Al centro di questa “rivoluzione” si situa la piattaforma Patreon, nata nel 2013 come necessità del suo creatore, il musicista Jack Conte, di finanziare la sua attività su Youtube, che non

¹¹⁴Morris, Jeremy, e Patterson, Eleanor, "Podcasting and its apps: Software, sound, and the interfaces of digital audio." in *Journal of Radio & Audio Media* vol. 22, n.2, 2015, p. 229.

vedeva sufficiente stabilità economica dai soli guadagni pubblicitari sulla piattaforma video¹¹⁵. Patreon si sviluppa in una piattaforma *lean* – in quanto tutti i suoi assets sono esternalizzati ed essa offre semplicemente lo spazio transazionale ai creativi che vi aderiscono – di supporto ad attività creative, che trova nel podcasting un'occasione di immergersi in un'industria emergente che proprio negli stessi anni sta sperimentando nuove forme di monetizzazione, creando una relazione duratura tra le due (i podcast rimangono tuttora una parte centrale del traffico di Patreon, situandosi alle prime posizioni dei progetti più finanziati o con più “patrons”, ie. sostenitori¹¹⁶). Il sistema si basa, similmente ai progenitori Kickstarter e Indiegogo, sul crowdfunding di progetti creativi: su questi siti esistono diversi livelli di supporto a cui è possibile iscriversi, a cui corrispondono diversi benefit che il sostenitore riceve in cambio (eg. contenuti extra, merchandise); la stessa campagna di finanziamento può essere strutturata attraverso più obiettivi, che, una volta raggiunti, sbloccano contenuti ulteriori rispetto a quello principale. Tuttavia, a differenza di Kickstarter e Indiegogo la *subscription* su Patreon è continuativa, ovvero un progetto viene finanziato non prima del suo eventuale rilascio, in un lasso di tempo predefinito, ma mensilmente, o per episodio (si mantengono inoltre gli obiettivi specifici). Ciò garantisce ai creatori, che una volta sottratte tassazioni e la percentuale ritenuta da Patreon ricevono circa il 90% dei guadagni¹¹⁷, un profitto idealmente stabile, che possa garantire la continuità della produzione.

Il sistema Patreon genera dunque una maggiore indipendenza per i podcaster che stanno cercando di far acquisire più autorità alla loro professione durante la seconda fase di networking e formalizzazione, ma bisogna comunque contestualizzare il fenomeno, la sua efficacia, e soprattutto il prezzo che è generato da un sistema basato su Patreon. Sebbene il traffico di pagamenti effettuati ai creatori si aggiri oggi su una stima di 24 milioni di dollari mensili (riferita ai primi mesi del 2022)¹¹⁸, è stato notato come esistano forti disegualianze nella distribuzione dei profitti, suddivisi essenzialmente in una categoria di creatori in grado di attirare un altissimo numero di sostenitori, mentre il resto di produttori in genere fatica a produrre guadagni o riceve cifre irrisorie. In uno studio del 2021 che prende in considerazione dati riferiti dal lancio di Patreon nel 2013 fino al 2015, è risultato infatti come solo l'1% avesse prodotto più di 2500\$ mensili, e il 5% più di 750\$ mensili, segnalando come la maggior parte delle campagne non aveva ricevuto alcun tipo di supporto

¹¹⁵Peckham, Eric, “The founding story of Patreon”, *Tech Crunch*, Febbraio 12, 2019, <https://techcrunch.com/2019/02/12/patreon-story/> (ultimo accesso 17/03/2022).

¹¹⁶“Top Patreon creators”, *Graphtheon*, <https://graphtheon.com/top-patreon-creators/> (ultimo accesso 17/03/2022).

¹¹⁷Sraders, Anne, “What is Patreon? History, controversies and how it works”, *The Street*, Febbraio 20, 2019, <https://www.thestreet.com/lifestyle/what-is-patreon-14865916> (ultimo accesso 17/03/2022).

¹¹⁸“Patreon creator statistics”, *Graphtheon*, <https://graphtheon.com/patreon-stats> (ultimo accesso 17/03/2022).

monetario¹¹⁹; anche più tardi, considerando dati del 2017, la percentuale di creatori in grado di guadagnare un salario minimo (secondo gli standard americani di quell'anno, 1160\$ mensili) rimane ferma intorno al 2%¹²⁰. Il trend che emerge mette in luce la persistente difficoltà della classe creativa, che spiega la necessità dei podcaster di mantenere attive altre forme di monetizzazione – come la pubblicità, che viene poi spesso rimossa per i patron. L'instabilità economica quindi, al contrario delle sporadiche storie di successo offerte dalla piattaforma, sembra rimanere un tratto dominante, spesso in concomitanza con la pressione vissuta dai creatori per mantenere attivo il proprio canale Patreon: l'offerta di contenuti aggiuntivi su diversi livelli di supporto corrisponde infatti a un input di lavoro extra, per coprire spese che di conseguenza si dilatano. In questo modello produttivo *freemium*, il rischio e la responsabilità vengono attribuiti al singolo membro della classe creativa, che si ritrova senza garanzie di una via economicamente percorribile; è anche per ovviare alle ricadute economiche che in questo momento nascono i primi network¹²¹. Tuttavia, nonostante le evidenti limitazioni che possiede e i risvolti negativi sulla produzione, l'adozione di Patreon non solo cambia l'industria del podcast dando un nuovo strumento a produttori indipendenti, ma permette contatti transazionali diretti con la propria audience e introduce nuovi spunti a livello creativo, che permettono di estendere il *worldbuilding* dei programmi, spingendosi talvolta in territori transmediali. Ad esempio, *The Amelia Project* e *Within The Wires* (due show inclusi nell'analisi che si svolgerà nel quarto capitolo), hanno esteso tramite Patreon la propria narrazione creando rispettivamente *The Alvina Archives* e *Black Box*, due miniserie esclusive, che sviluppano la trama di alcuni personaggi principali, o inediti, sotto forma di prequel e midquel. Ancora, uno show che non verrà trattato in seguito, *Mabel* (Becca De La Rosa e Maybell Marten, 2016-), ha creato invece vere e proprie espansioni al di fuori dei contenuti audio, realizzando un fumetto, due siti web, e perfino lettere e puzzle da spedire ai loro sostenitori Patreon, aumentando l'*engagement* con la storia¹²².

In conclusione, rispetto all'analisi sull'evoluzione delle piattaforme per il podcasting, si può osservare come Patreon accolga parte dei bisogni economici dei podcaster – comunque limitata, e bilanciata da altre forme di profitto, come la pubblicità – e finisca dunque con l'assumere su di sé la funzione di finanziamento, tenendo dall'altro lato pressoché intatta la struttura bipartita. L'elemento

¹¹⁹Regner, Tobias, "Crowdfunding a monthly income: an analysis of the membership platform Patreon", in *Journal of Cultural Economics*, vol. 45, 2021, p. 136.

¹²⁰Knepper Brent, "No one makes a living on Patreon", *The Outline*, Dicembre 7, 2017, <https://theoutline.com/post/2571/no-one-makes-a-living-on-patreon?zd=2&zi=jq5g7kv7> (ultimo accesso 17/03/2022).

¹²¹Spinelli, Martin e Dann, Lance, *Podcasting: The Audio Media Revolution*, cit. p. 216.

¹²²"Mabel Podcast", *Patreon*, <https://www.patreon.com/mabelpodcast> (ultimo accesso 18/03/2022).

portante emerso in questa fase, che nella prossima parte vedrà la sua continuazione nelle prime formule *premium*, sta proprio nell'estensione del prodotto realizzata tramite i vari livelli di supporto, che porta al concepimento di alcuni podcast non come un prodotto gratuito, ma come prodotto *freemium*. Questo passo è importante in quanto crea una recinzione, una chiusura di parte del contenuto che non può più essere distribuito sul feed accessibile attraverso i podcatcher, legittimando essenzialmente una rottura con le radici del podcasting.

2.2.3 Le nuove piattaforme: formule premium e platform enclosure

Seguendo la struttura temporale delineata nel primo capitolo, l'ultima fase che diventa interessante analizzare coincide essenzialmente con quella odierna, che ha avuto inizio tra il 2018 e il 2019, ed è stata denominata la fase della “piattaformizzazione” dei podcast. In questa istanza si vuole dunque cogliere il mutamento scaturito dall'utilizzo di Patreon, e proporre esempi di come una parte dell'industria culturale del podcasting si stia adattando a questo nuovo modello, espandendolo ulteriormente in una normalizzazione del pagamento del servizio. Innanzitutto, bisogna riprendere la già citata piattaforma Stitcher, che opera tra i primi in questa direzione. Nel 2017 Stitcher mette a disposizione parte della sua programmazione in esclusiva su una versione Premium, includendo gli show già presenti in versione gratuita senza pubblicità (similmente a Spotify Premium per i brani musicali), e una lista di show solo a pagamento: qui non si tratta più di podcaster indipendenti che chiedono supporto economico in cambio di contenuti aggiuntivi, ma di un podcatcher che supporta esso stesso interi programmi (spesso affidandosi a figure indipendenti ma già affermate nel settore, o professionisti da altre industrie culturali), e richiede una *subscription fee* per il suo servizio. La terminologia che viene utilizzata è rivelatoria, in quanto i contenuti della versione Premium vengono paragonati alle produzioni di HBO e Netflix¹²³: richiamando un parallelo con l'industria televisiva, Stitcher sembra prefiggersi di diventare un simile giocatore nel podcasting, in grado di costruire una propria libreria esclusiva. Sempre nel 2017, infatti, il podcatcher annuncia una linea di programmazione originale, in parte podcast già avviati da diverse stagioni, ora inclusi come membri del network di Stitcher, in parte novità, che vanno a far parte anche della versione gratuita dell'app¹²⁴. Sebbene gli show Stitcher gratuiti rimangano comunque disponibili su altre piattaforme, la loro appartenenza all'azienda è simile a quella di un programma a un network di podcast, che crea un legame di *brand*, anche se in questo caso l'associazione più calzante è forse quella televisiva avanzata

¹²³Stitcher, “Introducing Stitcher Premium”, *Medium*, Gennaio 26, 2017 <https://medium.com/stitcher-blog/introducing-stitcher-premium-2795a1807425> (ultimo accesso 18/03/2022).

¹²⁴Stitcher, “Stitcher launches slate of original podcasts”, *Medium*, Aprile 12, 2017, <https://medium.com/stitcher-blog/stitcher-launches-slate-of-original-podcasts-54f6ba174405> (ultimo accesso 18/03/2022).

da Stitcher stesso, che inizia a essere adottata da più piattaforme per descrivere questo fenomeno nel podcast.

Un ruolo protagonista in questa fase è però occupato da Spotify, che inizia a investire nel podcasting nell'ottica di imporsi come nuovo leader del settore e soppiantare il ruolo storicamente detenuto da Apple, traguardo che nel 2022 sembra aver effettivamente raggiunto. Il podcasting diventa infatti per Spotify un'opportunità di produzione di contenuti originali (e, in potenza, un'opportunità di maggiori profitti) che, al contrario del loro servizio streaming di brani musicali, non dipende dalla presenza di entità esterne quali le case discografiche, e quindi può diventare un investimento proprietario. Spotify, per realizzare il suo progetto di primato dell'industria, necessita dunque di convergere a sé i tasselli mancanti, essendo la piattaforma specializzata solo nelle funzioni di scoperta e consumo di podcast: da un lato, deve accedere alle tecnologie di hosting e produzione; dall'altro, similmente all'operazione di Stitcher, deve includere programmi e network già esistenti per costruire le prime basi di una propria libreria, da estendere poi con la contrattazione di nuovi prodotti originali *in-house*. Come si è visto (cfr. 1.1.3), Spotify ottiene entrambi con il suo acquisto di Anchor e Gimlet Media nel 2019. Anchor, fondata nel 2015, è un servizio gratuito di hosting e produzione di podcast, adatto a principianti e amatori in quanto permette virtualmente di realizzare un programma senza attrezzatura particolare solo tramite smartphone (in modo simile a Podbean), semplificando il processo. Il servizio è stato considerato da Sullivan per le sue politiche nei termini di servizio, in cui la piattaforma si riservava un essenzialmente un *claim* sul contenuto generato dagli user¹²⁵, elemento che segnala in effetti uno sviluppo di un controllo più stretto del contenuto, e mette in atto un precedente di gestione diretta di UGC. Gimlet Media è invece un network di podcast professionale nato nel 2014, diventato (insieme a Parcast, altro network acquisito nello stesso 2019) uno dei rami produttivi di programmi per Spotify: infatti la sua programmazione – per lo più non-fiction, documentaristica e di divulgazione – è stata eliminata da altre directories in seguito all'acquisizione, per condurre il suo pubblico al catalogo di Spotify, che ha utilizzato il network come base a cui associare i propri Originals. Recentemente, Spotify ha inoltre acquisito Chartable e Podsights, che si occupano di marketing, analytics e distribuzione pubblicitaria per i podcast¹²⁶, in una mossa che si rivolge non al pubblico ma a sponsor e podcaster, significando un ulteriore passo del servizio streaming audio verso una monopolizzazione dell'industria.

¹²⁵Sullivan, John L, “The Platforms of Podcasting: Past and Present”, cit. p.8.

¹²⁶Carman, Ashley, “Spotify is acquiring two major podcast tech platforms”, *The Verge*, Febbraio 16, 2022, <https://www.theverge.com/2022/2/16/22937826/spotify-podsights-chartable-acquisitions-podcast-marketing-platforms> (ultimo accesso 19/03/2022).

Altre due piattaforme che seppur non avendo la stessa rilevanza di Spotify si sono mosse nella stessa direzione sono ad esempio Luminary e Realm. Luminary nasce nel 2019, presentando al lancio una selezione di 40 serie scritte in esclusiva con la piattaforma (si vuole notare come viene lasciata completa libertà creativa ai podcaster finanziati), la quale le utilizza come maggiore elemento di traino. La piattaforma entra infatti in un contesto già ricco e competitivo, perciò punta ad affermarsi innanzitutto come produttore di contenuti, e la sua funzione di podcatcher viene messa in secondo piano (essa copia essenzialmente il modello di iTunes)¹²⁷: si nota di conseguenza un cambiamento essenziale nella presentazione, ossia Luminary non è più un servizio di scoperta e consumo onnicomprensivo a circuito aperto (RSS), ma il suo focus risiede nel produrre un'offerta limitata. Realm, nato nel 2015 sotto il nome Serial Box, presenta a sua volta una forma ibrida tra uno studio di produzione con formule tipiche di una piattaforma, partendo all'inverso rispetto a Stitcher: in origine i suoi contenuti erano accessibili solo dietro *paywall*, ma dal 2021 lo studio ha introdotto programmi originali non in esclusiva sulla propria piattaforma¹²⁸, che, tra l'altro, non è nemmeno un podcatcher, in quanto non raccoglie programmazione esterna; in aggiunta, ciò che la distingue da altre realtà è la sua posizione strategica all'interno di una nicchia, quella del fiction podcast e dell'audiolibro, che dona una specificità al suo catalogo non riscontrabile nella concorrenza sopra citata. Realm si espande inoltre al di fuori del podcasting, sviluppando produzioni appartenenti ad altri franchise sviluppati in ambito audiovisivo e letterario: per citarne alcune, ha infatti creato partnerships esclusive con Marvel e DC, producendo alcuni dei loro podcast e audiolibri, e realizzato un sequel della serie televisiva *Orphan Black*, nonché una serie con la scrittrice Ellen Kushner. Si può affermare che sia Luminary che Realm seguano una struttura simile a Stitcher: una parte di prodotti accessibile gratuitamente e raggiungibile anche su altre piattaforme, e una parte invece in esclusiva tramite *subscription*. Ciò che però cambia è il loro punto di partenza, non più di solo podcatcher, e l'immagine che le due vogliono promuovere, ovvero di stretta connessione biunivoca tra prodotto e *publisher*.

Dunque, quello che si cementifica in questo scenario è definito come “platform enclosure”¹²⁹, ossia l'appartenenza esclusiva della produzione creativa a servizi sotto abbonamento, generando un filo più spesso di dipendenza dalla piattaforma come solo intermediario tra i podcaster e la propria

¹²⁷Gaddis, Gavin, "Luminary, "The Netflix of Podcasting," Two Years Later", *Discover Pods*, Agosto 21, 2021 <https://discoverpods.com/luminary-the-netflix-of-podcasting-two-years-later/> (ultimo accesso 22/03/2022).

¹²⁸Spangler, Tom, "Serial Box Renames Itself Realm, Launches Free Podcast Strategy", *Variety*, Aprile 2, 2021, <https://variety.com/2021/digital/news/serial-box-rebrand-realm-free-podcasts-1234943075/> (ultimo accesso 22/03/2022).

¹²⁹Sullivan, John L, "The Platforms of Podcasting: Past and Present", cit. p.6.

audience – evidente nel tentativo di Spotify di accentrare su di sé tutte le funzioni, produttive e distributive, di cui un podcaster necessita – che a sua volta istituisce barriere d'entrata più alte per quei prodotti esclusivi, e inasprisce il divario tra il podcasting come attività amatoriale e accessibile, e il podcasting come industria professionale finanziata da piattaforme¹³⁰. Rispetto alle altre fasi, si genera dunque una convergenza delle funzioni: al consumo e la scoperta, collegate già dalla formula Apple, si aggiunge infatti lo stoccaggio, che è identificato nella distribuzione di dati programmi solo in esclusiva su alcune piattaforme. D'altra parte, il finanziamento perde la sua linea diretta tra creatore e audience che sussiste per i podcaster su Patreon (dove alcuni livelli di supporto possono includere perfino la partecipazione a server online o sessioni video con i creatori); invece, in questa fase il supporto passa attraverso l'abbonamento alla piattaforma, che opera una scritturazione o l'acquisizione di un'esclusiva di un programma.

2.3 L'avvento della piattaforma nell'industria mediale: servizi streaming televisivo e podcasting a confronto

In questo paragrafo ci si vuole spostare al di fuori dell'ambito del solo podcasting per poter seguire quel confronto che è spesso chiamato in causa con l'industria televisiva – la nascita di un “Netflix del podcasting” – e generare una riflessione su come le piattaforme streaming controllino e influenzino la loro programmazione, riallacciandosi al concetto di dipendenza della produzione culturale rispetto alla piattaforma. Questo passaggio logico si pone in continuità con l'idea che lo scenario mediale contemporaneo proponga contenuti che rispondono sempre più evidentemente a logiche di transmedia storytelling, ovvero in quadro di convergenza che assottiglia le specificità medialità in favore di una fluidità dell'offerta dei contenuti che finisce per impattare la loro struttura e articolazioni in quanto artefatti medialità.

L'analisi in questa sede non potrà essere esaustiva, ma si pone piuttosto l'obiettivo di produrre elementi chiave di confronto che possano nutrire il discorso sulla piattaforma. In particolare, si vuole osservare come, nell'industria televisiva, il passaggio alle piattaforme streaming abbia modificato i cicli di produzione e come la stessa creatività degli *showrunners* sia stata messa in gioco, per poi ritornare successivamente al podcasting e ricercarne i punti di contatto e i punti di scissione, e come si sia adattato al cambiamento dell'industria in atto. Lo slittamento verso un sistema *platform-based*, infatti, non è scevro da differenze all'interno di diverse sfere della produzione culturale, in quanto lo stesso contesto di provenienza si rende più o meno malleabile¹³¹.

¹³⁰Ivi, p. 10.

¹³¹Nieborg, David B, e Poell, Thomas, “The Platformization of Cultural Production: Theorizing the Contingent Cultural Commodity”, cit. p. 4277.

L'introduzione delle piattaforme streaming ha generato all'interno dell'industria audiovisiva quella che viene definita una nuova fase della televisione (la suddivisione è relativa al contesto di sviluppo americano ed in parte europeo), in quanto servizi come Netflix, Amazon Prime, Hulu o Disney+ contribuiscono a un essenziale ridefinizione del medium stesso¹³². Innanzitutto, essi operano una scissione del legame della televisione sia dai broadcaster tradizionali che, in particolare, dall'oggetto stesso “televisione”, abbandonato in favore di una proliferazione di schermi differenti: quest'ultimo elemento non sorprende, in quanto parte di una discussione più larga sulla natura del medium si concentra proprio sulla sua permeabilità e scollamento dell'oggetto dalle sue pratiche socioculturali (discussione che, come si è visto nel primo capitolo, ha toccato anche la stessa natura del podcasting).

In aggiunta, la produzione streaming ha condotto alla nascita di nuove pratiche di consumo, esemplificate nella diffusione del *bingewatching* (la visione in un'unica seduta di più episodi, o un'intera stagione), che portano a conseguenze anche sul lato produttivo: essendo una stagione rilasciata subito completa, non esiste più una dipendenza dai ritmi del broadcasting televisivo, tradizionalmente legato al concetto di palinsesto, inframmezzato dalle pause pubblicitarie, e vanno a cadere anche le rigide strutture seriali che segnano la televisione fino alla decade scorsa. Di conseguenza, si generano due effetti: da una parte si ha una restrizione degli ordini di stagioni – che si sono fatte progressivamente più brevi, dallo standard di 22 a una dozzina di episodi – e un ampio margine di elasticità nella durata degli episodi, due elementi che stimolano e vanno incontro alla pratica di *bingewatching*; dall'altra la mancanza della pubblicità e di un palinsesto con le sue scadenze settimanali porta al formarsi di un ritmo diverso degli episodi, e gli autori si ritrovano ad avere una nuova libertà di sperimentazione¹³³.

Infine, bisogna considerare come la loro natura di piattaforme online le connetta necessariamente alle questioni di controllo dei prodotti culturali tramite l'utilizzo non trasparente dei dati immessi dall'utenza. Inoltre, la presenza degli algoritmi di suggerimento generati sulla base dei programmi guardati da un utente portano alla formazione di tendenze di visione, decretando la popolarità di uno show, e aiutano la piattaforma a guidare l'utenza raccogliendo dati di consumo personali, mantenendo attivo il flusso continuo di visione degli spettatori¹³⁴. Ciò significa un accentramento del potere decisionale di una piattaforma – i dati non vengono divulgati né pubblicamente, come avviene per gli indici di share tradizionali, né agli showrunner, che adattano

¹³²Jenner, Mareike, *Netflix and The Re-invention of Television*, Palgrave Macmillan 2018, p. 3.

¹³³Navar Gill, Annemarie, “The Golden Ratio of Algorithms to Artists? Streaming Services and the Platformization of Creativity in American Television Production”, in *Social Media + Society*, vol. 6, n.3, 2020, pp. 6-7.

¹³⁴Jenner, Mareike, *Netflix and The Re-invention of Television*, cit. p. 127.

tecniche alternative per determinare il successo di un loro show (tipicamente ricorrendo all'analisi delle tendenze sui social media e alla vitalità del fandom)¹³⁵ – e tramite essi i servizi streaming determinano la vita di un programma. Se da un lato questo metodo dà in apparenza una libertà dai dati, permettendo ai creatori di costruire un programma più vicino alla loro visione, senza troppa influenza esterna, attiva in realtà un deciso sbilanciamento di potere in favore della piattaforma. Sotto un punto di vista produttivo, questo fattore si riflette nel modello *cost-plus* che viene adottato dai servizi streaming, il quale modifica drasticamente chi ritiene i diritti di un programma: infatti un broadcaster tradizionale offre alle case di produzione una minore copertura dei costi, ma esse hanno essenzialmente maggiore libertà nella gestione dei diritti (per sindacare una serie o produrre merchandise, ad esempio), che genera ulteriori profitti futuri per le case di produzione in caso di successo di uno show; viceversa, un servizio come Netflix si offre di pagare in partenza una cifra più alta, ma ritenendo i diritti¹³⁶. Ciò segnala il maggiore ruolo decisionale da parte dei servizi streaming.

Nonostante le ampie differenze, è possibile notare un punto di riscontro in come, anche per il podcasting, lo slittamento verso la *platform enclosure* significhi un momento di svolta, forse ancor più che per l'industria televisiva, che prima dell'avvento di Netflix ha già decenni di consolidazione e di dipendenza dai network tradizionali alle spalle, mentre la nascita del podcasting in pratiche alternative e non *top-down* inasprisce la dissonanza tra le sue varie fasi. In entrambi i casi, questo momento di cesura determina però una ridefinizione delle pratiche e dell'identità dei rispettivi media.

In secondo luogo, l'hosting dei podcast da sempre online, la sua fruizione on-demand, e la loro indipendenza da forme di palinsesto rendono la loro strutturazione seriale già *in nuce* multiforme, anche se un'analisi svolta da Stitcher ha colto come la durata degli episodi si sia accorciata sensibilmente negli ultimi anni¹³⁷ – anche se comunque resta difficile attribuire il fenomeno alla piattaforma in quanto da sempre i podcast sono fruibili attraverso podcatcher, e risulta plausibile supporre che la tendenza sia determinata invece dall'influenza sulla durata da parte della programmazione più popolare. Però è interessante notare come la pratica del *binging* si sia traslata a diversi prodotti culturali, tra cui talvolta anche i podcast (sebbene il rilascio a cadenze prestabilite rimanga il metodo più adoperato): infatti, alcune serie *Gimlet* sono state rilasciate in blocco, proprio per favorire l'ascolto in serie.

¹³⁵Navar Gill, Annemarie, “The Golden Ratio of Algorithms to Artists? Streaming Services and the Platformization of Creativity in American Television Production”, cit. p. 5.

¹³⁶Ivi, p. 3.

¹³⁷Stitcher, “The Stitcher Podcasting Report”, *Medium*, Maggio 28, 2020,

<https://medium.com/stitcher-blog/the-stitcher-podcasting-report-41ee54c8b84c> (ultimo accesso 20/03/2022).

Come per i servizi streaming, anche per il podcast i dati estratti dall'utenza vengono rimodulati, e gestiti dalla piattaforma (anche se c'è più flessibilità e a usufruire dei dati d'ascolto possono essere i podcaster stessi). Questo tratto accomuna essenzialmente le due industrie, ma d'altronde è un tratto che dipende meno dalle loro specificità, e più dalla relazione tra piattaforme e produzione culturale. La questione sul ruolo della piattaforma nei confronti dei propri prodotti (il controllo della produzione e i diritti) però rimane più confusa. Ad esempio, il comportamento di Spotify nei confronti della sua libreria risulta ambiguo, e non del tutto chiaro come invece è per i servizi streaming: pare sussistere infatti una scissione tra due essenze, quella di *platform*, che è qui intesa come mero intermediario/directory di un contenuto, senza rappresentarlo o gestirlo direttamente, e quella di *publisher*, che invece implica un coinvolgimento di una piattaforma nel processo produttivo e nella moderazione dei suoi stessi contenuti¹³⁸; realtà minori, come Realm e Luminary, mostrano invece un'identificazione maggiore nel ruolo di *publisher*, anche se si nota come venga lasciato un ampio grado di libertà nella gestione dei contenuti da parte dei creatori, che rispecchia l'ideale iniziale di libertà creativa sotto le piattaforme streaming. Al contrario, nel caso delle piattaforme streaming, è chiaro come esse abbiano investito verso lo spostamento del loro ruolo come produttori, nonché detentori dei diritti esclusivi, ma, d'altronde, nonostante il cambio degli equilibri con il modello *cost-plus*, storicamente esiste già nell'industria televisiva un'associazione tra programmi e network di trasmissione. Questo specifico sforzo delle piattaforme podcast è infatti contestuale all'assenza, in precedenza, di alcuna rivendicazione sui contenuti.

2.4 Definizione di una nuova identità?

L'analisi svolta, pur non cogliendo nel dettaglio il ruolo di ogni singolo *player* nella costellazione delle piattaforme, ha voluto delineare una visione di insieme prendendo in considerazione le funzioni già delineate da Sullivan e tenendone sott'occhio anche una quarta, il finanziamento, seguendo la loro partizione nelle tre fasi del podcasting analizzate nel primo capitolo. Quello che è emerso è una tendenza verso una maggiore concentrazione, che porta a supporre una possibile *platform enclosure* del podcast come medium nonostante sussistano ancora molte zone ibride. Il fenomeno, infatti, è naturalmente ancora *in fieri*, quindi solo gli sviluppi dei prossimi anni possono consolidare il percorso che finora è stato intrapreso. Significativamente, questo coincide con un abbandono del modello RSS con la sua infrastruttura aperta, nonostante le forti spinte del comparto della knowledge production, almeno nelle intenzioni, verso il modello dell'open access, e quindi un

¹³⁸Silberling, Amanda, "The Spotify-Rogan saga highlights the distinction between publishers and platforms", *Tech Crunch*, Febbraio 9, 2022, <https://techcrunch.com/2022/02/09/spotify-rogan-saga-publisher-platform/> (ultimo accesso 21/03/2022).

problematico distacco con le sue origini, tanto da poter supporre l'esistenza di due entità del podcast quasi del tutto separate: da un lato, l'aspetto amatoriale, indipendente, slegato da una piattaforma specifica, il podcaster che pubblica per passione, o che fatica a mantenere attivo il proprio programma nel tentativo di professionalizzarsi; dall'altro, la presenza della piattaforma come *publisher*, ossia moderatore dei contenuti e organo decisionale che muove le tendenze dell'industria scegliendo che tipo di podcast produrre, acquisire o sponsorizzare in maniera esclusiva – tendendo a rivolgersi a specialisti o celebrità (cfr. 1.1.3) – generando un settore chiuso e istituzionalizzato che prende a modello la piattaforma televisiva.

Entità che come si è visto mantengono zone liminali, di contatto. La stessa produzione indipendente ha infatti spinto verso una “recintazione” nel tentativo di perseguire un modello economico sostenibile¹³⁹, legittimando le politiche che poi vengono attuate dalle piattaforme; o ancora si è affidata di sua sponte a una piattaforma esclusiva, nel tentativo di raggiungere maggiore stabilità economica¹⁴⁰. Inoltre, gli acquisti da parte di Spotify di aziende specializzate in hosting, analytics, pubblicità, possono limitare le scelte dei podcaster indipendenti che si ritrovano a dover interfacciarsi comunque, e quindi a dipendere indirettamente da una specifica piattaforma. Nel mentre, le piattaforme rimangono disponibili ad accogliere gratuitamente e in modo accessibile una quantità di produzioni di difficile moderazione (il numero di podcast presenti su Spotify si aggira intorno ai 2.2 milioni), rendendo complessa se non impossibile una completa chiusura del sistema.

Un ruolo che è interessante rilevare in questo contrasto è quello occupato da parte dell'audience e dal dialogo di negoziazione che avviene tra essa e i podcaster indipendenti. L'audience che segue e ascolta podcast, specialmente la sua fetta più “storica”, o i “super” ascoltatori, sta assistendo al mutamento in atto in modo non passivo, talvolta dimostrando apertamente il suo rifiuto del modello di *platform enclosure*. Si potrebbe citare, ad esempio, lo show *The Bright Sessions* (che sarà parte del quarto capitolo). La creatrice Lauren Shippen annunciò nel 2019 la continuazione del podcast – che aveva ormai concluso la sua *run* originale di episodi – in una serie spin-off, *The AM Archives*, pubblicata in esclusiva su Luminary, generando una risposta online piuttosto divisa, tra il riconoscimento di una necessità da parte di creatori indipendenti di trovare nuove forme di monetizzazione (Luminary ha infatti finanziato completamente il prodotto) e invece la percezione di

¹³⁹Sullivan, John L, “The Platforms of Podcasting: Past and Present”, cit. p. 6.

¹⁴⁰Sørine, Freja, e Berg, Adler, “The tension between podcasters and platforms: independent podcasters’ experiences of the paid subscription model”, cit. pp. 9-10.

un “tradimento” alla comunità¹⁴¹, che veniva tagliata fuori anche geograficamente, essendo Luminary al suo lancio disponibile quasi solo nel mercato americano. Un altro caso sono le forme di dialogo che i podcaster adottano nell'introduzione di contenuti pubblicitari: generalmente, esiste una maggiore recettività dell'audience a questo genere di contenuti nei podcast, che non viene accolto negativamente ma, insieme al modello Patreon, negozia uno spazio ibrido e precario in cui al podcaster è garantita una minima monetizzazione, e al pubblico la gratuità dei contenuti. La vocalità del pubblico contro l'introduzione di barriere monetarie al consumo pare essere confermato dagli stessi Sørine e Berg, che analizzano i casi di alcuni podcaster danesi e la loro relazione con la piattaforma Podimo. La piattaforma attira l'adesione di podcaster tramite il finanziamento diretto (*à la Luminary*), oppure redistribuendo i guadagni degli abbonamenti secondo gli ascolti effettivi che vengono registrati per ogni podcast: in entrambi i casi, si pone essenzialmente l'obiettivo di togliere i podcaster dal limbo precario della produzione indipendente. Eppure, i podcaster intervistati nello studio confermano come una parte del pubblico sia risultata restia ad effettuare il salto a Podimo¹⁴² e pagare per un contenuto erogato gratuitamente in precedenza, finendo col registrare guadagni al di sotto delle aspettative che hanno condotto in alcuni casi al sottrarsi dalla piattaforma stessa. Similmente, anche il contratto di Lauren Shippen si è sciolto con Luminary nel 2020 (è stata riferita una mancanza di un greenlight per ulteriori stagioni, dovuta al non-raggiungimento di sufficienti numeri d'ascolto¹⁴³), e la sua compagnia, Atypical Artists, è ritornata ad avere un modello membership derivativo di Patreon. Gli stessi numeri di Luminary nel suo complesso, dopo due anni dal lancio, sono stati considerati deludenti, in quanto la piattaforma non è riuscita a distinguersi e coltivare un seguito sufficiente a giustificare l'investimento iniziale¹⁴⁴, tagliando addirittura parti della sua offerta esclusiva come quella di Shippen. Se da un lato il supporto finanziario a creatori indipendenti poteva risultare un'occasione per dare una piattaforma espressiva a figure emergenti dell'industria, dall'altro risulta complesso l'effettivo spostamento dell'audience in virtù di diversi fattori: da una parte il contesto storico non crea una predisposizione all'accettare il compromesso di una *subscription*; la mancata strutturazione dell'offerta di questi contenuti in modo da essere competitivi con la

¹⁴¹Quah, Nicholas, "We'll finally get to see what Luminary, the paywalled podcast(ish?) app, has been cooking", *Nieman Lab*, Aprile 9, 2019, <https://www.niemanlab.org/2019/04/well-finally-get-to-see-what-luminary-the-paywalled-podcastish-app-has-been-cooking/> (ultimo accesso 22/03/2022).

¹⁴²Sørine, Freja, e Berg, Adler, "The tension between podcasters and platforms: independent podcasters' experiences of the paid subscription model", cit. pp. 15-16.

¹⁴³Shippen, Lauren, *Tumblr*; Dicembre 2, 2021, <https://thelaurenshippen.tumblr.com/post/669489033720774656/is-tbs-now-finished-i-remember-reading-a-response> (ultimo accesso 22/03/2022).

¹⁴⁴Gaddis, Gavin, "Luminary, "The Netflix of Podcasting," Two Years Later", cit.

maggioranza di podcast già accessibili senza *paywall*; la proliferazione di piattaforme disperde il focus di un utente, che deve dividere la sua disponibilità economica attraverso troppi servizi.

La convergenza delle funzioni delle piattaforme non avviene dunque senza punti d'ombra o lacune, né è accettata passivamente dalla comunità. Però è chiaro che il processo si stia muovendo in questa direzione, replicando la proliferazione di *product platforms* anche in altri settori (come la corsa dei network televisivi a sviluppare i propri servizi streaming), accettando il rischio di alienazione di una parte di pubblico e di podcaster. Nonostante l'introduzione dei servizi a pagamento, il divario generato non cancella però la coerenza del percorso del podcasting né la sua identità che comunque permane in questa “nuova” entità biforme tra indipendenza e *corporate*, comunque sempre esistita sotto diverse spoglie (radiofoniche). La stessa situazione precaria dei podcaster (identificabili come *proam*), infatti, prevedeva una necessaria tensione tra la sostenibilità della propria autonomia, portando alla ricerca di mezzi di monetizzazione, e la tendenza all'assorbimento determinato dal rapido sviluppo di piattaforme proprietarie, le quali potevano offrire un punto di incontro ma le cui pratiche rimangono invece rivolte a un ideale di industria professionalizzata.

3. L'audio drama

3.1 Audio drama e podcast narrativi: terminologia

Dopo aver seguito da vicino le varie fasi di evoluzione del podcast e averlo studiato come oggetto mediale, la seconda parte di questa ricerca vuole spostarsi per focalizzarsi sull'analisi di una specifica nicchia di podcast, ossia gli audio drama. Prima di procedere, bisogna però dare una contestualizzazione di questa tipologia di podcast, tracciandone una definizione della terminologia che viene adoperata per definire gli audio drama, e analizzandone i tratti principali che li caratterizzano. Si andrà poi a rivisitare i suoi precedenti storici nella radio, cogliendone gli aspetti più salienti; infine, ricostruitane la genealogia, si ritornerà a visitare la sua diffusione nel podcast, nonché i contesti geografici in cui si sviluppa, e le relazioni con i maggiori generi, analizzando gli incroci che si vanno a formare nel teatro e nel mondo audiovisivo.

Innanzitutto, un audio drama è un racconto di carattere narrativo in formato audio che avviene sotto forma di una performance; come si è visto (cfr. 1.4), l'audio drama è inoltre classificabile come un programma *scripted e fiction* (si tratta di una classificazione indicativa, ma che è utile a situare l'audio drama specialmente all'interno dell'industria del podcasting). La sua qualità narrativa non è qualcosa di esclusivo, in quanto lo *storytelling* è un elemento che lo avvicina in particolare al *true crime* – che racconta però fatti di cronaca reali senza perdere di vista la propria natura *non-fiction* di carattere divulgativo, ed è quindi più una spettacolarizzazione di carattere giornalistico – e l'*actual play* podcast – programmi che utilizzano sistemi di gioco di ruolo da tavolo (TTRPG, “table top role-playing game”) come *Dungeons&Dragons*, basandosi dunque di più sull'improvvisazione generata dal gioco che su un copione prestabilito (sebbene il loro rivolgersi a un pubblico porti a sviluppare una forma di strutturazione narrativa). L'audio drama tende inoltre a differenziarsi da un audiolibro in quanto è esso stesso il materiale originale di riferimento, e la performance avviene *in-character* – anche se alcuni audio drama possono assumere un format ibrido reminiscente dell'audiolibro, per cui il testo narrativo viene quasi “letto” più che “interpretato”.

Esistono diversi termini che, all'interno della radio e del podcast, definiscono e circoscrivono l'audio drama. Principalmente, quattro sono quelli essenziali:

- *Radio Drama* è la prima manifestazione in linea temporale, e indica una performance drammatizzata specificatamente legata alla trasmissione radio, dove si sviluppa per la prima volta questo genere.
- *Radio Play* si situa sempre all'interno dello scenario radiofonico, ma al contrario del primo termine, più onnicomprensivo, vuole sottolineare un legame più diretto al teatro; trattasi

dunque di opere teatrali adattate o scritte appositamente per radio, dal carattere non serializzato (altrimenti si parlerebbe di *serial*).

- *Audio Drama* fa intuire lo *shift* che avviene con la rivoluzione digitale: la diffusione della radio su canali digitali, che siano essi on-demand o livestream, muta formalmente la natura stessa dell'oggetto radiofonico, che diviene un *file audio*, non più condiviso solamente sulle onde radiofoniche. Inoltre, il termine è stato adottato dai podcaster specializzati in show narrativi. Il suo uso accoglie dunque sia performance radiofoniche che di podcasting relazionate allo scenario odierno.
- *Fiction podcast* (o podcast narrativo) pone l'accento sul fatto che il programma è distribuito sotto formato di podcast. In aggiunta, si adatta alle classificazioni di generi presenti su piattaforme e *podcatcher*; sottolineando la sua categoria narrativa.

In questa sede il termine che verrà usato, per il suo spettro più ampio, sarà audio drama, e, in parte fiction podcast, o podcast narrativo, specialmente nell'ambito dell'analisi comparativa che si svolgerà nell'ultimo capitolo.

L'audio drama, nonostante l'apparente chiarezza della sua definizione, ha in realtà da sempre occupato una posizione scomoda nel definirsi come genere, poiché teso tra quei tre elementi che lo compongono, ossia il formato audio (raccolta nella prima parte del termine “audio”, “radio”) da una parte, la narrazione e la performance (che invece si riferiscono più all'elemento “drammatico”) dall'altra, i quali eludono una classificazione chiara e significano il trovarsi di fronte a un prodotto mediale complesso, che si sfrangia attraverso diverse arti e linguaggi creativi, cercando la sua specificità. Il fatto che si tratti di una performance, o di un racconto, infatti, fa in apparenza ricadere l'audio drama nell'ambito del teatro e la letteratura, insinuando che si possa trattare di una mera trasposizione su un supporto altro di un romanzo o una *pièce* – è così che il genere ha origine, dopotutto (cfr. 3.2). Ciò che sicuramente distingue l'audio drama è però la sua qualità acustica, la prima componente del suo termine: l'audio drama eredita dalla radio la sua cecità, e deve costruire la sua narrazione intorno ad essa, basandosi dunque su punti di riferimento diversi da opere visuali. La comunicazione passa cioè solo attraverso le qualità acustiche del prodotto mediale, che vengono segmentate in quattro elementi: parole (quindi il copione recitato dagli attori), suono (principalmente gli effetti speciali e i suoni che indicano l'ambientazione spaziale), musica (che occupa funzioni diegetiche ed extradiegetiche), e silenzio (nonostante in radio indichi una mancanza di segnale, o una

chiusura del canale, nel drama può essere esso stesso caricato di significato in una narrazione)¹⁴⁵. La predominanza viene spesso data alla parola, in virtù delle maggiori significazioni semantiche che concede e di una tendenza all'analisi degli elementi testuali delle opere, i quali portano a un focus sulla qualità del radio drama come narrazione, storia; gli elementi non verbali risultano invece spesso inaffidabili e opachi, più difficili da codificare all'interno della narrazione, pensiero che porta alla concezione del loro ruolo puramente accessorio. Elke Huwiler critica questo status quo, notando come, a differenza di altri media, il radio drama si sia sviluppato come forma espressiva alternativa per gli scrittori, senza mettere in gioco gli elementi specifici della radio¹⁴⁶. Tuttavia, i paratesti acustici da cui la parola viene accompagnata sono essi stessi portatori di significati e dunque elementi che possono avere influenza sulla narrazione stessa¹⁴⁷. In aggiunta, paradossalmente è la loro inaffidabilità che li rende affidabili, poiché gli stessi effetti speciali sono prodotti artificialmente in studio e, quindi, codificati più strettamente: essi portano con sé una nitidezza e una corrispondenza di significato che sfugge ai suoni naturali. La concezione della centralità del ruolo del suono ha portato inoltre a tentativi di utilizzare il suono come mezzo di espressione artistica a sé stante, come nel caso del movimento dei *Neues Horspiele* tedeschi degli anni '50, una serie di *radio play* non più basate sul linguaggio, ma più accostabili alla radio sperimentale¹⁴⁸.

L'analisi non può dirsi completa senza considerare la seconda componente del suo termine, ossia il "drama", che fa da corollario alla prima, focalizzandosi anch'essa in parte sui contrasti parola-suono. Etimologicamente, il "dramma" indica un componimento che ha a che vedere con l'agire performativo (dal gr. δράω, "fare"), spesso correlato alla messa in scena di uno spettacolo di fronte a un pubblico¹⁴⁹ – Crisell parla infatti di un necessario "mostrarsi", un'"ostensione" che dunque, in potenza, implicherebbe tradizionalmente una base visiva¹⁵⁰. Allo stesso tempo, Soltani porta alla luce un'idea di drammaturgia come "processo in cui un potenziale mondo finzionale viene attualizzato per un audience attraverso specifici metodi di rappresentazione e mediazione"¹⁵¹: questa definizione trascende la necessità di qualità visive nel processo rappresentativo, lasciando uno spazio per la

¹⁴⁵ Hand, Richard J., Traynor, Mary, *The Radio Drama Handbook: Audio Drama in Context and Practice*, Continuum, New York-London 2011, p. 40.

¹⁴⁶ Huwiler, Elke, "Storytelling by sound: a theoretical frame for radio drama analysis" in *Radio Journal: International Studies in Broadcast & Audio Media* vol.3, n.1, 2005, p. 47.

¹⁴⁷ Ivi, p. 52.

¹⁴⁸ Ivi, p. 48.

¹⁴⁹ Treccani, "Dramma", <https://www.treccani.it/vocabolario/dramma1/> (ultimo accesso 08/04/2022).

¹⁵⁰ Crisell, Andrew, *Understanding Radio*, cit., p. 144.

¹⁵¹ Soltani, Farokh, "Inner ears and distant worlds: podcast dramaturgy and the theater of the mind", cit., p. 191. [traduzione mia]

creazione di una scena drammatica attraverso le sole qualità sonore, possibilità che lo stesso Crisell ammette attraverso la cosiddetta “transcodificazione”, ossia una codificazione degli elementi scenici che operi per vie non visive¹⁵² – essa generalmente avviene con una descrizione dell’azione o una corrispondenza di specifici effetti sonori a un’ambientazione scenica e *mood* (ad esempio: dei suoni di grilli in sottofondo fa presumere un’ambientazione serale ed estiva; il fruscio di pagine indica che un personaggio sta leggendo).

In tutto ciò, l’ascoltatore acquisisce un ruolo centrale, in quanto viene tradizionalmente inteso che l’opera si disveli tramite la stimolazione della sua immaginazione, ossia la creazione di un “teatro della mente” (cfr. 1.4), un’interpretazione concettuale della narrazione dell’audio drama; invece che assistere a una storia, similmente alla lettura di un romanzo, la storia viene co-creata grazie all’input dell’audience. Esso però mette in luce una seconda contraddizione, trasponendo il conflitto tra visivo e sonoro in un conflitto tra concettuale e sonoro: il teatro della mente richiede infatti che la transcodificazione sia essenzialmente un processo mentale che non coinvolga direttamente la modalità espressiva del suono radiofonico, ma diventi implicitamente uno strumento di “scrittura”¹⁵³, dove sono la parola scritta, poi recitata, e suoni con precise connotazioni codificate che devono trasportare tutte le informazioni indispensabili alla comprensione dell’opera. In questo senso, l’oggetto finale finisce con l’essere osservato comunque da un punto di vista testuale, avvicinandosi allo studio di testi letterari e teatrali. La scrittura, però, a differenza di questi ultimi, va ad acquisire tratti radiofonici: essa, infatti, deve superare anche su questo piano il teatro stesso, e accogliere il linguaggio del nuovo medium. Di conseguenza si tratta di uno slittamento non solo verso la declamazione verbale/sonora degli elementi della messa in scena, ma anche della ricerca di un maggior mimetismo e informalità che rispecchiano il naturalismo delle voci radiofoniche piuttosto che della drammatizzazione scenica¹⁵⁴. La maggiore naturalezza implica inoltre un’attenzione verso lo scambio dialogico tra personaggi, e, dal punto di vista dei suoni, una ricostruzione degli spazi e dei movimenti. Il naturalismo e la spontaneità vengono contrastati da una seconda tendenza, ossia quella descrittiva: questa consiste nella dipendenza dalla descrizione o da un narratore esterno per rendere intelligibili i dettagli scenici o le azioni dei personaggi, andando a sopperire la mancanza strutturale dell’elemento visivo. L’elemento testuale dell’audio drama si ritrova dunque scisso tra le due, dovendo bilanciarle per evitare da un lato la possibile incomprendimento della *mise en scène*, dall’altro un’eccessiva e non necessaria esposizione verbale che rompa il flusso della narrazione¹⁵⁵.

¹⁵² Crisell, Andrew, *Understanding Radio*, cit., p. 146.

¹⁵³ Soltani, Farokh, “Inner ears and distant worlds: podcast dramaturgy and the theater of the mind”, cit., p. 204.

¹⁵⁴ Rodger, Ian, *Radio Drama*, Macmillan International Higher Education, London 1981, pp. 13-14.

¹⁵⁵ Hand, Richard J., Traynor, Mary, *The Radio Drama Handbook*, cit., pp. 103-104, 120.

La pratica d'ascolto è anche qui legata intrinsecamente alle due tendenze di scrittura, in quanto il livello di attenzione concesso dall'ascoltatore determina anche il livello di comprensione dell'audio drama. Lo status della radio come medium "secondario" implica che il pubblico possa svolgere altre attività; similmente nel podcast, seppure l'ascolto auricolare permetta una soppressione dei suoni esterni, esso avviene comunque non come attività primaria, ma complementare. Questi fattori rendono ancor più necessario un equilibrio tra azione e descrizione, per garantire il naturale fluire della narrazione.

3.2 Relazione storica con radio play e radio drama

Storicamente, l'audio drama viene a formarsi in seno alla radio. Nonostante sia difficile situare un incipit assoluto da cui i radio drama hanno avuto origine, data la perdita di materiali originali, che nelle prime decenni andavano in onda praticamente in diretta senza venire registrate o archiviate, se ne possono individuare le tendenze principali e segnalare alcuni programmi che diversi storici della radio hanno posto come tappe fondamentali per lo sviluppo del genere. Sia negli Stati Uniti che in Inghilterra sono stati segnalati alcuni periodi particolarmente prolifici per il radio drama, in cui la loro popolarità ha raggiunto il massimo livello: negli US, questo periodo coincide con il periodo d'oro della radio (o OTR, "old time radio") tra gli anni '20 e l'inizio degli anni '50, in cui il medium occupa il primato come mezzo di comunicazione di massa, ancora libero dalla competizione televisiva; per l'Inghilterra, Hugh Chignell prende in considerazione come fase di particolare rilevanza anche il periodo postbellico, dal 1945 fino ai primi anni '60, in cui si sviluppa il *Third Programme* della BBC, dedicato a produzioni dal taglio educativo e culturali, tra cui i radio drama, e nascono alcuni programmi di ampia rilevanza storica, primo fra tutti il serial *The Archers*¹⁵⁶. Ciò non significa che in seguito all'avvento della televisione come nuovo medium di massa i radio drama siano cessati, anzi, il genere continua invece a sopravvivere nei palinsesti radiofonici, anche se ha subito il parziale ridimensionamento dovuto alla concorrenza della televisione; la produzione di radio drama rimane inoltre estremamente rilevante per la BBC, che non ha mai rinunciato a includere adattamenti e programmazioni originali nel suo palinsesto (di solito i radio drama vanno in onda su Radio 4, anche se oggi sono resi disponibili anche on-demand online).

Ancora prima del radio drama vero e proprio, vengono già letti romanzi e storie per bambini durante le trasmissioni "standard", ovvero il regolare broadcast¹⁵⁷, spingendo poi a sperimentare ulteriormente il potenziale di questo formato. I primi anni del radio drama, intorno agli anni '20 (nello

¹⁵⁶ Chignell, Hugh, *British Radio Drama 1945-1963*, Bloomsbury Academic, New York-London 2019, p.1.

¹⁵⁷ Hand, Richard J., Traynor, Mary, *The Radio Drama Handbook*, cit., p. 14.

stesso periodo in cui la radio inizia a formalizzarsi come medium col diffondersi delle reti), sono spesso segnati dal broadcast di opere teatrali, trasmesse in diretta, e non esiste ancora una vera e propria programmazione indipendente. Queste trasmissioni in diretta, poi, non posseggono alcuna specificità rispetto al nuovo medium, faticando quindi ad essere sempre intelligibili da parte degli ascoltatori, che, non potendo assistere visivamente, sono privati di un aspetto essenziale di questi spettacoli non creati appositamente per la radio, come elementi scenografici, lo svolgersi delle scene sul palco, o coreografie di ballo¹⁵⁸; l'uso di microfoni fissi su un punto del palco, inoltre, rende spesso difficile cogliere le battute nel momento in cui gli attori si allontanano¹⁵⁹. Si tratta dunque di una mera trasposizione, in cui lo sfruttamento del medium non viene ancora messo in gioco. Tuttavia, la tradizione letteraria e teatrale mantiene rilevanza in come il genere viene successivamente plasmato: da una parte, infatti, avviene un passaggio dalla pura trasmissione all'adattamento, in cui vengono spesso messe in onda opere non originali per la radio, in genere romanzi o opere teatrali (talvolta avvengono interconnessioni anche col cinema); dall'altra il formato in cui vengono presentati i radio drama diventa esso stesso reminiscente di spettacoli di varietà, o *vaudeville*, che sono popolari nello stesso periodo negli Stati Uniti e Inghilterra. Le opere vengono infatti introdotte come se il pubblico radiofonico fosse presente allo spettacolo e dovesse prendere il suo posto in sala¹⁶⁰ e perfino in studio gli attori si ritrovano talvolta a recitare in costume, per un pubblico invisibile. Alcuni programmi riportano nel titolo il nome stesso di teatro – *The Mercury Theatre on the Air*, *Lux Radio Theater*, *MGM Theater of the Air*, etc. – che accolgono sul loro “palco” diverse opere a ogni appuntamento. Inoltre, l'evanescenza stessa delle prime produzioni, di cui non si conservano registrazioni, rende questa specifica iterazione del radio drama un'arte effimera, come le opere teatrali¹⁶¹, al contrario di oggi, dove le performance, registrate ed editate e dunque fruibili anche dopo la diretta, non mantengono la stessa unicità dell'esperienza. L'introduzione col dopoguerra di nuove tecnologie di registrazione più avanzate infatti non è secondario, in quanto porta in primo piano un elemento che diventa essenziale nella produzione contemporanea di audio drama, ossia l'editing, che contribuisce a creare la scissione del legame tra audio drama e performance in diretta.

Il passaggio agli adattamenti, ancora prima di considerare lo sviluppo di opere originali per la radio, permette di prendere dimestichezza con le limitazioni e le possibilità del formato radiofonico,

¹⁵⁸ Crisell, Andrew, “Better than Magritte: How drama on the radio became radio drama” in *Journal of Radio Studies* vol. 7, n.2, 2000, p. 465.

¹⁵⁹ Hauser, Harry, *Immaterial Culture: Literature, Drama and the American Radio Play 1929-1954*, Peter Lang, 2013, p. 17.

¹⁶⁰ Ivi, p. 28.

¹⁶¹ Crook, Tim. *Radio drama: Theory and Practice*, Routledge, London, 2002, p. 7.

che in questo periodo non consente registrazioni in differita di lunga durata (la pre-registrazione è piuttosto ingombrante e raggiunge all'inizio solo i 15 minuti¹⁶²), quindi deve adattarsi a realizzare l'intera opera, con tanto di suoni di accompagnamento, completamente in diretta: è durante il periodo storico dell'OTR che vengono messe a punto le pratiche di design del suono e si specializzano figure nella creazione di effetti speciali, come i sound designer Arthur e Ora Nichols, quest'ultima collaboratrice di Orson Welles nel suo lavoro per *War of The Worlds* (1938)¹⁶³. Inoltre, la specificità della produzione per radio consente di focalizzarsi sulle qualità puramente acustiche della performance, iniziando a codificare il valore semantico dei suoni. Questo risulta evidente con una delle prime opere originali scritte per radio in Inghilterra, *A Comedy of Danger* (1924), realizzata da Richard Hughes: come all'audience viene generalmente negata la visione dello spettacolo radiofonico, infatti, così anche i personaggi vengono posti sulla stessa prospettiva, in quanto intrappolati in una miniera senza fonti di luce. Negando alla storia l'elemento descrittivo degli attori e degli spazi, *A Comedy of Danger* può dunque focalizzarsi sul puro fattore sonoro senza doversi preoccupare di creare una messa in scena; anzi esso va a creare una messa in scena invisibile, mostrando uno stacco dal teatro tradizionale¹⁶⁴. Vale la pena, in questo senso, ritornare su *The War of The Worlds* di Orson Welles, che costituisce un vero e proprio caso eccezionale, facendo trasparire del tutto la sua natura intrinsecamente radiofonica. Il radio drama viene adattato dal romanzo di H.G. Wells come speciale di Halloween per il *Mercury Theatre on the Air*; e la sua peculiarità è di trasformare la narrazione stessa dell'invasione aliena del romanzo come un normale broadcast radiofonico: l'opera presenta infatti regolari annunci sul meteo della giornata e intermezzi musicali, nonché interviste "in diretta" con esperti di vita extraterrestre e reportage "in loco" sull'incombente invasione aliena, attraverso cui viene dispiegato il racconto¹⁶⁵. La storia viene specificatamente rimodulata includendo inoltre riferimenti al periodo storico contemporaneo agli ascoltatori, e viene utilizzato un linguaggio mimetico, le voci poco impostate (fingendo una certa spontaneità), adeguate agli stilemi naturalistici della radio – ciò che intende suscitare infatti non è l'impressione di assistere a una recitazione di impianto teatrale, ma piuttosto un vero e proprio telegiornale via radio. Risulta dunque un caso piuttosto inusuale, in quanto non si tratta di una storia che viene raccontata attraverso la radio, come solitamente avviene, ma di una storia che diventa essa stessa radio, attuando tramite questa cornice narrativa una completa fusione tra le due componenti di "radio" e "drama", a tal punto da suscitare, come viene ricordato, un certo livello di allarmismo in una fetta di pubblico, che pensò

¹⁶² Hand, Richard J., Traynor, Mary, *The Radio Drama Handbook*, cit. p. 17.

¹⁶³ Crook, Tim. *Radio drama: Theory and Practice*, cit., pp. 73-74.

¹⁶⁴ Crisell, Andrew, "Better than Magritte: How drama on the radio became radio drama", cit., p. 469.

¹⁶⁵ Hand, Richard J., Traynor, Mary, *The Radio Drama Handbook*, cit., pp. 24-25.

si trattasse di un *vero* broadcast radiofonico e che quindi i fatti narrati dell'invasione aliena fossero reali¹⁶⁶.

Oltre alle produzioni originali, come programmi singoli, o rinchiusi dentro il formato antologico dello spettacolo di varietà, il radio drama è lo spazio in cui hanno origine i serial e, in particolare, le soap opera. L'idea di una narrazione serializzata non è del tutto nuova – si può pensare ad esempio ai romanzi pubblicati a puntate nei giornali già dal '700 – però il genere nato all'interno della radio acquisisce una sua specificità che verrà poi traslata con successo nella televisione. Ciò che le caratterizza, dunque, è l'essere un elemento completamente nuovo e privo di influenze esterne o eredità teatrali e letterarie a cui rispondere: il serial e le soap appartengono alla radio, quali elementi nativi. In aggiunta, questi programmi vanno a svolgere non solo funzioni di intrattenimento, ma anche commerciali ed educative. Le soap, la cui nascita negli anni '30 viene attribuita a Irna Philipps, vengono così denominate per la sponsorizzazione di prodotti per la casa che avviene all'interno delle trame sviluppate, e si caratterizzano per rivolgersi specificatamente a un'audience femminile, il target principale del processo di marketing. Le prime soap realizzate da Philipps, *Painted Dreams* (1930-1943) e *Today's Children* (1933-1950), presentano spaccati di famiglia intergenerazionali focalizzati sulle protagoniste (che allo stesso tempo mostrano un certo grado di emancipazione prima del loro matrimonio, e a cui vengono loro assegnati tradizionali ruoli di genere, incorporando quindi una profonda ambivalenza), sviluppando trame continuative e cercando l'engagement dell'audience tramite l'invio di quelle che si potrebbero oggi definire fan mail¹⁶⁷. La narrazione serializzata radiofonica ha il suo esempio più longevo in *The Archers*, prodotto dalla BBC dal 1951, e ancora oggi in produzione: in questo caso, all'input commerciale si sostituisce in origine quello pedagogico, spesso ricercato dalla radio – e specialmente dalla BBC che porta con sé la concezione del ruolo di educatore del mezzo radiofonico. *The Archers* doveva infatti operare come programma in grado di offrire alle zone rurali una forma di educazione, offrendo consigli ai contadini sulle tecniche agricole inframmezzati alla trama, ma, dal 1972, si è trasformato completamente in una soap.

3.3 Lo scenario odierno dell'audio drama nel contesto anglofono

L'audio drama oggi è caratterizzato da uno scenario ricco e cangiante, di cui si andranno a definire in questa sede le categorie principali che sono presenti nello scenario anglofono, il quale risulta il più evoluto, continuando la sua tradizione storica. Lo scenario odierno italiano è ancora distante dallo sviluppare una vera e propria nicchia di produzione di audio drama e ne conta pochi

¹⁶⁶ Ivi, p. 27.

¹⁶⁷ Lavin, Marilyn. "Creating consumers in the 1930s: Irna Phillips and the radio soap opera" in *Journal of Consumer Research* vol. 22, n.1, 1995, p.78.

esempi indipendenti (*C'è vita nel grande nulla agricolo, Vuoto/Voit, Sete*), a cui si aggiunge la programmazione più tradizionale di Radio 3. Per questo motivo è necessario allargare le maglie dell'indagine e rivolgersi al contesto internazionale.

Innanzitutto, bisogna situare il cambiamento che ha determinato questo periodo di rinascita dell'audio drama: esso, ancora una volta, sta nella rivoluzione digitale. Lo spostamento della radio online, e, soprattutto, la conseguente nascita del podcast, hanno infatti permesso la possibilità di avvicinare sia un nuovo pubblico, che una nuova generazione di produttori, dando vita alla diffusione di un modello alternativo con cui produrre audio drama. Storicamente, come si è visto, le produzioni di radio drama sono rimaste legate all'istituzione stessa della radio, realizzandosi quasi solo all'interno di essa: ciò significa l'aderenza a un sistema produttivo con precisi requisiti d'accesso e un modello economico definito. La rivoluzione digitale, d'altra parte, ha fornito la piattaforma e gli strumenti per iniziare a creare produzioni indipendenti, che quindi non aderissero più a un modello, come quello della BBC, che viene percepito come limitante (esso infatti contiene solitamente linee guida che definiscono il tipo di programma e il pubblico ricercato, bloccando possibilità di sperimentazione)¹⁶⁸: produttori indipendenti si ritrovano dunque con una maggiore libertà, data dall'assenza di limitazioni provenienti dall'alto, e inizia una fase di esplorazione della creatività. Tim Crook segnala come in Finlandia ed Estonia vengano sviluppati i primi progetti di radio drama online e, per l'Inghilterra, Independent Radio Drama Productions si occupa dal 1986 di offrire un modello complementare a quello del broadcasting tradizionale¹⁶⁹.

In aggiunta, le possibilità consentite dallo spostamento al digitale, principalmente la caratteristica dei podcast di essere *time-shifted* permette finalmente agli audio drama di superare il blocco della diretta: da una parte, trattandosi di file registrati, l'editing e la costruzione del background sonoro diventano skill fondamentali che vanno a informare la scrittura stessa e acquisiscono un ruolo parallelo – ma, dopotutto, già nella radio vi è un maggiore utilizzo del montaggio. Ciò che introduce il maggiore cambiamento è però la gestione del tempo d'ascolto da parte del pubblico, che può muoversi liberamente avanti e indietro in un file audio (al contrario di un radio drama tradizionale che viene presentato come un unicum, da fruire senza interruzioni in una sola seduta). L'ascolto scaglionato e in differita consente infatti ai podcaster di creare opere più ambiziose, aumentando il livello di fiducia riposto nell'audience di riuscire a seguire una storia. Di conseguenza, alcuni elementi funzionali alla costruzione dell'universo narrativo possono essere presentati senza descrizione, o essere ripresi solo molto più tardi nella narrazione, e la trama può dipendere da

¹⁶⁸ Dann, Lance, "Only half the story: Radio drama, online audio and transmedia storytelling" in *Radio Journal: International Studies in Broadcast & Audio Media* vol. 12(1-2), 2014, p. 347.

¹⁶⁹ Crook, Tim. *Radio drama: Theory and Practice*, cit., pp. 26-27.

numerosi intrecci e un cast corale: *Ars Paradoxica* (Daniel Manning e Mischa Stanton, *The Whisperforge*, 2015-2018) (cfr. cap. 4) ad esempio, ha come premessa i viaggi temporali, e richiede al suo pubblico di tenere traccia di tutte le *timeline*, paradossi, e *loop* temporali che vanno a toccare un cast piuttosto espanso di personaggi; il podcast possiede inoltre, alla fine di ogni episodio, messaggi codificati, che richiedono dunque più di un singolo ascolto per poterne discernere la loro natura, copiarli correttamente, e successivamente decifrarli. Ancora, il programma potrebbe non essere di facile ascolto per via di sperimentazioni sonore o nella scrittura – è il caso, ad esempio, del podcast *Mabel*, che rinuncia al racconto di una storia perfettamente lineare in favore di una scrittura poetica ed evocativa, nonché dell'utilizzo di effetti di modificazione vocale, remixaggi, e contrasti sonori piuttosto forti, passando talvolta nell'arco di una scena da sussurri e voci quasi incomprensibili a urla cacofoniche. Questi elementi di per sé non sono del tutto nuovi – numerose produzioni sperimentali cancellano ad esempio il valore semantico delle parole in favore dei suoni, come *The Revenge* (1978), un radio drama inglese raccontato completamente attraverso suoni non verbali¹⁷⁰ – però lo slancio tecnologico in un certo senso legittima l'espansione di pratiche che prima si trovano relegate come eccentricità, e la possibilità di realizzare prodotti indipendenti consente di esplorare idee e contenuti altresì poco toccati dai radio drama (naturalmente con le proprie nicchie ed eccezioni).

La ritrovata indipendenza degli audio drama si scontra con la difficoltà del finanziamento: per quanto relativamente economici rispetto a produzioni audiovisive, un radio drama della BBC può comunque arrivare a costare in media 20000£ per ora di programma¹⁷¹, e, nell'ambito della produzione indipendente, il podcast *Greater Boston*, che ha lanciato nel 2022 una campagna di finanziamento per la sua quarta stagione, ha richiesto 15000\$ per coprire i costi della stagione, mentre Lauren Shippen ha citato 2000\$-5000\$ come soglie minime di costo per un singolo episodio di *The Bright Session*. Inoltre sussiste la dimensione di nicchia del genere, che fatica ad espandersi al di fuori di piccoli gruppi di pubblico dedicato e, quindi, a trovare anche le opportunità economiche per mantenersi; nonostante la sua rinascita, l'audio drama è un genere minoritario, specialmente se confrontato alle categorie di podcast non-fiction o andando ad osservare le classifiche con indici di ascolto¹⁷². Ciononostante, il genere ha avuto una vera e propria rinascita, osservata dal 2007 dal podcast *Radio Drama Revival*, che si occupa di documentare e di fare da vetrina per la programmazione odierna, intervistando i nuovi protagonisti del genere e presentando i loro

¹⁷⁰ Hand, Richard J., Traynor, Mary, *The Radio Drama Handbook*, cit., p. 59.

¹⁷¹ Spinelli, Martin e Dann, Lance, *Podcasting: The Audio Media Revolution*, cit., p. 111.

¹⁷² Locke, Charley, "Fiction Podcasts Are Finally a Thing! Thank You, Sci-Fi and Horror", *Wired*, Agosto 24, 2016, <https://www.wired.com/2016/08/found-footage-fiction-podcasts/> (ultimo accesso 09/04/2022).

programmi (in genere i primi episodi, nel caso di serie). L'interesse di una nuova generazione ha anche abbassato l'età dal lato produttivo come da quello dell'audience; già Tim Crook nota negli anni '90 come, rispetto alla BBC, la possibilità della produzione indipendente avvicinava produttori più giovani e includeva una maggiore parità di genere¹⁷³. Questo nuovo influsso di talento rispecchia anche una coscienza diversa del genere stesso. La formazione dei creatori in settori diversi dalla radio, come il teatro o l'audiovisivo, porta a un "disconoscimento" del modello storico-culturale del radio drama; similmente anche il pubblico, specialmente quello più giovane, non è più abituato all'ascolto per radio di programmi narrativi e seriali, sostituito ormai dalla televisione. Si assiste dunque quasi a un effetto di *tabula rasa* culturale, in cui l'audio drama appare libero dalla tradizione passata, e può permettersi di forgiare la propria in modo indipendente¹⁷⁴; allo stesso tempo, però, pur ignorando le proprie radici radiofoniche, non smette di omaggiarle e rimediarle inconsciamente¹⁷⁵. D'altronde, non è nemmeno una dimenticanza che in fondo è a carico dei creatori odierni: la storia stessa dell'audio drama è considerata da Neil Verma come un'arte "sempre nell'atto di essere inventata"¹⁷⁶ senza troppa memoria storica, dove non si è cementificata, come ad esempio nel cinema, una serie di opere e autori di riferimento¹⁷⁷ che è passata di generazione in generazione.

Verso la seconda fase del podcasting, l'audio drama ha riscontrato alcuni casi di successo in ambito anglofono, che hanno permesso di rompere la nicchia di provenienza per espandersi verso il mainstream e un pubblico internazionale. È questo il caso di *Welcome To Night Vale* (Joseph Fink e Jeffrey Cranon, Night Vale Presents, 2012-), l'audio drama che, grazie a un improvviso interesse da parte della comunità online su social network come Tumblr, è passato nell'estate del 2013 da una relativa anonimata al raggiungere le prime posizioni dei podcast più ascoltati su *iTunes* (classificandosi anche internazionalmente), contribuendo a portare una rinnovata attenzione nei confronti degli audio drama, i quali subiscono effettivamente un'impennata sia quantitativa che qualitativa negli stessi anni – è comunque importante allargare lo spettro per notare come il fatto faccia anche parte del fenomeno più largo dello sviluppo del podcasting come industria culturale e non sia solo dovuto all'iper-successo di casi isolati. La rilevanza di *Night Vale* nel mainstream dunque non riguarda solo uno stimolo produttivo per gli audio drama, che tra l'altro negli stessi anni vede già una crescita e conta della presenza di altri podcast (come *We're Alive*, *Our Fair City*, *The Truth*, *The Leviathan Chronicles*,

¹⁷³ Crook, Tim, *Radio drama: Theory and Practice*, cit., pp. 42-43.

¹⁷⁴ Spinelli, Martin e Dann, Lance, *Podcasting: The Audio Media Revolution*, cit., p.104.

¹⁷⁵ Bottomley, Andrew, "Podcasting, Welcome to Night Vale, and the revival of radio drama", cit., p. 180.

¹⁷⁶ Verma, Neil, "The Arts of Amnesia: The Case for Audio Drama, Part Two", in *RadioDoc Review*, vol.3, n.1, 2017, p. 2 [traduzione mia].

¹⁷⁷ Ivi, p. 3.

The Nosleep Podcast, etc.), ma anche un riflesso di alcune tematiche o tecniche narrative assumono una certa tendenza nell'audio drama indipendente contemporaneo: in particolare, un genere affine all'horror o sovrannaturale – che insieme alla fantascienza è tra i generi più praticati negli audio drama odierni – seppur in *Night Vale* viene spesso e volentieri tinto di venature comiche e ironiche al limite dell'assurdo. In secondo luogo, vi è l'utilizzo di una cornice narrativa, in questo caso quella della *community radio*, per cui il programma finge di essere un broadcast di una piccola radio cittadina riprendendone il formato (il tramite di un metodo di registrazione che giustifichi l'esistenza della storia diventa una tecnica narrativa piuttosto praticata); inoltre, la cornice, filtrando gli eventi che accadono, opera più verso la narrazione descrittiva, invece che sull'azione. Infine, si sviluppa un'attenzione particolare verso l'inclusività – la voce narrante, Cecil, è gay, e la sua relazione romantica è uno dei tanti filoni continuativi della trama – fattore che è stato ben accolto e ha avuto parte nel determinare il successo di *Night Vale*, specialmente su social network come *Tumblr* in un periodo in cui in altri ambiti dell'intrattenimento, come l'audiovisivo, l'esplorazione di narrazioni inclusive era ancora carente. Mentre l'analisi delle politiche di rappresentazione negli audio drama, e dell'aspetto della cornice verranno meglio dettagliata nel prossimo capitolo, qui vale la pena soffermarsi sugli aspetti appena menzionati. Questi tre punti diventano infatti elementi che generano una separazione tra il fiction podcast e il radio drama, uno stacco la cui natura non è più solo “tecnologica” (che risiede nel differente meccanismo di *delivery*), mantenendo intatta l'identità del genere, ma piuttosto ontologica, in cui l'identità viene scissa e si separa dalle tendenze radiofoniche: ciò che si va a definire è uno stile proprio del nuovo audio drama di frangia indipendente, e offre una base di confronto rispetto al passato radiofonico e alle creazioni realizzate successivamente.

Qualche anno dopo, diversi podcast sono riusciti a raggiungere, perlomeno sullo scenario anglofono, livelli simili di notorietà, presentando alcuni, qualora non tutti, gli stessi punti di tendenza di *Night Vale* (eg. *The Bright Sessions*, *The Magnus Archives*, *Limetown*, *The Black Tapes*, etc.). Il successo di queste produzioni indipendenti è tale da suscitare un interesse di investire negli audio drama da parte di network professionali di podcast: è il caso di *Homecoming* per Gimlet e *The Message/LifeAfter*, coprodotto da Panoply (oggi Megaphone, acquisito anch'esso da Spotify) e la multinazionale statunitense General Electric, tra i primi casi di canali di podcasting professionale a dedicarsi anche all'audio drama. L'audio drama riesce inoltre a superare negli ultimi anni un problema chiave sorto dopo la sua rinascita nell'industria del podcasting, ossia la mancanza da parte delle maggiori piattaforme di un riconoscimento formale del genere: prima dell'introduzione nel 2019 da parte di Apple Podcasts di una categoria “fiction” (con le sottocategorie “drama”, “science fiction”

e comedy fiction”)¹⁷⁸, l’audio drama era infatti costretto a essere relegato all’interno di altre categorie dove figurava insieme a podcast non-fiction di divulgazione, come “arts” o “tv/film”¹⁷⁹, rendendone più difficili la scoperta e il consumo.

Lo scenario, dunque, si fa molteplice: da una parte, si mantengono le produzioni di radio drama in area inglese, che vengono incapsulate dalla programmazione di BBC Radio 3 e 4, basata sulla tradizione storica del genere. Dall’altra, l’innovazione giunge da produzioni indipendenti di podcaster che iniziano a professionalizzarsi nel settore, generando quasi uno stacco ontologico tra il radio drama e il fiction podcast nella mancanza di riconoscimento storico – la pratica viene portata avanti più che altro negli Stati Uniti, anche se non mancano le produzioni inglesi/europee/australiane basate sullo stessa ondata americana (*Wooden Overcoats*, *Marscorp*, *The Amelia Project*, *Love&Luck*, etc.). Come corollario di ciò, negli ultimi anni si sono andati a formare network per i fiction podcast, spesso sviluppato da uno specifico team di produzione di un podcast (*The Whisperforge*, partito dal team di *Ars Paradoxica*, *Atypical Artists*, partito da Lauren Shippen e *The Bright Sessions*, *Fable and Folly*, partito da *Alba Salix*, *Royal Physician*, e così via). Questi collettivi indipendenti di creativi non rimangono scatole chiuse, ma creano inoltre uno scenario di interconnessione tra loro, in cui avvengono frequenti collaborazioni e supporto, andando così a costruire una nicchia professionale specializzata nella produzione di audio drama. Infine, hanno origine negli ultimi anni gli studi di produzione specializzati in fiction podcast: questi ultimi, pur rimanendo indipendenti dai modelli produttivi radiofonici, sono forse più vicini ad essi, in quanto operano in modo esclusivo con figure professionali afferenti ad altri ambienti, cercando di estendere i loro legami anche all’industria dell’audiovisivo, come nel caso di *QCode* e *Realm* (cfr. 1.1.3, 2.2.3), pratica che è reminiscente dei contatti tra cinema e radio drama nell’OTR, sebbene il contesto storico sia profondamente diverso – la rilevanza dell’audio drama oggi non è di certo comparabile allo status mainstream che occupava quando la radio era il medium dominante. *QCode* e *Realm* rappresentano dunque il lato più “piattaformizzato” dell’audio drama (sono entrambi *publisher* di contenuti, selezionando e gestendo il tipo di programmazione), ridefinendolo rispetto alle caratteristiche messe in luce dalla programmazione indipendente come *Night Vale* – i generi ricercati permangono, e si estendono, ma diminuisce la dipendenza da cornici narrative. Essi puntano a creare podcast con alti valori di produzione e cast di professionisti, sebbene gli approcci siano diversi tra i due studi: mentre i prodotti

¹⁷⁸ Apple Podcasts, “Enhanced Apple Podcasts categories”, Giugno 4, 2019, <https://podcasters.apple.com/862-enhanced-apple-podcasts-categories> (ultimo accesso 06/04/2022).

¹⁷⁹ Greenhalgh, Fred, “Fiction podcasters finally have their own category in Apple Podcasts”, *Finalrune*, 2019, <https://finalrune.com/fiction-podcasters-finally-have-their-own-category-in-apple-podcasts/> (ultimo accesso 06/04/2022).

di *QCode* sono incentrati per lo più sull'aspetto "cinematico", dando priorità all'azione, i dialoghi, e la ricchezza del *soundscape* per dare vita alle scene, *Realm* utilizza invece più spesso la narrazione a voce singola, inframmezzata da effetti speciali immersivi, avvicinandola quasi all'audiolibro come formato. Nonostante la re-invenzione del genere degli audio drama, dunque, si nota come tendono a ritornare comunque gli stessi punti di contrasto nella costruzione della narrazione.

3.4 Punti di incrocio in teatro, cinema e televisione

L'entità molteplice dell'audio drama l'ha portato a intrattenere spesso rapporti con altri media, a volte direttamente – come l'inclusione di personalità di cinema, teatro e televisione all'interno dei programmi – o a volte più indirettamente – come stilema o cornice narrativa ricercata da un audio drama. In questa sede, si andrà dunque a codificare nel dettaglio come gli altri media agiscono nel plasmare l'audio drama, seguendo il concetto di intermedialità, ossia di "interferenze" che vari media intrattengono tra loro poiché essi non esistono in bolle separate, dal momento che danno origine a esperienze mediali differenti che però talvolta si mescolano.

Come sottolineato più volte nel capitolo, il legame più forte che l'audio drama intrattiene è sicuramente quello col teatro. O, perlomeno, è un legame che mantiene in linea diretta soprattutto all'interno della radio, e che viene man mano sostituito da cinema e televisione nel momento in cui acquisiscono maggiore rilevanza come media. Tuttavia, il teatro influenza soprattutto la recitazione e la messa in scena, e diventa un importante punto di partenza da cui il radio drama può poi distaccarsi per cercare gli stilemi propri. Inizialmente, gli attori, provenienti dal contesto teatrale, infatti, non avevano un quadro di riferimento su cui orientarsi, e quindi applicavano indiscriminatamente la loro performance a quella per radio, rifiutandosi di adattarsi a cambiamenti¹⁸⁰. Ciononostante si rende però evidente come la radio operi secondo diversi standard, che necessitano l'opposto delle performance drammatiche che sono ad esempio la base del teatro inglese del periodo (il quale, tra l'altro, teme la nascente concorrenza radiofonica, e cerca a sua volta di allontanarsi)¹⁸¹. Si è visto (cfr. 3.1) come ciò porti alla ricerca di una maggiore naturalezza. La radio, inoltre, essendo un mezzo "democratico", la cui fruizione avviene "a rubinetto" – basta accenderla per poter iniziare ad ascoltare – deve presto distaccarsi dal teatro, e ricercare un modello di performance e tematiche affrontate più accessibile che possa attirare il numero più vasto di ascoltatori possibile¹⁸², rispondenti a diversi strati socio-economici che sono meno avvezzi agli stilemi teatrali. Nel contesto odierno, se nella radio vengono ancora messi in onda *radio plays* adattati dal teatro, risulta ancora più complesso risalire alle radici

¹⁸⁰ Rodger, Ian, *Radio Drama*, cit., p. 12.

¹⁸¹ Rodger, Ian, *Radio Drama*, cit., pp. 12-13.

¹⁸² Ivi, p. 11.

teatrali nel fiction podcast, che preferisce oggi richiamarsi al cinema e alla televisione come modelli di riferimento. Tuttavia, talvolta esse continuano a esistere sotto forma di omaggio, e specifico stilema ricercato: ne è l'esempio *The Orbiting Human Circus (of the Air)* (Julian Koster, Night Vale Presents e WNYC Studios, 2016-2020), un audio drama che, come il nome stesso suggerisce, vuole rievocare l'estetica dei programmi dell'OTR e il *vaudeville* pur tingendoli di elementi fantastici, con numeri di varietà bizzarri e surreali, come concerti di seghe e grilli racconta storie. *The Orbiting Human Circus* non solo crea una meta-narrazione grazie alla cornice dello show di varietà come broadcast radiofonico, ma sposta anche la sua attenzione nell'azione dietro le quinte dei protagonisti dello spettacolo, aggiungendo diversi gradi di "meta": esso è sia radio e teatro di varietà, uniti indissolubilmente, sia osservatore di se stesso. Inoltre, lo stesso pubblico "immaginario" dei programmi di varietà dell'OTR (cfr. 3.2) acquisisce maggiore tangibilità, agendo come osservatore e talvolta commentatore – vengono costantemente ripresi applausi e talvolta reazioni dell'audience che assiste agli spettacoli registrati nel palco fittizio dello show.

Il radio drama ha intrattenuto di frequente relazioni con il cinema nel suo periodo d'oro in America – in quanto radio e cinema rappresentano due media di riferimento della prima parte del XX secolo. In prima istanza, la radio ha un impatto nella costruzione del suono che si sviluppa in parallelo a quella del cinema, sia nella fase del cinema muto (dove le ricostruzioni dei suoni in sala o l'utilizzo di orchestre trova spazio anche nella radio), che con l'avvento del sonoro¹⁸³. In aggiunta, la radio si ritrova spesso ad adattare opere cinematografiche, talvolta con il coinvolgimento degli stessi attori. *Lux Radio Theatre* (1934-1955) si occupa infatti di drammatizzare per radio film e talvolta show di Broadway, riportando alcuni membri dello stesso cast originale. Ancora, vi sono programmi in cui vengono invitati a recitare attori cinematografici; tra questi, si può citare *The Mercury Theatre on the Air* (1938), che rappresentò il trampolino di lancio di Orson Welles verso il cinema, e *Suspence* (1942-1962), una serie di storie thriller e del mistero scritte appositamente per radio che includeva i maggiori attori Hollywoodiani del periodo¹⁸⁴. Sebbene questa pratica si sia per lo più persa, nello scenario contemporaneo si sta ricostituendo un nuovo tipo di legame con l'industria cinematografica, grazie all'espansione della coscienza del podcasting nell'opinione pubblica. Da una parte, personaggi del cinema (e anche della televisione) iniziano a partecipare in progetti audio da parte di studi di produzione professionali; dall'altra l'audio drama viene utilizzato come metodo di espansione transmediale (sia per il cinema che per la televisione) di una narrazione pre-esistente. In aggiunta, alcuni audio drama ricercano un esplicito accostamento al cinema, come è il caso dello studio di

¹⁸³ Crook, Tim, *Radio drama: Theory and Practice*, cit. p. 90.

¹⁸⁴ Hand, Richard J., Traynor, Mary, *The Radio Drama Handbook*, cit., p. 19.

produzione *Cadence 13*: lo studio vuole puntare sulla natura “cinematica” dei loro audio drama (assumendo attori professionisti), che vengono definiti come veri e propri “podcast movies” o “feature-length podcasts”¹⁸⁵. Il progetto – che al momento conta due “film” – cerca dunque di replicare l’esperienza cinematografica di un *blockbuster*, focalizzandosi sulla creazione di un’esperienza sonoramente ricca e immersiva¹⁸⁶, che rappresenta l’elemento cinematografico proprio nel podcast: gli attori vengono accompagnati da un suono di sottofondo costante e nitido (dovuto ad esempio ai movimenti dei personaggi in scena e a effetti sonori come l’avvio di una macchina, o proveniente dall’ambientazione circostante), che arricchisce il *soundscape* e tenta di avvolgere l’ascoltatore nella sua ricerca di naturalismo. Le scene, inoltre, sono “girate” senza il filtro di cornici narrative, al contrario di *Night Vale*: la storia viene osservata dall’esterno mentre accade e non raccontata, e anche quando si assiste a dei *voiceover* in cui i personaggi offrono monologhi interiori che servono la funzione di dare informazioni di trama, come nel podcast movie *Treat* (C13Features, 2021), non c’è l’impressione che questi si rivolgano davvero al pubblico come in un broadcast o un *found footage*. Tuttavia, la problematica di quest’associazione tra podcast e film sta nel *reframing* che avviene di una forma narrativa necessariamente sonora in un’esperienza visiva impossibile da raggiungere; l’impressione che viene data è di un tentativo di cancellazione della sua natura di audio drama (un tentativo che non è davvero raggiungibile), ma ancora di più una cancellazione del contesto storico di riferimento, quello del radio drama, da cui i cosiddetti podcast movies non possono in realtà essere separati – anche nel radio drama storico c’è un filone che ricerca il naturalismo e il senso di essere osservatori della realtà ascoltata. L’operazione creativa che viene svolta rimane in linea con quella di un radio play, seppure la durata rispecchi quella di un film, e le tecnologie di design del suono disponibili permettano un alto grado di mimetismo che offre un tentativo di scenario cinematografico. D’altronde, la stessa ricerca di un modello esterno alla radio si può giustificare nella messa in secondo piano del background storico-culturale operato alla rinascita dell’audio drama, e dunque in un metodo comunicativo e di marketing per un pubblico avvezzo a fruire di prodotti audiovisivi. Come per il cinema esiste inoltre uno stesso tentativo, da parte dell’opinione pubblica, di catalogare i fiction podcast come “serie televisive” da poter ascoltare; anche in questo caso sussistono somiglianze nel formato, quello seriale (che verrà esplorato nel prossimo capitolo), il quale acquisisce una stagionalità e complessità; esso non va comunque a rimpiazzare i formati antologici, che permangono, però si va a imporre come tendenza: *The Magnus Archives* (Jonathan Sims, Rusty Quill, 2016-2021) è l’esempio

¹⁸⁵ Ugwu, Reggie, ‘Podcast Movies’? Feature-Length Fiction Stretches the Medium, *New York Times*, Dicembre 24, 2021, <https://www.nytimes.com/2021/12/24/arts/podcast-movies-fiction.html> (ultimo accesso 12/04/2022).

¹⁸⁶ Cadence13, “About”, <https://c13features.com/about/> (ultimo accesso 06/04/2022).

di fusione dei due formati – inizialmente episodico e “antologico”, va infatti a costruire una narrazione continuativa e stagionale.

Similmente al discorso che viene fatto per il cinema, quindi, anche l’influenza della televisione ricalca un percorso in parte simile. Frequenti sono gli scambi tra radio e televisione, anche se in questo caso prendono per i radio drama una direzione inversa: sono i programmi radiofonici di successo, infatti, che vengono spesso adattati per la televisione (al contrario del cinema, in cui è la radio in genere ad adattare), ed è la stessa radio che offre l’input dello sviluppo seriale, come si è notato nella nascita delle soap opera e anche delle sitcom nell’OTR, che diventano un genere praticato anche in televisione. Nello scenario contemporaneo, le relazioni si sono re-intensificate, come per il cinema, verso la terza fase del podcasting (cfr 1.1.3): i fiction podcast (come anche alcuni non-fiction) diventano infatti ancora una volta materiale per adattamenti televisivi – la maggior parte ancora in uno stadio iniziale di contrattazione, in cui gli unici rilasci televisivi sono rappresentati da *Limetown* (Facebook Watch, 2019), *Homecoming* (Eli Horowitz e Micah Bloomberg, Prime Video, 2018-2020) e, recentemente, l’indie podcast *Archive 81* (Rebecca Sonnenshine, Netflix, 2022). Questi adattamenti suscitano una maggiore discrasia rispetto a quelli radiofonici di *serials*, in quanto viene meno la natura della cornice narrativa degli audio drama a cui questi tre podcast ascrivono (sebbene *Homecoming* mescoli la cornice a scene prive di *device* a filtrare la narrazione), e i programmi televisivi devono dunque trovare soluzioni alternative per sostituirla oppure omaggiarla, non potendo replicare un’esperienza solo sonora. *Archive 81*, ad esempio, sceglie di sostituire il *found audio* alla base della storia in un vero e proprio *found footage*, che si collega al suo utilizzo all’interno del genere horror; in *Limetown* gli atti della registrazione e dell’ascolto vengono messi continuamente al centro di una scena, grazie alla costante presenza di microfoni. *Homecoming* utilizza l’*aspect ratio* al posto dello strumento di cornice per differenziare i flashback (l’elemento cornice) dal presente, implementando dunque elementi nativi dell’audiovisivo, ispirandosi ai thriller degli anni ’70 e facendo utilizzo di riprese lunghe, per creare un prodotto che non sia solo derivativo del materiale originario¹⁸⁷, ma in grado di adattare ed espandere il contenuto originario alla nuova realtà mediale creando corrispondenze – il mantenimento della camera nelle riprese lunghe, ad esempio, che va a spiare le azioni dei personaggi oltre la “naturale” conclusione delle scene richiama il senso di costante sorveglianza a cui i personaggi vengono sottoposti anche nell’audio drama.

Esiste anche il caso opposto, ossia la trasposizione di prodotti precedentemente televisivi in podcast. È il caso, ad esempio, di *Orphan Black: The Next Chapter* (Malka Older, Realm, 2019-

¹⁸⁷ Zoller Seitz, Matt, “How Sam Esmail Directed the Hell Out of Homecoming”, *Vulture*, Novembre 14, 2018, <https://www.vulture.com/2018/11/homecoming-amazon-sam-esmail-filmmaking.html> (ultimo accesso 16/04/2022).

2022), podcast che funziona come espansione transmediale e continuazione ufficiale dell'universo narrativo di *Orphan Black* (Graeme Manson e John Fawcett, BBC America, 2013-2017). Il podcast mantiene il cast ufficiale dello show televisivo, sviluppando la sua narrazione, come altri prodotti di Realm, quasi sotto formato di audiolibro, in cui le azioni vengono dettagliate in terza persona con accompagnamenti sonori e le battute vengono eseguite dagli attori (inizialmente solo l'attrice Tatiana Maslany, accompagnata nella seconda stagione da altri tre membri del cast originale). Il podcast non va dunque a sfruttare del tutto le caratteristiche del medium, né cerca richiami alla televisione, scegliendo un approccio letterario e poco dinamico, che potrebbe definirsi opposto a quello scelto da *Cadence 13* nelle sue opere.

3.5 Uno sguardo al genere

Dopo aver analizzato la storia e le caratteristiche degli audio drama, è utile volgere uno sguardo allo spettro di generi più praticati all'interno degli audio drama, nonché dell'eredità della radio sotto questo punto di vista. Come già osservato per le categorizzazioni dei vari generi presenti all'interno della radio e del podcasting (cfr. 1.4), non esistono i generi senza una contestazione e costante rimodulazione degli stessi. Infatti, per quanto esistano delle classificazioni, esse non posseggono un valore oggettivo e neutrale, né hanno lo stesso valore in contesti storico-culturali differenti (ad esempio, un genere classico legato alla poesia come l'epica, pur continuando a contribuire a una tassonomia di generi, non ha lo stesso peso se calato nel contesto odierno rispetto a quello di origine). Il genere si definisce infatti secondo Stephen Neale come un "processo di sistematizzazione"¹⁸⁸, sottolineando la sua natura incostante e prona al cambiamento, per cui non esiste un genere "fisso". Considerare i generi in senso processuale aiuta anche a considerarli sotto una prospettiva temporale e sociale: i generi e il loro stesso livello di permeabilità dipendono dalla società in cui si collocano, e ne vanno necessariamente a riflettere i valori¹⁸⁹. Anche all'interno dell'audio drama, dove esistono tendenze maggioritarie di generi, esse sono determinate storicamente (la popolarità dell'horror e lo sci-fi come retaggio della radio), ma anche da influssi sociali ed economici (il successo del formato *found footage* che viene spesso emulato). Di conseguenza, come Jason Mittell suggerisce nel suo approccio culturale relazionato ai TV studies¹⁹⁰, la presenza di un genere non viene solo determinata intrinsecamente dalle sue caratteristiche testuali, bensì dipende dalle pratiche presenti all'interno dell'industria di riferimento e dall'audience stessa. Ciò contestualizza maggiormente il genere all'interno dell'industria, e ne rivela anche un livello di

¹⁸⁸ Chandler, Daniel, "An introduction to genre theory", cit. p.3.

¹⁸⁹ Ivi, p. 4.

¹⁹⁰ Mittell, Jason. "A cultural approach to television genre theory" in *Cinema journal*, vol. 40, n. 3, 2001, p.7.

dependenza a livello economico (la ripetizione di uno stesso genere, seppur sempre declinato diversamente, nel momento in cui viene apprezzato da un'audience), suggerendo di andare oltre al solo elemento testuale nella tassonomia dei generi per accoglierne sia gli elementi intertestuali, che quelli extratestuali (sociali, storici, economici). In questo caso, si vanno quindi ad adoperare le classificazioni che sono presenti anche per la letteratura, il cinema e la televisione (considerato anche come i radio drama fossero spesso adattamenti) ma, piuttosto che offrire solamente un'elencazione, si vuole discutere sulla loro storicizzazione – ossia come i generi di audio drama contemporaneo possano rimediare quelli classici, o discostarsi dagli stessi – e su come le qualità mediali dell'audio drama, come le qualità acustiche, possano prestarsi ad adattare meglio determinati generi.

Considerando lo scenario del radio drama storico, i generi dipendono generalmente dal prodotto di origine da cui l'opera per radio viene adattata, mentre le produzioni originali si adattano ai generi classici presenti anche nel cinema (come *Suspence* per il thriller, o *Gunsmoke* per il western¹⁹¹); non si verificano, dunque, troppi stravolgimenti rispetto ai canoni tradizionali. L'audio drama contemporaneo, in parte sciolto dagli obblighi istituzionali radiofonici, ha maggiore libertà di espandersi attraverso una moltitudine di generi, nonostante si orienti spesso verso specifiche tendenze, che vengono identificate soprattutto in science fiction e horror, mentre i generi nati in seno alla radio, come la soap opera vengono abbandonate. Le piattaforme principali non danno nemmeno classificazioni di genere ben definite, adottando su Apple Podcasts solo una basica distinzione tra drama e comedy, però il modello di riferimento sono anche qui i generi classici delle altre forme mediali. All'interno dello scenario odierno si sviluppano inoltre spesso ibridazioni dei generi, la cui essenza viene dunque contaminata e ridefinita dalle intersezioni messe in atto: *The Penumbra podcast* (Harley Takagi Kaner e Kevin Vibert, 2016-) come fusione di noir e science fiction sotto una prospettiva *queer*; *Welcome to Night Vale*, in cui tutti gli elementi lovecraftiani sono ridimensionati e ridicolizzati dalla loro supposta normalità; *Marscorp* (Tom Dalling, David Knight, e David Price, Definitely Human, 2016-2017) e *Eos-10* (Justin McLachlan, Planet M, 2014-), che sviluppano commedie basandole su un'ambientazione sci-fi.

Un punto che viene condiviso sia dalla tradizione storica che dal suo revival è proprio la dominazione dell'horror, lo sci-fi, elementi di mistero, realismo magico, speculativi e soprannaturali. La preferenza di generi maggiormente distaccati dal reale è infatti un elemento che va a combaciare con le possibilità che vengono concesse dall'audio drama come formato narrativo: la dipendenza dalle qualità sonore, e dalla loro codificazione nell'immaginazione del pubblico, permette infatti all'audio drama di poter esplorare, in potenza, qualsiasi scenario, senza preoccuparsi di doverlo visualizzare in

¹⁹¹ Hand, Richard J., Traynor, Mary, *The Radio Drama Handbook*, cit., p. 19.

alcun modo¹⁹². In aggiunta a ciò, vi sono le questioni economiche: mentre generi più disconnessi dalla realtà richiedono in ambito audiovisivo produzioni costose, con costruzione di set apposti, costumi, creazione di CGI, in un audio drama il *setting* non è un elemento determinante rispetto al budget di produzione (o perlomeno, lo è in misura minore, dal momento che richiede solo l'applicazione di effetti sonori di qualità, e di un buon *sound designer*). Ciò ha concesso specialmente ai podcaster oggi di realizzare i loro progetti indipendentemente con dei costi relativamente contenuti senza dover rinunciare a specifici elementi, in quanto le capacità immaginative dell'audio possono supplire a qualsiasi descrizione visiva. Infine, esiste una maggiore efficacia nella narrazione sonora di alcuni generi, come è il caso dell'horror. Un audio drama, infatti, è in grado di tenere in uno stato sospeso di realtà la narrazione, in cui viene messa in discussione la materialità stessa degli oggetti portati in scena¹⁹³: questo stato di sospensione va a favorire l'entità allucinatoria e surreale di elementi fantastici. In aggiunta, il suono porta con sé un'incertezza contenuta nella sua qualità intangibile, che lo rende emotivo ed evocativo¹⁹⁴: il suo uso nel genere horror è già presente nella tradizione letteraria e soprattutto cinematografica, ma è nella radio e poi nel podcast, dove non a caso è tra i generi dominanti, che può trovare la sua piena realizzazione, senza distrazioni visive. Nonostante sia podcast che radio coltivino il genere, nel podcast avviene un passo ulteriore nell'accompagnamento del suono in movimento, che accerchia e ingloba la realtà circostante dell'ascoltatore, permettendo una maggiore vicinanza dovuta all'ascolto in cuffia, nonché la sua stessa inclusione nella narrativa: si tratta di una fuoriuscita della narrazione, o una "goticizzazione", nella percezione dello spazio reale¹⁹⁵. Dunque, ciò si traduce anche nella stessa presenza del pubblico all'interno della narrazione, come partecipante nel disvelamento del mistero, che secondo Hancock e McMurtry¹⁹⁶ va a reinventare l'horror come una pratica partecipativa.

¹⁹² Ivi, p.111.

¹⁹³ Verma, Neil, "The Arts of Amnesia: The Case for Audio Drama, Part One", in *RadioDoc Review*, vol.3, n.1, 2017, pp. 14-15.

¹⁹⁴ Hand, Richard J., *Listen in terror: British horror radio from the advent of broadcasting to the digital age*, Manchester University Press, Manchester 2015, pp. 10-11.

¹⁹⁵ Hancock, Danielle e Leslie McMurtry "“Cycles upon cycles, stories upon stories”: contemporary audio media and podcast horror’s new frights" in *Palgrave Communications* vol. 3, no. 1, 2017, p. 3.

¹⁹⁶ Ivi, p. 6.

4. Analisi comparativa di casi studio

4.1 Scelta del corpus e metodologia

L'ultima sezione della ricerca è dedicata interamente all'analisi di una serie di casi studio, andando a mettere in luce quelle che sono le caratteristiche degli audio drama moderni, in parte già individuate nello scorso capitolo (cfr. 3.3). Il fulcro ruota attorno alle tecniche narrative che vengono utilizzate, e, precisamente, si analizza l'utilizzo del *framing device* come principale elemento emergente odierno, in contrasto con le narrazioni costruite in modo più lineare nel rispetto della tradizione storica del radio drama – all'interno del corpus verranno alla luce le due posizioni intraprese dai podcast e gli spazi intermedi che possono essere istituiti. Le politiche di rappresentazione sono un ulteriore elemento che segna l'audio drama contemporaneo: dal momento che l'ambiente indipendente – il polo intorno a cui si concentra la rinascita dell'audio drama – è caratterizzato dall'assenza di barriere istituzionali o obbligazioni di marketing a limitare l'esplorazione di date tematiche, i creatori, essi stessi spesso appartenenti a minoranze, hanno completa libertà creativa che genera una percezione di maggiore "onestà" nelle rappresentazioni. Si vuole inoltre discutere come la serialità viene applicata nel podcasting, in relazione alla sua "complessità", concetto che Mittell applica per la televisione, ma che è possibile esplorare anche in questo campo. Sempre in relazione a Mittell, si vogliono studiare le caratteristiche che assumono i paratesti presenti in alcuni programmi del corpus, e gli scivolamenti in ambito transmediale che si creano.

La costruzione del corpus ha scelto come parametro una data esemplificativa di partenza per l'intervallo temporale di realizzazione degli audio drama scelti, ossia il 2015: si può infatti considerare come un momento di discriminazione, in cui il podcasting raggiunge la sua piena realizzazione nel mainstream grazie alla diffusione di *Serial* (Sarah Koenig, 2014-) nella fine del 2014, e si trova in uno stadio di avvenuta consolidazione¹⁹⁷. Pur non essendo un fiction podcast, *Serial* viene considerato il punto di svolta che ha avvicinato una nuova generazione di pubblico al podcasting, e rappresenta inoltre in un certo senso una culminazione delle caratteristiche del podcast ed esplorazione del podcast come medium a sé, mettendo in luce le sue qualità narrative che vanno a coincidere anche in audio drama come *Limetown*, *The Black Tapes*, *Tanis*, *Archive 81*¹⁹⁸, che rispecchiano il modello *Serial* più o meno direttamente (lo sviluppo di alcuni, come *Limetown* e *The Black Tapes* è concomitante a *Serial*, più che derivativo). Tutti i podcast selezionati sono inoltre in

¹⁹⁷ Bottomley, Andrew, "Podcasting, Welcome to Night Vale, and the revival of radio drama", cit. p. 182.

¹⁹⁸ Hancock, Danielle, e McMurtry, Leslie "I Know What a Podcast Is': Post-Serial Fiction and Podcast Media Identity" in Llinares, Dario, Fox, Neil e Berry, Richard (a cura di) *Podcasting: New Aural Cultures and Digital Media*, Palgrave Macmillan, New York 2018, p. 83.

lingua inglese, contando una produzione britannica, e una di provenienza europea, in linea con il focus anglofono che si è scelto di mantenere lungo la dissertazione. Nonostante il boom di audio drama che si è sviluppato grazie anche al successo di programmi come *Welcome to Night Vale* e *Serial*, e lo spazio che il podcasting concede alle creazioni proam, il corpus è composto da dieci show, per poter offrire un'indagine più dettagliata delle peculiarità di ognuno. L'intenzione è quella di replicare una maggiore varietà possibile nel tipo di produzioni, per questo si è cercato di includere sia podcast indipendenti autofinanziati che podcast realizzati da network professionali come Gimlet e studi di produzione attivi anche nell'audiovisivo, come *Endeavor Content*; lo scopo ulteriore dell'ampio spettro selezionato è infatti di cercare di individuare se sussistono differenze in come i parametri di analisi selezionati vengano sviluppati dai podcast indipendenti e le produzioni recenti da parte di studi, più istituzionalizzate. Anche nei generi si è ricercata una certa varietà, pur mantenendo generi tradizionali come horror e science fiction. Di seguito si vuole offrire una breve disamina delle tematiche esplorate da ognuno e una classificazione secondo la loro appartenenza. Essendo la maggior parte dei programmi ancora in produzione, verranno prese in considerazione le stagioni e gli episodi rilasciati prima del Maggio 2022.

4.1.1 Podcast indipendenti

Lo sviluppo dei podcast narrativi indipendenti cresce sulla scia di *Welcome to Night Vale* e le altre produzioni degli stessi anni (cfr. 3.3), e quindi si formano secondo gli stessi stilemi, che rappresentano il loro punto di origine o, comunque, un precedente con cui confrontarsi. Tutte le produzioni selezionate sono supportate da forme di crowdfunding e producono merchandise per mantenere le proprie attività – *Wooden Overcoats* e la quarta stagione di *Greater Boston* sono state finanziate tramite campagne Indiegogo, *The Bright Sessions*, oltre a un Patreon, ha avuto il rilascio di due stagioni spin-off originariamente in esclusiva su Luminary (quindi finanziate dalla piattaforma), mentre gli altri podcast hanno aperto pagine Patreon e usufruiscono di pubblicità, promuovendo i loro sponsor o altri podcast parte del proprio network di riferimento. *Wooden Overcoats*, inoltre, ha realizzato spesso *liveshow* sia di episodi speciali, che degli episodi stagionali (ad esempio, ogni episodio dell'ultima stagione è stato rappresentato in diretta a Londra con una settimana di scarto rispetto al rilascio su piattaforme). In aggiunta, *Within The Wires*, *Ars Paradoxica*, e *The Bright Sessions* appartengono a network, come membri o podcast fondatori, rafforzando e stabilizzando la loro posizione nell'industria, *Greater Boston* e *The Amelia Project* hanno aderito a *The Fable & Folly Network*, progetto che opera sempre come network volto ad aiutare i podcaster

nella gestione delle pubblicità e sponsorizzazioni per renderli più stabili economicamente¹⁹⁹, mentre *Wooden Overcoats* è slegato e completamente indipendente. Uno dei punti focali è la collaborazione tra diversi podcast all'interno della sfera degli audio drama, a prescindere dalla loro appartenenza o meno a network: l'universo indipendente ha infatti creato una rete professionale permeabile per cui voci e autori interagiscono con e partecipano ai lavori altrui – ad esempio *Ars Paradoxica* e *The Bright Sessions* condividono un episodio *crossover*; *The Intrusion* (i due podcast sono legati dalla presenza di Mischa Stanton, che ha co-creato il primo e si occupa del sound design per entrambi), *Greater Boston* ospita spesso camei di attori e scrittori di altri show, *Wooden Overcoats* ha mini-episodi scritti da esterni come Lauren Shippen e Gabriel Urbina (*Wolf 359*), *The Amelia Project* ha incluso nel suo cast Jordan Cobb (*Janus Descending*) e Julia Morizawa (*The Bright Sessions*). La comunità stessa, inoltre, va a intensificare i propri legami interni tramite operazioni di promozione: in questo senso si situa l'istituzione su Twitter dell'hashtag #audiodramasunday da parte dei creatori di *Archive 81* Daniel Powell e Marc Sollinger²⁰⁰, nato nel 2016 con l'obiettivo di diventare vetrina e spazio di condivisione per podcaster indipendenti.

Within The Wires è uno dei primi progetti dell'espansione di programmazione che parte da *Welcome to Night Vale*. Realizzato da Jeffrey Cranor e Janina Matthewson come parte del network *Night Vale Presents*, il podcast è una serie antologica che esplora un universo alternativo in cui la decimazione della popolazione in seguito a un conflitto mondiale ha portato allo sviluppo di una nuova Società in cui la violenza, il tribalismo, e l'istituzione della famiglia sono eliminate. Una delle maggiori tematiche sviluppate è il grado di affidabilità della voce narrante, e il formato assume differenti forme di cornici narrative ogni stagione.

Ars Paradoxica, sviluppato da Mischa Stanton e Daniel Manning, è un resoconto della fisica Dr. Sally Grissom (Kristen di Mercurio) e del suo accidentale viaggio nel tempo dal ventunesimo secolo al 1943, sconfinando negli anni della Guerra Fredda. Il podcast presenta un *topos* che acquista una certa popolarità tra diversi podcast (*Welcome to Night Vale*, *Wolf 359*, *We Fix Space Junk*, *The Strange Case of Starship Iris*, *Within The Wires*, etc.), ovvero la presenza di un'agenzia in genere capitalista o governo – nel caso di *Ars Paradoxica* ODAR, l'organizzazione governativa responsabile della gestione dei progetti relativi al viaggio nel tempo – dalle pratiche moralmente dubbie o corrotte, che viene antagonizzata dal cast principale.

The Bright Sessions, creato da Lauren Shippen, opera una decostruzione del genere supereroistico: la serie è strutturata intorno alle sessioni di terapia “for the strange and unusual” di

¹⁹⁹ “Simple Beginnings”, *Fable and Folly*, <https://fableandfolly.com/about-the-org/> (ultimo accesso 21/05/2022).

²⁰⁰ The Bello Collective, “Creator Spotlight: Archive 81 & The Deep Vault”, *Bello Collective*, Agosto 22, 2016, <https://bellocollective.com/creator-spotlight-archive-81-the-deep-vault-9bc43d4d4df7> (ultimo accesso 21/05/2022).

Dr. Jean Bright (Julia Morizawa), che assiste pazienti le cui capacità speciali e sovraumane sono spesso intrinsecamente legate alla loro salute mentale. Anche qui avviene uno scontro con un'agenzia, The AM, che dovrebbe tutelare gli interessi delle persone "atipiche". La trama originale viene sviluppata nelle prime quattro stagioni, mentre le ultime tre si focalizzano su una serie di sessioni di terapia dal carattere episodico e i due spin-off di Luminary, che vengono situati oltre la fine della serie originale.

Greater Boston, creato da Alexander Danner e Jeff Van Dreason, è uno show caotico e complesso che ha luogo in una Boston alternativa, la cui trama prende vita intorno alla morte di un uomo e un referendum per rendere una linea di metropolitana, la Red Line, una municipalità indipendente. Il podcast è concentrato sui casi fortuiti che connettono le persone che gravitano al suo interno e sulla rappresentazione di uno spirito comunitario. L'intera campagna di elezione di un sindaco per la Red Line che parte dalla seconda stagione e culmina con la terza, inoltre, funge come satira e critica dello scenario politico americano.

Wooden Overcoats, creato da David K. Barnes, si distingue dalle altre produzioni per la sua provenienza britannica, che la inserisce in un contesto professionale già dominato dalle produzioni BBC. Nonostante la produzione sia per l'appunto indipendente e finanziata grazie al supporto dei fan, la stessa composizione del cast e autori ha afferenze a BBC Radio (come anche al teatro e l'audiovisivo), denotando come in ambito britannico si sia mantenuto un legame più forte al broadcast istituzionale – negli altri casi, si tratta di creativi che non hanno sempre avuto già esperienze dirette con la radio, ma piuttosto col teatro (come *Imploding Fictions* per *The Amelia Project*). Inoltre, il podcast si richiama indirettamente al suo contesto anche a livello tematico: si tratta infatti di una commedia-sitcom con un cast esteso, agganciata a quella stessa tradizione che risale ai *The Archers*. La trama presenta una premessa semplice: due onoranze funebri rivali competono in una piccola isola nel canale della Manica scossa da frequenti dispute paesane; le vicende vengono spesso accompagnate dalla surreale narrazione di un topo che convive con la famiglia di becchini, aspirando a pubblicare un *best-seller* sulle loro disavventure.

The Amelia Project, realizzato da Philip Thorne e Øystein Ulsberg Brager è anch'essa una produzione non americana, i cui creatori e cast appartengono a diversi paesi europei (la compagnia di produzione, *Imploding Fiction*, è di base in Francia e Norvegia). Si tratta di una dark comedy, focalizzata sull'agenzia omonima che aiuta persone disperate e desiderose di lasciare la loro vita scomparire, inscenando la propria morte. Una delle sue peculiarità, che riflette il carattere internazionale, sta nell'uso di frasi o dialoghi multilingue (specialmente in spagnolo e russo, ma anche tedesco e francese), rendendo necessaria la consultazione di trascrizioni – queste ultime sono

generalmente accessibili per i podcast indipendenti, mentre non è questo il caso per gli altri podcast analizzati.

4.1.2 Network professionali: *Homecoming*

L'interesse per l'audio drama si realizza nei network professionali di podcasting in *Homecoming*, primo prodotto narrativo sviluppato da Gimlet Media: a differenza delle produzioni indipendenti americane, qui gli attori includono professionisti con carriere già avviate in ambito audiovisivo (Oscar Isaac, David Schwimmer, etc.), usufruiscono della possibilità di registrazione in studio (non è il caso per tutti i podcast indipendenti, iniziati spesso con “studi fai-da-te”), non dipendono solo da forme di crowdfunding²⁰¹ e il programma è inoltre tra i primi podcast adattati in televisione (cfr. 3.4). C'è un maggior livello di complessità sonora rispetto alla media dei podcast narrativi, nonostante la maggior parte delle scene includa generalmente conversazioni tra due personaggi, mantenendo in questo senso un'impostazione tradizionale. Similmente ai podcast indipendenti, anche *Homecoming* affronta la tematica di un'organizzazione correlata al governo che effettua pratiche immorali – l'omonima Homecoming Initiative finge di offrire supporto psicologico a militari di ritorno da operazioni sul campo cancellando le loro memorie più traumatiche con l'intenzione di rimandarli poi al fronte. In aggiunta, viene sviluppata una miscela di narrazione filtrata da mezzi di comunicazione altri (registrazioni, telefonate) e scene tradizionali, puntando a una rappresentazione realistica del background sonoro, talvolta discordante per l'ascolto.

4.1.3 Produzioni QCODE, Realm, Endeavor Content

Il contesto di riferimento di *Roanoke Falls*, *Blackout*, e *Dark Woods* è sicuramente il più distante dalle produzioni indipendenti. Mentre queste ultime, per quanto comunque composte da aspiranti professionisti specializzati in settori affini, partono dal basso, qui c'è un intento *top-down* di situarsi all'interno di un'industria emergente, con l'introduzione di professionisti che talvolta vedono il podcast non solo come un medium a sé, ma per il potenziale adattamento televisivo che potrebbe essere realizzato. L'innesto audiovisivo è valido specialmente per *Endeavor Content*, società specializzata nella produzione dell'audiovisivo, e solo più recentemente interessatasi alla

²⁰¹ Prima di diventare parte di Spotify, Gimlet era un'azienda *venture capital* basata su investimenti, ricevendo ulteriore supporto sia dalla pubblicità che da un programma di membership lanciato nel 2015. Rif. Powers, Elia, “Paid Subscribers Get Personal Engagement at Slate, Gimlet Media, Politico”, *Mediashift*, Ottobre 13, 2015, <https://mediashift.org/2015/10/paid-subscribers-get-personal-engagement-at-slate-gimlet-media-politico/> (ultimo accesso 24/05/2022).

promozione di contenuti audio creando una sua sottosezione *Endeavor Audio*²⁰², spesso ricercando collaborazioni con altre entità – *Blackout* è coprodotto da *QCODE*, mentre *Dark Woods* da *Wolf Entertainment* (casa di produzione fondata dal produttore televisivo Dick Wolf, legata anch'essa a prodotti audiovisivi come *Law & Order*). C'è una differenza rispetto a come questi show sviluppano le proprie narrazioni: seppure le opere indipendenti non manchino di varietà al loro interno, le produzioni analizzate si interfacciano con i generi in maniera diretta senza ibridarli o metterli in discussione (l'aspetto comico, ad esempio, che serie drama come *The Bright Sessions* e *Ars Paradoxica* non smettono di incorporare, viene messo da parte dai podcast in questa sezione, che adoperano una rappresentazione netta del genere di appartenenza, sia esso horror o thriller), e tendenzialmente favoriscono l'azione alla narrazione sviluppando approcci cinematografici e cercano di sviluppare la propria trama orizzontalmente. Dal momento che si tratta di produzioni professionali infatti presentano tutte un sottofondo sonoro curato che tende ad essere immersivo – alcune di queste produzioni, come *Blackout* e *Roanoke Falls*, annunciano in genere a inizio episodio di essere realizzate proprio con audio 3D, aumentando le direzioni di provenienza del suono e richiedendo un ascolto in cuffia. Seppure non propriamente accurata e criticata dallo stesso Eli Horowitz²⁰³, sia queste produzioni sia *Homecoming* suscitano, rispetto alle controparti indipendenti, l'associazione al termine “prestige drama” in ambito televisivo, qui quasi trasposto come “prestige audio drama”: esso in origine viene inteso non in senso qualitativo come parte di *quality television*, pur derivando da questa categoria televisiva, ma come sequenza di caratteristiche oggettive afferenti al metodo produttivo, ossia la presenza di un cast di celebrità e budget più alti della media (nonché la tendenza all'adattamento, la quale però non figura nel podcasting)²⁰⁴. Palmieri individua inoltre come, nella serialità televisiva, il “prestige drama” ricerchi di affidarsi ad altri media come il cinema e la letteratura per una forma di nobilitazione²⁰⁵; in modo simile, si è visto come sia i podcast legati a piattaforme, sia la critica (cfr. 3.4), riconoscano a questi podcast una vicinanza al cinema e la televisione.

²⁰² Beer, Jeff, “Endeavor’s new audio division signals Hollywood is going all in on podcasts”, *Fast Company*, Settembre 13, 2018, <https://www.fastcompany.com/90236783/endeavors-new-audio-division-signals-hollywood-is-going-all-in-on-podcasts> (ultimo accesso 21/05/2022).

²⁰³ Robinson, Joanna, “Oscar Isaac and Catherine Keener Present Your New Podcast Obsession”, *Vanity Fair*, Novembre 16, 2016, <https://www.vanityfair.com/hollywood/2016/11/homecoming-podcast-oscar-isaac-catherine-keener-david-schwimmer-gimlet> (ultimo accesso 24/05/2022).

²⁰⁴ Palmieri, Attilio, “Basta quality, ecco il prestige drama!”, *Link*, <https://www.linkideeperlatv.it/prestige-drama/> (ultimo accesso 24/05/2022).

²⁰⁵ Ivi.

Blackout, creato da Scott Conroy, affronta la tematica della dissoluzione della società nel momento in cui un blackout totale colpisce gli Stati Uniti, seguendo nella prima stagione la nuova vita sotto il blackout della famiglia di un presentatore radio, Simon Itani (Rami Malek), mentre nella seconda si osservano gli effetti sulla città di Boston, tramite i flashback di Wren Foster (Aja Naomi King); i toni del podcast risultano apocalittici e cinici, di forte critica alla dipendenza tecnologica odierna.

Dark Woods è un thriller sviluppato da Elliot Wolf come produttore esecutivo, scritto da David Pergolini e diretto da Takashi Doscher. La storia è ispirata ai reali problemi di pesticidi e contaminazione delle acque dovute alla coltivazione illegale di marijuana presenti all'interno dei parchi federali americani, rendendo *Dark Woods* quasi un *true crime* fittizio, che segue l'investigazione da parte di Mark Ellis (Corey Stoll) dei campi illegali, collegati a morti avvenute all'interno del parco. Come per *Homecoming*, il podcast ha annunciato la produzione di un adattamento televisivo²⁰⁶.

Roanoke Falls, creato da Laura Purcell, riprende la tradizione dell'horror e coinvolge John e Sandy King Carpenter come suoi produttori esecutivi: la storia viene ambientata nel contesto storico di una reale colonia inglese nel North Carolina, Roanoke, stabilitasi per la seconda volta nel 1587 e poi scomparsa in circostanze non note, qui rimaneggiate nella finzione narrativa in chiave horror, giocando sulla superstizione e religiosità del contesto. Essendo una produzione *Realm*, il podcast mantiene l'approccio narrativo di un audiolibro, lasciando quindi che gli eventi non vengano solo recitati, ma mediati dalla stessa voce della protagonista.

²⁰⁶ Cormack, Morgan, "Dark Woods podcast: the tense thriller series from the creators of Law & Order is being adapted for TV", *Stylist*, <https://www.stylist.co.uk/entertainment/dark-woods-podcast-tv-adaptation/592727> (ultimo accesso 20/05/2022).

TITOLO	AUTORE	NETWORK/CASA DI PRODUZIONE	ANNO	EPISODI/STAGIONI	CONTENUTI EXTRA	GENERE
Within the Wires	Jeffrey Cranor e Janina Matthewson	Night Vale Presents	2015-	60/6	Black Box (10ep, esclusiva Patreon), You Feel it Just Below the Ribs (libro)	Science fiction/universo alternativo
The Bright Sessions	Lauren Shippen	Atypical Artists	2015-2021	115/7	A Neon Darkness, The Infinite Noise, Some Faraway Place (libri), playlist, appunti dei personaggi	Science fiction/supereroi
Homecoming	Eli Horowitz e Micah Bloomberg	Gimlet Media	2016-	12/2	-	Thriller
Ars Paradoxica	Daniel Manning e Mischa Stanton	The Whisperforge	2015-2018	36/3	Minisodes (7ep, di cui 3 esclusiva Patreon)	Science fiction
Wooden Overcoats	David K. Barnes		2015-2022	34/4	Piffing Lives (5ep), Funn Fragments (10ep), 1 speciale e 3 live show (a pagamento)	Commedia
The Amelia Project	Philip Thorne e Øystein Ulsberg Brage	Imploding Fictions	2017-	54/4	Contenuti Patreon: Case files (10 documenti), episodi bonus (12 ep.), miniserie The Alvina Archives (10ep.)	Dark comedy
Greater Boston	Alexander Danner e Jeff Van Dreason		2016-	39/3	Mini-episodes (31ep), 7 speciali e 1 liveshow	Speculative fiction/realism magico
Blackout	Scott Conroy	Endeavor Content e QCODE	2019-	17/2	-	Horror/drama storico
Roanoke Falls	Laura Purcell	Realm	2021-	6/1	-	Thriller/crime
Dark Woods	Elliot Wolf	Endeavor Content e Wolf Entertainment	2021-	8/1	-	Post-apocalittico

Tabella 2. Tabella riassuntiva degli show inclusi nel corpus.

4.2 *Uso del framing device: la cornice narrativa*

Nonostante possa definirsi una delle prerogative del podcast narrativo odierno, il *framing device* non è altro che una tecnica narrativa che vede il suo primo utilizzo nella letteratura. Il *topos* che si vuole rievocare in questa sede è quello del “manoscritto ritrovato”, attraverso cui alla narrazione viene spesso premessa una nota dell’autore, il quale si presenta come mero copista dell’opera, fingendo di riportare integralmente un manoscritto scritto da altri: si può citare ad esempio il caso più pregnante nella tradizione italiana, ossia *I Promessi Sposi*, in cui Manzoni attribuisce l’autorialità dell’opera a un autore Anonimo, contemporaneo dei fatti narrati. In genere, la tecnica va a svolgere la funzione di “autenticità”, ovvero attribuendo la responsabilità a un autore altro, si finge di negare la natura letteraria dell’opera, affermando dunque la veridicità delle vicende²⁰⁷. In una posizione complementare all’idea del manoscritto ritrovato si trova il concetto di “cornice”, o *frame story* vera e propria, che ha una sua consistente tradizione nella letteratura mondiale (*Il Decameron*, *Mille e una notte*, *Canterbury Tales*, etc.): in questo caso si vanno a creare diversi livelli di narrazione – si parla di racconto dentro un racconto – in cui una storia principale setta i parametri introduttivi per una narrazione secondaria composta da una moltitudine di storie. Al contrario del “manoscritto ritrovato”, qui il focus si sposta sull’inaffidabilità della voce narrante, dovuto alla separazione tra l’autore dell’opera e il personaggio che prende temporaneamente il controllo della narrazione. Nel podcast narrativo, il *topos* del “manoscritto ritrovato” si va a incrociare con il concetto di “found footage”: nel cinema, il “found footage” è un corrispettivo in senso lato dei falsi documenti in letteratura. Nel found footage, infatti, il film stesso è composto di sequenze video pre-esistenti (d’archivio, amatoriali, altri film, etc.), mettendo in luce sia l’autenticità dell’immagine come oggetto esistente in precedenza che la sua risignificazione nel montaggio. Sebbene il prodotto finale possa essere o meno un prodotto di finzione, la sintassi da cui attinge, al contrario del manoscritto ritrovato, è reale. Il found footage è dunque una pratica autoreferenziale, che pone l’attenzione sullo stato dei film found footage come “immagini riciclate”²⁰⁸ ed evoca una discussione del medium filmico stesso, rendendo trasparente l’oggetto, “ipermediando” il processo di montaggio. È interessante notare come sussistano dei legami tra la formula narrativa e quella cinematografica all’interno della tradizione gotica e dell’horror, in cui sia la pratica dei manoscritti (eg. *Il Castello di Otranto*) che la fabbricazione artificiale di un’estetica *found footage* (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick ed Eduardo Sánchez, 1999) vengono applicate con lo stesso scopo di diluire il confine tra ciò che è

²⁰⁷ Sauczuk, Thomas, "Taking Horror as You Find It: From Found Manuscripts to Found Footage Aesthetics" in *Text Matters: A Journal of Literature, Theory and Culture*, vol.10, 2020, p. 225.

²⁰⁸ Bertozzi Marco, *Recycled Cinema. Immagini perdute, visioni ritrovate*, Marsilio, Venezia 2012.

fittizio e la realtà²⁰⁹. Questo elemento di continuità va a rispecchiarsi anche nel podcast stesso, dove le tre entità – horror, *found footage*, “manoscritto ritrovato”/*frame story* – vengono in alcuni casi riunite.

Nonostante le figure di riferimento principali per questa ricerca si relazionino per l'appunto a cinema e letteratura, non è possibile non menzionare il valore della cornice come oggetto teorico anche nel campo artistico, e la sua presenza nelle arti visive *tout court* (la cornice vs. lo schermo nell'audiovisivo, ad esempio). Il concetto della cornice, pur subendo costanti variazioni interpretative attraverso la storia dell'arte (dalla sua necessità come finestra sul mondo nel periodo rinascimentale al suo superamento nell'arte del ventesimo secolo), svolge comunque una funzione di stacco tra l'opera e lo spazio circostante²¹⁰, una delimitazione che determina e guida la percezione dello spettatore, offrendo un punto di vista specifico. Essa è infatti un dispositivo che segnala in ogni momento la relazione che realtà e rappresentazione intrattengono – come si è visto accade anche nella letteratura, dove si ritrova la funzione di delimitare e definire lo status realistico di un racconto. Essa si qualifica, dunque, come uno “strumento di mediazione” e “luogo di passaggio”²¹¹, che, in senso più generale, va a relazionarsi con l'atto rimediativo (aspetto che riemergerà a breve anche per il podcast): come suggerisce Pinotti l'immagine la cui cornice si nasconde o scompare diventa immagine immediata, come lo schermo si cancella in favore di ciò che mostra²¹².

Nello specifico del podcast narrativo, l'utilizzo del *framing device* consiste spesso in narrazioni che vengono esperite attraverso un filtro, il quale costruisce l'ascoltatore non solo come audience di un prodotto ma talvolta come recettore/destinatario del contenuto, immaginando la sua partecipazione nell'universo narrativo. Inoltre, l'esperienza della cornice del podcast narrativo applica il concetto dell'ascoltatore come “spia” invisibile dell'azione. Il *framing* è costruito, come un manoscritto ritrovato e il *found footage* nel genere horror, completamente nella finzione, quindi non si tratta di una ricomposizione di audio già esistente come nel caso di un vero *found footage* (“found audio”), ma piuttosto della fabbricazione dello stesso, e la sua presentazione avviene linearmente, ordinata con lo svolgersi della narrazione – l'accostamento delle scene tramite montaggio torna dunque ad essere invisibile, anche se la presenza dell'oggetto viene resa esplicita evocando effetti sonori (un registratore viene acceso, una cassetta si ferma, suoni di statico, squilli di telefono). Il filtro si ritrova ad assumere diverse forme, tipicamente come quello del broadcast radiofonico (*Welcome to*

²⁰⁹ Heller-Nicholas, Alexandra, *Found Footage Horror Films: Fear and The Appearance of Reality*, McFarland, Jefferson 2014, p. 4.

²¹⁰ Ferrari, Daniela, Pinotti, Andrea (a cura di), *La cornice. Storie, teorie, testi*, Johan & Levi, Cremona 2018, p. 51.

²¹¹ Ivi, p. 54.

²¹² Ivi, p. 67.

Night Vale, King Falls AM), registrazioni a uso personale (*The Bright Sessions, Ars Paradoxa, Wolf 359*) o documenti d'archivio (*Archive 81, The Magnus Archives*), segreteria telefonica (la quinta stagione di *Within the Wires, Love and Luck*, in parte *Mabel*), o formule più creative, come quelle messe in atto da *Within the Wires* (appunti dattilografici, audioguide per musei, registrazioni di sermoni). Alle eredità letterarie, del cinema e delle arti visive *tout court* nella creazione della tecnica narrativa, si unisce l'influenza di *Serial*. Sebbene molti degli esempi appena citati non si preoccupino troppo di suonare realistici (e si vedrà come a tratti alcuni esempi del corpus finiscano col "rompere" la cornice stessa), l'ispirazione al *true crime*, e quindi alla "veridicità" del racconto, segna una tipologia di opere basate sul *found footage* (nella sua applicazione al genere horror o del mistero), come *The Black Tapes, Limetown, Tanis*, e *Archive 81* dove prevale per l'appunto il racconto-verità. Questi podcast, al contrario di *The Bright Sessions* o *Ars Paradoxa*, dove non esistono *claim* interni alla narrazione di rappresentare la realtà, tratteggiando una linea diretta di veridicità costruiscono un modello investigativo di disvelamento episodio dopo episodio che è comparabile alla struttura dello *storytelling* di *Serial*²¹³. Si nota, dunque, come il *framing device* nel podcast narrativo venga interpretato secondo due differenti tendenze: pur essendo sempre un *found footage* romanzato, solo alcuni podcast, associabili al modello di *Serial* pongono l'accento sull'aspetto autenticatorio del *framing device*, mentre d'altra parte il punto di vista obbligato che viene messo in atto dal filtro amplifica l'aspetto della *frame story*, ossia dell'essenziale inattendibilità e limitatezza della voce narrante nel momento in cui si trova di fronte a un microfono a riportare gli eventi. In entrambi i casi, si tratta di un dispositivo²¹⁴ che accorda e facilita lo svolgersi della narrazione secondo le regole del linguaggio e delle tecnicità del medium.

Un ulteriore elemento ereditario del *framing device*, fin qui non considerato ma più vicino al podcast, è sicuramente la radio. Al suo interno, si possono prendere due esempi efficaci ereditati dalle tecniche narrative dell'audio drama odierno: *War of The Worlds* di Orson Welles (1938), e l'episodio *Sorry, Wrong Number* (1943) di *Suspense*. Il primo, come si è visto nel capitolo precedente (cfr. 3.2), è un adattamento del romanzo omonimo di H.G. Wells, che sviluppa la narrazione sotto formato di

²¹³ Hancock, Danielle, e McMurtry, Leslie "I Know What a Podcast Is": Post-Serial Fiction and Podcast Media Identity", cit. p. 82.

²¹⁴ Sofferarsi sulla teoria del dispositivo esula dagli obiettivi di questa ricerca, è tuttavia importante rimandare in tal senso a Deleuze, Gilles, *Qu'est-ce qu'un dispositif?* [1989] tr. it. *Che cos'è un dispositivo?*, Cronopio, Napoli 2007 e Agamben, Giorgio, *Che cos'è un dispositivo?*, Nottetempo, Roma 2006; nel contesto cinematografico cfr. Jean-Louis Baudry, in Eugeni, Ruggero, Avezù, Giorgio (a cura di) *Il dispositivo. Cinema, media, soggettività*, Morcelliana, Brescia 2017, e Metz, Christian, *Le Signifiant imaginaire: psychanalyse et cinéma* [1977] tr. it. *Cinema e Psicoanalisi*, Marsilio, Venezia 2006.

broadcast radiofonico, mentre il secondo è un thriller scritto per radio da Lucille Fletcher e interpretato dall'attrice Agnes Moorehead, in cui la protagonista, Mrs. Stevenson, intercetta una telefonata dove due uomini stanno pianificando un omicidio (che si rivelerà essere il suo), e cerca poi di sventarlo e denunciarlo contattando diversi numeri. Si può notare come le due modalità di cornice ricercate siano differenti. *War of The Worlds* è in tutto e per tutto strutturato tramite il *framing device* radiofonico, puntando alla veridicità della narrazione: non c'è un grado di separazione tra radio e storia narrata, se non nell'avviso iniziale, mediale, e finale che si sta ascoltando un adattamento di un'opera letteraria. D'altra parte, *Sorry, Wrong Number* non è puramente una cornice (Mrs. Stevenson parla anche mentre non è direttamente in chiamata con l'operatore telefonico o la polizia, quindi "vive" anche fuori dalla cornice), ma piuttosto va a incorporare uno strumento di comunicazione, il telefono, che esiste solamente in via sonora e quindi si rende adatto alla sua trasposizione nella radio, in quanto si può ricreare e fedelmente e la sua essenza viene mantenuta intatta. Tuttavia, il telefono in *Sorry, Wrong Number* è ciò che circonda l'intera narrazione come suo fulcro, assumendo quindi una funzione di quasi-cornice: poiché Mrs. Stevenson viene udita solo in relazione a esso, e alle telefonate che intrattiene, l'azione viene legata indissolubilmente allo strumento, rendendosi statica e limitando punti di vista esterni. La presenza dello strumento, sia esso il telefono, o il registratore, in una narrazione di un radio/audio drama formalmente senza cornice è un elemento che comunque concentra intorno a sé lo svolgimento di una trama – immette in tutti i sensi la narrazione dentro un "canale" comunicativo, il quale lascia necessariamente fuoricampo altre possibili vicende; in un certo senso, opera in modo simile alla scelta di un soggetto da parte una macchina fotografica o una telecamera. In aggiunta, anche in *Sorry, Wrong Number* si sviluppa un doppio livello di "spia": come Mrs. Stevenson intercetta la telefonata, così anche il pubblico intercetta lei stessa. Queste caratteristiche, non limitate alle due opere appena citate – esistono diversi tentativi di replicare il broadcast di Orson Welles e l'effetto suggestivo che ha avuto sul pubblico²¹⁵ – si vanno a trasporre anche nei podcast odierni che fanno sistematicamente utilizzo di un *frame*.

4.2.1 La cornice pura

Lo sviluppo di una cornice che circoscriva la narrazione è, come si è postulato, una delle tendenze principali che si sono generate all'interno dei podcast narrativi indipendenti. Nonostante questo riconoscimento di appartenenza sia talvolta avvenuto in senso negativo, come una mancanza della piena realizzazione delle possibilità dell'audio drama odierno, o come un trend derivativo e

²¹⁵ Hand, Richard J., Traynor, Mary, *The Radio Drama Handbook: Audio Drama in Context and Practice*, cit. p. 27.

uniformante che dovrebbe venire contrastato²¹⁶, si vuole rimarcare come invece l'utilizzo della cornice narrativa sia una pratica non degenerativa, o mancante, ma che può aggiungere alla ricchezza dell'audio drama. L'utilizzo di un filtro, che coinvolge spesso canali di comunicazione esterni al podcast stesso (radio, telefonia, file registrati), infatti è una scelta estetica formale che mette in campo una totale rimediazione: da una parte vuole rendersi il più trasparente possibile, eliminando dunque la sua natura di podcast narrativo, dall'altra disvela l'atto performativo nella stratificazione della sua finta autenticità. Inoltre, il filtro ha la capacità di giocare sotto una prospettiva narrativa invece che sonora sull'inaffidabilità di un medium audio, grazie ai parametri limitanti che si autoimpone, eg. la forzatura di un punto di vista privilegiato, la cui capacità di fornire un resoconto accurato e completo delle vicende viene negata. In aggiunta, dal punto di vista strutturale il filtro offre una ricorsività alla narrazione che si adatta al carattere episodico: le sessioni di terapia in *The Bright Sessions* e le interviste dei clienti in *The Amelia Project* hanno dei chiari ritmi, inscritti dentro un processo riproducibile – Dr. Bright apre la registrazione con delle note iniziali che introducono il cliente e il suo decorso, si svolge la sessione, talvolta seguono appunti personali finali, la registrazione si chiude.

Sia *The Bright Sessions* che *Ars Paradoxica* costruiscono le proprie narrazioni intorno all'atto della registrazione. In *The Bright Sessions*, l'azione sta per lo più nel racconto dell'azione stessa (perlomeno nella prima stagione), poiché legata alle sessioni di terapia con Dr. Bright; ciò rende la registrazione quasi un atto confessionale, un mezzo che ha la funzione di offrire uno squarcio psicologico dei personaggi e del loro viaggio interiore di accettazione e controllo delle loro capacità speciali da un lato, e di cura della loro salute mentale dall'altro. La registrazione come confessione è un concetto che viene utilizzato anche nella prima stagione di *Homecoming* (le sedute di terapia tra Heidi Bergman e Walter Cruz) e, in parte, *The Amelia Project* (le interviste dell'omonima agenzia). In *Ars Paradoxica*, le stesse registrazioni di Sally Grissom operano su un livello personale, diventando sia strumento di introspezione che di documentazione degli sviluppi legati alla trama e dei suoi progetti scientifici. Le registrazioni, poi, in una *ring composition* finale, vengono raccolte e editate (rendendo retroattivamente gli episodi precedenti effettivi montaggi) nel presente dagli agenti ODAR Mateo Morales (Bernardo Cubria) e Nikhil Sharma (Arjun Gupta), che si preparano a renderle documenti pubblici per esporre le pratiche dell'organizzazione: esse diventano dunque un oggetto esistente sia nella narrazione stessa, che acquisisce una sua fisicità, sia si confermano essere l'oggetto, il canale di comunicazione con cui il pubblico ha interagito dall'inizio della storia. L'interazione del pubblico con l'oggetto stesso è inoltre amplificata dai codici finali – attraverso una sequenza cifrata

²¹⁶ Verma, Neil, "The Arts of Amnesia: The Case for Audio Drama, Part One", cit. p. 5.

di numeri, Mateo e Nikhil nascondono messaggi accessori, concepiti ancora una volta dentro la finzione, per poi riversarsi nella realtà dell'ascolto per essere decrittate realmente dal pubblico.

In *The Amelia Project*, sebbene siano apparentemente assenti i tipici indicatori di registrazione e lo stesso Interviewer (Alan Burgon) nel primo episodio neghi il fatto che le interviste vengano registrate (le interviste sono però effettivamente registrate, dato che vengono ripresi spezzoni di episodi passati nelle stagioni successive) l'intervista opera come *frame* spazio-temporale che dà ordine e struttura alla narrazione, come le sessioni di Dr. Bright. Il podcast intrattiene inoltre l'idea della *frame story*, concedendo ai bizzarri clienti uno spazio in cui ritracciare le scelte che li hanno condotti a chiedere aiuto a *Amelia*. Il motto che viene continuamente evocato, "there's always time for a story", vuole omaggiare l'arte dello storytelling – il valore della storia che i clienti dell'agenzia devono raccontare all'Interviewer è più del denaro la stessa unità di scambio con cui "pagano" la loro finta morte e resurrezione a nuova vita. La storia prefigura dunque piuttosto letteralmente una rinascita. In aggiunta, lo *storytelling* possiede lo stesso potere creativo di porre in esistenza oggetti e situazioni, giocando con l'audience sulla concezione dell'"invisibilità" del mezzo audio e le sue capacità generatrici, come accade in *Zale Indigo Ravenheart*, dove l'Interviewer postula la presenza di una sedia in scena che il suo interlocutore non vede, o meglio, sceglie di non vedere e quindi di darle corporeità:

INTERVIEWER: Relax, grab a chair.

ZALE: Uh... there is no chair.

INTERVIEWER: Of course there is.

ZALE: No there isn't.

[...]

INTERVIEWER: I'm telling you there is a chair, you're choosing not to believe me.

ZALE: Look, this has nothing to do with what I believe or not, okay? I can see with my own eyes! Or rather

I- I can't. I can't see. See? That's the point. I can't see the chair, because it's not there. The chair. It doesn't exist. (LOUDER) Fact.

INTERVIEWER: Pity. It's a very comfy chair²¹⁷.

Sebbene il filtro, come visto in *Sorry, Wrong Number* possa far scivolare l'azione in un punto fisso, o generi uno sbilanciamento verso la narrazione, sia *The Bright Sessions* che *Ars Paradoxica* e *The Amelia Project* sembrano rendersene conto, e iniziano a testare i confini della cornice,

²¹⁷ Thorne, Philip, Ulsberg Brager, Øystein, "Zale Indigo Ravenheart", *The Amelia Project*, Imploding Fictions, 2017, <https://podcasts.apple.com/gb/podcast/episode-1-zale-indigo-ravenheart/id1314667752?i=1000396729970>. [consultato il 20/06/2022]

infrangendoli. Questo risulta chiaro già nell'episodio di apertura di *Ars Paradoxica, Hypothesis*, dove la narrazione di Sally Grissom di fronte al registratore viene inframmezzata da effetti speciali extradiegetici – l'attivarsi della macchina del tempo mentre Sally descrive l'esperimento che l'ha condotta accidentalmente nel passato, il rumore del mare sulla nave dove è atterrata – e scene che espandono e contestualizzano la storia al di fuori del suo punto di vista – i dialoghi introduttivi agli altri personaggi principali, senza il coinvolgimento diretto di Sally, seppur si possa supporre che facciano parte di registrazioni parte di un sistema di sorveglianza nella struttura governativa – creando un doppio livello tra la cornice e gli eventi che vengono evocati al suo interno. *The Bright Sessions* aderisce in modo più stringato alla cornice delle sessioni di terapia, o situa gli episodi in un contesto di registrazione, però al loro interno esistono dissolvenze che rompono l'integrità della narrazione – solitamente verso la fine, quando Dr. Bright fa svolgere esercizi ai suoi pazienti – operando un taglio delle parti “rilevanti” della registrazione che negano la coincidenza tra il tempo della storia e il tempo del discorso. Inoltre, il podcast sceglie di abbandonare la formula della registrazione nel momento in cui la trama del podcast si distanzia dalla premessa originaria e necessita di interazioni non più solo singole *vis à vis* con Dr. Bright, o che comunque possano giustificare l'utilizzo di un registratore: inizialmente, anche queste scene fuori dallo studio sono registrate, come suggerisce un effetto di inizio registrazione all'apertura e conclusione degli episodi, ma con la quarta stagione questo metodo viene abbandonato. L'allontanamento dal finto realismo e dall'immedesimazione nel formato che queste scelte attuano porta però a un guadagno di dinamismo nelle prospettive, che fanno ritornare il podcast alla struttura più tradizionalmente d'azione del radio drama.

Within The Wires realizza in un certo senso l'apoteosi dell'utilizzo del *framing device*. Lo show, infatti, esplora ed esacerba la cornice stessa, che viene manipolata secondo le regole imposte dai *frame* selezionati di stagione in stagione. Ciò risulta in un'ibridazione del medium stesso del podcast che subisce la rimediazione del *framing device*, creando una commistione ai formati che di volta in volta assume. Il podcast si rifiuta quindi di trasgredire la natura della cornice, al contrario degli show appena analizzati, aderendo il più possibile al filtro stagionale, e ridefinendo continuamente la sua natura mediale, a tal punto da diventare un omaggio alla produzione audio, in ogni suo diverso formato. La circoscrizione della cornice come osservato conduce a una limitazione delle possibilità di avere un quadro completo. Punto ricorrente diventa quindi la credibilità del narratore, che viene messa in discussione dalle stesse regole dell'universo parallelo di *Within The Wires*, aggiungendosi tematicamente allo status contestato della cornice: sotto la New Society, viene praticata la cancellazione o soppressione delle memorie precedenti ai dieci anni, non è concesso ricordare o perseguire contatti con membri della propria famiglia biologica, e i soggetti pericolosi/non aderenti alla New Society possono subire sessioni di ricondizionamento in età adulta. Nella prima

stagione “Relaxation Cassettes”, narrata sotto forma di audiocassette di rilassamento di un centro di ricondizionamento, l’Istituto, reso dalla voce narrante Esther Wells (Janina Matthewson) chiede all’ascoltatore di svolgere esercizi di respirazione e fisici o di immaginare determinati scenari di visualizzazione. Seppure il *tu* sia effettivamente un personaggio a cui la voce si rivolge, l’interpellazione diretta garantisce quasi un’identificazione iniziale tra Oleta (il reale destinatario) e l’ascoltatore, chiedendo di situarsi nella sua condizione, e di diventare il recipiente della terapia. Il senso di intimità è contornato da una palpabile claustrofobia narrativa, descritta nell’oppressione carceraria dell’Istituto, come apparente nell’impossibilità di uscire dai limiti del medium della cassetta, e di infrangere il suo “copione” – la sesta cassetta, *For Oleta*, che rifiuta apertamente la loro struttura e i dettami dell’Istituto, chiedendo a Oleta di ricordare, e non dimenticare, deve essere necessariamente eliminata:

ESTHER: You have completed Cassette...what cassette is this? Six? Six, I guess. Go ahead and destroy this one. Tell your security nurse you lost it²¹⁸.

Ritorna ancora una volta, come in *Ars Paradoxica*, la presenza della cassetta come artefatto reale, che rimane costante in ogni stagione. La seconda, “Museum Audio Tours”, viene sviluppata sotto forma di audioguide appartenenti a diversi musei: anche in questo caso l’ascoltatore viene invitato a essere il recipiente come visitatore di diverse mostre dell’artista fittizia Claudia Atieno, le cui opere commentate dall’amica artista Roimata Mangakāhia (Rima Tea Wiata) fungono da strumento per contestualizzare elementi storico-sociali del mondo in cui la storia si situa, seguendo la vita di Atieno fino alla sua scomparsa e successiva morte. Ancora una volta, la voce di Roimata si rivolge a un ipotetico “tu”, ponendo continuamente domande al pubblico in ascolto, a volte innocue, a volte che intimano una riflessione più profonda sullo statuto della loro società, assumendo posizioni politiche critiche. In aggiunta, le discrasie presenti tra i dettagli delle prime e le ultime audioguide riguardanti l’ultimo incontro tra Claudia e Roimata, nonché il suo coinvolgimento emotivo, però, portano all’interrogazione della sua obiettività e affidabilità in un contesto che dovrebbe essere divulgativo – l’ultimo episodio, *The Karikari Contemporary Gallery (1986)*, una mostra sulla stessa Roimata narrata da Esther Wells, descrive come alcune delle guide non vengono mai distribuite pubblicamente, a causa della loro mancanza di standard professionali:

²¹⁸ Cranor, Jeffrey, e Matthewson, Janina, “Cassette #6: for Oleta”, *Within The Wires*, Night Vale Presents, 2016, <https://podcasts.apple.com/us/podcast/season-1-cassette-6-for-oleta/id1121391184?i=1000374704599>. [consultato il 20/06/2022]

ESTHER: I found documents that suggested Mangakāhia had recorded audio guides for 11 different museums, 9 of which are still running. I wrote to those 9 museums requesting copies of the cassettes. I received only 5 back, and according to 2 of those museums, they never distributed the recordings because they were not up to museum standards. I listened to the tapes. I would agree with that assessment. Particularly after Atieno's body was discovered, Mangakāhia let her opinions and emotions overwhelm her enviable depth of knowledge²¹⁹.

Il testo sottolinea inoltre, come per *For Oleta*, lo status paradossale delle cassette, le quali sono allo stesso tempo un audio perso (*lost media*), dall'accesso ristretto, o ancora cancellate, e audio propriamente ritrovato (*found audio*), che viene legittimato riacquistando la sua fisicità, sia come elemento testuale, che come elemento esperito nell'ascolto.

Il senso di dubbio è costante nella sesta stagione "Caregiver", dedicata alle note personali di un'infermiera che si prende cura di una signora nella sua abitazione privata, in cui la sospetta presenza di presenze sovranaturali nella casa porta a interrogare la realtà e la percezione di Cliodhna (Leah Minto). Lo stesso ordine di fruizione della storia può venire rimodulato, sempre con l'obiettivo di mantenere attiva la difficoltà nel discernere l'effettivo svolgimento delle vicende e le motivazioni dei personaggi: la quinta stagione "Voicemail", una serie di segreterie telefoniche di Indra (Amiera Darwish) alla sua ex compagna, viene infatti esperita al contrario, raccontando prima la fine della vicenda e da lì districando le cause.

Come si è osservato, in questi casi il filtro occupa dunque diverse funzioni: di strutturazione, in quanto offre in senso concreto una "cornice" che aiuta a dare un ritmo alla storia, una data sequenza che ordina gli eventi dall'apertura di una registrazione alla sua chiusura; di esaltazione dell'inaffidabilità del narratore o delle qualità dello storytelling, riprendendo le qualità tradizionali delle *frame stories* in campo letterario; di limitazione, che può essere o meno infranta, del punto di vista da cui si accede alla narrazione, anch'esso a sua volta elemento a favore del concetto di inaffidabilità; soprattutto, infine, il filtro serve a rimediare il podcast, a fingere di trasportarlo fuori da ciò che è, immedesimandolo in un medium altro, permettendo quindi di sperimentare con qualità diverse – su tutti, il caso di *Within The Wires*, che continua a rappresentare entità fuori da sé sempre differenti – pur lasciando apparente l'atto stesso –anche se mediato, *Within The Wires* continua comunque a operare come podcast, seguendo i suoi ritmi di rilascio.

²¹⁹ Cranor, Jeffrey, e Matthewson, Janina, "Cassette 10: Karikari Contemporary Gallery (1986)", *Within The Wires*, Night Vale Presents, 2018, <https://podcasts.apple.com/us/podcast/season-2-cassette-10-karikari-contemporary-gallery-1986/id1121391184?i=1000399410186> [consultato il 20/06/2022].

4.2.2 Il neorealismo dell'incorporazione di strumenti

Pur non adattando completamente cornici narrative, *Homecoming*, *Dark Woods* e *Blackout* si distinguono per inserire sequenze mediate all'interno delle loro rispettive narrative. In questo caso, non si crea una cornice vera e propria, ma telefonate, broadcast, e registrazioni si situano dentro l'universo narrativo, dove possono servire come meri strumenti, o a dare un livello di lettura ulteriore tematicamente correlata al podcast. *Homecoming*, al contrario delle serie che aderiscono più strettamente alle cornici – come ad esempio i limiti di credibilità delle registrazioni fuori dallo studio di Dr. Bright in *The Bright Sessions* durante la seconda e terza stagione, la cui contestualizzazione di cornice viene mantenuta risultando quasi forzata – situa l'atto della mediazione in un contesto realistico, adottando un formato ibrido suddiviso tra ciò che è filtrato e la narrazione situata nel presente. Di conseguenza, la chiarezza della voce, uno degli elementi portanti nei podcast appena trattati – dove è spesso fulcro del racconto, come in *The Amelia Project*, e quindi per essere un veicolo efficace non può essere “disturbata” da troppi suoni e, anzi, è essa che li evoca (eg. *Ars Paradoxica*) – viene rimpiazzata dalla creazione di un background sonoro più complesso e incerto, che mette in discussione l'atto comunicativo stesso. Questo risulta evidente nell'episodio pilota *Mandatory*, in cui la prima telefonata fra Heidi Bergman (Katherine Keener) e Colin Belfast (David Schwimmer) ha una qualità di ricezione pessima, viene costantemente interrotta da suoni fuoricampo dell'aeroporto in cui Colin si trova, e le loro voci continuano a sovrapporsi – questi elementi di fastidio allo scorrimento della narrazione rimangono costanti in tutte le loro telefonate, e compaiono anche in altri punti della trama, come il tentativo di dialogo tra Heidi e la madre di Walter Cruz in *Cipher*, accompagnato da suoni di lavori di cantiere. D'altronde, la difficoltà a istituire un contatto comunicativo genuino è una caratteristica costante in *Homecoming*, centrale a mettere in luce l'aspetto manipolatore dell'omonima iniziativa (le frequenti interruzioni di Colin alle proposte di Heidi, che, come Neil Verma osserva, rendono il loro ambiente claustrofobico, bidimensionale, e i suoi intenti disvelano una posizione di potere di genere²²⁰) e lo stridere delle personalità e obiettivi dei personaggi. Sempre in *Cipher* la madre di Walter Cruz offre un indiretto commentario sullo statuto della comunicazione nello show: “you still think we're having a conversation. We are not having a conversation”²²¹, indicando la negazione e il fallimento della comprensione; al “canale” comunicativo si impongono dunque blocchi e ostacoli provenienti dalla realtà esterna. Il canale può diventare anche completamente fabbricato e menzognero: nell'episodio finale *Job*, uno dei messaggi di Walter Cruz che Heidi riceve è in realtà un file editato dalla madre di Walter, composto di spezzoni delle

²²⁰ Verma, Neil, “The Arts of Amnesia: The Case for Audio Drama, Part Two”, cit. p. 13.

²²¹ Eli Horowitz e Micah Bloomberg, “Cihper”, *Homecoming*, Gimlet Media, 2017, <https://open.spotify.com/episode/6EEJB1vbjGZdgI7p15gbbY> [consultato il 20/06/2022].

registrazioni della voce di Walter che sono presenti nella prima stagione. Il documento contraffatto si comporta come un vero e proprio pezzo di *found audio*, che espone l'oggetto della registrazione dando al messaggio un significato nuovo.

Anche *Dark Woods* e *Blackout* incorporano altri media al loro interno. In *Blackout*, ritorna il ruolo della registrazione come confessione e di diario, anche se le registrazioni di Simon Itani virano per l'appunto sul diegetico, contestualizzando gli eventi che vengono ascoltati nel presente dell'ascolto da un punto nel futuro da cui Itani parla. Il secondo elemento mediato è la radio, in cui gli stessi concetti come l'inaffidabilità della narrazione ritornano: in *The Trial*, il broadcast di Simon Itani viene accusato all'interno della storia di non fornire un'accurata rappresentazione del blackout e finisce con l'essere co-optato, diventando una vera fonte di false informazioni una volta scritturato. Della radio vengono inoltre definite le sue caratteristiche: il broadcast di Itani è del genere di intrattenimento musicale, ricreando lo stesso formato di un brano che viene presentato (mai riprodotto per intero nel podcast), inframmezzato da spezzoni in cui Simon Itani si rivolge invece agli ascoltatori. Il focus si ha anche sulla natura stessa della radio, mettendo in discussione alcune caratteristiche chiave in senso metanarrativo:

SIMON ITANI: Dead air. That's the first thing you learn to avoid in radio. It creeps people out²²²

L'idea del silenzio, sebbene non sviluppata nel dettaglio dal programma, risulta pregnante e individua il contesto in cui si situa, dove sull'universo narrativo di Simon Itani è propriamente calato un "silenzio radio". La radio ritorna anche nella seconda stagione, nel personaggio di Wren Foster (Aja Naomi King), la cui conoscenza della *ham* radio è sia un legame al mondo dei radioamatori, sia risulta pratica fortuita nello scenario apocalittico in cui lo show si situa, dove queste figure possono tornare a essere fondamentali.

Anche l'utilizzo della mediazione in *Dark Woods* si situa puramente nel diegetico, in quanto esso è un mero strumento funzionale: sono svolte numerose telefonate tra i personaggi, si ascoltano messaggi di segreteria, compaiono notizie del telegiornale locale, e anche il formato della registrazione viene omaggiato, tramite gli appunti personali di ricerca di Miguel Aravalo (Anthony Jacques). Anche se non viene rappresentato con lo stesso debilitante realismo di *Homecoming*, l'audio mediato esprime la stessa urgenza di donare al *soundscape* maggiore profondità, di integrarsi con la storia come fattore ambientale, ed espediente per diversificare il canale di narrazione degli eventi. Un

²²² Conroy, Scott, "Dead Air", *Blackout*, Endeavor Content & QCODE, 2019,

<https://podcasts.apple.com/us/podcast/dead-air-s1e2/id1447513097?i=1000473058832> [consultato il 20/06/2022].

semplice esempio viene fornito nel primo episodio, *Over The Edge*, durante la rassegna stampa del consigliere Laura Romero (Monica Raymund), nell'intervento di Miguel:

MIGUEL ARAVALO: Hello! [[SFX: microfono che stride]] My name is –

LAURA ROMERO: Can you hold the microphone away from your mouth, please?²²³

La rappresentazione realistica dello stridio del microfono finisce col dare sostanza sonora all'ambiente, focalizzandosi momentaneamente sull'elemento che canalizza la voce, dando un senso di corporeità.

In questi casi citati dunque risulta centrale la presenza dell'oggetto di mediazione, che però non è più veicolo di una metanarrativa rimediata: esso viene inserito diegeticamente, le sue caratteristiche fisiche che vengono enunciate e diventano parte del background sonoro, non per confermare l'artefatto ritrovato come filtro narrativo, ma esso viene invece spesso utilizzato come elemento coadiuvante al realismo della narrazione.

4.2.3 Il rifiuto della cornice: ritorno al radio play classico e podcast cinematografico

Sebbene la cornice sia uno strumento praticato da una fetta di produzione per lo più indipendente, ciò non significa che altre modalità narrative siano in secondo piano. Neil Verma opera una distinzione tra una narrazione in stile “audio drama” da una in stile “radio drama” nella contrapposizione tra le scene mediate e quelle situate nel presente in *Homecoming*²²⁴. Questa differenza viene spesso portata avanti a livello anche formale nella modalità di costruire le proprie trame, ovvero come radio da un lato, e audio/podcast dall'altro attingano a diverse influenze ed esperienze culturali che ne determinano le caratteristiche superficiali²²⁵. La narrazione senza filtro ricalca dunque più da vicino la tradizione storica del radio drama e il radio play, che tendenzialmente vede meno l'uso dell'aspetto mediato. Seguendo il solco tracciato da questi, nelle produzioni contemporanee di podcast si tende a parlare anche di un aspetto “cinematico”, che caratterizza alcuni dei programmi analizzati. Questo privilegia un'attenzione al realismo negli effetti speciali, e una direzione delle scene più “visiva”, in cui l'azione viene informata dal dettaglio dei suoni piuttosto che essere esplicita dalle voci degli attori; la costruzione del sottofondo sonoro, come nel caso del

²²³ Pergolini, Daivd, “Over The Edge”, *Dark Woods*, Endeavor Content & Wolf Entertainment, 2021, <https://podcasts.apple.com/us/podcast/over-the-edge-episode-one/id1592717608?i=1000541085183> [consultato il 20/06/2022].

²²⁴ Verma, Neil, “The Arts of Amnesia: The Case for Audio Drama, Part Two” cit. p. 14.

²²⁵ Spinelli, Martin e Dann, Lance, *Podcasting: The Audio Media Revolution*, cit. p. 104.

formato ibrido di *Homecoming*, è ricca e complessa, in modo da avvicinarsi il più possibile alla realtà – nel caso di *Dark Woods*, ad esempio, il suono della foresta è effettivamente ciò che rappresenta e non una ricostruzione, dal momento che si tratta di registrazioni *ad hoc*²²⁶.

Dark Woods e *Blackout* sono assimilabili per l'approccio che intrattengono con il cinematografico, e propriamente la rappresentazione di scene di azione pura. Risultano dunque esemplari la cattura di Mark Ellis, Laura Romero e Arthur Hedley (Reid Scott) da parte dell'associazione criminale presente nel parco federale in *Yes or No* o la permanenza e successiva fuga di Hunter Itani (T. C. Carter) e i suoi amici dalla cabina di Dale (James Wellington) in *Safe Space*: lo sviluppo delle scene d'azione viene esperito con indicazioni vocali, che offrono una direzione delle scene, come la reazione sia in *Blackout* che in *Dark Woods* alla violenza rispettivamente nei confronti di Lincoln (Eian O'Brien) e di Arthur, a cui si aggiungono effetti sonori a segnalare i movimenti (eg. la corsa di Hunter e gli amici lungo il bosco, accompagnata dal suono dei loro passi e il fruscio delle piante; il corpo a corpo tra Hunter e Lincoln) e la presenza di oggetti (eg. i click della pistola in entrambi i podcast e i successivi spari).

Roanoke Falls invece, in completa opposizione a questi podcast, presenta come si è visto una narrazione audiolibro. Ogni azione svolta da Agnes (India Duprè) viene enunciata da lei stessa, creando un aspetto di verbosità che rompe la dinamicità dell'azione e può dunque definirsi anti-cinematica. L'utilizzo dei SFX che accompagna i movimenti, nonostante per livello di ricchezza e proprietà immersive sia sotto un profilo tecnico in linea con quello di *Dark Woods* e *Blackout*, aggiunge all'aspetto propriamente dinamico quello evocativo, le parole che suscitano il loro corrispettivo audio come accade anche nelle registrazioni di *Ars Paradoxica*.

Greater Boston ha una struttura *ensemble* volutamente più caotica e confusionaria che tende a sottolineare il suo aspetto comunitario e corale: come accade anche per *Wooden Overcoats*, la costruzione delle scene è qui più tradizionalmente legata alla performance degli attori nell'impostazione più "teatrale" che cinematografica delle scene, la quale non nega l'utilizzo di effetti sonori a dettagliare le azioni dei personaggi, ma mette in primo piano la voce. Come *Roanoke Falls*, e lo stesso *Wooden Overcoats*, inoltre, *Greater Boston* fa uso di una narrazione esterna delle azioni e reazioni emotive dei personaggi che determina la stessa percezione anti-cinematica, attraverso l'utilizzo di due voci narranti antagonistiche, il narratore (Alexander Danner) e Leon Stamatis (Braden Lamb). Il podcast introduce inoltre uno status di realtà sospesa: mentre le vicende narrate rientrano nella finzione narrativa, gli episodi lasciano uno spiraglio di ambiguità, dal momento che

²²⁶ White, "Peter, Corey Stoll, Monica Raymund & Reid Scott Star In Scripted Podcast 'Dark Woods' From Wolf Entertainment", *Deadline*, Novembre 21, 2021, <https://deadline.com/2021/11/corey-stoll-monica-raymund-reid-scott-podcast-dark-woods-wolf-entertainment-1234864594/> (ultimo accesso 06/05/2022).

vengono inframmezzati da interviste condotte dai creatori stessi a veri cittadini di Boston, spesso in legame a una tematica o filone di trama esplorati in quell'episodio – si tratta di una tecnica che va a sperimentare con l'audio drama stesso. L'immissione del reale, nella finzione del podcast, aiuta a confondere la linea che separa Boston dalla sua narrazione, esaltando e negando allo stesso tempo la sua aura di veridicità: le voci dei cittadini diventano essi stessi comparse del podcast, e allo stesso tempo la Boston fittizia va a coincidere con quella esistente.

Vi sono dunque tendenze contrastanti che suggeriscono come l'utilizzo del *framing device* non sia esclusivo nel podcasting, nonostante sia una pratica narrativa nativa – si tratta piuttosto di una ricerca identitaria ancora in corso, in cui spesso le tecniche vanno a ibridarsi. Anzi, la difficoltà nel mantenimento di una cornice spinge spesso alla sua stessa rottura, specialmente con l'espansione della narrazione. Nello stesso *Ars Paradoxica* diversi episodi adottano un approccio maggiormente dinamico, come ad esempio in *Jailbreak*, nel quale la regia si è interrogata sul creare scene d'azione che potessero essere “visibili” attraverso le orecchie senza perdere la loro comprensibilità o l'interesse dell'ascoltatore²²⁷:

MAGGIE ELBOURNE: You start climbing the tower. Knock on the railing once you're up. Then I'll cut the power.

[[SFX: Future Petra sneaks up the guard tower; “Clair de Lune” plays on the radio; Petra knocks on the tower, hops the railing into the tower room; the searchlight powers off; Petra strikes the chair out from under the guard; he comes to, draws his weapon; Petra kicks it away; they struggle; Petra slams the guard's head into a desk; Petra lifts the guard into a chair, gags and binds him]]

GUARD 3: [muffled shouting]

FUTURE PETRA: Oops! Sorry about that. Not about the gag. I didn't mean for your head to hit the desk that hard²²⁸.

Ogni suono viene qui realizzato secondo una coreografia, ogni passo dettagliato in sequenza in modo da essere distinto, trattandosi di un breve pezzo composto primariamente da SFX, con alcuni elementi (il picchiare sulla ringhiera, il bavaglio sulla guardia) che ricevono una conferma verbale solo prima e dopo l'azione vera e propria.

Viceversa, per quanto concentrate maggiormente sulla rappresentazione realistica, podcast come *Homecoming* o *Blackout* e *Dark Woods* non smettono di includere parti mediate, per quanto per

²²⁷ Williams, Wil, “A (written) oral history of “Ars Paradoxica””, *Wil Williams Reviews*, Dicembre, 13, 2019, <https://wilwilliams.reviews/2019/12/13/a-written-oral-history-of-ars-paradoxica/> (ultimo accesso 02/05/2022).

²²⁸ Stanton, Mischa, e Manning, Daniel, “Jailbreak”, *Ars Paradoxica*, The Whisperforge, 2017, <https://podcasts.apple.com/us/podcast/21-jailbreak/id1006173000?i=1000380663339> [consultato il 20/06/2022].

lo più diegeticamente integrate. Sebbene le due tendenze siano separate, convivono in uno spazio liminale in cui l'una può scivolare nell'altra. Ancora, podcast come *Blackout* adottano inoltre tecniche già associate al radio drama, come le sperimentazioni dei limiti della narrazione possibili tramite il medium audio: in *Chores*, Wren Foster affronta un'esperienza di pre-morte che porta a una rappresentazione dello spazio mentale, in cui il disvelarsi delle sue memorie fa dubitare della sua affidabilità come narratore. Queste istanze sono meno legate a una diretta rappresentazione della realtà, consentendo sia esplorazioni caratteriali più intime, sia di esaltare alcuni tratti personali tramite effetti sonori – mostrano dunque come l'assenza di una cornice non equivalga sempre solamente alla realizzazione di scenari realistici derivati da una concezione più “visiva” del medium, ma come si mantengano comunque le qualità immaginifiche dell'audio drama.

4.3 Le politiche di rappresentazione

Lo studio delle politiche di rappresentazione è diventato una sezione degli studi mediali, specialmente del criticismo in campo televisivo²²⁹: i contributi di Stuart Hall nei *cultural studies* inglesi in questo senso sono utili ad offrire una visione d'insieme da poter applicare poi nello specifico dei casi studio. Il punto di partenza sta nella definizione della cultura come costruito, un set di pratiche che consistono nella produzione e scambio di significati utilizzando il linguaggio come sistema di rappresentazione²³⁰. Il podcast narrativo, specialmente indipendente, si distingue per le sue pratiche di (auto)rappresentazione di posizioni minoritarie, integrandole come elemento tematico centrale alla narrazione, in modo simile alle pratiche di fan di riempire mancanze di testi mediali mainstream con le loro produzioni alternative²³¹. All'interno di un fandom, infatti, vengono compiuti processi trasformativi di appropriazione di un dato testo da parte di gruppi marginalizzati, in modo da rendere i testi originali più responsivi ai bisogni di queste comunità²³²: i processi si contraddistinguono per una ri-concettualizzazione dei testi in senso critico e inclusivo, situandosi all'interno di una cultura partecipativa in cui i gruppi marginalizzati possono mettere in campo la propria *agency* rispondendo ai testi di riferimento. Di conseguenza, i produttori di podcast narrativi indipendenti, pur slegati da

²²⁹ Kellner, Douglas, “Critical Perspectives on Television from the Frankfurt School to the Politics of Representation”, in Wasko, Janet (a cura di), *A Companion To Television* (2nda ed.), Wiley-Blackwell, Hoboken 2020, p. 26.

²³⁰ Hall, Stuart (a cura di), *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*, SAGE Publications, London 1997 p.2.

²³¹ Christian, Aymar Jean. "Fandom as industrial response: Producing identity in an independent Web series" in *Transformative Works & Cultures*, vol. 8, 2011, <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/250/237>.

²³² Jenkins, Henry, "Star Trek rerun, reread, rewritten: Fan writing as textual poaching." in Dines, Gail e Humez, Jean M. (a cura di) *Gender, Race, And Class in Media* (4ed.), SAGE Publications, 2015, p. 70.

un fandom di riferimento e dunque da un testo specifico si possono associare per l'affinità di situarsi in una posizione marginale rispetto alla narrazione dominante, ripescando e riappropriando più genericamente *topos* e generi narrativi tradizionali (lo sci-fi, il subgenere supereroistico, etc.). Sfruttando il loro ruolo di pro-am, rettificando i limiti in materia di rappresentazione dell'industria audiovisiva, e della produzione storica radiofonica, tradizionalmente istituzionalizzate, si pongono come costruttori del proprio linguaggio, tramite l'appropriazione degli strumenti produttivi. Il gesto si può osservare sia secondo un approccio semiotico che discorsivo dal momento che, da un lato, i podcast si preoccupano direttamente del *come* una pratica culturale viene rappresentata, e di come uno specifico linguaggio le assegni significato; dall'altro, assume un valore politico, valorizzando gli effetti della rappresentazione, il suo situarsi storicamente, e le dinamiche di potere che sussistono tra produttori e audience²³³, riprese anche dalla diegesi in varie declinazioni di cui si dirà tra poco. Ciò non significa sminuire né i progressi quali-quantitativi nelle politiche di rappresentazione in ambiti più istituzionali come ad esempio la produzione televisiva (i cui report svolti da GLAAD notano di anno in anno miglioramenti in merito alla presenza di personaggi LGBTQ e di colore²³⁴), né le pratiche inclusive che vengono messe in atto al loro interno, ma considerare la differente posizione in cui i podcaster si situano, che è per l'appunto slegata, senza deferenze – se non quelle agli stessi fan che partecipano economicamente al supporto dei programmi. Questa posizione più vicina alla propria audience – sia come creatori pro-am coinvolti in una situazione di produttori di UGC (legandosi alle origini del podcasting), sia come essi stessi spesso parte di gruppi marginalizzati – rispetto alla posizione di altri media conduce infatti a una percezione di “onestà”; i podcaster danno dunque l'impressione di distaccarsi dagli aspetti più performativi della rappresentazione inclusiva in ambito mediale e, non partendo da una posizione dominante, non circoscrivono la rappresentazione che offrono in un tentativo di “normativizzare” l'elemento altro. Lo spazio in cui i produttori interagiscono tra loro, inoltre, diventa esso stesso uno spazio di *produsage*, in cui partecipano collettivamente alla costruzione di uno spazio inclusivo. Le produzioni non indipendenti analizzate si situano tendenzialmente all'esterno di questo spazio di *produsage*, trovandosi pertanto legate più strettamente a un ambiente istituzionale e normativo, di cui, di conseguenza, ne riflettono anche le pratiche.

Le caratteristiche distintive in come i podcast indipendenti trattano tematiche di rappresentazione stanno principalmente nel superamento di *cliché* narrativi: vi è un allontanamento da stereotipi, da archi narrativi simpatetici incentrati unicamente sulla discriminazione e

²³³ Hall, Stuart (a cura di), *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*, cit. p. 6.

²³⁴ Glaad, “Where Are we on TV 2021-2022”, *Glaad*, <https://www.glaad.org/whereweareontv21> (ultimo accesso 25/05/2022).

vittimizzazione, dal percorso di accettazione della propria identità come solo punto di trama e tratto caratteriale, dalla tendenza a sacrificare personaggi appartenenti a minoranze (come i topos del *fridging*, o *bury your gays*, che consistono rispettivamente nell’uccidere personaggi femminili in genere con lo scopo di avanzare la *storyline* di un personaggio maschile, e nell’uccisione sproporzionata di personaggi LGBTQ in modo repentino, legata alla tradizione audiovisiva di censura di contenuti LGBTQ), o dall’antagonizzazione o ridicolizzazione dovuti all’assegnazione dello statuto di “altro”. D’altra parte, sotto il lato produttivo, vi è la presenza di un processo di casting volto alla formazione di un team di lavoro inclusivo, legandosi alla rinnovata sensibilità di dare opportunità a professionisti e di offrire rappresentazioni, per evitare pratiche quali il *white-washing* – fuori dal corpus analizzato, uno dei creatori di *Welcome to Night Vale*, Jeffrey Cranor, ha ad esempio scelto di trovare una voce più adatta della sua per il personaggio latinoamericano di Carlos²³⁵, mantenendo attiva la pratica anche per diversi personaggi successivi rappresentativi di minoranze. In aggiunta, il riconoscimento dei membri del fandom in narrative che li rappresentano è un ulteriore elemento di come opera l’inclusività in questi podcast: la mancanza stessa di referenze visive o caratteristiche fisiche manifeste per i personaggi dei podcast (si tratta, in fondo, di voci senza corpo) porta alla loro ricostruzione da parte del fandom, che nell’immaginare l’aspetto di un personaggio compie un atto di riappropriazione. Lauren Shippen in questo senso evita di offrire descrizioni fisiche dettagliate proprio per consentire a chi ascolta di interpretare liberamente l’aspetto dei personaggi²³⁶. Il fandom di *Welcome to Night Vale*, essendo stato tra i primi audio drama a guadagnare considerevole massa critica, è emblematico ed esemplare essendo tra i primi a porsi questioni critiche proprio sul formarsi di un’interpretazione unica e cristallizzata. Nel podcast, la rappresentazione della sua voce principale, il presentatore Cecil, è diventato un campo di scontro e di discussione sui limiti della libertà di rappresentazione: nel momento in cui si è contrastata l’accettazione di una percepita unica corrispondenza delle qualità della sua voce a quelle di un uomo bianco, una parte del fandom è andata a realizzare una maggiore diversità²³⁷.

²³⁵ Stobbart, Dawn, “‘Everything About Him Was Just Perfect.And I Fell in Love Instantly’: Life and Love in Welcome to Night Vale”, in Weinstock, Jeffrey Andrew (a cura di), *Critical Approaches To Welcome To Night Vale: Podcasting Between Weather And The Void*, Palgrave Macmillan, 2018, p. 27.

²³⁶ Zutter, Natalie, “Being Vulnerable Does Not Make You Weak”: Lauren Shippen on Podcast-to-YA-Love-Story The Infinite Noise”, *Tor.com*, Agosto 21, 2019, <https://www.tor.com/2019/08/21/lauren-shippen-interview-the-infinite-noise-the-bright-sessions/> (ultimo accesso 09/05/2022).

²³⁷ Stevens, Kyle, “Welcome to Night Vale’s Cecil Baldwin on Finding the Queerness in His Character”, *Slate*, Agosto 30, 2017, <https://slate.com/human-interest/2017/08/welcome-to-night-vales-cecil-baldwin-on-finding-the-queerness-in-his-character.html> (ultimo accesso 09/05/2022).

Lo status delle comunità marginalizzate nello specifico dei podcast indipendenti analizzati viene spesso rimodulato nello scontro esistente all'interno delle narrative tra un'istituzione dominante e la posizione "oppressa" occupata dai protagonisti: essa si pone al di fuori delle identità dei personaggi come membri di una minoranza, trattandosi di uno scontro ideologico – ovvero la loro oppressione non è una basata primariamente su razza, identità di genere, disabilità, religione o sessualità – ma allo stesso tempo le loro identità marginali diventano metaforicamente e intrinsecamente connesse allo scontro che portano avanti. *The Bright Sessions* e *Ars Paradoxica* hanno in questo senso un approccio simile: entrambi vedono la presenza di associazioni di stampo governativo/istituzionale, The AM e ODAR, i cui interessi divergono drasticamente con quelli dei protagonisti – si tratta dunque di una divergenza sulla base delle pratiche delle organizzazioni (le sperimentazioni su persone atipiche da un lato, l'abuso della tecnologia di viaggiare nel tempo e sperimentazioni su minori dall'altro). In *The Bright Sessions*, lo status di minoranza attribuito ai personaggi è legato, come spesso avviene nelle narrative supereroistiche, alle loro capacità speciali: esiste un certo livello di intersezionalità in come la narrativa collega strettamente le loro identità di supereroi alle loro diagnosi psichiatriche (i poteri hanno spesso come trigger traumi e problematiche già presenti, come per Sam e i suoi attacchi d'ansia), e, in secondo luogo, alle loro identità come membri di minoranze. Lo show prende inoltre in considerazione alcune narrative più tradizionali – il percorso di Caleb Michaels (Briggon Snow) di accettazione della sua sessualità e la sua prima relazione si inserisce all'interno dell'estesa trama orizzontale della lotta contro di *The AM*, come subgenere afferente al *teen drama*, e viene poi propriamente sviluppata all'interno del romanzo *The Infinite Noise*.

In *Ars Paradoxica* avviene consciamente una scelta di focalizzarsi sull'inclusività, dopo aver percepito una carenza nella prima stagione (considerata da Stanton e Manning "troppo etero" e "troppo bianca")²³⁸, portando alla graduale costruzione della trama di scontro tra ODAR e i cosiddetti "anchorites", cioè la fazione di minoranza volta a smantellare l'organizzazione. Con la sua ambientazione storica nel periodo della guerra fredda, inoltre, il contesto diventa apertamente ostile ai personaggi in senso più diretto e storicamente contestualizzato con la repressione maccartista: questo è evidente nell'episodio 24 *Dilemma*, in cui il personaggio di Esther Roberts (Katie Speed) viene messo sotto processo per accuse di essere filo-sovietica, e la sua duplice identità di donna ebrea (manifesta) e lesbica (celata) diventa uno strumento oppressivo:

ESTHER ROBERTS No? You think I haven't heard this line of questioning before? "Am I a Jew, or am I an American" – is this the horse upon which you wish to mount your prosecution, Mr. Cornish?

²³⁸ Williams, Wil, "A (written) oral history of "Ars Paradoxica"", cit.

[...] Is that the freedom our government works so hard to ensure? Freedom to be shoved into a choice between my blood and my beliefs? Do you think you're the first man who looks the way you do, to stand before a court and demand that answer from someone who looks the way I do? Because you aren't. Burn me to the ground if you wish, but at least have the stones to be explicit about why. I'm not here to plead the case of my humanity. I won't²³⁹.

Il discorso di Esther Roberts va a riflettere sul piano identitario il conflitto che accompagna l'intero podcast tra l'istituzione di ODAR (qui rappresentata da Mr. Hank Cornish) e i personaggi che soffrono delle conseguenze dell'abuso delle tecnologie di ODAR. Il discorso istituisce inoltre un senso di "simpatia" da parte del pubblico, riconoscendo la posizione paradossale della stessa Esther Roberts, la quale è sia oppressa che oppressore, in quanto, prima di finire sotto processo, aveva partecipato attivamente ad alcune delle pratiche più opinabili dell'organizzazione.

Greater Boston situa il suo scontro in un contesto più vicino al presente, rimodulando la realtà politica americana. La trama delle elezioni del sindaco ufficiale della municipalità di Red Line è uno scontro politico-ideologico che mette in primo piano uno scontro identitario. Ciò si riflette nelle posizioni di Charlotte Winzer-Coolidge (Summer Unsinn), già sindaco *ad interim*, rappresentante di una fazione moderata (tendenzialmente bianca), la cui sessualità (è sposata con una donna, hanno un figlio neonato) viene normalizzata, Isabelle Powell (Jessica Washington), donna afroamericana rappresentante della posizione più popolare, ampiamente contro le proposte politiche di gentrificazione di Red Line, e Emily Bepin (Sam Musher), caricatura politica dell'estrema destra e favorevole a "riqualificare" la metropolitana con il fine di attrarre grandi investitori scacciando la classe popolare. La minaccia e successiva vittoria elettorale di Bepin è ciò che conduce all'allearsi dei personaggi situati nelle fazioni opposte, mantenendo attivo lo scontro.

Un diverso approccio, coincidente con il trattamento di Charlotte Winzer-Coolidge in *Greater Boston*, sta per l'appunto nella normalizzazione dell'aspetto identitario, eliminando quindi anche le tracce dello scontro. Un discorso simile vale per *Wooden Overcoats*, in cui il sindaco e il reverendo, nonché l'aiutante tuttofare dei becchini Funn, Georgie Crusoe (Ciara Baxendale), non affrontano percorsi di accettazione, né i loro tratti caratteriali e archi narrativi si riducono solamente a un'esplorazione delle loro sessualità – questi personaggi non devono nemmeno affrontare lotte che rimodulano metaforicamente la lotta identitario. Allo stesso modo, *Within The Wires* crea una società per molti versi fallace ma utopica, in cui questioni di genere, sessualità, etnia, e religione sono concetti sorpassati. Il podcast sceglie proprio di sopprimere completamente ogni forma di discriminazione,

²³⁹ Stanton, Mischa, e Manning, Daniel, "Dilemma", *Ars Paradoxica*, The Whisperforge, 2017,

<https://podcasts.apple.com/us/podcast/24-dilemma/id1006173000?i=1000394558637> [consultato il 20/06/2022].

che porti anche alla soppressione della necessità di situare i suoi personaggi in un'area di "alterità". Infatti, nella necessità da parte della New Society di eliminare la famiglia nucleare si esprime di fatto il superamento di una società eteronormata; a sua volta, l'eradicazione di tutte le forme di violenza e la trasformazione degli stati in unità territoriali estese con lo scopo di prevenire il formarsi di ideologie nazionaliste conduce all'eliminazione di discriminazioni razziali. In questo modo, la maggior parte delle stagioni presenta elementi *queer* (eg. la storia di Esther e Oleta, o di Roimata e Claudia) che vengono integrati nella narrazione.

Gli show non indipendenti trattati hanno un approccio più altalenante. Si nota l'assenza completa di affrontare tematiche LGBTQ, mentre vengono inclusi personaggi femminili e di colore, e mantenute pratiche inclusive all'interno del casting. In *Dark Woods*, viene dato spazio a personaggi di origine latinoamericana e a un ragazzo autistico ma, sebbene il podcast voglia dipingere un contesto realistico, offre una realizzazione incompleta. Infatti, lo stesso personaggio di Miguel, sebbene interpretato da un attore neuro-divergente e vi sia un tentativo di normalizzazione della sua esperienza, viene rappresentato in modo incostante (il *topos* di un giovane autistico brillante, in questo caso uno scienziato ossessionato dalla sua ricerca, avendo nella sua ricerca accademica il punto di volta delle indagini di Mark; la sua dipendenza dai genitori dovuta alla sua condizione che non gli permette di vivere in modo indipendente), e viene infine sacrificato con lo scopo di reindirizzare Mark e acuire il suo senso di colpa nell'aver spesso ignorato Miguel, e nella sua incapacità di far fronte alla minaccia nel parco (realizzando uno sviluppo simile al *fridging*). D'altra parte, la rappresentazione dei personaggi latinoamericani, nonostante includa anche il consigliere Romero e la famiglia di Miguel, avviene per lo più relazionata al contesto delle operazioni criminali presenti nel parco, l'utilizzo della lingua spagnola nelle situazioni di maggiore tensione quasi volte a evocare un senso di alienazione e pericolo. In *Blackout*, all'infuori del suo cast principale più ristretto, i personaggi rimangono piuttosto abbozzati; si apre inoltre, con l'episodio speciale *Vale*, l'introduzione di una metafora sulla migrazione, nel momento in cui i protagonisti raggiungono lo stato del Texas, unico non colpito dal blackout. *Roanoke Falls*, invece, si focalizza solamente sulla trama della misoginia nei confronti di Agnes e la sua accusa di stregoneria, che non viene esplorata in profondità, ma presentata solo superficialmente e come stereotipo della donna-strega, con la costante ostracizzazione di Agnes nel villaggio di Roanoke da parte della famiglia e i concittadini.

Homecoming offre a sua volta una rappresentazione più dettagliata nello sbilanciamento dei poteri basato sul genere, rappresentando accuratamente uno scenario sessista, per cui il personaggio di Heidi viene costantemente screditato: il tono di Colin nei confronti di Heidi durante le loro telefonate è sprezzante, mette da parte le sue genuine preoccupazioni volte a migliorare lo stato dei loro pazienti e le nasconde informazioni significative sulla natura dell'iniziativa *Homecoming* fino

alla rivelazione sul finale della prima stagione. Il momento in cui questo ruolo di potere viene per un momento rovesciato avviene nella seconda stagione, quando in *Terminated* Aubrey Temple (Amy Sedaris) utilizza lo stesso tono contro Colin nel momento del suo licenziamento²⁴⁰. Il modo sottile e indiretto in cui la discriminazione opera in queste scene è volto però quasi a cogliere le idiosincrasie dell'iniziativa *Homecoming*, che tende a replicare le sue dinamiche di sessismo come espressione di potere: sempre in *Terminated*, Aubrey Temple adotta la stessa retorica sminuente nei confronti di Heidi; ancora, in *Timeout*, la scena telefonica tra Heidi e Becky Murdo (Alia Shawkat), la segretaria di Ms. Temple, mostra come la possibilità di una genuina interazione positiva tra due donne in posizione paritaria (entrambe manipolate in passato da Colin, entrambe in una posizione deferente e secondaria nell'iniziativa), ancora una volta, si risolve invece di una situazione manipolatoria.

I programmi indipendenti, dunque, risultano più articolati e diversificati nelle loro pratiche. Utilizzano infatti narrazioni che spesso pongono come obiettivo stesso di attuare politiche di rappresentazione, attraverso diverse meccaniche: da un lato, come in *Ars Paradoxica*, *The Bright Sessions* e *Greater Boston*, si mantiene il concetto dell'oppressione e dello scontro, anche se viene ripensato, e intersecato alle questioni politico-ideologiche-morali della lotta rappresentata in questi podcast; dall'altro, nei casi di *Within The Wires*, o anche *Wooden Overcoats*, avviene invece una completa normalizzazione, in cui la rappresentazione è dato di fatto incontestato e il fulcro del conflitto, quando presente, risiede altrove, dirottato su altri punti di trama. Quelli di afferenza non indipendente studiati, invece, si rivelano più incostanti. In questo caso, le rappresentazioni offerte spesso non sono centrali allo sviluppo delle narrazioni, e di conseguenza non vengono sempre curate nel dettaglio.

4.4 La serialità: podcast a confronto con la 'complex tv'

Nello sviluppo televisivo, che si vuole qui considerare come interessante possibile punto di confronto, nasce una serialità "complessa" intorno agli anni '90 che rompe con le tradizioni seriali precedenti, complessità che può situarsi anche all'interno del podcast narrativo. Si tratta infatti dello sviluppo di un equilibrio variabile tra elementi seriali ed elementi episodici²⁴¹, che abbandona la tendenza alla sola realizzazione di trame autoconclusive. La gestione della complessità televisiva si va a modulare attraverso quattro variabili principali, ossia mondo narrativo, personaggi, eventi, e temporalità²⁴², la cui combinazione porta alla diversificazione di programmi complessi, mostrando come non esista una formula unica di superamento dell'episodicità. Un elemento particolarmente

²⁴⁰ Verma, Neil, "The Arts of Amnesia: The Case for Audio Drama, Part Two", cit. pp. 13-14.

²⁴¹ Mittell, Jason, *Complex Tv: Teoria e tecnica dello storytelling delle serie TV*, Minimum Fax, Roma 2015, p. 47.

²⁴² Ivi, p. 53.

rilevante è inoltre la comprensione delle regole che governano un universo narrativo, che contengono le informazioni riguardanti la complessità di un programma, come ad esempio l'impatto che determinati eventi hanno sulla trama e la coerenza con cui le loro conseguenze vengono mostrate influenzano le aspettative dell'audience.

Lo sviluppo di trame seriali, come si è sottolineato, non è esclusivo al podcasting ma ha anzi i suoi precedenti nella radio. Esistono infatti due tendenze, sia seriali che autoconclusive, che vengono riesumate: da un lato, vi è l'eredità dei radio drama antologici, che vedono il mantenimento solo di un filone tematico o un genere introducendo storie sempre nuove, adattate da altre fonti o meno; dall'altro, vi è l'elemento seriale che viene introdotto dalle sitcom e soap radiofoniche. Ciononostante, anche la serialità delle sitcom mantiene spesso tratti episodici, e tende ad avere una strutturazione semplice, data la necessità di mandare in onda episodi settimanalmente per anni, portando a un numero di episodi piuttosto consistente in cui la realizzazione di trame lineari e continuative risulta complicato (*The Archers*, che è ancora in onda, conta più di 11000 episodi; oppure i radio drama classici, come *Gunsmoke* che ne ha quasi 500). Nel podcasting si è mantenuta la tradizione antologica (*The Truth*, *The No Sleep Podcast*, *Uncanny County*, etc.), o un bilanciamento di trame episodiche a sviluppi orizzontali (*The Magnus Archives*, *Welcome to Night Vale*, etc.), sebbene gli show analizzati sviluppino tratti maggiormente serializzati, e, a eccezione di programmi come *Welcome to Night Vale*, i programmi seriali tendono ad avere una durata stagionale più contenuta, e a esaurirsi e concludersi.

Il podcast, al contrario della televisione, possedendo una storia più breve, di cui l'audio drama è solo una sua nicchia, nasce anche con una definizione più netta, prendendo sì, ispirazione dai serial radiofonici rimediandoli (pur dimentica delle sue radici), ma anche direttamente dall'industria televisiva. Una caratteristica che però tuttora separa televisione e podcasting è la modalità di rilascio dei programmi, che ha una profonda influenza su come una serie viene concepita: a differenza della televisione che ha accolto il rilascio simultaneo, infatti, il podcasting, mantiene il suo metodo tradizionale di rilascio cadenzato, tendendo a evitare la fruizione simultanea di tutti i propri episodi, che quindi genera un differente concepimento a monte dello sviluppo sequenziale degli eventi. Le durate degli episodi, inoltre, non avendo limiti storici dovuti al broadcasting, sono naturalmente più variabili della televisione, anche se quest'ultima ha trovato maggiore flessibilità nello streaming. I podcast presenti nel corpus, inoltre, hanno tutti un rilascio stagionale, con pause di produzione tra le stagioni, sebbene esista anche in questo caso estrema varietà nella cadenza di rilascio e durata delle varie stagioni, anche internamente a un unico programma. Sussiste inoltre la tendenza nei podcast, perlomeno indipendenti, di focalizzarsi di più sulla costruzione della psicologia dei personaggi che sul mostrare gli eventi, in relazione alla natura del medium audio e la sua maggiore difficoltà a

realizzare scene puramente d'azione²⁴³; in questo senso, l'interazione tra personaggi e la tendenza alla narrazione dei podcast narrativi si prestano inoltre al decostruire le reazioni dei personaggi a una data situazione.

The Bright Sessions, *The Amelia Project* e *Wooden Overcoats* sono i più legati a un formato episodico, mantenendo questo fattore più aperto rispetto ad altri podcast i cui eventi sono più distintivamente serializzati come *Blackout* o *Dark Woods*. *The Bright Sessions* e *The Amelia Project* incorniciano la propria narrazione in “casi della settimana”, i pazienti di Dr. Bright e i clienti di Amelia, che offrono un'introduzione episodica alla trama, per poi serializzarsi lungo la via, uscendo dal formato iniziale e portando avanti una narrazione puramente serializzata, o rimodulando il caso settimanale secondo nuove condizioni (ad esempio le interviste nella terza stagione di *The Amelia Project*, che si svolgono in un carcere russo). In *Wooden Overcoats* l'azione è perlopiù guidata dai personaggi, e nel loro sviluppo psicologico risiede l'elemento seriale proprio – le trame, pur avendo elementi di continuità che scuotono lo status quo, sono generalmente episodiche, il loro scheletro che tende a ripetersi (un evento della settimana come un funerale catalizza l'azione, i protagonisti, solitamente i becchini Funn, se ne interessano, l'evento settimanale raggiunge proporzioni ridicole e disastrose, un intervento in extremis riporta la situazione alla normalità). Lo show dunque appare il meno preoccupato con il mantenimento di un filone narrativo disteso orizzontalmente lungo gli episodi che determini cambiamenti drastici: Piffing Vale, nonostante le vanità del suo sindaco, rimane sempre ironicamente un villaggio, non una cittadina, e le due onoranze funebri continuano a esistere e competere quasi fino alla fine del programma. Però allo stesso il mutamento avviene all'interno della psicologia dei suoi personaggi, e di conseguenza nelle loro relazioni interpersonali: l'allontanarsi graduale dalla rancorosa competizione contro Eric Chapman da parte dei becchini Funn permette il loro evolversi come persone, migliorando i loro rapporti e la gestione della loro azienda, e, a sua volta, il distacco di Eric Chapman dall'azienda lo porta ad andare oltre la sua maschera di perfezione proiettata inizialmente.

Greater Boston possiede una formula meno netta in cui vi è lo scivolare da una trama all'altra, da un personaggio all'altro in un continuo intrecciarsi di situazioni e caratteri. Come anche *The Amelia Project* e *The Bright Sessions* nelle loro stagioni successive a quella introduttiva, anche *Greater Boston* va a bilanciare gli equilibri tra seriale ed episodico, lasciando ampio spazio ai personaggi di esistere portando allo stesso tempo avanti delle trame interpersonali intricate.

²⁴³ Champion, Edward, “Audio Drama Sunday: The Bright Sessions, A Conversation with Lauren Shippen”, *Reluctant Habits*, Maggio 22, 2016, <http://www.edrants.com/audio-drama-sunday-the-bright-sessions-a-conversation-with-lauren-shippen/> (ultimo accesso 27/05/2022).

I programmi non indipendenti analizzati rispecchiano forse una serialità più vicina a quella che viene sviluppata dalle forme televisive contemporanee, perlomeno nella specifica presenza di ritmi più serrati e stringati, con stagioni tendenzialmente più brevi: queste si concentrano più sulla risoluzione della trama rispetto alla caratterizzazione, e utilizzano ogni episodio come mattone che costruisce gli eventi fino alla loro risoluzione finale. La tendenza all'azione determina infatti una minore attenzione allo sviluppo caratteriale, che risulta dunque più archetipico o semplificato: in *Blackout*, ad esempio, alle voci meglio definite di Simon Itani e Wren Foster, si affiancano spesso personaggi che, pur ricevendo una parte non indifferente di *screen time*, mancano dello stesso spessore; le rispettive famiglie vengono poste in situazioni drastiche a cui devono rispondere, e la narrazione spesso si preoccupa più dei passi che devono prendere per poter avanzare la trama principale. Similmente in *Roanoke Falls*, l'oggetto si concentra interamente nella ricerca delle cause sovranaturali della morte di alcuni coloni di Roanoke: i personaggi vengono tratteggiati con tratti elementari e stereotipati, per la maggior parte antagonizzanti la protagonista Agnes. *Homecoming*, nel suo formato ibrido, consente invece di dare maggior respiro ai propri personaggi, come accade nelle sedute di Heidi Bergman e Walter Cruz, ma anche nelle stesse conversazioni tra Heidi e Colin: il podcast, pur portando avanti la trama di fondo delle pratiche dell'iniziativa, sviluppa uno scontro e contrattazione verbale costanti che, più delle indagini su *Homecoming*, sono l'effettivo centro della serie.

4.5 Paratesti ed estensioni transmediali

All'interno del corpus diversi podcast hanno sviluppato contenuti extra come espansione del loro universo narrativo. Seguendo la definizione di Henry Jenkins, si tratta de “il processo in cui gli elementi che costituiscono una fiction sono sistematicamente dispersi su varie piattaforme, allo scopo di creare un'esperienza di intrattenimento unificata e coordinata”²⁴⁴. Un processo di dispersione, dunque, che viene facilitato e coadiuvato dal fenomeno della convergenza mediale: nel momento in cui uno stesso prodotto si rende fruibile su più dispositivi, anche la sua narrazione può venire frammentata in più pezzi, coinvolgendo l'audience in un'esperienza idealmente multidimensionale e complessa. Nel podcast narrativo, spesso l'estensione non esce dal medium di origine del podcasting, scegliendo di generare materiale aggiuntivo sempre nello stesso formato; talvolta, però, si realizzano estensioni in altri media, che nel corpus analizzato si traduce in libri, playlist musicali, o documenti digitali fittizi. Ciò che si denota è come la tendenza alla creazione di paratesti e vere e proprie

²⁴⁴ Jenkins, Henry, "La vendetta dell'unicorno origami. Sette concetti chiave del transmedia storytelling." in Link 9, 2010, p.18.

estensioni transmediali sia perlopiù legata alle produzioni indipendenti, mentre quelle professionali rimangono legate al testo principale senza sconfinamenti, puntando piuttosto a un possibile adattamento audiovisivo (*Dark Woods*, produzioni *QCODE*), che quindi non espande l'universo narrativo (anche se, nello specifico caso di *Homecoming*, si nota come la seconda stagione ha subito dei significativi mutamenti rispetto al podcast, affrontando una trama diversa che espande sulla narrazione originale). Il fenomeno può essere giustificato dalla necessità di ricevere supporto finanziario da parte dei podcast indipendenti che aderiscono al modello Patreon, conducendo alla produzione dei contenuti esclusivi, d'altra parte sono fattori contingenti la maggiore incertezza e flessibilità dei tempi di produzione – talvolta, mini-episodi vengono realizzati per impossibilità di produrre episodi completi per mancanza di tempo e fondi o per altre cause esterne, come il rallentamento della produzione di *The Amelia Project* a cause delle misure di lockdown nel 2020²⁴⁵. I podcast professionali, al contrario, poiché vengono realizzati da studi di produzione che finanziano i progetti, non si ritrovano a dover colmare un bisogno economico producendo contenuti ulteriori.

I contenuti extra si distinguono in contenuti gratuiti e contenuti a pagamento; data la natura *freemium* dei podcast odierni, è possibile che un podcast li produca entrambi, come *Wooden Overcoats*. I primi vengono generalmente distribuiti come forma di intermezzo tra stagioni e si possono anche considerare parte del testo principale, in quanto espandono l'universo e soprattutto i suoi personaggi, seppure non sempre hanno rilevanza nelle trame principali (questo è il caso di *Wooden Overcoats* e *Greater Boston*); i secondi sono invece accessibili tramite Patreon o acquisto/donazione (*Within The Wires*, *The Amelia Project*, *The Bright Sessions*, gli speciali di *Wooden Overcoats*, parte dei minisodes di *Ars Paradoxica*). In questa sede si vuole analizzare in particolare tre tipi diversi di creazioni paratestuali a cui i podcaster si possono affidare: per primo, i contenuti extra presenti sul Patreon di *The Amelia Project*; in secondo luogo, *The Intrusion*, l'episodio crossover tra *The Bright Sessions* e *Ars Paradoxica* rilasciato come parte delle loro *feed*; infine, il romanzo *You Feel It Just Below The Ribs* (2021), volume che va ad approfondire il *worldbuilding* di *Within The Wires*.

La differenziazione che Jason Mittel offre nella sua analisi delle estensioni paratestuali in *Lost* e *Breaking Bad* può essere utile per come queste operano nel podcasting e negli esempi scelti, offrendo un'ulteriore distinzione: Mittel postula l'esistenza di scenari "what is" e scenari "what if", ossia da un lato la creazione di narrazioni canoniche in grado di offrire squarci aggiuntivi e coerenti con la trama principale per ricostruire l'immagine unificata e totale del prodotto, dall'altro l'ipotizzare

²⁴⁵ The Amelia Project, "Release Schedule", *The Amelia Project*, <https://ameliapodcast.com/release-schedule> (ultimo accesso 15/05/2022).

situazioni alternative in cui vengono esaltati i personaggi e colto il mood della storia, più che i suoi punti chiave di trama²⁴⁶. A fronte dell'analisi proposta ci pare che entrambi gli scenari vengono equamente sviluppati dai podcast analizzati.

The Amelia Project aderisce al modello *freemium* di Patreon applicando un metodo di pagamento “per episodio”, con un totale di 514 sostenitori a giugno 2022²⁴⁷. All'interno del secondo livello di abbonamento “There’s always time for a story.” (4.50€+IVA per episodio), è possibile accedere a tutti i contenuti extra di natura paratestuale che il podcast ha creato durante la stagione corrente e le passate. I contenuti si suddividono in due categorie: da una parte contenuti audio, che comprendono mini-episodi bonus nella seconda (8) ed episodi nella terza (4) stagione, e la miniserie *The Alvina Archives*, realizzata durante la quarta stagione; dall'altra contenuti grafici e di lettura, ossia una serie di *case files* dei clienti di Amelia della prima stagione (a questi si aggiungono inoltre versioni senza pubblicità degli episodi regolari, e il *Cocoa Corner*, una serie di livestream in cui il cast pubblica *Behind the scenes*, o performance in diretta). Questi ultimi tendono a raccontare gli avvenimenti posteriori alla fine degli episodi, svelando come i diversi casi di inscenamento della morte dei clienti si concludono – normalmente negli episodi del podcast vengono discussi il piano di scomparsa, e la nuova identità che il cliente assumerà, ma non se ne ascolta l'esecuzione. Si tratta di fascicoli con documenti dattilografati dall'*Interviewer*, che offre un report minuto per minuto delle missioni. Pur essendo documenti scritti e descrittivi (l'*Interviewer* menziona proprio di avere con sé una macchina da scrivere), il loro minutaggio preciso, la presenza di diverse trascrizioni di conversazioni al loro interno e la tendenza dell'*Interviewer* a descrivere gli avvenimenti come se stesse conversando, divagando e lasciando dentro interiezioni o espressioni onomatopoeiche, dà quasi l'impressione che i testi potessero essere creati per l'ascolto, e il testo dattilografato ne fosse per l'appunto solo una trascrizione. Gli episodi realizzati durante le stagioni successive, invece, si vanno a situare come intermezzi, sviluppando scene interstiziali che non potrebbero altrimenti trovare spazio all'interno degli episodi veri e propri: si tratta di sedute extra dal carcere russo con l'*Interviewer* nella terza stagione (eg. *Marya & Daria*), di episodi background volti ad approfondire gli agenti segreti inglesi e americani che iniziano le loro indagini su Amelia Project (eg. *That Kind of Case – Cole Minisode*, sugli agenti inglesi Cole e Haines, in cui commentano episodi passati della trama principale, e *Bubble Bath*, dedicato invece al primo incontro tra le due agenti americane della CIA), o di brevi interazioni tra l'*Interviewer* e la collega Alvina (Julia C. Thorne). Hanno in genere durate variabili, che vanno da qualche minuto, a episodi interi da 15-25 minuti, seppur siano durate comunque sempre più brevi di

²⁴⁶ Mittell, Jason, *Complex Tv: Teoria e tecnica dello storytelling delle serie TV*, cit. pp. 512-513.

²⁴⁷ “The Amelia Project”, *Patreon*, <https://www.patreon.com/ameliapodcast> (ultimo accesso 20/06/2022).

quelle del podcast, che talvolta supera i 30 minuti. *The Alvina Archives*, la miniserie esclusiva rilasciata durante la quarta stagione, ha una maggiore coesione tematica interna, raccontando sotto forma di prequel l'inizio della collaborazione di Alvina con Amelia Project, prima dell'inizio del podcast. Nonostante il loro situarsi in spazi secondari, le varie estensioni su Patreon si possono considerare prodotti paratestuali "what is", che hanno allacciamenti diretti alla trama principale, offrendo informazioni aggiuntive che la completano o approfondiscono – nel caso dei fascicoli della prima stagione, letteralmente chiudono il filone aperto dagli episodi del podcast sotto forma di epilogo.

The Intrusion, rilasciato pubblicamente nel settembre 2016, è un caso differente, in quanto consiste in un episodio speciale realizzato tramite una collaborazione dei team di *Ars Paradoxica* e *The Bright Sessions*, e la sua funzione è sia di omaggio reciproco, sia di punto di connessione e promozione nei rispettivi pubblici d'ascolto – Mischa Stanton ha citato il *crossover* come uno degli elementi che ha cementificato la presenza di *Ars Paradoxica* nella nuova ondata di audio drama²⁴⁸. Si tratta inoltre di una rappresentazione tangibile dello spirito collaborativo e supportivo dei podcaster indipendenti. Il contenuto dell'episodio consiste in un breve incontro tra Samantha "Sam" Barnes (Lauren Shippen, *The Bright Sessions*) e Anthony Partridge (Robin Gabrielli, *Ars Paradoxica*): durante uno dei suoi viaggi la prima si ritrova accidentalmente nella "CAGE", l'ufficio a-temporale da cui Anthony porta avanti il suo lavoro per ODAR. Sebbene l'episodio in sé cerchi una plausibilità nei rispettivi universi narrativi – la capacità di Sam di viaggiare nel tempo si combina al luogo sospeso, collocato fuori dallo spaziotempo in cui Anthony è stazionato, permettendo un incrocio tanto unico quanto improbabile tra i due mondi altresì divisi – e si colloca all'interno di specifici punti delle trame dei due podcast corrispondenti agli episodi che stavano venendo rilasciati (nella seconda stagione di *Ars Paradoxica* e tra la seconda e la terza di *The Bright Sessions*), evita di scendere troppo a fondo nelle meccaniche dell'incontro, chiedendo un certo livello di sospensione dell'incredulità superiore agli episodi canonici. Situandosi all'interno di due narrazioni già avviate, questo prodotto che espande e collega i due universi non risulta dunque fruibile liberamente, ma richiede la conoscenza di almeno di uno dei due podcast, seguendo serialmente il rilascio degli episodi. Inoltre, l'operazione svolta si presta alla definizione di "molteplicità" proposta da Jenkins²⁴⁹, dal momento che si tratta di un approfondimento di uno scenario di contatto ipotetico che dà ai suoi due protagonisti la possibilità di essere entrambi osservatori esterni l'uno dell'altra: in particolare, risulta una rappresentazione efficace soprattutto della solitudine e disperazione di Anthony vista da un attore

²⁴⁸ Williams, Wil, "A (written) oral history of "Ars Paradoxica"", cit.

²⁴⁹ Jenkins, Henry, "La vendetta dell'unicorno origami. Sette concetti chiave del transmedia storytelling." cit. p. 21.

esterno come Sam, la quale è solo un passante, che può empatizzare con quel senso di solitudine che solitamente caratterizza i suoi viaggi temporali ma non può offrire soluzioni che romperebbero le rispettive trame. Nonostante non offra particolari informazioni o indizi che sviluppino le trame di appartenenza in modo significativo, l'episodio diventa un'occasione di studio delle caratterizzazioni dei personaggi nelle loro interazioni, situandosi come "what if".

You Feel it Just Below The Ribs funziona come un'espansione transmediale nel senso più tradizionale. Il volume traccia una linea di origine con il podcast, ma può essere esperito in maniera autonoma: entrambi i prodotti possono infatti operare intercambiabilmente come punto di ingresso della narrazione, e non è necessaria una conoscenza pregressa per leggere il romanzo. Il testo si struttura secondo gli stessi principi del podcast, mantenendone dunque toni e tematiche: l'intero romanzo viene trattato come il manoscritto ritrovato della dottoressa Miriam Gregory (creatrice delle pratiche terapeutiche e dell'Istituto alla base delle cassette della prima stagione), editato e pubblicato da Yuratin Press, una casa editrice indipendente fittizia. La cornice del *found audio* del podcasting viene qui restituita ai suoi precedenti storici in campo letterario, creando un circolo chiuso: tornando ad essere un manoscritto ritrovato, *Within The Wires* si ricorda delle proprie origini. L'intero romanzo si interroga, come il podcast, sulla credibilità delle voci narranti, ribaltando l'utilizzo del manoscritto ritrovato come acconto di verità. Si crea infatti uno scontro tra i due protagonisti, Dr. Gregory e l'editore senza nome, lasciando uno spiraglio di ambiguità – i fatti raccontati dalla protagonista sono corroborati soprattutto dalle prime tre stagioni del podcast, ma allo stesso tempo le note editoriali suggeriscono un'effettiva modifica e narrativizzazione degli eventi, annotando errori e tentando di ricostruire la veridicità del resoconto. La stessa figura dell'editore opera su due livelli: presa superficialmente, la sua voce condanna le falsità di Dr. Gregory e aderisce in modo genuino ai dettami della *New Society*; nel momento in cui si considera il contesto di censura della *Society*, però, le critiche iperboliche dell'editore nei confronti di Dr. Gregory, e l'intimazione al lettore di bruciare il libro stesso nell'epilogo possono diventare una forma di autocensura e protezione, che consente la pubblicazione del testo integrale, ma solo nel momento in cui il contenuto viene apertamente condannato. Il romanzo è, in termini di analisi paratestuali, un classico esempio di una narrazione "What is", provvedendo a fornire elementi chiave della storia dell'universo alternativo che completano le informazioni già disponibili nel podcast originale. Pur lavorando sempre all'interno della limitazione del documento ritrovato, riesce infatti ad offrire una contestualizzazione più completa, e a creare sia una maggiore possibilità di immersione sia uno spunto ulteriore per una catalogazione enciclopedica dello svolgersi della storia di questo universo²⁵⁰.

²⁵⁰ Jenkins, Henry, "La vendetta dell'unicorno origami. Sette concetti chiave del transmedia storytelling.", cit. p. 24.

4.6 Conclusioni

Andando a osservare i casi studio selezionati, la varietà che emerge nella piccola frazione di podcast rispetto alla ricchezza degli audio drama contemporanei porta a problematizzare l'assunzione iniziale delle tre caratteristiche chiave della cornice, ovvero l'attenzione all'inclusività, e le storie di genere data nel terzo capitolo, poi qui espansa con un'analisi sulla serialità e la realizzazione di estensioni paratestuali. Si potrebbe postulare come le categorizzazioni individuate portino a distinguere tendenzialmente le produzioni indipendenti da quelle professionali, facendo quindi risalire a un differente processo di realizzazione anche una differente gestione degli aspetti contenutistici, ma il quadro generale non è del tutto così netto da poter far valere universalmente tale posizione, né sufficientemente espanso per quanto riguarda la programmazione qui analizzata. All'interno del corpus analizzato è possibile però cogliere comunque alcune tendenze significative. Il punto di riflessione più nettamente identificabile è sicuramente la transmedialità: nel momento in cui si considera il podcast l'elemento centrale, e non secondario, della creazione dell'universo narrativo (ci si focalizza sul podcast come elemento centrale della narrazione in quanto si è già notato come esistono podcast professionali parte di un universo narrativo già esistente, cfr. 3.4, i podcast indipendenti scelgono sia per necessità economiche (Patreon), ma anche come pura occasione di espansione del proprio *worldbuilding*, come nel caso dei romanzi pubblicati da diversi podcaster, di sviluppare contenuti extra, mentre quelli professionali analizzati preferiscono puntare a possibili adattamenti televisivi del proprio IP, sfruttando i propri legami più diretti con l'industria televisiva, come nel caso di *Endeavor Content* e di *QCODE*.

Anche studiando i testi sotto una prospettiva di politiche di rappresentazione è possibile offrire la stessa categorizzazione per leggere lo scenario in questione. In materia di rappresentazione LGBTQ, i podcast professionali studiati si disinteressano completamente, mentre presentano personaggi di colore e neurodivergenti, seppur senza mettere le loro identità al centro della narrazione, o cadendo talvolta in stereotipi. Al contrario, lo scenario indipendente pone l'identità marginale al centro dello scontro (*Ars Paradoxica*, *The Bright Sessions*, *Greater Boston*) o la presenta normalizzandola completamente (eg. *Within The Wires*).

Il punto che consente di osservare il maggior grado di ibridazione sta nella costruzione di una cornice narrativa, non per la mancanza di una separazione tra podcast indipendenti e non – quelli professionali tendono a non adottare filtri e preferiscono utilizzare l'elemento di mediazione in senso diegetico – ma piuttosto per la varietà che si presenta all'interno degli stessi podcast indipendenti, i quali non solo si dedicano alla nuova tendenza nativa della cornice narrativa, ma prendono anche come riferimento più o meno conscio il radio drama classico (uno su tutti, *Wooden Overcoats*), e

dimostrano difficoltà a mantenere una cornice pura in favore di una narrazione più aperta (*The Bright Sessions*, *Ars Paradoxica*). Pur essendo un elemento centrale dei podcast odierni di afferenza indipendente di maggior successo il *framing device* non è dunque un elemento universale, né la sua applicazione avviene in modo uniforme e derivativa. Allo stesso tempo, anche nelle produzioni professionali, in cui si riscontra maggiormente l'assenza di filtri, ritorna la tradizione del radio drama nella scelta di scene che mettono alla prova una rappresentazione fedele e "visuale" della realtà (le allucinazioni in *Blackout*), mostrando come l'elemento "cinematico" possa diventare funzionale a rappresentazioni non reali e fantastiche.

La serialità rappresenta invece un tratto d'unione all'interno del corpus analizzato. Sebbene con la presenza di variazioni interne, tutti i podcast presentano diversi gradi di serializzazione complessa, con i podcast professionali maggiormente focalizzati sull'elemento della trama (e della risoluzione del mistero catalizzatore le cui conseguenze sono vissute dai personaggi) rispetto a una trama condotta dai personaggi, come è il caso dei podcast indipendenti – l'approccio maggiormente cinematografico rispetto a quello descrittivo collabora infatti a inasprire questa percezione.

È possibile dunque affermare come le linee di distinzione tra podcast indipendenti e prodotti dipendenti da studi di produzione professionali siano ben individuabili, sebbene non in maniera netta e definitiva. La presenza di un grado di separazione nel contesto produttivo si riflette dunque in parte anche sulle caratteristiche tematiche, nei differenti interessi delle storie che vengono sviluppate. In genere, le due realtà rimangono separate, dati i differenti modelli di riferimento, livelli di budget disponibile e scale di produzione, seppure vi siano alcuni podcaster come Lauren Shippen e Mischa Stanton che riescono a passare dall'una all'altra, ne è un esempio il loro lavoro di scrittura e sound design per il podcast di Stitcher e Marvel, *Marvels*. In questo senso è possibile riprendere la definizione di "prestige audio drama" (cfr. 4.1.3), a cui contrapporre invece un "independent audio drama". La mancanza di un corpus più esteso previene dall'assumere queste differenziazioni come cristallizzate, specialmente in un'industria culturale in rapida espansione come il podcasting, e un settore, quello degli audio drama (specificatamente i podcast narrativi) che solo negli ultimi anni, dall'arrivo di *Homecoming* ai primi tentativi di adattamento telefilmico all'entrata di produttori come *QCODE* e *Realm*, ha ricevuto una maggiore attenzione diretta anche istituzionale all'infuori della BBC.

Conclusioni

Questa ricerca ha provato a inquadrare il podcast come industria culturale emergente, andando a cogliere uno scenario flessibile e tuttora in evoluzione. Come accade più generalmente per gli altri media nel contesto digitale, elementi di specificità vengono meno, lasciando spazio a una complessità mediale nelle pratiche e tuttavia mantenendo alcuni aspetti ereditati da media precedenti che offrono indicazioni importanti per situare queste forme mediali in continuità, benché con alcune ‘rotture’, con una genealogia mediale abbastanza chiara. Nella sua crescita, infatti, il podcast si è allontanato da alcuni elementi specifici originari – quelli più vicini alla dimensione amatoriale e di rottura, che cercavano di emanciparsi dal broadcasting radiofonico. Nel ricercare nuove formule di esistenza, si sono via via create situazioni ibride (comunque già presenti *in nuce* nella convivenza con la radio, e poi complicatesi) in cui creatori indipendenti pro-am convivono nello stesso spazio con studi professionali, produzioni indipendenti a carico di personalità di spicco (alcuni *celebrity* podcast), e broadcast radiofonici tradizionali. La stessa situazione economica rimane spesso scissa tra prodotti autofinanziati, o finanziati tramite un apporto del pubblico e sponsor pubblicitari, che hanno difficoltà a coprire le proprie spese, e produzioni finanziate direttamente da grandi piattaforme e case di produzione, creando scompensi fra le due categorie che testimoniano di un’ampia varietà.

Un fattore che ha ricevuto più volte attenzione è stato l’effetto della piattaformaizzazione sull’industria del podcasting, spostandola dalle sue origini *grassroots* verso la sua formalizzazione come industria culturale (i cui numeri di ascolto continuano a crescere) basata più direttamente sulla monetizzazione. L’intervento di piattaforme nello scenario di questa forme mediali, inoltre, è un elemento che ha talvolta avuto un effetto legittimatorio, ossia che ha avuto un impatto sullo statuto mediale del podcast e che è in grado di modificarne le pratiche: è il caso di Apple che ha aperto una sezione di *iTunes* dedicata ai podcast nel 2005, dando il via a un processo di evoluzione all’interno del podcasting, e istituendo un primato sotto il profilo della fruizione che solo negli ultimi anni è stato contestato da Spotify. Ancora, l’utilizzo dei creativi di specifiche piattaforme, come la nascita del modello *freemium* all’interno di Patreon, ha contribuito al cambiare significativamente la direzione evolutiva del podcasting verso la sua monetizzazione e la conseguente entrata di piattaforme come Spotify che assumono un ruolo di *publisher*, esacerbando il ruolo di dipendenza dalle piattaforme di contenuti culturali. È emerso però come questo passaggio non rimanga incontestato, ma che diversi fattori prevengano il completo passaggio a una piattaforma in modo simile alla fruizione di contenuti audiovisivi, come la difficile governabilità dei troppi contenuti, indipendenti e non, e la resistenza da parte del pubblico ad attarsi a un modello *subscription-based*. Inoltre, l’elemento tecnologico proprio della RSS feed, nonostante l’avvento della “recinzione” dei contenuti, continua a essere maggioritario. L’industria del podcasting, dunque, rimane tuttora aperta, seppur maggiormente

concentrata intorno alle maggiori piattaforme dal punto di vista del consumo, come Spotify e Apple, che diventano un punto di passaggio fondamentale sia per il pubblico che le scopre, sia per i produttori che le utilizzano per lanciare i propri contenuti.

Attraverso l'analisi de i casi studio selezionati, è possibile rilevare come una differenza nei metodi di produzione effettivamente influisca anche sul prodotto finale, notando lievi differenze nella gestione delle caratteristiche analizzate tra prodotti indie e professionali (cfr. conclusioni in 4.6), differenze che denotano sia un divario, che un'identità, quella dell'audio drama odierno, è attraversata da tendenze, ma la cui definizione rimane in divenire. A livello produttivo sussiste una separazione tra audio drama indipendente e "prestige audio drama", la cui produzione si avvicina al modello della piattaforma, essendo realizzati da case di produzione professionali e non sviluppate indipendentemente. La differenza presente in questi podcast risiede però anche nel target a cui essi si rivolgono: come ha sottolineato anche l'autore Eli Horowitz²⁵¹, *Homecoming* ad esempio si pone l'obiettivo di avvicinare una sezione di pubblico più anziana e non abituata all'ascolto di podcast, (e si rivolge inoltre al pubblico di Gimlet, che prima di *Homecoming* non produceva nemmeno audio drama, e quindi Gimlet si ritrova ad andare incontro a un pubblico che ascolta primariamente non-fiction). Allo stesso modo anche l'utilizzo di celebrità già affermate, pratica comune ai podcast professionali e presente nella programmazione di piattaforme come Spotify, può creare un ponte di collegamento per un pubblico esterno, attratto appunto dalla presenza di questi nomi già noti. Al contrario, il comparto indipendente si struttura come nicchia e si ritrova più vicina a un ambiente UGC e pro-am tipico e simile a quello che ha caratterizzato il primo podcasting, nonostante anche questo stesso comparto vada oggi man mano professionalizzandosi.

La ricerca si è occupata anche di esplorare le logiche intermediali che hanno contraddistinto il podcasting. Nel suo percorso di affermazione come medium a sé stante, infatti, si è notato come l'industria del podcasting non sia mai stata scevra da ingerenze esterne, siano esse ereditarie della radio, o dell'industria dell'audiovisivo. Ciò è particolarmente valido per la nicchia degli audio drama, che vede negli ultimi anni un effettivo slittamento verso l'ambito audiovisivo, che addirittura compare esplicitamente nella definizione dell'audio drama come "cinema/tv for your ears". Questa stessa influenza/vicinanza si esprime poi in aspetti quali l'inclusione di attori già affermati, l'utilizzo dell'audio drama (ma anche contenuti non-fiction e il genere del *true crime*) come fonte di IP per la programmazione televisiva tramite adattamenti, e la stessa tendenza a sviluppare un approccio cinematografico nella costruzione del background sonoro. Questi sono tutti tratti che afferiscono per lo più all'ambito professionale, ma a cui anche il podcasting di ispirazione indipendente partecipa. Il

²⁵¹ Robinson, Joanna, "Oscar Isaac and Catherine Keener Present Your New Podcast Obsession", cit.

concetto non è nuovo, essendo già discusso da Dick Higgins²⁵², il quale postula con la sua definizione di intermedia un *melange* delle forme artistiche, un ricadere “tra i media” che annulla distinzioni nette in uno specifico oggetto – allo stesso modo lo scivolamento di alcuni podcast come ad esempio quelli qui studiati verso un linguaggio caratterizzato da qualità visive rende questo medium audio fluido, aperto alle contaminazioni e dunque un interessante territorio di sperimentazione.

²⁵² Higgins, Dick, “Intermedia”, in *Leonardo*, vol. 34, n.1, 2001, p. 49.

CORPUS

Ars Paradoxa (Daniel Manning e Mischa Stanton, The Whisperforge, 2015-2018)
Blackout (Scott Conry, QCode e Endeavor Content, 2019-)
Dark Woods (Elliot Wolf, Wolf Entertainment e Endeavor Content, 2021-)
Greater Boston (Alexander Danner e Jeff Van Dreason, 2016-)
Homecoming (Eli Horowitz e Micah Bloomberg, Gimlet Media, 2016-2017)
Roanoke Falls (Laura Purcell, Realm, 2021-)
The Amelia Project (Philip Thorne e Øystein Ulsberg Brager, Imploding Fictions, 2017-)
The Bright Sessions (Lauren Shippen, Atypical Artists, 2015-2021)
Within the Wires (Jeffrey Cranor e Janina Matthewson, Night Vale Presents, 2015-)
Wooden Overcoats (David K. Barnes, 2015-)

BIBLIOGRAFIA

Adler Berg, e Freja Sørine, “The tension between podcasters and platforms: independent podcasters’ experiences of the paid subscription model” in *Creative Industries Journal*, 2021.

Andrejevic, Mark, *Exploiting YouTube: Contradictions of User Generated Labor*, in Pelle Snickars, Patrick Vonderau (a cura di), *The YouTube Reader*, National Library of Sweden, Stockholm 2009, pp. 406-423.

Barra, Luca, *Palinsesto: Storia e tecnica della programmazione televisiva*, Laterza, Roma-Bari 2015.

Berry, Richard, “Will the iPod kill the radio star? Profiling podcasting as radio” in *Convergence* vol.12 n.2, 2006.

---, “A Golden Age of Podcasting? Evaluating Serial in the Context of Podcast Histories” in *Journal of Radio and Audio Media* vol.22, n.2, 2015, pp. 170-178.

Bolter, Jay D., e Grusin, Richard, *Remediation. Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge MA 2001.

Bonini Tiziano, *Chimica della radio. Storia dei generi dello spettacolo radiofonico*, Doppiozero, 2014.

---, “The ‘second age’ of podcasting: Reframing podcasting as a new digital mass medium” in *Quaderns del CAC*, 41(xviii), 2015, pp. 21–30.

Bonini, Tiziano, e Gandini, Alessandro, “‘First week is editorial, second week is algorithmic’: Platform gatekeepers and the platformization of music curation”, in *Social Media + Society* vol. 5, n.4, 2019, pp. 1-11.

Bottomley, Andrew, “Podcasting: A Decade in the Life of a “New” Audio Medium: Introduction” in *Journal of Radio & Audio Media* vol. 22, n.2, 2015, pp. 164-169.

---, "Podcasting, Welcome to Night Vale, and the revival of radio drama" in *Journal of Radio & Audio Media* vol. 22, n. 2, 2015, pp. 179-189.

---, *Internet Radio: A History of a Medium in Transition*, Doctoral dissertation, University of Wisconsin-Madison 2016.

Bruns, Axel, "Producers: towards a broader framework for user-led content creation" in Bruns, Axel. "Producers." *Proceedings of the 6th ACM SIGCHI Conference on Creativity & Cognition*, 2007, pp. 99-106.

Casilli, Antonio, e Posada, Julian, "The platformization of labor and society" in Graham, Mark, Dutton, William H. (a cura di), *Society and the internet: How networks of information and communication are changing our lives*, Oxford University Press, Oxford 2019, pp. 293-306.

Chandler, Daniel, "An introduction to genre theory", 1999,
http://www.aber.ac.uk/media/Documents/intgenre/chandler_genre_theory.pdf

Chignell, Hugh, *British Radio Drama 1945-1963*, Bloomsbury Academic, New York-London 2019.

Christian, Aymar Jean. "Fandom as industrial response: Producing identity in an independent Web series" in *Transformative Works & Cultures*, vol. 8, 2011,
<https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/250/237>

Crisell, Andrew, *Understanding Radio* (2a ed.), Routledge, London 1994

---, "Better than Magritte: How drama on the radio became radio drama" in *Journal of Radio Studies* vol. 7, n.2, 2000, pp. 464-473.

Crook, Tim. *Radio drama: Theory and Practice*, Routledge, London 2002.

Dann, Lance, "Only half the story: Radio drama, online audio and transmedia storytelling" in *Radio Journal: International Studies in Broadcast & Audio Media* vol. 12(1-2), 2014, pp. 141-154.

Dillon, Sarah, "Reinscribing De Quincey's palimpsest: the significance of the palimpsest in contemporary literary and cultural studies" in *Textual Practice*, vol. 19, n.3, 2005, pp. 243-263.

Douglas, Susan J., *Listening In: Radio and The American Imagination*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2004.

Ferrari, Daniela, Pinotti, Andrea (a cura di), *La cornice. Storie, teorie, testi*, Johan & Levi, Cremona 2018.

Gillespie, Tarleton, "The politics of 'platforms'", in *New Media & Society*, 12(3), 2010, pp. 347-364.

Gitelman, Lisa, *Always Already New: Media, History, and The Data of Culture*", MIT Press, Cambridge-Londra 2006.

- Hall, Stuart (a cura di), *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*, SAGE Publications, London 1997.
- Hancock, Danielle e Leslie McMurtry "'Cycles upon cycles, stories upon stories': contemporary audio media and podcast horror's new frights" in *Palgrave Communications* vol. 3, no. 1, 2017, pp. 1-8.
- Hand, Richard J., Traynor, Mary, *The Radio Drama Handbook: Audio Drama in Context and Practice*, Continuum, New York-London 2011.
- Hauser, Harry, *Immaterial Culture: Literature, Drama and the American Radio Play 1929-1954*, Peter Lang 2013.
- Heise, Nele, "On the shoulders of giants? How audio podcasters adopt, transform and reinvent radio storytelling" in *Transnational radio stories* (Martin Luther University Halle - Wittenberg), 2014.
- Heller-Nicholas, Alexandra, *Found Footage Horror Films: Fear and The Appearance of Reality*, McFarland, Jefferson 2014.
- Helmond, Anne, "The Platformization of the Web: Making Web Data Platform Ready", in *Social Media + Society*, vol. 1, n. 2, 2015, pp.1-11.
- Higgins, Dick, "Intermedia", in *Leonardo*, vol. 34, n.1, 2001, pp. 49-54.
- Hilmes, Michele, *Only Connect: A Cultural History of Broadcasting in the United States*, Wadsworth Cengage Learning, Boston 2014.
- Horkheimer, Max, Adorno, Theodor W., *Dialektik der Aufklärung* [1947], tr. it. *Dialettica dell'Illuminismo*, Einaudi, Torino 2010.
- Huwiler, Elke, "Storytelling by sound: a theoretical frame for radio drama analysis" in *Radio Journal: International Studies in Broadcast & Audio Media* vol.3, n.1, 2005, pp. 45-59.
- Jenkins, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York-Londra 2006.
- , "La vendetta dell'unicorno origami. Sette concetti chiave del transmedia storytelling." in *Link 9*, 2010, pp. 17-28.
- , "Star Trek rerun, reread, rewritten: Fan writing as textual poaching." in Dines, Gail e Humez, Jean M. (a cura di) *Gender, Race, And Class in Media* (4ed.), SAGE Publications, 2015, pp. 69-77.
- Jenner, Mareike, *Netflix and The Re-invention of Television*, Palgrave Macmillan, 2018.
- KEA, *The Economy of Culture in Europe*, tr. it. *L'economia della cultura in Europa*, Centro di studi DATP, Bari 2006.
- Kotler, Philip, "The prosumer movement: a new challenge for marketers", in Blättel-Mink, Brigit, Hellmann, Kai-Uwe, (a cura di), *Prosumer Revisited*, VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2010, pp. 51-60.

Lavin, Marilyn. "Creating consumers in the 1930s: Irna Phillips and the radio soap opera" in *Journal of Consumer Research* vol. 22, n.1, 1995, pp. 75-89.

Lazzarato, Maurizio, "Immaterial Labor", in *Virno, Paolo, e Hardt, Michael (a cura di). Radical Thought in Italy: A Potential Politics*, University of Minnesota Press 1996, pp. 1-16.

Leadbeater, Charles, Miller, Paul, *The Pro-am Revolution: How Enthusiasts Are Changing Our Society and Economy*, Demos, Londra 2004.

Llinares, Dario, Fox, Neil e Berry, Richard (a cura di) *Podcasting: New Aural Cultures and Digital Media*, Palgrave Macmillan, New York 2018.

Markman, Kris, "Doing radio, making friends, and having fun: exploring the motivations of independent audio podcasters" in *New Media and Society*, 14 (4), 2012, pp. 547-565.

Menduni, Enrico, *Televisione e radio nel XXI secolo*, Laterza, Bari-Roma 2016.

McClung, Steven, Johnson, Kristine, "Examining the Motives of Podcast Users", in *Journal of Radio & Audio Media*, 17(1), 2010,
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/19376521003719391>

Mittell, Jason, "A cultural approach to television genre theory" in *Cinema journal*, vol. 40, n. 3, 2001, pp. 3-24.

---, *Complex Tv: Teoria e tecnica dello storytelling delle serie TV*, Minimum Fax, Roma 2015.

Morris, Jeremy, e Patterson, Eleanor, "Podcasting and its apps: Software, sound, and the interfaces of digital audio." in *Journal of Radio & Audio Media* vol. 22, n.2, 2015, pp. 220-230.

McLuhan, Marshall, *Understanding Media* [1964], tr. it. *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 2015.

Navar-Gill, Annemarie. "The Golden Ratio of Algorithms to Artists? Streaming Services and the Platformization of Creativity in American Television Production" in *Social Media + Society* vol. 6, n.3, 2020.

Nieborg, David B, e Poell, Thomas, "The Platformization of Cultural Production: Theorizing the Contingent Cultural Commodity" in *New Media & Society*, vol.20, no. 11, 2018, pp. 4275-4292.

Nieborg, David, Poell, Thomas, e Deuze, Mark, "The platformization of making media", in Deuze, Mark, e Prenger, Mirjam (a cura di) *Making media: Production, practices, and professions*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2019, pp. 85-96.

Regner, Tobias, "Crowdfunding a monthly income: an analysis of the membership platform Patreon", in *Journal of Cultural Economics*, vol. 45, 2021, pp. 133-142.

Rodger, Ian, *Radio Drama*, Macmillan International Higher Education, London 1981.

Rojek, Chris, *The Labour of Leisure: The Culture of Free Time*, SAGE Publications, 2010.

Sauczuk, Thomas, "Taking Horror as You Find It: From Found Manuscripts to Found Footage Aesthetics" in *Text Matters: A Journal of Literature, Theory and Culture*, vol.10, 2020, pp. 223-235.

Shoemaker, Pamela J. e Timothy Vos, *Gatekeeping Theory*, Routledge, New York 2009.

Spinelli, Martin e Dann, Lance, *Podcasting: The Audio Media Revolution*, Bloomsbury, New York 2019.

Srnicek, Nick, *Platform Capitalism*, Polity Press, Cambridge 2017.

Sterne, Jonathan et alii, "The politics of podcasting", in *The Fibreculture Journal*, 13, 2008, <https://thirteen.fibreculturejournal.org/fcj-087-the-politics-of-podcasting/>.

Sullivan, John L, "The Platforms of Podcasting: Past and Present." in *Social Media + Society* vol. 5, n.4, 2019.

Throsby, David, "The concentric circles model of the cultural industries" in *Cultural trends*, vol. 17, n.3, 2008, pp. 147-164.

Tufekci, Zeynep, "Algorithmic Harms beyond Facebook and Google: Emergent Challenges of Computational Agency", in *Colorado Technology Law Journal*, vol. 13, n.2, 2015, pp. 203-218.

Verma, Neil, "The Arts of Amnesia: The Case for Audio Drama, Part One", in *RadioDoc Review*, vol.3, n.1, 2017, pp. 1-22.

---, "The Arts of Amnesia: The Case for Audio Drama, Part Two", in *RadioDoc Review*, vol.3, n.1, 2017, pp. 1-21.

Wasko, Janet (a cura di), *A Companion to Television*, Wiley-Blackwell, Hoboken 2005.

Wasko, Janet, Meehan, Eileen R. (a cura di), *A Companion to Television* (2nda ed.), Wiley-Blackwell, Hoboken 2020.

Wees, William C., *Recycled Images: The Art and Politics of Found Footage Films*, Anthology Film Archives, New York 1993.

Weinstock, Jeffrey Andrew (a cura di), *Critical Approaches to Welcome to Night Vale: Podcasting between Weather and the Void*, Palgrave Macmillan, 2018.

SITOGRAFIA

Apple Podcasts, "Enhanced Apple Podcasts categories", Giugno 4, 2019, <https://podcasters.apple.com/862-enhanced-apple-podcasts-categories>

"Apple controlla troppo i suoi iPhone?", *Il Post*, Dicembre 10, 2021, <https://www.ilpost.it/2021/12/10/apple-controllo-iphone/>

Arrington, Michael, "Odeo disappoints", *Tech Crunch*, Novembre 4, 2005, <https://techcrunch.com/2005/11/04/odeo-disappoints/>

Arthur, Kate, “How Podcast Leader QCode Uses Star Power - Like an Upcoming Gina Rodriguez Thriller - to Disrupt the Industry”, *Variety*, Ottobre 21, 2021, <https://variety.com/2021/biz/news/qcode-podcast-explosion-1235093655/>

Beer, Jeff, “Endeavor’s new audio division signals Hollywood is going all in on podcasts”, *Fast Company*, Settembre 13, 2018, <https://www.fastcompany.com/90236783/endeavors-new-audio-division-signals-hollywood-is-going-all-in-on-podcasts>

Berry, Richard, “Podcast or paycast?” 2019 <https://richardberry.eu/podcast-or-paycast/>

Cadence13, “About”, <https://c13features.com/about/>

Carman, Ashley, “Spotify is acquiring two major podcast tech platforms”, *The Verge*, Febbraio 16, 2022, <https://www.theverge.com/2022/2/16/22937826/spotify-podsights-chartable-acquisitions-podcast-marketing-platforms>

Champion, Edward, “Audio Drama Sunday: The Bright Sessions, A Conversation with Lauren Shippen”, *Reluctant Habits*, Maggio 22, 2016, <http://www.edrants.com/audio-drama-sunday-the-bright-sessions-a-conversation-with-lauren-shippen/>

Cochrane, Todd, “History of podcasting”, *Blubrry*, <https://blubrry.com/manual/about-podcasting/history-of-podcasting-new/>

Cormack, Morgan, “Dark Woods podcast: the tense thriller series from the creators of Law & Order is being adapted for TV”, *Stylist*, <https://www.stylist.co.uk/entertainment/dark-woods-podcast-tv-adaptation/592727>

Edison Research, Triton Digital, *The Infinite Dial 2021*, <https://www.edisonresearch.com/the-infinite-dial-2021-2/>

Enciclopedia Treccani, "Palinsesto", <https://www.treccani.it/enciclopedia/palinsesto/>

Feiner, Lauren, “Spotify CEO lays out his plan to become the Netflix of audio as the stock drops on earnings”, *CNBC*, Febbraio 6, 2019, <https://www.cnbc.com/2019/02/06/music-streaming-service-spotify-to-buy-podcast-producers-gimlet-media-and-anchor.html>

Gaddis, Gavin, "Luminary, “The Netflix of Podcasting,” Two Years Later”, *Discover Pods*, Agosto 21, 2021, <https://discoverpods.com/luminary-the-netflix-of-podcasting-two-years-later/>

Glaad, “Where Are we on TV 2021-2022”, *Glaad*, <https://www.glaad.org/whereweareontv21>

"Top Patreon creators”, *Graphtheon*, <https://graphtheon.com/top-patreon-creators/>

Greenhalgh, Fred, “Fiction podcasters finally have their own category in Apple Podcasts”, *Finalrune*, 2019, <https://finalrune.com/fiction-podcasters-finally-have-their-own-category-in-apple-podcasts/>

Gurman, Mark, “Apple announces paid podcast subscriptions to rival Spotify”, *Bloomberg*, Aprile 20, 2021, <https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-04-20/apple-announces-paid-podcast-subscriptions-to-rival-spotify>

Hammersley, Ben, “Audible revolution”, *The Guardian*, February 11, 2004. <http://www.theguardian.com/media/2004/feb/12/broadcasting.digitalmedia>

Kirkpatrick, Marshall, “Yahoo! To close its podcasting site”, *Read/Write Web*, Settembre 26, 2007, https://web.archive.org/web/20071005053928/http://www.readwriteweb.com/archives/yahoo_to_close_podcasting_site.php

Knepper Brent, “No one makes a living on Patreon”, *The Outline*, Dicembre 7, 2017, <https://theoutline.com/post/2571/no-one-makes-a-living-on-patreon?zd=2&zi=jq5g7kv7>

Locke, Charley, “Fiction Podcasts Are Finally a Thing! Thank You, Sci-Fi and Horror”, *Wired*, Agosto 24, 2016, <https://www.wired.com/2016/08/found-footage-fiction-podcasts/>

Markhoff, John, “For a Start-Up, Visions of Profit in Podcasting”, *The New York Times*, Febbraio 25, 2005, <https://web.archive.org/web/20070327180456/http://www.nytimes.com/2005/02/25/technology/25podcast.html?ex=1267419600&en=b80f1d3808f556cc&ei=5088>

"Mabel Podcast", *Patreon*, <https://www.patreon.com/mabelpodcast>

Palmieri, Attilio, “Basta quality, ecco il prestige drama!”, *Link*, <https://www.linkideeperlatv.it/prestige-drama/>

"Patreon creator statistics", *Graphtheon*, <https://graphtheon.com/patreon-stats>

Peckham, Eric, “The founding story of Patreon”, *Tech Crunch*, Febbraio 12, 2019, <https://techcrunch.com/2019/02/12/patreon-story/>

Powers, Elia, “Paid Subscribers Get Personal Engagement at Slate, Gimlet Media, Politico”, *Mediashift*, Ottobre 13, 2015, <https://mediashift.org/2015/10/paid-subscribers-get-personal-engagement-at-slate-gimlet-media-politico/>

Qcode, *About*, <https://qcodemedia.com/about>

Quah, Nicholas, "We'll finally get to see what Luminary, the paywalled podcast(ish?) app, has been cooking", *Nieman Lab*, Aprile 9, 2019, <https://www.niemanlab.org/2019/04/well-finally-get-to-see-what-luminary-the-paywalled-podcastish-app-has-been-cooking/>

Robinson, Joanna, “Oscar Isaac and Catherine Keener Present Your New Podcast Obsession”, *Vanity Fair*, Novembre 16, 2016, <https://www.vanityfair.com/hollywood/2016/11/homecoming-podcast-oscar-isaac-catherine-keener-david-schwimmer-gimlet>

Shippen, Lauren, *Tumblr*, Dicembre 2, 2021,

<https://thelaurenshippen.tumblr.com/post/669489033720774656/is-tbs-now-finished-i-remember-reading-a-response>

“Simple Beginnings”, *Fable and Folly*, <https://fableandfolly.com/about-the-org/>

Spangler, Tom, “Serial Box Renames Itself Realm, Launches Free Podcast Strategy”, *Variety*, Aprile 2, 2021, <https://variety.com/2021/digital/news/serial-box-rebrand-realm-free-podcasts-1234943075/>

Silberling, Amanda, “The Spotify-Rogan saga highlights the distinction between publishers and platforms”, *Tech Crunch*, Febbraio 9, 2022, <https://techcrunch.com/2022/02/09/spotify-rogan-saga-publisher-platform/>

Sraders, Anne, “What is Patreon? History, controversies and how it works”, *The Street*, Febbraio 20, 2019, <https://www.thestreet.com/lifestyle/what-is-patreon-14865916>

Stevens, Kyle, “Welcome to Night Vale’s Cecil Baldwin on Finding the Queerness in His Character”, *Slate*, Agosto 30, 2017, <https://slate.com/human-interest/2017/08/welcome-to-night-vales-cecil-baldwin-on-finding-the-queerness-in-his-character.html>

Stitcher, “Introducing Stitcher Premium”, *Medium*, Gennaio 26, 2017, <https://medium.com/stitcher-blog/introducing-stitcher-premium-2795a1807425>

Stitcher, “Stitcher launches slate of original podcasts”, *Medium*, Aprile 12, 2017, <https://medium.com/stitcher-blog/stitcher-launches-slate-of-original-podcasts-54f6ba174405>

Stitcher, “The Stitcher Podcasting Report”, *Medium*, Maggio 28, 2020, <https://medium.com/stitcher-blog/the-stitcher-podcasting-report-41ee54c8b84c>

Sturges, Fiona, “A real turn off: are celebrities ruining podcasting?”, *The Guardian*, Maggio 21, 2021, <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2021/may/22/are-celebrities-ruining-podcasting>

The Bello Collective, “Creator Spotlight: Archive 81 & The Deep Vault”, *Bello Collective*, Agosto 22, 2016, <https://bellocollective.com/creator-spotlight-archive-81-the-deep-vault-9bc43d4d4df7>

The Amelia Project, “Release Schedule”, *The Amelia Project*, <https://ameliapodcast.com/release-schedule>

Ugwu, Reggie, “Podcast Movies’? Feature-Length Fiction Stretches the Medium”, *New York Times*, Dicembre 24, 2021, <https://www.nytimes.com/2021/12/24/arts/podcast-movies-fiction.html>

White, Peter, “Corey Stoll, Monica Raymund & Reid Scott Star In Scripted Podcast ‘Dark Woods’ From Wolf Entertainment”, *Deadline*, Novembre 21, 2021, <https://deadline.com/2021/11/corey-stoll-monica-raymund-reid-scott-podcast-dark-woods-wolf-entertainment-1234864594/>

Williams, Wil, “A (written) oral history of “Ars Paradoxica””, *Wil Williams Reviews*, Dicembre, 13, 2019, <https://wilwilliams.reviews/2019/12/13/a-written-oral-history-of-ars-paradoxica/>

Winer, Dave, “Payloads for RSS”, *TheTwoWayWeb*, Gennaio 11, 2011,

<https://web.archive.org/web/20090717093319/http://www.thetwowayweb.com/payloadsForRss>

Zoller Seitz, Matt, “How Sam Esmail Directed the Hell Out of Homecoming”, *Vulture*, Novembre

14, 2018, <https://www.vulture.com/2018/11/homecoming-amazon-sam-esmail-filmmaking.html>

Zutter, Natalie, “Being Vulnerable Does Not Make You Weak”: Lauren Shippen on Podcast-to-YA-

Love-Story *The Infinite Noise*”, *Tor.com*, Agosto 21, 2019, [https://www.tor.com/2019/08/21/lauren-](https://www.tor.com/2019/08/21/lauren-shippen-interview-the-infinite-noise-the-bright-sessions/)

[shippen-interview-the-infinite-noise-the-bright-sessions/](https://www.tor.com/2019/08/21/lauren-shippen-interview-the-infinite-noise-the-bright-sessions/)