

Pornografie senza sesso: le parodie dell'osceno nelle webserie

Mirko Lino

"If it doesn't spread, it's dead"

Le modalità con cui i contenuti audiovisivi vengono distribuiti online lasciano intravedere modelli di organizzazione e diffusione del sapere antigerarchici, o, che quantomeno, rendono la dicotomia tra una dimensione *mainstream* e *grassroots*, tra verticale e orizzontale, o istituzionale e indipendente, attraversabile e porosa. Come hanno notato Jenkins, Ford e Green in *Spreadable Media. I media tra condivisione, circolazione, partecipazione* (2013), nello scenario attuale si è passati da un modello "distributivo", riferibile al sistema mediale del secolo scorso, monodirezionale e passivo, a uno "circolativo" e "partecipativo" che

Vede il pubblico non semplicemente come un insieme di consumatori di messaggi precostruiti, ma come persone che plasmano, condividono, ricontestualizzano e remixano contenuti in modi che in precedenza non si sarebbero neppure potuti immaginare. E lo fanno non come individui isolati, bensì all'interno di comunità e reti più ampie, che consentono loro di diffondere i contenuti ben al di là del loro immediato circondario geografico (Jenkins, Ford e Green 2013: 2)

I contenuti a cui si fa riferimento sono eterogenei e ibridi: non si tratta di considerare semplici video fruibili nelle piattaforme della Rete come YouTube, Vimeo, ecc... ma di testualità al centro di fruizioni interattive, inserite in progetti editoriali transmediali, con cui identificare fenomeni

spontanei della Rete (es. i video tutorial, il fenomeno degli youtuber e gameplayer, ecc...).

Secondo le previsioni del *Cisco Visual Networking Index: Forecast 2014-2019*, la diffusione di testualità audiovisive (video online, episodi di webserie, webdoc, webmovie, teaser, trailer, clip, gif animate, ecc...) nel 2019 arriverà a coprire l'80% del traffico dati globale di Internet; una previsione molto significativa che per Simone Arcagni attesta «l'audiovisivo [...] come il linguaggio più efficace della Rete sia nella comunicazione sia per l'offerta di spettacolo ed *entertainment*» (2016: XXIV). Secondo lo studioso di media digitali la "diffondibilità" dell'audiovisivo, la "viralità", sta nella sua massiccia e ubiqua presenza nei flussi delle piattaforme della Rete, attorno ai quali prendono forma gli interventi e le interazioni degli utenti (dalla ricezione passiva tipica dei paradigmi dei media tradizionali, alla condivisione, manipolazione – *remix* e *mash-up* – offerta dai media digitali):

I contenuti dei media tradizionali vengono così sempre più rifatti, citati, parodiati, ne vengono estratti solo alcuni elementi che vengono fatti reagire con contenuti mediali di altra provenienza. Nascono i web doc seriali, le webseries interattive, le appseries game...tutte definizioni un po' complesse che però rappresentano la maggior parte dei contenuti in cui ci imbattiamo tutte le volte che andiamo online (*Ibid.*)

Partendo da queste brevi indicazioni, utili a inquadrare la cornice mediale entro cui si diffondono modelli di narrazione e gli immaginari della *convergence culture*, il mio contributo prenderà in considerazione una tipologia di contenuto "pornografizzato", ovvero che fa riferimento al mondo del porno, declinato in un formato mediale webnativo, la webserie, con il fine di osservare la costruzione parodica del discorso pornografico tradizionale attraverso i canali comunicativi ed espressivi della Rete, con attenzione agli orizzonti estetici e rappresentativi a cui conduce l'impostazione retorica del modello originale parodiato. Nelle webserie prese in considerazione, soprattutto alcuni episodi di *James*

Gunn's Pg Porn (2008), ci si soffermerà principalmente sulla costruzione parodica delle retoriche tradizionali del porno e della rappresentazione dell'oscenità. La diffusione di porno parodie nelle forme medialità web-native ribadisce ulteriormente lo sfondamento nella sfera pubblica e in altri ambiti culturali di un codice che fa dell'osceno il suo elemento centrale, dando così forma a testualità autoreferenziali, in cui è possibile leggervi in filigrana l'urgenza rappresentativa di una nuova sensibilità "soft", che Peter Lehman, ad esempio, ha suggerito di pensare come "pornografia non genitale" (2011).

Il virus della pornografia e la viralità delle webserie

Per la sua incredibile diffusione e accessibilità online e l'espansione di un'estetica con forti richiami all'esplicitazione sessuale in altre forme culturali, la pornografia può essere considerata un discorso che, alla stregua di un virus, contagia ogni tipo di immaginario e rappresentazione¹. Come ha argomentato Linda Williams nel saggio introduttivo di *Porn Studies* (2004), in relazione ai grandi numeri della produzione e fruizione di audiovisivi pornografici (maggiori a qualsiasi indotto dell'*entertainment*: film di hollywood, musica, sport, ecc...) la pornografia emerge come una forma culturale complessa, in cui l'*ob/scene* della messa in scena genitale sfonda nell'*on/scenity*:

Discussions and representations of sex that were once deemed obscene, in the literal sense of being off (ob) the public scene, have today insistently appeared in the new public/

¹ Lo dimostra molto bene il volume collettivo curato da E. Biasin, G. Maina e F. Zecca, *Il porno espanso. Dal cinema ai nuovi media*, Mimesis, Milano-Udine 2011. Nel libro alcuni saggi sono dedicati proprio alla porosità tra estetica porno e altre espressioni culturali, quali la pop music, il cinema *mainstream*, la moda e le arti visive, dimostrando come questi ambiti vampirizzino l'immaginario pornografico nell'articolazione delle proprie rappresentazioni e discorsi.

private realms of Internet and home video. The term that I have coined to describe this paradoxical state of affairs is on/scenity: the gesture by which a culture brings on to its public arena the very organs, acts, bodies, and pleasures that have heretofore been designated ob/scene and kept literally off-scene (2004: 3).

La pornografizzazione delle forme espressive e della sfera pubblica è data dall'intersezione di diverse dinamiche culturali, quali l'esplicitazione visiva di desideri sessuali nelle forme dell'intrattenimento *mainstream* e nelle arti figurative; argomenti che per Brian McNair conducono alla "sessualizzazione della vita quotidiana" (2002). Un aspetto, questo, che trova conferma anche nella relazione tra sesso e tecnologia contraddistinta, secondo Marshall McLuhan, da una forte espansione del dominio del sesso nella cultura attraverso l'uso delle macchine tecnologiche (1951; 1994: 188). Nel saggio *Pornography Drives Technology* (1996), Peter Johnson ripercorre le forme tecnologiche legate alla diffusione di contenuti pornografici, segnalando l'osmosi tra produzione di immagini sessualmente esplicite e l'uso di supporti tecnologici per la loro fruizione.

Il discorso pornografico, quindi, si articola storicamente su un duplice livello: interno, in riferimento alle tipologie di immagini sessuali potenzialmente rappresentabili; esterno, ovvero legato agli sviluppi tecnologici, alle interfacce, ai supporti medialti e al modo in cui questi permettono l'accesso ai contenuti sessuali. La pornografia, pertanto, colonizza gli usi delle tecnologie e dei media emergenti, legandovi nuovi modi di organizzare i discorsi sulla sessualità e, al contempo, delineando le modalità con cui gli utenti si rapportano ai contenuti pornografici; come ribadisce Henry Jenkins: «the evolution of pornography can show us how different media can change our relationship to the same (very) basic content» (2007).

E se da un lato il porno contemporaneo allarga le maglie dei limiti dell'osceno, incrementando l'estremo dei suoi contenuti (estetiche del disgusto e retoriche della dominazione sessuale tipiche dell'Hard-Core estremo e dello *snuff porn*), dall'altro, grazie alla dimensione online e

social, propone rappresentazioni, retoriche ed estetiche del piacere sessuale alternative a quelle *mainstream* (storicamente eteronormative) assieme a modelli di fruizione interattivi e partecipativi; come scrive Simon Lindgren: «the porn audience is now increasingly social» (2010: 184)

Questo ultimo è un aspetto dello scenario della pornografia online descritto da Henry Jenkins in *Porn 2.0* (2007): la stretta relazione tra la fruizione e le pratiche partecipative e interattive delle culture digitali, arricchita da una vivace dimensione social e da contenuti *user generated*, a cui si accede attraverso piattaforme (YouPorn, PornHub, Xvideos, ecc...) attente a sviluppare e incentivare modelli comunicativi assimilabili a quelli dei social network.

Assieme alla pornografia, anche altri contenuti audiovisivi sono stati ricodificati nei formati mediali emergenti e webnativi. Uno dei casi più interessanti, al centro dei processi linguistici e simbolici della narrazione audiovisiva in Rete, è quello della webserie: una fiction composta da episodi e stagioni, pensata per circolare in Rete ed essere visualizzata in piattaforme social (YouTube, Facebook, Vimeo, ecc...). Quella che sembra una semplice fiction serializzata per il web, la versione online di un impianto seriale televisivo, è invece un formato che possiede un'ampia morfologia produttiva (autoproduzione, *crowdfunding*, produzione verticale di broadcaster e player della Rete), comunicativa (*branded oriented*, *grassroots*, *educational*) e formale (lineare, interattiva, transmediale, crossmediale, partecipata). In generale la webserie prende in eredità i generi e gli stili della serialità televisiva, organizzando le proprie storie su episodi dalla breve durata: si passa dalla manciata di secondi di serie come *Il progettino* (Leonardo Settimelli, 2012) e quelle specifiche per social network come Vine e Instagram, sino a durate maggiori, anche di 15-20 minuti, come in *Freaks!*, *The Ushers*, *Lost in Google*, e tantissime altre²; ma al contempo si distacca dal modello della fiction televisiva, offrendo al suo pubblico margini variabili di intera-

² Per un approfondimento sulle webserie e le loro caratteristiche formali e di genere, si veda l'archivio del sito www.emergingseries.net

zione³ e partecipazione con la storia, usufruendo di un linguaggio teso verso diversi livelli di interattività (che rispondono alla classificazione effettuata da Jens F. Jensen: interattività registrativa, conversazionale, consultativa, trasmissiva⁴) e partecipazione; in altre parole, delineando un linguaggio intraducibile in altre medialità. Ad esempio, come tradurre la dimensione partecipativa e interattiva di webserie come *Lost in Google* (Francesco Capaldo, 2011) o *Days: The Crossmovie* (Flavio Parenti, 2013) all'interno di una forma filmica o televisiva?⁵ Infatti, come nota Arcagni: «[la webserie] deve tenere ben presente che scegliere la Rete non è un'operazione neutrale, perché significa entrare nei suoi meccanismi, nelle sue strategie e in ciò che gli utenti lì si aspettano» (2016: 97). E scegliere la Rete significa usare la forma audiovisiva come elemento virale, immettere il contenuto in flussi di comunicazione alimentati e incrementati dai processi di condivisione. La webserie, pertanto è un formato spiccatamente webnativo con un'identità "social" (siti web,

³ Sulla dimensione interattiva delle webserie si veda, M. Lino, G. Mandalà, *Le webserie interattive. Intrattenimento, sperimentazione e immersività*, in S. Arcagni (ed), *I media digitali e l'interazione uomo-macchina*, Aracne, Roma 2015, pp. 367-378.

⁴ Per un approfondimento sull'interattività come concetto comunicativo, si veda J. F. Jensen, *Interactivity. Tracking a New Concept in Media and Communication Studies*, Nordicom Review, n.1, 1998. Invece per un approfondimento sull'interattività come modalità narrative, si veda, G. Lughi, *Interactive Storytelling*, in S. Arcagni (ed.), cit., pp. 169-190.

⁵ L'intraducibilità nella televisione e nel cinema dell'interattività e partecipatività tipica della webserie è una delle chiavi per interpretare gli scarsi risultati al botteghino dei film di e con personalità emerse in maniera spontanea dal web; pensiamo al film *Fuga di cervelli* (Paolo Ruffini, 2013) interpretato da famosi youtuber italiani, *Italiano medio* (2015) di e con Maccio Capatonda, creatore di una delle prime webTv italiane (FlopTv), *Game Therapy* (Ryan Travis, 2015) con il famoso *gameplayer* FaviJ e lo youtuber Federico Clapis, sino al recente film firmato dai The Pills, *Sempre meglio che lavorare* (Luca Vecchi, 2016), noto trio romano diventato famoso per dissacrante webserie che li vede protagonisti.

presenza sui social network, inclusione di spazi per commenti e post degli utenti-spettatori), definibile in relazione a diverse tipologie di fruizione attiva, che traduce i modelli della serialità televisiva secondo nuove pratiche e interazioni tra utenti e testi audiovisivi.

Se dunque il porno è paragonabile a un virus che contagia ogni forma mediale emergente, la webserie si muove “viralmente” attraverso le piattaforme della Rete.

Porno parodie

I contenuti audiovisivi che circolano sul web fanno un ampio uso di riscritture parodiche di testualità e contenuti già presenti nell’immaginario dei fruitori. E il tema pornografico, declinato nel formato della webserie, trova nella forma parodica una caratteristica fondamentale per una diffusione virale. C’è infatti una stretta relazione tra porno e parodia, anzi, potremmo dire che il porno diventa una delle forme parodiche più usate nella Rete, per la sua basilare capacità di intrigare l’utente davanti alla sovrastimolazione visiva dell’offerta di video online.

Il nesso tra pornografia e parodia è molto forte nella cinematografia pornografica: il cinema a luci rosse è famoso per i titoli che parodizzano in chiave sessuale i successi di film di hollywoodiani, sfornando remake in chiave porno di grandi successi - es. *Fuckenstein*, *Raiders of Lost Arse*, *Edward Penis Hand*, *Porn Wars*, *Pulp Friction*, ecc⁶ – facendo dell’esplicitazione sessuale un codice impiegato per riscrivere immaginari, figure e fatti della cultura e della politica – in Italia ne sappiamo qualcosa, dato lo stretto legame tra sesso e politica emerso prepotentemente negli anni del cosiddetto “berlusconismo” – come, ad esempio, in *Bunga Bunga Presidente* (Andy Casanova, 2011), chiaro riferimento alle vicende tra Silvio Berlusconi e la giovane “Ruby Rubacuori”, o in *Yulia e Mikhail* (Alexei Mitrofanov, 2005) un corto di matrice russa che

⁶ Per avere un’idea sull’argomento si visiti il sito <http://www.popcrunch.com/25-best-porn-movie-parody-titles/>

propone in chiave porno-parodica il consenso politico di Yulia Tymoshenko, leader della “rivoluzione arancione” ucraina, con il chiaro intento di indebolirne l’immagine.

In una prospettiva storica, il cinema porno prende avvio nel momento in cui carnalizza la parodia, ovvero fornisce una forma carnale a un intento parodico. In *Deep Throat (Gola profonda, Gerard Damiano, 1972)*, film con cui prende forma quella che Linda Williams ha chiamato “the golden age of narrative full-length porn” (1989; 1999), viene portato avanti un discorso sulla rappresentazione esplicita del sesso che coinvolge corpi, costruzioni visive del piacere e strutture narrative parodiche. Nel film di Damiano, la malformazione laringea/vaginale del personaggio interpretato da Linda Lovelace – il clitoride posizionato nel fondo della gola invece che nel pube – costruisce una parodia della normale anatomia sessuale della donna, negandole la naturale via dell’orgasmo. Se in generale il film può essere letto come parodia della società americana negli anni della guerra del Vietnam, emblema della libertà d’espressione sessuale post ’68, raccontando l’intraprendenza della donna di ricercare le sue vie dell’orgasmo, al tempo stesso offre una rappresentazione mostruosa del piacere sessuale femminile – per poter finalmente raggiungere l’orgasmo Linda Lovelace deve effettuare delle fellatio estreme – legandolo a un corpo esternamente perfetto ma internamente *freak*, e il cui piacere sessuale è subordinato alla pratica di una fellatio estrema (il *deep throat*, appunto), con tutto il carico di metafore della sottomissione-umiliazione che questa pratica sessuale trascina con sé.

L’esempio di *Deep Throat* mostra anche il duplice livello su cui agisce la porno-parodia: uno visivo-corporeo; l’altro narrativo. Il primo livello riguarda la messa in scena del corpo pornografico, ad esempio, nell’-Hard-Core e nelle sue declinazioni “gonzo”. Questi sono generi in cui prevale la messa in scena di corpi posticci e siliconati, con parti anatomiche, come il seno e i genitali, ipertrofiche, e in cui diviene leggibile un culto feticista per le grandi dimensioni del pene e del seno (“seno-centrismo”, come lo definisce Peppino Ortoleva [2012]) e a cui non è difficile riuscire ad accostare estetiche postumane. Questo tipo di por-

nografia, caratterizzata inoltre da lunghe durate, modalità agonistiche e acrobatiche delle performance, si presenta come una parodia del normale atto sessuale compiuto da persone comuni con corpi naturali e non posticci. Il secondo livello fa riferimento alle elementari strutture narrative del porno: storie articolate su *topoi* standardizzati e facilmente riconoscibili, stereotipi di genere, come la “casalinga vogliosa” e “l’idraulico ben dotato”, che rendono la scarsità ed elementarità narrativa del film pornografico leggibili come parodia del racconto cinematografico tradizionale. La sterilità della narrazione pornografica, in cui tutto è prevedibile e ridotto ai termini genitali, è tutta funzionale alla messa in scena degli *intercourse*, articolati attraverso due tipologie di inquadrature che definiscono la specificità cinematografica e video del porno: il primissimo piano sulla penetrazione genitale (*meat shot*) e l’inquadratura dell’eiaculazione maschile (*money shot* o *cum shot*). Pertanto, la dimensione narrativa ha come fine la legittimazione di queste due inquadrature all’interno del film, confermando l’autenticità dell’atto sessuale messo in scena.

Porno parodie webseriali

Se la parodia è inscritta nei termini dell’eccesso genitale dei corpi e nella ridotta narratività del porno, nelle webserie è una delle principali forme discorsive che ha portato questo formato mediale a divenire un oggetto complesso che attraversa trasversalmente diverse funzioni comunicative e simboliche. Sin dalle sue recenti origini, il formato della webserie ha fatto della parodia di mitologie pop già esistenti e consolidate in diversi ambiti (dal cinema, alla tv, la letteratura, la pop music, ecc...) una delle sue specificità, grazie a un fitto sottobosco di *video-maker*, *digital storyteller*, *fan*, nuove figure come i *pro-am* e i *prosumer* (termini con cui si fa riferimento a “professionisti amatoriali” che realizzano le proprie opere riutilizzando schemi già elaborati da professionisti) che si muovono trasversalmente sui territori di linguaggi e forme mediali già note e condivise da un’audience attiva e partecipati-

va. Il potenziale narrativo e parodico della webserie viene espanso sino alla sperimentazione di linguaggi ibridi e modelli di scrittura e produzione che abbattano la dicotomia tra *mainstream* e *grassroots*, tra *branded oriented* e *user generated content*. Quella che soggiace alla produzione di webserie è la riappropriazione degli immaginari e delle storie che viene a coincidere con la possibilità dello spettatore-utente di essere proprietario dei mezzi tecnologici e digitali di rappresentazione, di essere, come lo chiama Betsy Frank, un “consumatore media-attivo” (cit. in Jenkins, 2007: 267) divenuto proprietario dei mezzi di rappresentazione e dei modi di auto-rappresentazione. Ecco, allora, che immaginari, immaginari, figure e porzioni di storie vengono ricombinate (mash-up) e mescolate con altri immaginari (remix), in modi schizofrenici, riprendendo le tecniche tipicamente postmoderne del *pastiche* e del *double coding*, a cui si uniscono gli espedienti narrativi tesi a interpellare direttamente l’utente, attivandone la partecipazione e facendogli saggiare differenti livelli di interattività.

Come è emerso nella ricerca sulle tipologie di webserialità⁷ effettuata dal gruppo EmergingSeries, uno dei generi di maggior diffusione e successo tra le webserie è la *comedy*, usata spesso per trasformare in chiave parodica altri generi come, ad esempio, l’horror e la *zombie fiction*, o il *drama*, generando così interessanti generi ibridi, quali la *zombedy* e la *dramedy*. Esattamente come avviene nel porno, anche qui la parodia lavora in primissima istanza con titoli di serie e film sul mondo zombesco, prendendo di mira soprattutto la serie tv di successo *The Walking Dead* (si pensi a titoli come *The Working Dead* e *They Walk in Naples*). Si potrebbero fare numerosi esempi di webserie che costruiscono il loro successo sulla parodia di storie la cui conoscenza è condivisa dal pubblico; pensiamo alla versione Lego della saga di *Star Wars*,

⁷ Si veda, S. Arcagni (ed) EmergingSeries Journal, *Inside Webseries*, n. 2, Kaplan, Torino, 2015; con particolare attenzione all’analisi dei generi, M. Lino, *La fiction delle webserie. Un percorso tra i generi*, pp. 42-53; e all’analisi semiotica del linguaggio e della comunicazione webseriale, A. Santangelo, *Il linguaggio delle webserie. Modelli semiotici e pratiche comunicative a confronto*, pp. 54-74: <http://www.emergingseries.net/index.php/es-journal-it.html>

a serie italiane come *Aglien* (riferimento alla saga di *Alien*), al crossover *The Awebnger* che richiama il mondo *Avengers* della Marvel qui interpretati dagli “eroi” di alcune webserie italiane, gli episodi dei *The Pills*, come *Le colline hanno le Hogan*, *La sottile linea adsl*, con chiari rimandi a film famosi. Anche una delle webserie di riferimento del ricco panorama italiano, *Lost in Google* dei *The Jackal*, ha articolato il suo successo sulla costruzione parodica degli spazi virtuali di Internet restituendoli come se fossero reali (Google come un’asettica sala d’aspetto dove si attende di essere googlati, in cui sono presenti gattini, porno, youtuber, Belen e Berlusconi, ecc...), arricchendo la storia con il contributo degli utenti che con i loro post e commenti sui social ne hanno modificato alcune caratteristiche narrative.

Ovviamente, in questo scenario di *pastiche* e ibridazioni, anche il mondo del porno diventa un contenuto webseriale: un vero e proprio volano per diverse forme di parodie che portano in primo piano l’autoreferenzialità del discorso pornografico e i medium utilizzati per la sua rappresentazione: il computer e Internet. Pensiamo a *The Institute* (2010) e *Porn School* (A. Armont, 2013), in cui il set pornografico si trasforma in quello di una commedia, parodiandone i processi produttivi e le competenze; a *Kubrick- Una storia porno* (L. Bessegato, 2012), in cui il classico *making of* di un porno “vintage” e stereotipato con tanto di idraulico e casalinga annoiata, che un gruppo di ragazzi è costretto a girare per finanziare il capolavoro della loro carriera, diventa presto un copione in cui i termini del linguaggio telematico vengono risemantizzati per esprimere metafore sessuali; al webshow *Blue Porno: Misteri online* (L. Di Capua, 2015), parodia della trasmissione *Blu Notte* di Carlo Lucarelli, con al suo posto l’attore porno Francesco Malcom, che riutilizza il modello della narrazione televisiva per divulgare l’interessante storia del porno online. Le porno parodie non ridicolizzano semplicemente un discorso stereotipato; perseguendo l’intenzione comica mostrano, volontariamente o involontariamente, lo stato attuale della pornografia nella contemporaneità della pornografizzazione delle forme culturali. Ad esempio, il video virale dei *The Pills*, *The Pornartist Is Present* (2015), con protagonista la famosa pornstar Valentina Nappi, fa il

verso alla performance di Marina Abramovic *The Artist Is Present*, indicando la provocatoriamente la sovrapposibilità tra il discorso artistico contemporaneo e quello pornografico. In questi esempi viene sviluppato un discorso attorno alla pornografia⁸, in cui l'osceno e la sua carica sovversiva vengono integrati alle diverse forme dell'intrattenimento mediale, e al tempo stesso viene indicato l'emergere di alcune sensibilità che richiedono una riconfigurazione dell'oscenità pornografica.

James Gunn's Pg Porn: il porno senza sesso

La parodia webseriale si dimostra un utile strumento per analizzare il rapporto tra osceno e società, poiché tende a ribaltare un tipo di rappresentazione stereotipata e solidamente storica del porno lasciandone intravedere nuove modalità e forme espressive. Un caso significativo in questa direzione è quello della webserie *Pg Porn*, scritta e diretta dall'attore e regista James Gunn insieme ai fratelli Brian e Sean, trasmessa online tra il 2008 e il 2009 sulla webTv Spike.com⁹. Gli episodi della serie si contraddistinguono per il riuso di elementi tipici della messa in scena Hard-Core, e per la partecipazione di pornostar famose (Sasha Grey, Belladonna, Jenna Haze, Aria Giovanni, ecc...) e di personaggi dell'intrattenimento *mainstream*. Come appare subito evidente dal motto in apertura di ogni episodio, la serie è stata pensata *for people who love everything about porn...except the sex...* Gli episodi dunque ripercorrono i *topoi* di un immaginario pornografico di massa, allestendovi attorno la classica messa in scena hard, in cui tuttavia viene sublimata la componente genitale: infatti, giunti al momento topico, la performance sessuale viene dirottata su altri idiomi, creando parodie postmoderne di

⁸ Un esempio di webserie strettamente pornografica, dove vengono esibiti atti sessuali non simulati, è *World on Fire* di Mario Salieri, uno dei più importanti e prolifici registi porno contemporanei.

⁹ Dopo la trasmissione del primo episodio, *Nailing Your Wife*, visualizzato da circa un milione di utenti in una settimana, Spike.com ha richiesto altri undici ulteriori episodi, sebbene alla fine ne siano stati trasmessi online otto.

testualità, come quelle porno, che a loro volta sono delle parodie. Nell'episodio *A Very Peanus Xmas* (chiara parodia dei Peanuts di Schulz), l'orgia finale tra i "porno Peanuts" si trasforma in un'orgia di sangue tipico di un B-movie in stile Troma, dopo che Charlie Brown viene rimproverato dalla madre – l'incomprensibile voce presente nei cartoon di Schulz – mentre sta ricevendo il "regalo di Natale" da parte di Lucy. In *Road Ass-Sistance* il sesso viene "frainteso": il termine *pussy*, usato dal meccanico a cui si rivolge un'eccitata Sasha Grey con l'automobile in panne (altro *topos* tradizionale del cinema porno), si riferisce realmente a dei gattini presenti nei sedili posteriori e non al sesso della celebre pornstar. *The Helpful Bus* ripropone un'altra tipica cornice pornografica: quello del *picking up*, ovvero, passaggi a ragazze incontrate per caso in strada, con cui fare sesso all'interno del furgoncino; il ribaltamento parodico consiste nel fatto che i due protagonisti dell'episodio danno davvero dei passaggi a ragazze disponibili (interpretate da pornstar) di cui vengono tradite le aspettative sessuali. In *Squeal Happy Whore*, episodio censurato da Spike.com per via del linguaggio eccessivamente esplicito, il set di un *casting porn* (sottogenere Hard-Core dove vengono simulati dei veri provini *hard* per attrici e attori), con tanto di attrice porno (Jenna Haze che interpreta se stessa) pronta a mostrare le proprie abilità, slitta parodicamente in un musical porno, dove il *meat shot* e il *money shot* vengono ricodificati in un regime verbale e cinesico, ovvero vengono cantati e mimati dal performer maschile. Qui la parodia agisce attraverso la sublimazione dell'osceno visivo in un altro codice, il canto e la sua gestualità. Inoltre, vengono illustrati una serie di interessanti ribaltamenti che destrutturano la retorica tradizionale del porno e alludono a un immaginario saturo di corpi e genitali esagerati, penetrazioni ed eiaculazioni ipertrofiche: lo slittamento semiotico tra il visivo e il verbale spinge Jenna Haze ad abbandonare la scena, vistosamente offesa dall'oscenità verbale del testo musicato, come se l'attrice avvertisse il rischio che corre l'infrastruttura materica del proprio corpo e dei desideri ad esso legati all'interno di una pornografia il cui codice osceno è riconoscibile al di là della sua massima esplicitazione visiva e genitale.

Squeal Happy Whore riusa in chiave parodica una stereotipata messa in scena Hard-Core, disinnescandone il *meat shot* e il *money shot*. In questo modo, lascia emergere nuove costruzioni retoriche con cui il discorso pornografico contemporaneo si libera degli schemi rappresentativi del passato lasciando spazio a rappresentazioni corporee alternative, in cui sono leggibili i discorsi di altre sessualità avulse dall'estetica della rappresentazione tradizionale di uno sguardo maschile che esercita il proprio potere sul corpo femminile.

Quando Linda Williams si riferisce alle *proliferating pornographies* dello scenario attuale (2004), appare chiaro come le pornografie nate dalle retrovie, la cui forza e impatto sta soprattutto nella messa in discussione delle istanze eteronormative e dei suoi corpi del desiderio, trovino in Rete sempre più spazi rappresentativi: si pensi ai ribaltamenti delle relazioni di potere e alla definizione di sguardi non maschili nel porno femminista e femminile, alle provocazioni del *queer porn*, ai manifesti artistici del *post-porn*, ai corpi alternativi e più vicini all'estetica della *realness* dell'*indie porn*¹⁰, ai regimi immateriali del corporeo nel *virtual porn*¹¹, che aprono la rappresentazione del corporeo pornografico ai regimi della spettralità, come si vede, ad esempio, nei corpi radiografati mentre fanno sesso delle foto di Wim Delvoye (Fig 1).

L'orizzonte della pornografia dunque è attraversato da nuove espressioni del suo discorso di base, soprattutto nel momento in cui, come accennato precedentemente, il porno tradizionale si è arricchito di una dimensione social che ben presto, attraverso le pratiche comunicative di post, commenti e condivisioni, ha cominciato a raccogliere direttamente dagli utenti nuove esigenze rappresentative, nuovi modi di considerare eccitanti e sessualmente stimolanti le rappresentazioni di performance sessuali. Quello che appare all'orizzonte è un nuovo utente,

¹⁰ Si veda, E. Biasin, G. Maina, F. Zecca (eds), *Porn After Porn. Contemporary Alternative Pornographies*, Mimesis International, Milano-Udine, 2014.

¹¹ Per approfondimenti, M. Lino, *Porno nel virtuale. Wearable Media & Immersive Porn*, Doppiozero: <http://www.doppiozero.com/materiali/commenti/porno-nel-virtuale>

sempre più critico nei confronti dell'offerta pornografica, non per forza alla ricerca di video sempre più estremi ed esagerati, al limite del disgusto in certi casi, ma foriero di una sensibilità meno hard e più soft. Questa svolta verso il soft-core è ravvisabile in alcuni commenti degli utenti raccolti da Simon Lindgren (2010: 180) per analizzare il fenomeno del *fandom* e la dimensione partecipativa dell'utente nel *netporn* (il porno online).

... Now I love tits obviously...but I also like ass, *however I only like ass when it's covered up* (weird you might say but I think it just looks better with a nice pair of tight jeans for examples). [corsivo mio]

...This was probably mentioned already, but *I hate the macro-close shots of the dick in the pussy*. I don't need to see every follicle on the guy's nut for Christ's sake! When the woman has a hot body, the zoom the friggin' camera out *so we can see her in all her glory while she is getting drilled*. [corsivo mio]

...I'm a lot more cooler [*sic!*] with more *Romantic porn*. For example, *there doesn't have to be a lot of disgusting cum-play afterwards, with the blowing of cum bubbles, etc.* "If you're gonna swallow that nasty shit, baby, then do it now" is what I wanna yell at the screen. [corsivo mio]

All'utente partecipativo si apre un orizzonte comunicativo che abbatte molte delle distanze tra performer e spettatore tipico del sistema mediale precedente. Pornostar maschili e femminili come altri personaggi pubblici sfruttano i profili dei social network (soprattutto Twitter e Instagram) per costruire una identità totale, fatta di video porno e promozione d'immagine – pensiamo al caso di Mia Khalifa, la cui polemica sull'*hijab porn* (il porno con attrici che indossano il velo musulmano)

ha trovato nei social network il luogo principale di discussione tra l'attrice, i fan e i detrattori musulmani¹².

Conclusioni: un nuovo porno all'orizzonte?

Dunque, nella dimensione partecipativa della pornosfera contemporanea emergono i tratti di nuove argomentazioni del corporeo e della sessualità che si affiancano all'offerta tradizionale dell'Hard-Core. Grazie all'uso di forme parodiche in *James Gunn's Pg Porn* i paradossali eccessi genitali del porno tradizionale vengono ribaltati in una versione Soft-Core, che mette in primo piano il riuso di una messa in scena tipicamente *gonzo* al fine di destrutturarne i codici visivi. Peter Lehman nella postfazione del volume *il Porno espanso. Dal cinema ai nuovi media* (2011) sembra raccogliere queste tendenze estetiche, e le usa di conseguenza per ampliare le coordinate critiche dei *porn studies*:

Abbiamo bisogno di una definizione di pornografia che abbracci la anche la perversità polimorfa e la sessualità non genitale, dove il pene ha un ruolo marginale.

Perché una carezza dovrebbe essere subordinate alla penetrazione nella definizione del "sesso reale"? [...] tali forme di sessualità manifestano immaginari erotici e universi narrativi che premono per ricevere una rappresentazione cinematografica (pornografica e non solo).

I *porn studies* hanno raggiunto risultati importanti, ma sembrano essere intrappolati nella dicotomia soft è per le ragazze/hard è per i ragazzi; soft è per un'audience generalista/hard è per coloro capaci di godersi lo spettacolo di quegli enormi, martellanti ed eiaculanti peni. Per parafrasare una recente espressione americana: "è talmente XX secolo!" (2011: 474)

¹² Si veda la rubrica "Le strategie del porno" il cui primo articolo è dedicato alle strategie dell'*hijab porn* con al centro l'attrice Mia Khalifa <http://www.leparoleelecose.it/?p=21506>

Si tratta di tendenze estetiche che covano all'interno di una cultura convergente, fatta di testualità partecipative e interazioni che trovano una rappresentazione del loro discorso nel formato della webserie.

Fig. 1: Wim Delvoye, *Blow*, 2001



Bibliografia

- Arcagni, Simone (ed), *I media digitali e l'interazione uomo-macchina*, Aracne, Roma, 2015.
- Id, (ed) «EmergingSeries Journal», *Inside webseries*, n.2, Settembre, Kaplan, Torino 2015, <http://www.emergingseries.net/index.php/es-journal-it.html>
- Id, *Visioni digitali. Video, web e nuove tecnologie*, Einaudi, Torino 2016.
- Attwood, Feona (ed), *Porn.com. Making Sense of Online Pornography*, Peter Lang, New York 2010.
- Biasin E., Maina, G., Zecca F., (eds) *Il porno espanso. Dal cinema ai nuovi media*, Mimesis, Milano-Udine, 2011.
- Id. (eds) *Porn After Porn. Contemporary Alternative Pornographies*, Mimesis International, Milano-Udine 2014.
- Jenkins, H., Ford, S., Green, J., *Spreadable media. I media tra condivisione, circolazione, partecipazione*, Maggioli, Rimini 2013.
- Jenkins, Henry, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007.
- Jensen, Jens, *Interactivity. Tracking a New Concept in Media and Communication Studies*, Nordicom Review, n.1, 1998.
- Johnson, Peter, *Pornography Drives Technology: Why Not to Censor the Internet*, «Federal Communication Law Journal», V. 49, n. 1, Indiana University Press, <http://www.repository.law.indiana.edu/cgi/view-content.cgi?article=1120&context=fclj>
- Lehman, Peter, *Come simulare una carezza? Perché è importante la differenza tra hardcore e softcore*, in E. Biasin, G. Maina, F. Zecca (eds), *Il porno espanso. Dal cinema ai nuovi media*, Mimesis, Milano-Udine, 2011, pp. 461-474
- Lindgren, Simon, *Widening the Glory Hole. The discourse of Online Porn Fandom*, in F. Attwood (ed), *Porn.com. Making Sense of Online Pornography*, Peter Lang, New York 2010, pp. 171-185.
- Lino, M., Mandalà, G., *Le webserie interattive. Intrattenimento, sperimentazione e immersività*, in S. Arcagni (ed), *I media digitali e l'interazione uomo-macchina*, Aracne, Roma 2015, pp. 367-378.

- Lino, Mirko, *La fiction delle webserie. Un percorso tra i generi*, in S. Arcagni (ed) «EmergingSeries Journal», *Inside webseries*, n.2, Settembre, Kaplan, Torino 2015, pp. 42-53, <http://www.emergingseries.net/index.php/es-journal-it.html>
- Lughi, Giulio, *Interactive Storytelling*, in S. Arcagni (ed), *I media digitali e l'interazione uomo-macchina*, Aracne, Roma 2015, pp. 169-190.
- McLuhan, Marshall, *La sposa meccanica. Il folklore dell'uomo industriale* (1951), SugarCo, Milano 1994.
- McNair, Brian, *Streaptease Culture: Sex, Media and the Democratisation of Desire*, Routledge, London-Boston 2002.
- Ortoleva, Peppino, *Dal sesso al gioco. Un'ossessione per il XX secolo?*, Espress, Torino 2012.
- Rose, Frank, *Immersi nelle storie. Il mestiere di scrivere nell'era di Internet*, Codice, Torino 2013.
- Santangelo, Antonio, *Il linguaggio delle webserie. Modelli semiotici e pratiche comunicative a confronto*, in S. Arcagni (ed) «EmergingSeries Journal», *Inside webseries*, n.2, Settembre, Kaplan, Torino 2015, pp. 54-74, <http://www.emergingseries.net/index.php/es-journal-it.html>
- Williams, Linda, *Hard-Core: Power, Pleasure and the "Frenzy of Visible"* (1989), University of California Press, Los Angeles 1999.
- Id, *Porn Studies: Proliferating Pornographies On/Scene. An Introduction*, in L. Williams (ed), *Porn Studies*, Duke University Press, Durham, 2004.

Sitografia

Gunn, James: <http://jamesgunn.com/pg-porn/>

Jenkins, Henry, *Porn 2.0*, 2007: henryjenkins.org/2007/10/porn_20.html

Lino, Mirko, *Porno nel virtuale. Wearable Media & Immersive Porn*, Doppiozero, 2015: <http://www.doppiozero.com/materiali/commenti/porno-nel-virtuale>

Id, *Le strategie del porno/1. Mia Khalifa*, *Le parole e le cose*, 2015: <http://www.leparoleelecose.it/?p=21506>

PopCrunch: <http://www.popcrunch.com/25-best-porn-movie-parody-titles/>

Filmografia e webserie

Bunga Bunga Presidente, A. Casanova, Italia, 2011.

Days: The Crossmovie, F. Parenti, Italia, 2013.

Deep Throat, G. Damiano, U.S.A., 1972.

James Gunn's PG Porn, J. Gunn, S. Gunn, B. Gunn, U.S.A., 2008.

Kubrick- Una storia porno, L. Bessegato, Italia, 2012.

Il progettino, L. Settimelli, Italia, 2013.

Lost in Google, Francesco Capaldo, Italia, 2011.

Porn School, A. Armont, Gran Bretagna, 2013.

Yulia e Mikhail, A. Mitrofanov, Russia, 2005.

L'autore

Mirko Lino

Docente a contratto di Storia del Cinema e Critica Letteraria (Università dell'Aquila); cultore della materia Cinema e Media (Università di Palermo). Ha pubblicato la monografia *L'apocalisse postmoderna tra letteratura e cinema. Catatrofi, oggetti, metropoli, corpi* (Le

Lettere, Firenze, 2014); ha curato (con Stefano Ercolino, Massimo Fusillo, Luca Zenobi) il volume, *Imaginary Films in Literature* (Brill-Rodopi, Amsterdam, 2016). Collabora con riviste di cinema, letteratura, web; con festival di cinema e webfest. È caporedattore della rivista sul digital storytelling «EmergingSeries Journal».

Email: mirosławit@yahoo.it

L'articolo

Data invio: 15/05/2016

Data accettazione: 30/09/2016

Data pubblicazione: 30/11/2016

Come citare questo articolo

Lino, Mirko, "Pornografie senza sesso: le parodie dell'osceno nelle webserie", *Chi ride ultimo. Parodia satira umorismi*, Eds. E. Abignente, F. Cattani, F. de Cristofaro, G. Maffei, U. M. Olivieri, *Between*, VI.12 (2016), <http://www.betweenjournal.it/>