

The Ghost in the Tape Recorder: the Analog Horror of *The Magnus Archives* and *Archive 81*

Marco Malvestio

Abstract

This article discusses two horror-themed narrative podcasts, *The Magnus Archives* (2016-2021) and *Archive 81* (2016-2021). It explores the ways in which these podcasts, part of a new culture of auality, employ the technological specificities of their medium, while at the same time drawing on the tradition of horror and the Gothic. Specifically, it looks at the ways in which these digital podcasts, disseminated over the Internet to audiences who listen to them mostly on their computers or smartphones, remediate media from the past, such as the radio and the tape recorder, and present them as a source of uncanniness and haunting.

Keywords

Podcast, Horror, Analog horror, Nostalgia, *Archive 81*, *The Magnus Archives*.

Il fantasma nel registratore: l'horror analogico di *The Magnus Archives* e *Archive 81*

Marco Malvestio

Questo articolo prende in considerazione una manifestazione dell'horror contemporaneo, quella in formato podcast, che ha guadagnato particolare seguito e diffusione nel corso degli ultimi vent'anni. I podcast horror presentano aspetti estremamente interessanti in relazione alla connessione tra tecnologia e gotico, con modalità che sviluppino in maniera autonoma alcuni snodi formali (l'importanza del sonoro) e tematici (il ritorno dell'analogico) del cinema horror contemporaneo. Oggetto di analisi saranno due show: *The Magnus Archives* (duecento episodi in cinque stagioni, 2016-2021) e *Archive 81* (trentacinque episodi in tre stagioni, 2016-2021, adattato in una serie Netflix dallo stesso titolo uscita nel 2022). Si è scelto di limitare l'attenzione alla prima stagione di questi podcast perché si tratta di segmenti narrativamente autosufficienti, in cui i fenomeni discussi in questo articolo sono rintracciabili con esaustività e chiarezza.

The Magnus Archives, creata da Jonathan Sims e prodotta dalla compagnia Rusty Quill, è una serie parzialmente antologica, in cui ogni episodio ruota intorno a una testimonianza relativa a un evento soprannaturale: ambientata al Magnus Institute di Londra, fittizio istituto di ricerca sul paranormale, la serie si struttura intorno alla lettura e registrazione da parte dell'archivista (anche lui di nome Jonathan Sims e interpretato dall'autore) di queste testimonianze. L'ossatura standard di un episodio consta dunque dell'introduzione di Jon a quanto sta per leggere, della testimonianza stessa, e di un breve commento successivo che sostanzialmente discredita la testimonianza in quanto priva di elementi corroboranti o perché il team dell'Istituto non è riuscito a fare luce sui fatti, notando però anche alcune inquietanti coincidenze che potrebbero far propendere per la credibilità del racconto. In questo senso, *The Magnus Archives* riprende il classico meccanismo di simultaneo nascondimento e svelamento tipico della storia di

fantasmi (uno dei modelli di Sims, non a caso, è M.R. James; il nome dell'Istituto richiama il suo celebre racconto "Il conte Magnus").

Col procedere della prima stagione, i segmenti iniziali e conclusivi cominciano a popolarsi di altri personaggi (dipendenti dell'Istituto, suoi avversari, semplici curiosi), e dunque, accanto e all'interno delle singole storie al centro di ogni episodio, si sviluppa una sorta di meta-trama che racconta cosa succede nell'Istituto e intorno ad esso, mentre nelle testimonianze iniziano a comparire personaggi ricorrenti che si manifestano anche nella vita dell'archivista e dei suoi collaboratori. Col procedere delle stagioni, insomma, la relazione tra le singole storie e la storia più ampia si fa sempre più complessa, e viene progressivamente rivelato che al centro delle testimonianze lette dall'archivista stanno una serie di paure archetipiche che altro non sono che entità ultraterrene che cercano di penetrare nella nostra dimensione e di conquistarla tramite degli avatar – ossia le creature e le manifestazioni soprannaturali descritte nelle testimonianze.

Archive 81, creato e autoprodotto da Daniel Powell e Marc Sollinger, segue la vicenda di un archivista audio di nome Dan, incaricato dal misterioso signor Davenport di ascoltare e catalogare i nastri sopravvissuti all'incendio del Visser, uno storico edificio di New York, avvenuto a metà degli anni Novanta. I nastri sono stati registrati da Melodie Pendras nel 1994 come parte di un progetto di studio sul Visser e sui suoi abitanti. Dan, isolato in un edificio di proprietà dell'organizzazione e costretto da Davenport a registrare ogni momento della sua giornata, scopre tramite i nastri di Melodie che al Visser aveva luogo qualcosa di sinistro, orchestrato da Samuel, a capo di una sorta di setta travestita da società storica di cui facevano parte molti inquilini. Nel finale aperto della prima stagione, Dan si trova faccia a faccia con Samuel, ora trasformato in un'entità che infesta i nastri di Melodie e si manifesta attraverso di essi, e infine scompare. Ogni episodio si conclude infatti con la voce del suo amico Mark (che figura anche all'interno degli episodi stessi) che afferma di stare diffondendo quel materiale nella speranza di riuscire a ritrovare l'amico.

Il suono della paura: podcast e horror

Nel panorama mediale contemporaneo, il formato del podcast è diventato centrale nel corso degli ultimi due decenni, con un numero sempre crescente di prodotti disponibili per una platea di ascoltatori in aumento costante. Il successo del podcast è legato strettamente alla diffusione dell'iPod prima e degli smartphone poi. Come ha scritto Michael Bull a

proposito dell'iPod (ma è un'affermazione ancora più vera ora che questo *device* si è spostato all'interno dello smartphone), «for the first time in history the majority of citizens in Western culture possess the technology to create their own private mobile auditory world wherever they go» (2007). La cultura contemporanea «universalises the privatisation of public space» (*ibid.*), permettendo agli individui di essere allo stesso tempo in pubblico e assorti in un'attività a fruizione esclusivamente privata. Non è più possibile, continua Bull, «to adequately understand the nature of urban culture without also understanding the nature and meaning of the daily use of mobile communication technologies» (*ibid.*).

Podcast, naturalmente, è un termine che copre una vasta serie di produzioni che spesso non hanno troppo in comune tra loro. In linea di massima, si parla di podcast in riferimento a un contenuto audio (che può avere a volte anche una controparte video) diffuso su internet. Questo contenuto varia in maniera significativa a seconda della tipologia di podcast: può essere un dialogo improvvisato tra individui, o un testo scritto recitato di natura saggistica, giornalistica o narrativa. Un podcast però può anche essere, come nel caso del "podcast" di Alessandro Barbero, uno dei più singolari casi di successo in Italia, una raccolta di registrazioni di conferenze e lezioni – dunque un contenuto diffuso sul web senza essere stato tuttavia pensato per il web. Secondo Richard Hand e Danielle Hancock «there is no cultural product that encapsulates the ubiquity and complexity of contemporary mass media consumption better than the podcast» (2019: 164-165).

«A converged medium», nella misura in cui unisce audio, web, e supporti portatili (Berry 2006: 144), il podcast è in continuità con la radio solo nel senso che entrambi i mezzi sono di carattere sonoro (e dunque sono improntati a un maggiore senso di intimità rispetto a quelli visivi, e richiedono maggiore interazione da parte dello spettatore, che deve dare corpo con l'immaginazione alle parole che ascolta; Berry 2006: 148; su podcast e intimità si veda Euritt 2023). Se da un lato i tipi di contenuti che compaiono nel formato podcast sono spesso quelli che circolavano e circolano nel medium radiofonico, e se, in una consueta dinamica di rimediazione, anche la radio si è progressivamente adattata al formato del podcast, passando dall'offrire contenuti che andavano consumati esclusivamente in presa diretta a metterli a disposizione online (Berry 2016: 11), il podcast presenta anche delle specificità notevoli.

La differenza fondamentale (e la ragione del successo dei podcast) sta nel modo in cui il podcast viene fruito. Il podcast è un medium mobile, tanto nel senso che l'apparecchio su cui viene ascoltato è portatile e usato ampia-

mente in movimento, quanto nel fatto che l'utente può arrangiare a piacimento l'ordine di ascolto dei contenuti, diventando di fatto gestore della propria "programmazione" (Berry 2006: 156; Spinelli e Dann 2019: 7-8). Questa "mobilità" ha a che fare non solo col consumo, ma anche con la produzione. Come hanno scritto Dario Llinares, Neil Fox, e Richard Berry, «the processes of production and the creation of content affords new freedoms with regard to the communication of knowledge» (2018: 2). Produrre un podcast richiede una quantità di conoscenze e di strumenti tecnologici significativamente minore rispetto a un programma radio, e la sua diffusione può appoggiarsi alle moltissime piattaforme online dedicate ai contenuti audio, permettendo la circolazione anche di voci che non avrebbero trovato spazio nei media tradizionali (per il bene, ma anche per il male, come dimostra il caso di tanti podcast di disinformazione e complottismo). Il podcast è dunque un medium "orizzontale": «producers are consumers and consumers become producers and engage in conversations with each other» (Berry 2006: 146).

Si è parlato, in riferimento al podcast, di «nuova cultura dell'auralità» (Llinares, Fox e Berry 2018): dunque di un momento culturale in cui i media orali godono di una rinnovata fortuna a dispetto dell'ubiquità di quelli scritti. Un'espressione come "nuova cultura dell'auralità", se riferita alla diffusione degli smartphone e dunque del podcast, non indica solo il tipo di contenuti diffusi attraverso questo medium, ma anche le condizioni sociali che ne permettono l'emersione – e dunque, appunto, alla maggiore accessibilità di consumo e produzione del podcast rispetto alla radio. Il podcast è uno degli innumerevoli esempi di quella «cultura della partecipazione» (Jenkins 1992) che caratterizza il panorama mediale contemporaneo. Si tratta infatti, come nel caso di altri formati *on demand*, di un tipo di medium in cui la dimensione collettiva e partecipativa è essenziale e connaturata alla sua produzione, e in cui il consumatore, anche quando non diventa produttore, esercita un ruolo marcatamente più attivo che nei media tradizionali:

Podcast audiences actively control their listening pleasure and edification by choosing or accepting (via algorithmic recommendations based on their perceived 'tastes') what to consume as they simultaneously drive, jog, or scan their social media in the diffracted existence of the 21st century. (Hand e Hancock 2019: 164-165)

Questo è vero anche per i nostri casi di studio: *The Magnus Archives* è stato finanziato ampiamente tramite crowdfunding, *Archive 81* addirittura autoprodotta.

Delle varie tipologie di contenuti che circolano nel formato del podcast, questo articolo è interessato nello specifico a una: quella narrativa, e più specificamente dal contenuto afferente al genere horror. Anche questo tipo di podcast ha un antecedente nel medium radiofonico, il radiodramma, in cui una o più voci recitano scene narrative adattate da altre forme artistiche (cinema, letteratura) o scritte appositamente per la radio (sul radiodramma, si vedano Crook 1999; e Hand e Traynor 2011; sul radiodramma horror, Hand 2014; sulla sua influenza sul podcast, Bottomley 2015). Rispetto ad altri contenuti, il radiodramma è pressoché scomparso dal panorama radiofonico, ma ha trovato un terreno floridissimo nel podcast, nella misura in cui anche quest'ultimo costituisce «a scripted, dramatized serial narrative that is written, performed, and produced to be heard» (Bottomley 2015: 183-185).

Il modello del podcast narrativo deve inoltre molto all'influenza di *Serial* (2014), parte del format *This American Life*: un podcast definibile true crime (un sottogenere oggi particolarmente florido), *Serial* aveva per oggetto un caso di omicidio avvenuto negli Stati Uniti negli anni Novanta, per il quale (questa la tesi di Sarah Koenig, creatrice del podcast) era stata arrestata la persona sbagliata. Il successo di *Serial* (quaranta milioni di download nei primi due mesi; Hancock e McMurtry 2018: 81-82) deriva dall'uso, innovativo per il mezzo, di piani narrativi alternati tra il presente e il passato, coincidenti con una varietà di voci narranti e di testimonianze (Álvarez Trigo 2024: 194-195). Come vedremo, *The Magnus Archives* e *Archive 81*, con la loro ambigua (ancorché scoperta) relazione tra narrazione e non fiction, e con il loro costante *entrelacement* tra piani cronologici diversi, esibiscono più di un debito con *Serial*.

I podcast oggetto di studio in questo articolo non sono però semplicemente narrativi, ma appartengono a un genere preciso, l'horror. *Archive 81* e *The Magnus Archives* fanno parte di una vasta serie di podcast horror diffusi nell'ultimo quindicennio: è il caso di prodotti come *Welcome to Night Vale* (forse il più noto e celebrato, attivo dal 2012; su cui si veda Weinstock 2018) a *We're Alive* (2009-2014), *The Black Tapes* (2015-2017), *TANIS* (2015-2020), e *Lime Town* (2015-2018). Tra i podcast non di informazione o culturali, quelli horror sono verosimilmente i più diffusi dopo il fortunatissimo genere true crime, e in grado di suscitare le reazioni critiche più entusiastiche. Questo è anche il caso di *The Magnus Archives*, che ha raccolto intorno a sé un fandom internazionale, e di *Archive 81*, adattato anche in una serie Netflix.

Il motivo della fortuna dell'horror nel formato podcast non è da ricercare molto lontano. Horror e fantascienza sono generi assai praticati nel

radiodramma tradizionale (un esempio quasi proverbiale, naturalmente, è l'adattamento di Orson Welles de *La guerra dei mondi* nel 1938). Soprattutto, però, l'horror è un genere con una componente di fandom particolarmente spiccata, i cui membri sono abituati a interagire in maniera attiva coi creatori dei loro prodotti preferiti, e a produrre a loro volta contributi creativi (come fanfiction o fanart) appartenenti all'universo finzionale di riferimento. Questa tendenza del fandom horror (come in generale dei fandom) si sposa perfettamente con la dimensione partecipativa del podcast come medium. Scrivono Hancock e McMurtry che «the notion of collectivity is paramount to these programs, emerging both through the shared, listener-led development of an audio-horror corpus and group discussion of the shows, and also in the aesthetic suggestion of physically co-present group listening» (2017: 5). *The Magnus Archives* promuove esplicitamente l'interazione coi fan (che apprezzano particolarmente la diversità del cast e delle relazioni sentimentali che compaiono nella narrazione; si veda Juko 2024), e a margine delle cinque stagioni che lo compongono vengono messi online segmenti in cui gli autori e gli interpreti rispondono alle domande degli ascoltatori, o addirittura in cui vengono interpretate storie (non canoniche) scritte dagli ascoltatori stessi, selezionate tramite concorso, mentre sono state eseguite recitazioni live degli episodi davanti a un pubblico pagante. Nella prima stagione di *Archive 81*, invece, il personaggio di Mark chiude ogni episodio chiedendo agli ascoltatori di fare circolare il materiale e di contribuire monetariamente al podcast per aiutarlo a scoprire cosa è accaduto al suo amico Dan; una richiesta calata nella struttura narrativa, dunque, che sollecitando l'intervento attivo del pubblico pone entro la cornice finzionale anche un invito a sostenere economicamente gli autori.

L'altro elemento che rende il formato audio particolarmente appropriato per la narrazione dell'orrore è il peculiare rapporto tra horror e suono. Isabella van Elferen ha sostenuto, in un volume dedicato all'argomento, che

Uncanny sounds pervade Gothic. Hollow footsteps and ghostly melodies haunt the heroines of Gothic novels. The 'children of the night' 'make music' in Bram Stoker's *Dracula*. Booming leitmotifs announce the Count in *Dracula* film adaptations. Piercingly high violin tones or disembodied childsong indicate supernatural presence in spooky movies. The eerie soundtracks of Gothic television serials invade the safety of the home. Pounding drones of white noise guide survival horror game players through deserted cityscapes. At Goth club nights, all these sounds are mixed into a live Gothic tale. (2012)

L'elemento sonoro è parte del racconto dell'orrore letterario sin dai suoi albori, nel momento in cui annuncia la presenza di qualcosa che non si vede ma di cui si percepiscono la stranezza e la minacciosità; e lo è a maggior ragione nei prodotti che incorporano effetti sonori. Il cinema horror fonda gran parte del proprio effetto di paura sulla presenza di una colonna sonora improntata alla suspense e di effetti audio che espandono quello che vediamo sullo schermo (i versi del mostro, i rumori di putrefazione degli zombie, lo scricchiolare degli scheletri...) o anticipano la presenza di quello che non vediamo (l'ululato del licanthropo in lontananza, i passi del serial killer dietro il protagonista...). Soprattutto i suoni fuori campo giocano con la dimensione di invisibilità che è connaturata all'effetto di suspense, facendo intuire una presenza a cui non si riesce ad associare però un'immagine. Musica ed effetti sonori aggiungono «layers of highly personal meaning to an on-screen narrative and increases cinematic, televisual or gaming immersion through a cunning annexation of viewers' ears and hearts» (van Elferen 2018; si vedano anche Foley 2018 e 2023; Tompkins 2014; e Whittington 2014). Questi *layer* sono generati anche dal fatto che, naturalmente, gli effetti sonori non sono mai ottenuti tramite quello per cui in effetti stanno: il rumore di un osso che si spezza, per esempio, può essere riprodotto spezzando una costa di sedano, quello di uno svisceramento spiacciando un melone, e così via. Gli effetti sonori dunque pongono implicitamente in relazione le esperienze rappresentate sullo schermo con una dimensione sensoriale appartenente a tutt'altro ambito.

Se il suono ha una funzione centrale nell'horror, non è difficile capire perché questo genere abbia trovato un medium particolarmente adatto nel podcast, ossia in un formato esclusivamente audio. Come nel cinema, anche nei podcast horror il sonoro viene usato per aggiungere complessità ed effetto alla materia narrata. Un aspetto peculiare del podcast rispetto ad altri media, e soprattutto rispetto ad altre forme dell'audio horror, è il fatto che nella maggior parte dei casi il podcast è fruito in cuffia, dunque in un panorama sonoro eccezionalmente intimo. Questo ha portato alla riscoperta e al miglioramento delle tecnologie di registrazione binaurale, ossia un tipo di registrazione "tridimensionale" che riproduce la naturalità del suono e ne permette un ascolto immersivo (Hancock 2018; si veda anche Euritt e McMurtry 2021). La registrazione binaurale permette dunque di aumentare quelle sensazioni di «invisibility, intimacy and invasiveness» (Hancock 2018) che sono centrali nell'horror e che ne amplificano gli effetti spaventosi – e l'intimità è anche uno degli aspetti del medium radiofonico che il podcast enfatizza ulteriormente (Spinelli e Dann 2019: 7). Nell'audio horror, il sonoro si affianca alla voce umana nell'espandere e commentare il

significato della storia, ma allo stesso tempo introduce elementi ambientali importanti nella progressione della trama: il rumore di una porta che cigola, per esempio, segnala l'ingresso di un personaggio, sostituendo quella che in film avrebbe potuto essere l'inquadratura della porta che si apre.

Questi aspetti sono centrali nei casi di studio di questo articolo. In *The Magnus Archives* è presente una colonna sonora (ancorché a volume basso e non invasiva) di musica eterea e spettrale a sottolineare i momenti salienti del racconto. In *Archive 81*, la musica è uno dei marcatori dell'infestazione spettrale al centro della trama, e la sua apparizione diegetica nei nastri di Melodie ora stimola la curiosità della protagonista e di Dan, ora le segnala che si trova in una situazione potenzialmente pericolosa. Soprattutto, in entrambi i podcast il rumore del registratore e della cassetta accompagna l'intero racconto, e segnala spesso il passaggio da un piano narrativo all'altro: in *Archive 81*, è tramite la riproduzione del nastro analogico che sappiamo che quanto stiamo ascoltando appartiene al passato. Non si tratta più di un uso del sonoro come commento che amplifica o contraddice quanto avviene sullo schermo, ma di un uso narrativo che serve a scandire il procedere della narrazione e l'avvicinarsi dei suoi temi centrali. Come scrive Laura Álvarez Trigo, «in movies, music accompanies and supplements the events on the screen, but in the case of podcasts, sound itself constitutes the horrific event in the narrative, more heavily intertwined with the hauntology of music» (2024: 198).

Cassette ritrovate: il found footage, l'horror analogico e l'anarchivio

Che nelle narrazioni audio tecnologia e horror interagiscano a livello di *soundscape* è, in fondo, un dato piuttosto intuitivo. Più interessante è invece vedere come i podcast horror tematizzino costantemente la loro natura mediale e la mettano al centro del racconto del soprannaturale. *The Magnus Archives* e *Archive 81* si inseriscono nella lunga tradizione gotica della riflessione sui pericoli della mediazione e della conoscenza, riadattando al presente e al formato audio il topos secolare del manoscritto ritrovato che sorveglia gli inizi del gotico come genere sin da *Il castello di Otranto* (1764). In entrambi i podcast, l'infestazione spettrale ruota intorno al confronto con delle fonti ritrovate – le testimonianze scritte da registrare nel caso di *The Magnus Archives*, e i nastri nel caso di *Archive 81* (ma vale la pena di notare anche che una parte consistente delle storie di *The Magnus Archives* ha al centro il ritrovamento di media “maledetti”, soprattutto libri). L'evento

soprannaturale non avviene dunque in astratto, ma è legato indissolubilmente alla sua registrazione, ossia alla sua rielaborazione mediale.

A questo va aggiunto che i media contemporanei hanno da tempo, nella loro percezione pubblica e nelle loro rese finzionali, una dimensione spettrale. Come ha scritto Jeffrey Sconce, dall'invenzione di telefono e telegrafo fino a televisione e internet possiamo parlare di "haunted media" ("media posseduti, infestati"; in particolare 2000: 59-91), ossia di media la cui capacità di manifestare l'invisibile e di mettere in relazione spazi lontani li ha fatti percepire come un possibile canale di comunicazione con realtà ultraterrene (Eugene Thacker ha parlato invece di "dark media", "media oscuri"; 2013). Fotografia e telegrafo sono stati usati spesso dai medium tra fine Ottocento e inizio Novecento per "provare" l'esistenza degli spiriti a causa di quello che, nella percezione del pubblico, era un ambiguo statuto ontologico di questi media e delle immagini e voci che restituivano. Come scrive Sconce, «sound and image without material substance, the electronically mediated worlds of telecommunications often evoke the supernatural by creating virtual beings that appear to have no physical form» (2000: 4).

Non solo i media su cui hanno luogo *The Magnus Archives* e *Archive 81* sono "infestati", ma i due podcast rappresentano un costante processo di rimediazione, un fenomeno che caratterizza in maniera massiccia il panorama mediale contemporaneo. Secondo Jay David Bolter e Richard Grusin, la rimediazione è la rappresentazione di un medium di massa in un altro, e l'adozione di alcune caratteristiche del primo nel secondo (un concetto che ha le sue radici nell'assunto di Marshal McLuhan secondo cui «the 'content' of any medium is always another medium»; Bolter e Grusin 1999: 45). Nello specifico, questi due podcast (e dunque due media digitali, dematerializzati, che l'ascoltatore può fruire ovunque e in qualsiasi momento) rimediano la registrazione analogica. Nella finzione di *The Magnus Archives*, tutto quello che l'ascoltatore sente è registrato con un apparecchio analogico, un registratore a nastro (e una cassetta compare anche nel logo del podcast); in *Archive 81*, Dan si registra continuamente con uno strumento digitale, ma deve ascoltare e catalogare dei nastri analogici. Entrambi i podcast sono dunque due prodotti "ipermediati", che esibiscono in maniera costante la loro natura mediale alternando il passaggio da un medium a un altro, e tematizzando esplicitamente questo passaggio in ogni puntata (in *The Magnus Archives*, le due frasi che scandiscono ogni episodio, prima e dopo la lettura della testimonianza, sono «statement begins» e «statement ends», pronunciate dall'archivista: pur non coincidendo con l'accensione e lo spegnimento del registratore, rimarcano la sua presenza e la sua funzione).

Negli ultimi decenni l'horror contemporaneo ha drammatizzato in maniera consistente simili processi di rimediazione, e più in generale le tecnologie medianiche. Dal J-horror di fine millennio, con pellicole quali *Ringu* (1998) e *Kairo* (2001), a blockbuster hollywoodiani come *Sinister* (2012), fino alla tendenza dei creepypasta a rappresentare i media analogici come vettore dell'infestazione spettrale (come avviene per esempio nel celebre "Candle Cove"; sui creepypasta, si vedano Henriksen 2018; Cooley e Milligan 2018; Balanzategui 2019; Balanzategui 2021), l'horror del nuovo millennio insiste in maniera macroscopica sui processi mediali come fonte di comunicazione e passaggio col mondo degli spiriti. *Ringu* non è solo un film che racconta della vendetta di una bambina con poteri paranormali, ma soprattutto uno che ruota intorno al passaggio e alla copia di una videocassetta; *Sinister* non è genericamente la storia di una casa infestata, ma semmai di un'infestazione che si manifesta attraverso la visione di filmati in Super 8.

Il registratore a nastro che figura in *The Magnus Archives* e *Archive 81* sta in opposizione allo smartphone o al pc su cui gli ascoltatori li fruiscono – un supporto fisico contro lo spazio mediale smaterializzato della contemporaneità. I media analogici, a differenza di quelli digitali, sono media che invecchiano, la cui grana materica (replicata nei podcast dal caratteristico cigolio del mangianastri) si fa simbolo di una profondità storica che rifiuta di farsi cancellare e che ritorna in forma spettrale. La distinzione tra media digitali e analogici è culturale, prima che tecnologica: non riguarda la reale fisicità di questi mezzi, quanto semmai la loro percezione nell'immaginario pubblico – come dimostra del resto il fatto che nell'horror, oltre alla materialità dei media analogici, viene sfruttata anche quella dei media digitali. Nello specifico della finzione dei podcast, tuttavia, il supporto fisico, in quanto materiale, è anche vivo, dunque dotato di una sinistra agentività che si manifesta continuamente nel racconto. In *The Magnus Archives*, ci viene ripetuto continuamente che i registratori digitali non funzionano, che non si riesce a registrarvi le testimonianze come invece si riesce su quello a nastro: nel primo episodio, Jon commenta che «I plan to digitise the files as much as possible and record audio versions, though some will have to be on tape recorder, as my attempts to get them on my laptop have met with... significant audio distortions»; nel tredicesimo, «we have previously had some success using it to record statements that our... digital recording software struggles with». Col procedere delle stagioni, scopriamo che il registratore è a sua volta la manifestazione di una delle entità che cercano di farsi strada nel nostro mondo attraverso la paura, e che il suo possessore, l'archivista, ha la capacità di costringere gli altri a rilasciare una testimonianza. In *Archive 81*, la prima stagione culmina nell'incontro con Samuel,

il responsabile del misterioso culto che anima il Visser e che ora si trova imprigionato all'interno dei nastri che Dan sta catalogando, ed è anzi proprio attraverso il processo di riascoltarli che Samuel riesce a liberarsi. Come ha scritto Laura Álvarez Trigo, in *Archive 81* «this emphasis on media qualities suggests that the locus of horror in the story is located in the medium and the mediated content rather than in the protagonist's disappearance, as the audience is led to believe at the outset of the story [...]» (2024: 191). Le cassette fanno insomma da tramite all'infestazione soprannaturale.

Siamo davanti, in questi podcast, a un esempio di «technostalgia» (Hancock e McMurtry 2017: 3), o «analogue nostalgia» (nostalgia analogica o dell'analogico; Schrey 2014 e 2024): davanti cioè a prodotti in cui tecnologie che nel presente sono diventate obsolete si ripresentano a esercitare un effetto sul mondo. Come hanno scritto Hancock e McMurtry, «the podcast liberates the audio horror experience from its analogue tethers, allowing listeners to alter any space at any time» (*ibid.*); e allo stesso tempo quello che questi podcast ci mostrano è il ritorno incessante proprio di quei media da cui il podcasting contemporaneo si è “liberato”, e il loro sabotaggio dei nuovi media. La dimensione nostalgica, riferita alla tecnologia, agisce qui come un ritorno dei media del passato entro quelli del presente, in cui quelli del passato stanno in opposizione alla smaterializzazione dei media contemporanei.

C'è un'altra forma di horror contemporaneo, particolarmente celebre all'inizio del nuovo millennio, che ha al centro proprio un processo mediale: il found footage (su cui si vedano Benson-Allott 2013; Heller-Nicholas 2014; Turner 2019; McMurdo 2023). Un formato, più che un genere, che ha guadagnato grande popolarità dopo l'uscita e il successo planetario di *The Blair Witch Project* (1999), anche grazie ai bassissimi costi di produzione, il found footage si fonda sulla premessa che quanto gli spettatori stanno vedendo sia un documento reale, girato dagli stessi interpreti del film. A qualificare il found footage è il fatto che tutto (o quasi) il filmato è diegetico, ossia che il prodotto finale coincide con quanto, nella finzione, viene girato entro la cornice del film stesso. In *The Blair Witch Project*, per esempio, i tre protagonisti sono anche la crew che realizza il film che gli spettatori hanno davanti agli occhi, mentre in *Paranormal Activity* la coppia protagonista setta le telecamere in modo da essere ripresa costantemente e da realizzare dunque il girato che gli spettatori guardano. Il found footage si basa quindi su un'ambiguità strutturale, nel momento in cui allo spettatore viene detto che sta vedendo qualcosa di reale, che è stato girato *davvero*, ma che naturalmente ha per oggetto eventi incompatibili col nostro orizzonte empirico (possessioni demoniache, apparizioni di fantasmi...).

The Magnus Archives non è, tecnicamente, un found footage: anche se in tutte le sue duecento puntate le registrazioni sono diegetiche (ossia tutto quello che sentiamo lo sentiamo perché, nella finzione del racconto, un personaggio lo sta registrando, intenzionalmente o meno), questo girato non viene “ritrovato”, ossia non esiste una cornice che intenda farci credere che quello che sentiamo è accaduto davvero. Allo stesso tempo, tuttavia, *The Magnus Archives* mette in mostra uno degli elementi tipici del found footage, ovvero l’indecidibilità sulla componente soprannaturale del racconto. In film come *The Blair Witch Project* e *Paranormal Activity*, al pubblico viene fatto credere di essere davanti a dei filmati reali che documentano eventi insoliti e inquietanti: lo spettatore si trova dunque in una posizione di conflitto tra la visione di eventi soprannaturali (che però sono più riferiti e detti che non mostrati) e la pretesa di verità del formato. Allo stesso modo, in *The Magnus Archives* Jon “ritrova” le testimonianze, ma allo stesso tempo ne contesta la veridicità o la credibilità dei testimoni. Nell’ottavo episodio (“Burned Out”), per esempio, la testimonianza riguarda una casa apparentemente infestata: nel commentarla, Jon mette contemporaneamente in dubbio l’affidabilità del testimone, che confessa di avere una storia familiare di malattia mentale e di essere stato recentemente colpito alla testa («Ah, head trauma and latent schizophrenia – the ghost’s best friends»), e concede che alcune coincidenze (naturalmente quelle più sinistre) sono effettivamente verificabili. Diverso è invece il caso di *Archive 81*, in cui il meccanismo del found footage agisce addirittura in maniera duplice: sono found footage le cassette di Melodie che Dan deve catalogare, ma anche la registrazione di Dan stesso, come ci informa il suo amico Mark alla fine di ogni episodio (questo elemento found footage è molto diminuito nella serie Netflix, invece, dove la cornice esterna viene eliminata, e le sequenze con protagonista Melodie alternano ripresa diegetica vera e propria a sequenze tradizionali in cui Melodie è ripresa dall’esterno). In entrambi i casi, va notata comunque l’intenzione di giocare con quell’ambiguità conaturata al found footage nella scelta dei nomi dei protagonisti, che coincidono con quelli dei creatori e degli interpreti degli show: Daniel Powell e Marc Sollinger, che interpretano rispettivamente Dan e Marc in *Archive 81*, e Jonathan Sims, autore e interprete del personaggio omonimo in *The Magnus Archives*.

Il found footage rappresenta un processo mediale, ossia la registrazione e il suo successivo ritrovamento e ascolto: il che ne fa un tipo di horror che esiste esclusivamente grazie a un processo mediale, dunque grazie alla rappresentazione di un atto di raccolta, editing e interpretazione nel quale è coinvolto anche il pubblico. Più interessante ancora, il found footage

rimarca due elementi centrali dell'esperienza mediale contemporanea. Secondo Ruggero Eugeni, la ripresa in prima persona (o, nel caso dei podcast, la registrazione) ha come conseguenza «il costituire la trascrizione immediata di una esperienza soggettiva di prensione incorporata del mondo, e l'implicare una relazione di simbiosi e ibridazione tra un soggetto umano e una macchina da ripresa» (2015: 52). Il found footage incarna, in altre parole, uno dei grandi perni «della condizione postmediale: la soggettivizzazione dell'esperienza» (61). Questa considerazione è ancora più rilevante in riferimento al podcast, ossia a un tipo di medium che contribuisce alla privatizzazione dello spazio pubblico e che avviene su *device* che, come la telecamera del found footage, sono individuali e portatili. La “soggettivizzazione dell'esperienza” è un cardine del genere horror in generale e del formato found footage in particolare, che replica la presa diretta e lo sguardo individuale – e non è un caso che *The Magnus Archives* sia interamente strutturato intorno a “testimonianze”.

C'è infine un altro medium che *The Magnus Archives* e *Archive 81*, in parte, rimediano, ossia internet. Ci sono, naturalmente, dei riferimenti più o meno espliciti all'horror di internet nei podcast: le singole storie di *The Magnus Archives* ricordano nella loro brevità dei creepypasta, e anzi talvolta li riscrivono (l'episodio 15, “Lost John's Cave”, è evidentemente ispirato al classico “Ted the Caver”) o ne omaggiano il modello (come nell'episodio 65, “Binary”, incentrato appunto su un programma posseduto), mentre la cornice stessa ricorda quella della “SCP Foundation”, un creepypasta collaborativo incentrato su un altro “istituto” di ricerca sul paranormale. Il rimando a internet è però più sottile, e riguarda principalmente la dimensione “archivistica” dei due podcast, che echeggia evidentemente già nel titolo. A proposito dell'internet contemporaneo, Simon Reynolds ha notato che il concetto di «mal d'archivio» coniato da Jacques Derrida (1995) riassume bene «today's delirium of documentation, which extends beyond institutions and professional historians to the Web's explosion of amateur archive creation», che contiene qualsiasi cosa e per cui «nothing is too trivial, too insignificant, to be discarded» (Reynolds 2011: 26). Internet è un «anarchivio» che moltiplica incessantemente i contenuti e impedisce una loro sistematizzazione (26-27). I protagonisti di *The Magnus Archives* e *Archive 81* lamentano costantemente il caos e il disordine degli archivi che si trovano a dover gestire: i nastri di Melodie sono conservati «not in chronological order or, really, any order, kind of all jumbled together» (ep. 1); mentre Jon sin dall'inizio critica «an absolute mess of an archive» (ep. 1) lasciategli dalla precedente archivista. Questa confusione non è visibile per l'ascoltatore, nonostante quanto rimarca l'archivista («from where I am

sitting, I can see thousands of files. Many spread loosely around the place, others crushed into unmarked boxes»; ep. 1), ma è evidente nel procedere del racconto, che mette letteralmente ordine tra episodi apparentemente irrelati e crea (e permette all'ascoltatore di creare) connessioni e legami. Questo tipo di considerazioni echeggiano il consueto tropo per cui le spazialità gotiche, sin dai castelli di Otranto e Udolpho, sono impossibili da mappare (Punter 1980: 200), ma allo stesso tempo possono essere interpretate come un meta-commento sullo spazio digitale in cui questi podcast sono promossi e circolano.

Riflettendo sulla propria dimensione mediale, *The Magnus Archives* e *Archive 81* gettano una luce inquietante anche sul modo in cui sono fruiti, ossia tramite tecnologie digitali portatili come pc e cellulari. Sfruttando un medium a cui è connaturato un senso di intimità tanto in virtù delle sue modalità di fruizione quanto della capacità del singolo ascoltatore di personalizzare la propria esperienza di ascolto, questi due podcast invitano a riflettere sui pericoli di una cultura in cui l'accesso a strumenti di comunicazione e media è diventato ubiquo, costante e immediato. Allo stesso tempo, *The Magnus Archives* e *Archive 81* proseguono un discorso trasversale nell'horror contemporaneo, attraversato da una costante attenzione ai supporti della comunicazione. Questi podcast raccolgono il formato del found footage (del resto già ampiamente diffuso fuori dal cinema, come per esempio in campo letterario, da *Casa di foglie* di Mark Danielewski, 2000, a *Horror Movie* di Paul Tremblay, 2024) e il topos dell'horror analogico; così facendo, *The Magnus Archives* e *Archive 81* offrono uno sguardo critico e perturbante su uno dei medium più diffusi degli ultimi vent'anni e sulla sua continuità con le tecnologie che lo hanno preceduto.

Bibliografia

- Álvarez Trigo, Laura, "Media Tech Horror: the Locus of Fear and Aural Haunting in the *Archive 81* Tape Recordings", *The Gothic and Twenty-First-Century American Popular Culture*, Eds. Anna Marta Marini - Michael Fuchs, Leiden, Brill, 2024: 191-204.
- Balanzategui, Jessica, "Creepypasta, 'Candle Cove', and the Digital Gothic", *Journal of Visual Culture*, 18.2 (2019): 187-208.
- Balanzategui, Jessica, "The Digital Gothic and the Mainstream Horror Genre. Uncanny Vernacular Creativity and Adaptation", *New Blood. Critical Approaches to Contemporary Horror*, Eds. Eddie Falvey - Jow Hickenbottom - Jonathan Wroot, Cardiff, University of Wales Press, 2021: 147-164.
- Benson-Allott, Caetlin, *Killer Tapes and Shattered Screens. Video Spectatorship from VHS to File Sharing*, Berkeley CA, University of California Press, 2013.
- Berry, Richard, "Will the iPod Kill the Radio Star? Profiling Podcasting as Radio", *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 12.2 (2006): 143-162.
- Berry, Richard, "Podcasting: considering the evolution of the medium and its association with the word 'radio'", *The Radio Journal – International Studies in Broadcast & Audio Media*, 14.1 (2016), 7-22.
- Bolter, Jay David - Grusin, Richard, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge MA, The MIT Press, 1999.
- Bottomley, Andrew J., "Podcasting, Welcome to Night Vale, and the Revival of Radio Drama", *Journal of Radio & Audio Media*, 22.2 (2015): 179-189.
- Bull, Michael, *Sound Moves: iPod Culture and the Urban Experience*, New York, Routledge, 2007, epub.
- Cooley, Kevin - Milligan, Caleb Andrew, "Haunted Objects, Networked Subjects: The Nightmarish Nostalgia of Creepypasta", *Horror Studies*, 9.2 (2018): 193-211.
- Crook, Tim, *Radio Drama: Theory and Practice*, London, Routledge, 1999.
- Derrida, Jacques, *Mal d'archive*, Paris, Editions Galilée, 1995.
- Eugeni, Ruggero, *La condizione postmediale*, Brescia, Editrice La Scuola, 2015.
- Euritt, Alyn, *Podcasting as an Intimate Medium*, New York, Routledge, 2023.
- Euritt, Alyn, - McMurtry, Leslie, "Immersive Night: Audio Horror in Radio and Podcasting", *Refractory: a Journal of Entertainment Media*, 35 (2021), consultabile in preprint su https://www.researchgate.net/publication/357628467_Immersive_Night_Audio_Horror_in_Radio_and_Podcasting.

- Foley, Matt, "Toward an Acoustics of Literary Horror", *The Palgrave Handbook to Horror Literature*, Eds. Kevin Corstorphine - Laura R. Kremmel, London, Palgrave, 2018: 457-468.
- Foley, Matt, *Gothic Voices. The Vococentric Soundworld of Gothic Writing*, Cambridge, Cambridge University Press, 2023.
- Hancock, Danielle - McMurtry, Leslie, "'Cycles upon Cycles, Stories upon Stories': Contemporary Audio Media and Podcast Horror's New Frights", *Palgrave Communication*, 5 (2017), <https://doi.org/10.1057/pal-comms.2017.75>.
- Hancock, Danielle - McMurtry, Leslie, "'I Know What a Podcast Is': Post-Serial Fiction and Podcast Media Identity", *Podcasting. New Aural Cultures and Digital Media*, Eds. Dario Llinares - Neil Fox - Richard Berry, London, Palgrave Macmillan, 2018: 81-105.
- Hancock, Danielle, "Exploring Immersive Auditory Horror in 3D-sound", *Revenant*, 3 (2018): 55-71, <https://www.revenantjournal.com/contents/put-on-your-headphones-and-turn-out-the-lights-exploring-immersive-auditory-horror-in-3d-sound-podcasting-danielle-hancock-university-of-east-anglia/>
- Hand, Richard - Hancock, Danielle, "Beware the Untruths. Podcast Audio Horror in Post-Truth America", *Make America Hate Again. Trump-Era Horror and the Politics of Fear*, Ed. Victoria McCollum, New York, Routledge, 2019: 164-174.
- Hand, Richard J. - Traynor, Mary, *The Radio Drama Handbook*, London, Continuum, 2011.
- Hand, Richard J., *Listen in Terror: British Horror Radio from the Advent of Broadcasting to the Digital Age*, Manchester, Manchester University Press, 2014.
- Heller-Nicholas, Alexandra, *Found Footage Horror Films. Fear and the Appearance of Reality*, Jefferson, NC, McFarland, 2014.
- Henriksen, Line, "'Spread the Word': Creepypasta, Hauntology, and an Ethics of the Curse", *University of Toronto Quarterly*, 87.1 (2018): 266-280.
- Jenkins, Henry, *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*, New York, Routledge, 1992.
- Juko, Maria, "Archiving Horror: *Archive 81* and the Haunting of Analogue Media", *No More Haunted Dolls. Horror Fiction that Transcends the Tropes*, Ed. Cassandra O'Sullivan Sachar, Wilmington DE, Vernon Press, 2024: 167-180.
- Juko, Maria, "Narrating the (Queer) Gothic in the Podcast *The Magnus Archives*", *Rethinking Gothic Transgressions of Gender and Sexuality. New Di-*

- rections in Gothic Studies*, Eds. Sarah Faber - Kerstin-Anja Münsterlein, New York, Routledge, 2024: 204-225.
- Llinares, Dario - Fox, Neil - Berry, Richard, "Introduction: Podcasting and Podcasts – Parameters of a New Aural Culture", *Podcasting. New Aural Cultures and Digital Media*, Eds. Dario Llinares - Neil Fox - Richard Berry, London, Palgrave Macmillan, 2018: 1-13.
- McMurdo, Shellie, *Blood on the Lens. Trauma and Anxiety in American Found Footage Horror Cinema*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2023.
- Punter, David, *The Literature of Terror*, New York, Routledge, 1980, vol. I.
- Reynolds, Simon, *Retromania. Pop Culture's Addition to Its Own Past*, Londra, Faber and Faber, 2011.
- Schrey, Dominik, "Analogue Nostalgia and the Aesthetics of Digital Remediation", *Media and Nostalgia Yearning for the Past, Present and Future*, Ed. Katharin Nyemer, London, Palgrave, 2014: 27-38.
- Schrey, Dominik, "Analogue Nostalgia", *The Routledge Handbook to Nostalgia*, Eds. Tobias Becker - Dylan Trigg, New York, Routledge, 2024: 481-492.
- Sconce, Jeffrey, *Haunted Media. Electronic Presence from Telegraphy to Television*, Durham NC, Duke University Press, 2000.
- Spinelli, Martin - Dann, Lance, *Podcasting: The Audio Media Revolution*, Londra, Bloomsbury, 2019.
- Thacker, Eugene, "Dark Media", *Excommunication: Three Inquiries in Media and Mediation*, Eds. Eugene Thacker - Alexander Galloway - McKenzie Wark, Chicago, University of Chicago Press, 2013: 77-149.
- Tompkins, Joe, "Mellifluous Terror: The Discourse of Music and Horror Films", *A Companion to Horror Film*, Ed. Harry M. Benshoff, Chichester, Wiley Blackwell, 2014: 186-204.
- Turner, Peter, *Found Footage Horror Films. A Cognitive Approach*, New York, Routledge, 2019.
- van Elferen, Isabella, *Gothic Music. The Sounds of the Uncanny*, Cardiff, University of Wales Press, 2012, epub.
- Weinstock, Jeffrey Andrew (ed.), *Critical Approaches to Welcome to Night Vale. Podcasting between Weather and the Void*, London, Palgrave Pivot, 2018.
- Whittington, William, "Horror SoundcDesign", *A Companion to Horror Film*, a cura di Harry M. Benshoff, Chichester, Wiley Blackwell, 2014: 168-185.

The Author

Marco Malvestio

Marco Malvestio is Assistant professor in Literary criticism and Comparative literature at the University of Padua. Among his publications are the books *The Conflict Revisited: The Second World War in Post-Postmodern Fiction* (Peter Lang, 2021) and *Raccontare la fine del mondo: Fantascienza e Antropocene* (nottetempo, 2021).

Email: marco.malvestio@unipd.it

The Article

Date sent: 31/10/2024

Date accepted: 28/02/2025

Date published: 30/05/2025

How to cite this article

Malvestio, Marco, «Il fantasma nel registratore: l'horror analogico di *The Magnus Archives* e *Archive 81*», *Tecnologie gotiche*, Eds. Anna Chiara Corradino - Massimo Fusillo - Marco Malvestio, *Between*, XV.29 (2025): 65-83.

