

Il fumetto digitale tra sperimentazione e partecipazione: il caso *Homestuck*

Giorgio Busi Rizzi

Digital comics halfway between experimentation and participation: the example of *Homestuck*. *Digital comics that try to maximize the affordances of their medium seem to be condemned to in-betweenness: their strength (leveraging on unusual narrative potentials) often becomes their limit, and authors are hardly able to free themselves from the role of niche experimenters and open up to audience participation. A significant exception, however, is Homestuck, a gigantic webcomic by Andrew Hussie. Strongly connected to videogame culture and the very nature of the internet, Homestuck features animations, sounds, embedded flash games, and so on. The webcomic resulted in various transmedial branches (a videogame spin-off and several friendsims, a multi-volume soundtrack, a book epilogue) and an ongoing intermedial adaptation in book format. It has equally managed, over the years, to consolidate an extremely lively community active both in its interactions with the author (with a constant exchange of ideas and an endless readiness to subsidize his projects), in its interpretation of the canon production, and in providing an amazing extent of fan production. This contribution aims to analyze Homestuck as a possible mediation between the two inclinations (experimental and participated) of digital comics.*

Keywords: *webcomics; Homestuck, transmedia, fan studies, digital comics.*

Introduzione

Leggendo certa critica (accademica e non), il fumetto digitale pare godere di una sorta di eterna giovinezza: un medium eternamente potenziale, eternamente nuovo, eternamente sul punto di soppiantare la carta.

Eppure, dopo un quarto di secolo, il pieno successo di pubblico sembra arridere soltanto ai fumetti digitalizzati (in primis sotto forma di *scanlation*, manga scansionati e tradotti) o a quelli che replicano il formato della tavola o della strip (basta pensare alla rockstar del fumetto italiano degli ultimi dieci anni, Zerocalcare), capaci di aggregare comunità di appassionati che sono spesso una fonte diretta di sostentamento per gli artisti, attraverso piattaforme di *crowdfunding* come *Patreon* o *Kickstarter*.

I fumetti digitali che tentano di massimizzare le possibilità offerte dal medium, invece, sembrano essere relegati nello stesso limbo che è toccato all'*e-literature*: la loro forza (fare leva su potenzialità narrative molteplici e inconsuete) sembra essere anche il loro limite, sia in termini di possibilità narrative offerte dal medium che come ricadute sulla capacità di attrarre e fidelizzare un pubblico più

ampio, con la conseguenza che difficilmente gli autori riescono ad affrancarsi dal ruolo di sperimentatori di nicchia.

Un'eccezione¹ a questa dicotomia è offerta da *Homestuck*, mastodontica opera online di Andrew Hussie, fortemente debitrice e indissolubilmente connessa, tanto a livello narrativo quanto formale, alla cultura videoludica e alla natura stessa di internet. *Homestuck* è diventato, nel corso del tempo, lo snodo centrale di un polo di prodotti transmediali e di adattamenti intermediali, riuscendo al contempo a consolidare una community estremamente vivace, attiva nell'interazione con l'autore, in una ricezione partecipata di natura esegetica e nella produzione di materiale *fan made*, integrato o meno nel canone.

Questo contributo inizierà contestualizzando rapidamente i *webcomic* da un punto di vista storico, concentrandosi quindi su *Homestuck* e analizzandone forme e contenuti, per poi vagliarne le caratteristiche più interessanti dal punto di vista di *transmedia* e *fan studies*.

Non solo Homestuck: storicizzare i fumetti digitali

Come osservano Bolter e Grusin (1999), la fase iniziale di un medium comporta sempre, accanto agli esperimenti formali, un periodo di riproduzione di alcune delle caratteristiche dei media precedenti, per ancorare le proprie forme su quelle già esistenti e offrire ai propri fruitori la possibilità di reperire elementi già conosciuti con cui decodificare quelli nuovi. Non sorprende quindi che Baudry (2018), nella sua esaustiva ricognizione del fumetto digitale, ne tratteggi un'evoluzione storica in tre fasi: una prima (1984-2001) estremamente innovativa ma limitata a pochi pionieri, una seconda (1996-2009) in cui l'innovazione tecnica prende a prestito le forme tradizionali per legarsi meglio alle abitudini di creatori e lettori, e una terza, più matura (dal 2009 al presente) in cui la produzione digitale cerca di trovare la sua dimensione, affrancandosi dai modelli che l'hanno ispirata. Baudry sottolinea quindi come la maggior parte delle potenzialità della tecnologia digitale siano state esplorate fin dalla prima fase, e

¹ Un'altra eccezione è senz'altro *Xkcd*, ma il *webcomic* di Randall Munroe, che pure ha mantenuto molto a lungo il suo nucleo intorno al formato della strip a tre o quattro vignette, ha sviluppato negli anni un'ibridazione costante specialmente con il formato delle infografiche e prodotto episodi sperimentali che meritano di essere analizzati in uno spazio maggiore di quello che vi si potrebbe dedicare qui. Si rimanda dunque a una trattazione successiva.

come gli anni più recenti non siano che un consolidamento di tali possibilità formali e una rinegoziazione del nuovo linguaggio alla luce della sua posizione nel sistema mediatico. Una ricostruzione non dissimile è operata da Franco (2013), che identifica tre generazioni di *digital comics*: una prima (1990-2000) di sperimentazioni incomplete, spesso molto ambiziose ma incapaci di slegarsi da alcune convenzioni dei fumetti cartacei, con la conseguenza di risultare ridondanti (Franco fa l'esempio della presenza contemporanea di effetti sonori e onomatopee); una seconda (2000-2006) segnata dall'adozione diffusa di Adobe Flash, con la conseguente diffusione di *webcomic* rivolti al sempre più ampio bacino d'utenza di internet; e una terza (dal 2006 in poi) che sostituisce alla sperimentazione sugli strumenti quella sulla narrazioni: multilinearità, interattività, il formato della tela infinita descritto in termini fin troppo entusiasti da McCloud (2000).

Ne consegue che la tendenza di alcuni resoconti a descrivere i fumetti digitali come costantemente sperimentali e innovativi tradisce una certa astoricità – un errore che si spiega probabilmente con il loro statuto ancora acerbo in termini di legittimazione culturale e di diffusione di pubblico. Mentre, infatti, i fumetti digitalizzati e quelli che riproducono in digitale i formati tipicamente cartacei (vignetta/strip/griglia) vantano numeri in continua crescita, i *digital comics* più ambiziosi tecnicamente non sembrano godere di pari successo. Se a questo si aggiunge la conformazione stessa della rete, con la sua tendenza a creare nicchie non comunicanti per effetto della *filter bubble* (Pariser 2011), è evidente come possano rimanere fuori dal radar della critica anche opere che vantano numeri piuttosto significativi².

Ciononostante, prodotti come *Homestuck* dimostrano la possibilità di una terza via, che unisca una trama complessa a una costante sperimentazione formale e a un rapporto stretto con un'ampia comunità di fan, anche in virtù di scelte ambiziose ma oculate. Come *Homestuck* sia arrivato a concentrare e consolidare questo pubblico verrà discusso di seguito.

² Si può probabilmente spiegare così l'assenza di *Homestuck* – che vanta complessivamente oltre 2,5 miliardi di visualizzazioni e più di 10 milioni di dollari di ricavi stimati dal merchandising (Glennon 2018) – nell'interessante *Economics of digital comics* di Allen (2014), e le sole tre pagine in cui viene discusso nel recente *Webcomics* di Kleefeld (2020, p. 99-101).

Prima di Homestuck: un po' di contesto

È una verità universalmente riconosciuta che un fandom ampio, partecipativo e fidelizzato non si ottiene dal nulla. *Homestuck* è stata infatti la quarta *MS Paint Adventure*³, dopo *Jailbreak* (2006-2007, 2011), *Bard Quest* (2007) e *Problem Sleuth* (2008-2009). Tutti e quattro i *webcomic* condividono in una certa misura una rimediazione visiva e tematica dei vecchi giochi d'avventura, e una trama basata almeno in parte sulle indicazioni dei fan.

Prima di *MSPA*, Hussie pubblicava già alcune tavole su un sito gestito con altri autori (tra cui suo fratello Byron), chiamato *Team Special Olympics*⁴. Hussie era anche uno degli animatori del forum del sito, i *Gangbunch Fora*, nati a loro volta come costola del forum di *Something Awful*⁵, un sito umoristico fondato nel 1999 e composto di varie rubriche, blog e forum collettivi. I *Gangbunch Fora* sono stati poi trasferiti nel *Forum MSPA*, che è diventato il primo luogo di interscambio tra autore e fan fino alla sua chiusura nel 2016 (dopo la quale i fan si sono riaggregati su *OmegaUpdate*⁶).

Seguendo gli spunti ricevuti sui *Gangbunch Fora*, Hussie dà vita a *Jailbreak*, il suo primo fumetto pensato direttamente per l'ambiente digitale e il primo ad essere ospitato su *MSPA* (e originariamente intitolato proprio *MS Paint Adventure* e più tardi *Escape from Jail Island*). La storia si svolge in un carcere, senza riferimenti temporali precisi, e segue una coppia di prigionieri che cercano di evadere da una cella. La serie è stata pubblicata da settembre 2006 a febbraio 2007, per un totale di 134 pagine (Bailey 2019), prima di andare in pausa fino a settembre 2011, quando è stata aggiunta una conclusione di una sola pagina. Hussie ha descritto il suo ruolo nel processo collettivo di scrittura come quello di “prendere sempre il primo suggerimento, a prescindere da quale sia, [nonostante ciò comporti] l'impressione che la storia proceda in maniera molto disordinata”⁷, e

³ Nonostante il nome del sito, dopo qualche tentativo poco fruttuoso Hussie ha disegnato i suoi *webcomics* quasi esclusivamente con Photoshop (Meeks 2010).

⁴ Il sito, attivo dal 2003 al 2008, è stato chiuso ed è irrecuperabile anche attraverso la Wayback Machine dell'Internet Archive. Buona parte dei contributi sono però ancora visibili su <https://classichussiearchive.tumblr.com/>, consultato il 31 ottobre 2020.

⁵ In assenza del materiale originale, mi affido alla ricostruzione operata nella voce “fandom” della wiki dedicata ad *Homestuck* <https://mispaintadventures.fandom.com/wiki/Fandom>, consultato il 31 ottobre 2020. La wiki, che verrà citata ancora nel corso di questo articolo, è una delle varie enciclopedie a tema, collettive e *open source*, ospitate su Fandom.com, un servizio di hosting gratuito che utilizza il protocollo MediaWiki.

⁶ <https://omegaupdate.freeforums.net/>, consultato il 31 ottobre 2020.

⁷ Qui, e in tutte le altre occorrenze, la traduzione è mia.

di aver provato a sperimentare l'idea di ramificare la storia, dividendola in due percorsi paralleli, ma di aver desistito rapidamente ricombinandoli insieme, perché il formato risultava troppo difficile da seguire (Hussie 2017).

La seconda *MSPA* è *Bard Quest*, pubblicata dal 12 giugno al 5 luglio 2007. È di gran lunga la più breve, con sole 47 pagine, ed è incompiuta. La trama, di chiara ispirazione fantasy, segue un bardo e i suoi compagni nella loro *quest* per uccidere un drago. Invece di una struttura basata su una trama lineare, l'intenzione era di sperimentare con percorsi multipli e ramificati, facendo leva sui collegamenti ipertestuali per rimediare il formato del librogame (in inglese *choose your own adventure*); ma anche qui il formato si è dimostrato troppo complicato da gestire.

Nel 2008, l'autore fa dunque esordire un'altra storia basata sul format della *room escape*, sui suggerimenti dei membri del forum, e sulla rimediazione del formato *choose your own adventure* (sotto forma di occasionali biforcazioni). *Problem Sleuth* inizia come parodia del genere noir, con tre detective intrappolati nei rispettivi uffici, ma ben presto vira verso "una storia incredibilmente contorta, che include viaggi nel tempo, l'aldilà, una realtà alternativa infestata da mostri, un mondo a tema di regni animali in chiave fantasy, l'horror lovecraftiano e altre stranezze (Meeks 2010). Il *webcomic* viene pubblicato dal 10 marzo 2008 al 7 aprile 2009 (per un totale di 1673 pagine), fino cioè a una settimana prima dell'esordio di *Homestuck*.

Quindi, cos'è Homestuck? Struttura e temi

"I don't actually like the internet much at all"

(Hussie 2018c, p. 302)

Homestuck è un *webcomic* estremamente lungo e denso, pubblicato dal 13 aprile 2009 al 13 aprile 2016 (con un'aggiunta di *credits* conclusivi il 25 ottobre

dello stesso anno) su *MSPA*⁸. La storia abbraccia, nei suoi sette anni e sette atti, oltre 8.000 pagine, più di 800.000 parole, e più di quattro ore di contenuti video (Bailey 2018). La pubblicazione era serializzata a cadenza estremamente irregolare: le dettagliatissime statistiche di Bailey (ibid.) censiscono nel giorno più produttivo ben 111 vignette in 66 pagine⁹, ma anche una decina di iati lunghi da due settimane a un anno.

Hussie lo definisce “un insolito ibrido mediatico” (2012b), “una storia di ragazzi su internet, raccontata in un modo *fatto di puro internet*” (in O’Malley 2012, enfasi nell’originale), o più compiutamente come “una storia illustrata e semi-animata su internet [...] progettata appositamente per esistere lì, per esplorare le potenzialità del mezzo e per evolvere attraverso la partecipazione dei lettori” (Hussie 2012a). Contemporaneamente, *Homestuck* è legato a doppio filo alla cultura videoludica. Lo stesso assunto di partenza, nelle parole dell’autore, era realizzare “una parodia dei giochi di avventura testuali e di quelli *click-and-point*” (2012b), il che si traduce in un continuo fare leva sui tropi del *gaming*, “rimediare le prospettive, l’estetica e le regole prese da diversi generi – da simulazioni, giochi di ruolo, e giochi d’avventura *parser-based*” (Glaser 2020, p. 107). Tolkien descrive il risultato di queste premesse come una “epopea massimalista”, una “nuova arte per una nuova era”, e “un po’ come se *The Secret of Monkey Island* fosse stato ideato da Thomas Pynchon, o *House of Leaves* adattato dai Monty Python, o *Tristram Shandy* riscritto da Franz Kafka. Forse come se Borges avesse scritto *A Wrinkle in Time* in un momento in cui era ubriaco e molto, molto in fissa con i meme stupidi” (2016).

Per rendersi conto di questa natura proteiforme basta riassumerne la trama. La storia inizia quando il tredicenne John Egbert riceve per posta una *beta copy* di un videogame chiamato *Sburb*. I suoi amici Rose Lalonde, Dave Strider e Jade Harley si uniscono a lui nel gioco, che però causa una tempesta di meteoriti che distrugge la terra e li trasporta in un’altra dimensione, la *Incipisphere*. Mentre cercano, giocando a *Sburb*, di ripristinare il loro universo, i ragazzi entrano in

⁸ Nel 2018, quando Viz Media ha acquisito i diritti per la pubblicazione di *Homestuck*, il *webcomic* si è trasferito su *homestuck.com* (consultato il 31 ottobre 2020).

⁹ Sebbene per ovvi motivi “pagine” non sia il termine ideale (si intende “pagina internet”, ma la formulazione è ambigua verso il corrispettivo cartaceo), ritengo che “schermate”, focalizzandosi impropriamente sulla sola porzione visibile all’utente, sia altrettanto insoddisfacente.

contatto con dodici troll di internet, che si scopriranno essere una vera specie aliena di troll. Nel pianeta Alternia, dal quale provengono, essi hanno già giocato a una versione dello stesso gioco chiamata *Sgrub*, vincendo e creando l'universo umano.

Umani e troll, uniti per cercare di risolvere la situazione dei primi, vengono a conoscenza di un meccanismo del gioco chiamato *scratch*, con cui resettare le sessioni; eseguendolo, essi creano un secondo universo resettato, in cui i loro posti sono presi dai rispettivi progenitori. Troll e umani dei due universi si coalizzano dunque per sconfiggere i tre antagonisti della storia – Lord English, the Condesce e Jack Noir – finché John non acquista il potere di operare delle *retcon*, o continuità retroattive¹⁰, e modificare il corso degli eventi passati.

Pur in questa sua versione condensata – i personaggi con un certo spazio narrativo sono circa un centinaio e tra le altre cose c'è una complessa simbologia legata ad alcuni numeri ricorrenti - sembra palese la natura di *Homestuck* come *bildungsroman* grottesco e fantascientifico in cui universi paralleli e linee temporali distinte si sovrappongono, e la cui strada verso la soluzione si dipana attraverso una continua messa in scena del proprio meccanismo narrativo. Meta, canonicità, *retcon*, sono elementi non solo problematizzati tematicamente, ma performati dal *webcomic*, che mantiene una struttura sostanzialmente lineare fino alla fine del quinto atto¹¹, quando iniziano ad aprirsi percorsi che porteranno la storia a ripiegarsi su se stessa nel segno della retro-continuità. Da quel punto in poi, la narrazione moltiplica i giochi di specchi e le *mise in abyme*, spinta dal senso dell'umorismo piuttosto particolare di Hussie - basato sull'assurdo, i non sequitur, le metalessi e la rottura della quarta parete, dunque su un'erosione costante dei confini tra la storia e la sua parodia, il testo e il suo commento.

¹⁰ La continuità retroattiva è “il processo per cui i creatori e/o i produttori modificano in qualche modo gli eventi dell'origine, della *backstory* e/o della storia di un particolare personaggio o *storyworld*” (Friedenthal 2017, p. 19); essa consiste dunque nel rivisitare segmenti narrativi già raccontati (e quindi già fruiti dal pubblico) apportandovi delle modifiche e di fatto “ignorando completamente la [storia] vecchia come se non fosse mai accaduta” (ivi, p. 16).

¹¹ In un labirinto tassonomico che avrebbe reso felice Umberto Eco, il quinto atto, diviso a sua volta in due atti [sic], fa parte della seconda sezione, che a sua volta fa parte del primo lato. Gli eventi cui facciamo riferimento si possono collocare più comprensibilmente verso la metà del corpus di *Homestuck*. La numerazione ufficiale degli atti cambia più volte in modo intenzionalmente oscuro e poco coerente, specialmente in concomitanza delle – o forse proprio per rimarcare le - infrazioni dei livelli narrativi.



Figura 1: l'incipit di *Homestuck*. ©Viz Media 2020.

La prima, e più evidente, *mise en abyme* inscenata da *Homestuck* è quella che mette in relazione l'estetica dei videogame che lo pervade (il suo essere scritto *come se* si trattasse di un videogioco d'avventura) e i videogiochi che agiscono come motore diegetico, cioè *Sburb* e il suo corrispettivo troll *Sgrub*. *Sburb* è un *multiplayer simulation game*, cioè un videogioco a più partecipanti il cui scopo è costruire, o simulare, una realtà complessa e quanto più possibile aperta all'interazione. In una messa in pratica letterale di quella che gli studiosi della Cybernetic Culture Research Unit chiamerebbero iperstizione (cfr. Guariento 2017), *Sburb* ha però la capacità di manipolare, creare e distruggere oggetti nella realtà diegetica. *Sgrub*, oltre ad avere la stessa funzione, serve da *template* dell'intero Atto 5 Atto 1 [sic], che riproduce l'incipit di *Homestuck* concentrandosi però sui troll.

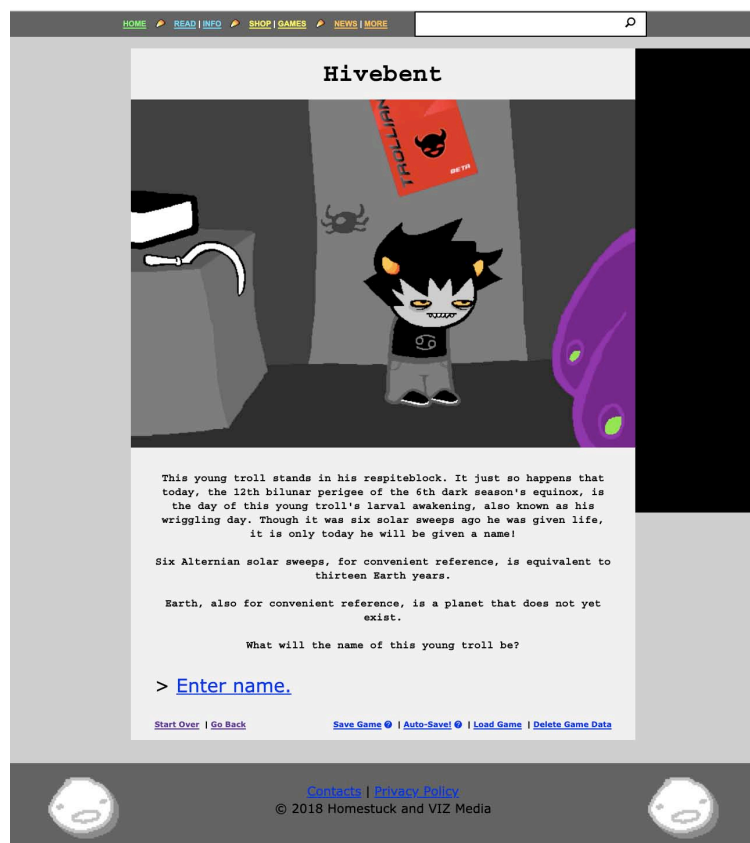


Figura 2: *Homestuck*, Atto 5 Atto 1. ©Viz Media 2020.

La natura autoreferenziale e metalettica della storia non si esaurisce in questa capacità poetica dei videogiochi; una riscrittura analoga a quella già vista avviene infatti anche quando, nell'Atto 6 Atto 6 Atto 1 [sic], Caliborn riscrive l'Atto 1 di *Homestuck* parodizzandolo. Si potrebbe quasi azzardare che l'infrazione dei livelli narrativi, specie sotto forma di auto-parodia, sia il modo in cui *Homestuck* segnala alcuni snodi particolarmente significativi: l'introduzione dell'universo parallelo dei troll, la formazione di Caliborn (che diventerà poi l'arci-nemesi della storia, Lord English), l'inclusione nella narrazione del suo stesso autore (il cui personaggio ha la capacità di interferire con la storia narrata) e il ruolo chiave di elementi come Il Tesoro, una "breccia narrativa" che consente di modificare l'andamento canonico della storia e permette a John di esercitare le *retcon*.



Figura 3: *Homestuck*, Atto 5 Atto 1. ©Viz Media 2020.

La forma di Homestuck: rimediazioni e medium-specificity

“Carefully educating you on needlessly complicated inventory systems that eventually get retired from a game you never get to play that doesn’t actually exist. HOMESTUCK.”
(Hussie 2018b, p. 16)

Homestuck contiene una ventina di minigiochi interattivi in formato Flash, e migliaia di animazioni – spesso brevi GIF, ma a volte segmenti più lunghi, creati anch’essi in Flash e accompagnati dal sonoro (la sequenza più lunga, chiamata *Cascade*, dura quasi 14 minuti). Suoni e animazioni da un lato, e giochi dall’altro, permettono dunque all’autore di modulare il ritmo di lettura, evidenziando passaggi complessi che spiccano proprio perché i lettori devono attendere che terminino o, al contrario, lavorare attivamente per superarli. Per inciso, tornando su quanto già detto, l’instabilità narrativa causata diegeticamente dalle *retcon* è lo

specchio di un'instabilità costitutiva dello stesso internet, che, malgrado sia spesso raccontato come un medium eterno, è fatto per sua natura di link spezzati, pagine perdute, siti non più online, vecchi codici illeggibili. *Homestuck* ne sa qualcosa: una prima, significativa, corruzione del sito si è verificata in un trasferimento dati da un server a un altro, e ha comportato la perdita di parte del forum *MSPA* – forum che è stato in un secondo momento chiuso dall'autore, ed è ora irraggiungibile; ma più significativamente, nel cambio di dominio avvenuto nel 2018, molte delle animazioni in flash sono state trasformate in immagini statiche o brevi video, per ovviare alla scelta di Adobe di interrompere entro tre anni l'aggiornamento e la distribuzione del plugin Flash¹².

Dal punto di vista estetico, il *webcomic* presenta di norma un pannello per pagina, statico o animato, disegnato con un'estetica *lo-fi* che ricorda i videogiochi d'avventura *text-based*. Anche se nella sua estensione la varietà di stili è piuttosto eterogenea, raffigurando i personaggi anche in modo estremamente dettagliato, agli esordi *Homestuck* era particolarmente connotato da questo aspetto peculiare che imita l'iconografia degli *sprite* (le figure bidimensionali dei primi giochi per computer). Nel suo dipanarsi, il *webcomic* si premura di stabilire ed evidenziare livelli dei personaggi, valute, sistemi di lotta e inventario debitori agli *adventure game*; e anche fuori dai pannelli, la schermata visibile al lettore presenta in basso a destra le funzioni necessarie a “salvare” e “caricare” la progressione del gioco, che nella pratica fungono da segnalibri, permettendo ai lettori di riprendere la storia nella pagina esatta in cui l'hanno lasciata.

¹² L'obsolescenza dei *webcomic* è un argomento chiave ancora poco investigato dall'archeologia mediale, e merita una futura trattazione a sé.

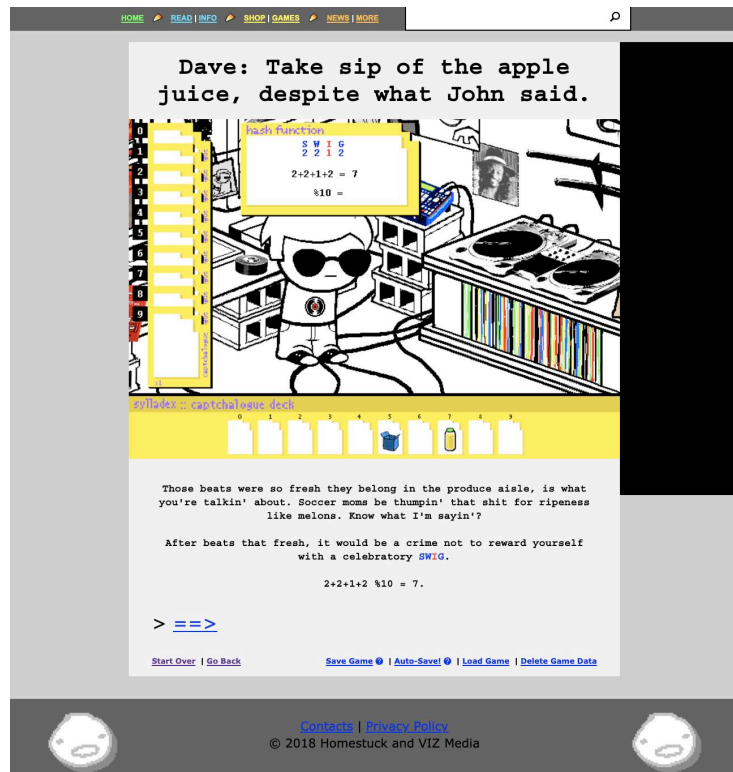


Figura 4: Il Sylladex, sistema di inventario di *Homestuck*. ©Viz Media 2020.

Questi riferimenti alle convenzioni videoludiche sono usati principalmente come parodia dei tropi del *gaming* – di solito in modo palese, come nel caso del sistema di livelli, costruito intorno a “nomi sciocchi e valori numerici astratti” (Glaser 2020: 104) – e la loro rimediazione in forma di contenitore ha la funzione principale di presentare al lettore elementi che gli siano già familiari. Ciò implica anche che, nonostante le storie di *MSPA* siano nate inseguendo il formato (video)ludico, e *Homestuck* in particolare sia imperniato sullo svolgimento di un videogioco (il già citato *Sburb*), molta dell’interattività cui il *webcomic* allude è solo apparente e performativa. Se, infatti, accettando la classificazione di Ryan (2011), i videogiochi hanno un’interattività di terzo livello, permettendo cioè all’utente di esercitare modifiche su una storia predefinita, *Homestuck* sembra promettere almeno una narrativa ipertestuale (sarebbe il secondo livello di Ryan, in cui l’interattività è circoscritta al livello del discorso narrativo) ma si ferma piuttosto al primo, quello dell’interattività periferica, limitata principalmente al

gesto di cliccare per cambiare schermata¹³. Chute e Jagoda osservano a proposito che *Homestuck* “frustra ripetutamente il desiderio dell’utente di un’interattività esplicita, sollecitando e poi limitando il tipo di agency promesso da molti progetti basati sui nuovi media”¹⁴ (2014, 10).

Un’altra particolarità visuale di *Homestuck* è la quasi totale assenza di balloon. Quando è presente, però, il testo può ammontare a migliaia di parole per “pagina”. In tutta la storia, infatti, i personaggi non parlano direttamente, ma comunicano attraverso le *chat log* di un software, chiamato *Pesterchum* (o *Trollian* nel caso dei troll), che imita i primi client di messaggistica istantanea nell’aspetto e per quanto riguarda il tono delle conversazioni (i personaggi parlano spesso attraverso citazioni di film e meme). Escluse queste *chatlog*, la storia è talvolta raccontata da un narratore eterodiegetico che parla alla seconda persona rivolgendosi al lettore per descrivergli le scene cui si trova davanti e invitarlo ad interagire con esse, replicando quindi un’istanza narrativa tipica dei *text-based adventure game* e dei *librigame* (cfr. Sharp 2014: 110).

¹³ In questo senso, *Homestuck* denuncia la sua natura non ergodica: cioè, anche a fronte di una complessità ermeneutica molto elevata, non richiede al lettore uno “sforzo non superficiale per navigare il testo” (cfr. Aarseth 1997, p.1).

¹⁴ Alla luce delle esperienze poco riuscite con i precedenti *webcomic* su *MSPA* (descritte nella seconda sezione), tuttavia, la decisione di limitare l’effettiva interattività non risulta particolarmente sorprendente.



Figura 5: *Pesterchum*. ©Viz Media 2020.

Camper, riflettendo sulla retromania di molti videogiochi degli anni 2000, elabora il concetto di “retro-riflessività” per indicare l’adozione di convenzioni audiovisive tecnologicamente obsolete che mostrerebbero “un’auto-consapevolezza delle tecnologie, dell’estetica, dei generi e del rapporto di fondo tra di essi” (2008, p. 170). Veale battezza questa rete di rimediazioni e riferimenti a tropi di genere “metamedia storytelling”, definendola come “una tecnica in cui la familiarità preesistente e intuitiva del pubblico con le modalità di coinvolgimento del più ampio panorama dello storytelling mediale viene utilizzata come strumento per plasmare e manipolare la loro esperienza del testo” (2019, p. 1028; anche in Glaser 2020, p. 106). Si potrebbe fare un passo ulteriore, e non limitarsi a considerare il rapporto dei lettori con quest’estetica *retro* come semplice “auto-consapevolezza” o “familiarità preesistente”; si potrebbe invece individuare in quest’apparato un richiamo a un immaginario passato capace di suscitare nel pubblico un senso di appartenenza nostalgica (tra coloro che nella comunità dei fan sono abbastanza grandi da aver visto i prodotti originali cui *Homestuck* allude), e di agire come un dispositivo estraneo ed esotico per coloro

che non hanno idea di cosa fosse il vecchio internet, fungendo dunque in entrambi i casi come strategia con cui attirare, coinvolgere e fidelizzare il pubblico.

Il pubblico di Homestuck: attenzione, identificazione e partecipazione

“Reader commands are fun for a while, but boring over the long haul, and detrimental to bringing a story to a conclusion.”
(Hussie in Meeks 2010)

La maggior parte dei *webcomic* (e dei fumetti digitali) anche latamente sperimentali cerca di usare una forma complessa e quanto più possibile immersiva al servizio di una storia generalmente lineare. *Homestuck* ricongiunge questa sperimentazione formale con la sua struttura e con materia di cui è fatto l’ambiente che lo supporta e di cui si nutre. Se internet, dunque, è un medium più autoreferenziale di altri - se è vero che “il networking inizia e finisce con una pura autoreferenzialità” (Kittler in Lovink 2007, p. 34) – *Homestuck* riproduce e rimarca questa autoreferenzialità. Si può leggere questa mimeticità anche come un incoraggiamento alla fidelizzazione e alle pratiche online di un fandom già di suo legato alla cultura di internet, parte delle strategie che hanno aiutato il *webcomic*, durante la sua pubblicazione, a raggiungere una media giornaliera di circa un milione di lettori singoli (Min 2015).

Nonostante ciò – e questa ambiguità non verrà risolta qui, ma andrebbe investigata più a fondo mettendo in comunicazione gli studi cognitivi su fumetti e fiction digitale - leggendo *Homestuck* viene a volte il dubbio che si tratti di un testo per certi versi incompatibile con internet, se non proprio del tutto antimoderno. In un articolo del 2007, Hayles oppone l’“attenzione profonda” (focalizzarsi su un singolo oggetto, ignorare gli stimoli esterni, preferire un unico flusso di informazioni, e mantenere una concentrazione alta per lungo tempo) a una “iperattenzione” che comporta rapidi cambi di compito, una preferenza per flussi di informazioni multipli, il desiderio di un alto livello di stimoli e una bassa soglia della noia. La seconda, neanche a dirlo, sarebbe caratteristica della cultura digitale. Eppure *Homestuck*, pur iperstimolando in varie occasioni i suoi lettori, richiede loro un livello di attenzione, pazienza e memoria verso il susseguirsi

degli eventi così alto e continuativo che diversi commentatori hanno attribuito il gradimento dei fan al processo noto come giustificazione dello sforzo, una dissonanza cognitiva a causa della quale si tende ad assegnare a obiettivi che hanno richiesto molto impegno per essere raggiunti un valore maggiore di quello che avrebbero (cfr. Festinger 1957). Hussie sembra essere abbastanza consapevole (se non apertamente orgoglioso) della questione, quando commenta l'estensione e la lealtà del suo fandom affermando che “più si deve lavorare sodo per capire qualcosa, più ci si deve concentrare, più ci si appassiona e fidelizza una volta che tutto si incastra e si capisce il punto”¹⁵ (O'Malley 2012).

La considerazione dell'autore, concentrandosi solo sul ruolo giocato dalla complessità strutturale nell'orientare ricezione e interpretazione, sembra però ignorare altre ragioni plausibili per spiegare l'*engagement* dei suoi fan. Si può invece avanzare un'ipotesi diversa analizzando i dati demografici riguardanti il pubblico del *webcomic*, riportati da un sondaggio online svolto annualmente dal *Perfectly Generic Podcast*, un podcast settimanale dedicato al *franchise* di *Homestuck*. L'età media dei rispondenti è di 19,7 anni, dunque principalmente adolescenti e post-adolescenti. Riguardo la sessualità, il 34% del campione si è definito bisessuale, il 19% pansessuale, il 3% allosessuale e il 21% omosessuale; riguardo il genere, il 21,5% si è identificato come non binario, agender o bigender (a fronte di un 41% di uomini e un 31% di donne); riguardo l'identità di genere, il 32% si è identificato come transgender. A questi dati va aggiunto che il 54,5% del campione si è dichiarato neurodivergente (Mitchell 2019¹⁶). Ora, *Homestuck* non solo incorpora un'ironia profondamente adolescenziale, ma mantiene un'enfasi sul romanticismo, l'amicizia, le relazioni con i parenti, che offre terreno fertile all'identificazione di lettori giovani. Ancora più significativamente, lo fa in una storia i cui protagonisti sono adolescenti spesso apertamente *queer*. Questo è un potente fattore attrattivo per comunità in cui la diversità gioca un ruolo identitario importante, i cui membri sono affamati di rappresentazione e inclini a *engagement* molto partecipati (diversi personaggi del *webcomic* sono stati infatti oggetto di

¹⁵ Più ancora che all'*effort justification*, la frase di Hussie fa pensare all'idea di Mittell di un “forensic fandom” impegnato a scavare in profondità per cogliere appieno la complessità di una storia (2013).

¹⁶ Benché si tratti di un'obiezione ragionevole, non ho interesse a discutere qui i possibili *bias* del sondaggio, ma piuttosto a considerare i molti spunti offerti da un campione così ampio (5200 rispondenti per l'edizione 2019).

forme di *shipping*¹⁷ molto intenso); e il suo ruolo nella fidelizzazione di molti fan di *Homestuck* è evidente osservandone i discorsi e le pratiche.



Figura 6: Tre esempi molto diversi di *fanart* di *Homestuck* a tema *shipping*.

Oltre a ciò, i numeri del fandom di *Homestuck* si spiegano anche alla luce del fatto che la partecipazione del pubblico è stata costantemente richiesta, incoraggiata e premiata da Hussie, in una relazione estremamente dinamica e fruttuosa: i primi tre atti di *Homestuck* erano stati creati sulla base dei suggerimenti avanzati dai lettori sfruttando un apposito spazio nel sito che permetteva loro di partecipare direttamente alla gestazione del gioco (Hussie 2018b: 4). Il sistema è stato poi abbandonato quando le dimensioni della fanbase hanno reso impossibile all'autore mantenere una struttura narrativa coesa, ma ciò non ha impedito un continuo scambio con l'autore, attraverso il forum ufficiale, i sondaggi online, le domande inviate su *Formspring* fino al 2011 e successivamente - più o meno fino al 2014 - sul profilo *Tumblr* di Hussie (ora chiuso). Questo incoraggiamento alla partecipazione ha dunque rafforzato ulteriormente la tendenza del pubblico del *webcomic* a sviluppare un'interazione profonda e complessa con gli eventi della storia, sia essa empatica, sentimentale o ermeneutica.

¹⁷ Con *shipping* – conio ormai attestato, nato abbreviando e declinando come verbo la parola *relationship* – si intende il desiderio dei fan che due o più persone reali o personaggi finzionali abbiano una relazione romantica, che viene quindi caldeggiata o dipinta apertamente nei contributi dei fan.

La galassia Homestuck: canone e fanon

“For any given story, it is either "Definitely Not Canon" or "Possibly Canon". But no story should ever be regarded as "Definitely Canon", unless Homestuck itself confirms those events retroactively in some manner” (Hussie 2014¹⁸)

Quanto detto a proposito della partecipazione del fandom conduce a un punto chiave: in primo luogo *Homestuck*, soprattutto in una lettura post-oggetto, non avrebbe, in una certa misura, ragione di esistere - o quantomeno, non sarebbe del tutto comprensibile - senza la già citata *wiki*, il *Subreddit*¹⁹, la pagina *Discord*²⁰, i forum. Le pratiche degli utenti di *Homestuck* non si limitano però a quanto già descritto – cioè alla ‘semplice’ *fanac* (abbreviazione di *fan activity*) - ma si espandono a comprendere numerosi tipi di *fanwork*²¹. Più significativamente, cioè, il contributo dei fan (quello che Hellekson e Busse chiamano “fantext”: 2006, p. 7) si concentra verso un’espansione del *franchise* la cui estensione complessiva è paragonabile, se non superiore, a quella dell’oggetto originario.

Parte di questa produzione²² si appoggia a piattaforme di condivisione dei contenuti preesistenti: si trovano 52.000 opere a tema su *Archive Of Our Own*²³, quasi 500.000 su *DeviantArt*²⁴, diversi canali *Youtube*²⁵, e innumerevoli altro materiale (molto spesso andato perduto) su *Twitter*, *Tumblr*, *Achan*, *Livejournal*, *Fanfiction.net*, *Ao3*, *Dreamwidth*. Buona parte, però, è ospitata da siti dedicati,

¹⁸ L’affermazione compare inizialmente in un post dello stesso Hussie sul suo profilo *Tumblr*, ora cancellato. Viene comunque citata in rete in diverse occorrenze, come https://mispaintadventures.fandom.com/wiki/Paradox_Space, consultato il 31 ottobre 2020.

¹⁹ <https://www.reddit.com/r/homestuck/>, consultato il 31 ottobre 2020.

²⁰ <https://discord.com/invite/homestuck>, consultato il 31 ottobre 2020.

²¹ Seguo qui la dicotomia proposta da Tralli (2018, pp. 197-198). Per una disamina approfondita e una contestualizzazione molto esauriente delle pratiche dei fan negli ecosistemi narrativi, si rimanda all’intero articolo.

²² È impossibile rendere conto compiutamente in questo spazio dell’intera estensione del fandom di *Homestuck*. Mi soffermerò qui sui casi che reputo più significativi per il mio discorso tra quelli reperibili online, ignorando le pratiche *IRL* (“in real life”) e trascurando dunque anche fenomeni molto attestati come il *cosplaying* a tema. Per una ricognizione il più possibile esaustiva, si veda comunque la pagina dedicata su *Fanlore* (<https://fanlore.org/wiki/Homestuck>, consultato il 31 ottobre 2020), una *wiki* dedicata appunto a mappare gli aspetti partecipativi e trasformativi dei vari fandom.

²³ <https://archiveofourown.org/tags/Homestuck/works>, consultato il 31 ottobre 2020.

²⁴ <https://www.deviantart.com/tag/homestuck>, consultato il 31 ottobre 2020.

²⁵ Il più seguito è probabilmente quello di *optimistic Duelist*, che conta 20000 abbonati (<https://www.youtube.com/channel/UCnIMZgvwYgYIIXQjrZNPZw>, consultato il 31 ottobre 2020).

fondati e gestiti dalla community di fan: il solo sito *Ms Paint Fan Adventures*²⁶, piattaforma di hosting per i *webcomic fan-made* ambientati nell'universo di *Homestuck*, conta quasi 17000 storie, per un totale di circa 700000 pagine; a questo si aggiunge un sito per *fanart* come *MSPA Booru* (non più attivo, vari siti di *roleplaying* a tema come *MSPARP* (ora *MxRP*), *Cherubplay* e *Trollplay* (non più reperibile); social media come *Gigapause* (anch'esso ormai perduto), e una versione reale dell'app di *Pesterchum*²⁷. Ancora, si può menzionare *Cool and New Web Comic*²⁸, una parodia di *Homestuck* ospitata sul già citato forum *OmegaUpdate* e disegnata in uno stile volutamente grezzo, la cui popolarità all'interno della *community* l'ha reso il traino per la creazione del Cool and New Music Team - un progetto per creare una parodia della colonna sonora ufficiale di *Homestuck*, rapidamente allargatosi fino a produrre più di 60 album sul tema. Infine, nel 2014 è stato lanciato, per celebrare il quinto anniversario di *Homestuck*, un sito web antologico chiamato *Paradox Space*²⁹, che presentava storie non canoniche ambientate nello "spazio paradossale" che contiene l'universo di *Homestuck*, concentrate su dettagli secondari o scenari ipotetici.

In questo senso, la mossa vincente di Hussie è stata quella di non limitarsi a lasciare che i fan disponessero dello storyworld di *Homestuck* come *template* da espandere nelle direzioni che preferivano. Infatti, man mano che il *webcomic* originale cresceva e si trasformava in un progetto multimediale più ampio – dunque in un'impresa che richiedeva dei collaboratori - diversi creatori di *fan content* sono stati invitati a contribuire al canone stesso. Tra i primi *contributor*, si possono annoverare gli autori della colonna sonora del *webcomic*, che consta di 10 volumi e un totale di 30 album digitali in vendita su *Bandcamp*³⁰; poi è stata la volta di un team artistico per la creazione delle animazioni più lunghe (*Cascade*, *Collide*, e l'Atto 7). Quindi, quando Hussie ha trasformato formalmente la sua impresa individuale in una collettiva fondando i *What Pumpkin Studios*, molti esponenti di spicco della *community* sono stati cooptati come membri del team creativo.

²⁶ <https://mspfa.com/>, consultato il 31 ottobre 2020.

²⁷ <https://homestuck.net/pesterchum.html>, consultato il 31 ottobre 2020.

²⁸ <https://mspfa.com/?s=14113&p=1>, consultato il 3 dicembre 2020.

²⁹ www.paradoxspace.com. Gli aggiornamenti sono stati interrotti dopo un anno; inoltre, da aprile 2018, il sito si è spostato su <http://hs.hiveswap.com/paradoxspace/> (consultato il 31 ottobre 2020).

³⁰ <https://homestuck.bandcamp.com/>, consultato il 31 ottobre 2020.

La galassia Homestuck, expanded: un ecosistema transmediale e partecipato

“Haven’t read *Homestuck*? That’s fine! This game is set in 1994!
Homestuck hasn’t even been invented yet!”
(Origin 2017)

È evidente il valore economico potenziale di una comunità con un *engagement* così alto; il solo *MSPA* era sufficiente per Hussie a mantenersi finanziariamente già da quando lavorava a *Problem Sleuth*, inizialmente attraverso le pubblicità sul sito, quindi grazie alla vendita di merchandising (prima su *TopatoCo*³¹, poi nella sezione dedicata del sito di *Homestuck*³²) come spille, t-shirt, felpe con cappuccio e stampe di *fan art*³³.

Così, quando a settembre 2012 la neonata *What Pumpkin Games* (costola degli *Studios* dedita ai videogiochi) ha lanciato l’*Homestuck Adventure Game Kickstarter* - la campagna di finanziamento per un videogame ambientato nello *storyworld* di *Homestuck* - l’obiettivo dichiarato di 700000\$ è stato raggiunto in due giorni, e il *fundraising* ha ottenuto complessivamente quasi 2,5 milioni di dollari. Del resto, come osserva Booth, il *crowdfunding* non fa altro che monetizzare il legame emotivo che i fan intrattengono con l’entità mediatica originale (2018, p. 282). Come da consuetudine di *Kickstarter*, a ogni contributo era associata una ricompensa, che andava dal solo download digitale del gioco (per 15 \$) ad articoli aggiuntivi, come il download della colonna sonora del gioco (25\$), stampe e copie fisiche del gioco firmate da Hussie (rispettivamente per 55 e 80\$) e, ai livelli più alti, vari pacchetti di merchandising di *What Pumpkin* che includevano spille, adesivi, t-shirt e *tote bag*. Sopra i 10000 dollari – la cifra maggiore prevista da *Kickstarter* per un singolo contributo – Hussie aveva previsto sei “ricompense *god tier*”, chiaramente ironiche, che andavano dal “diventare il personaggio più importante di *Homestuck*” (per un milione di dollari) a “un cortese biglietto di ringraziamento al finanziatore” postato da

³¹ <https://topatoco.com/collections/mspa>, consultato il 31 ottobre 2020.

³² <https://www.homestuck.com/info-shop>, consultato il 31 ottobre 2020.

³³ La *fan art* è anche venduta, senza alcuna mediazione ufficiale, su <https://www.forfansbyfans.com/fandom/fandom-homestuck.html> (consultato il 31 ottobre 2020).

Hussie stesso su una piattaforma di social media a sua scelta (per un miliardo di dollari).

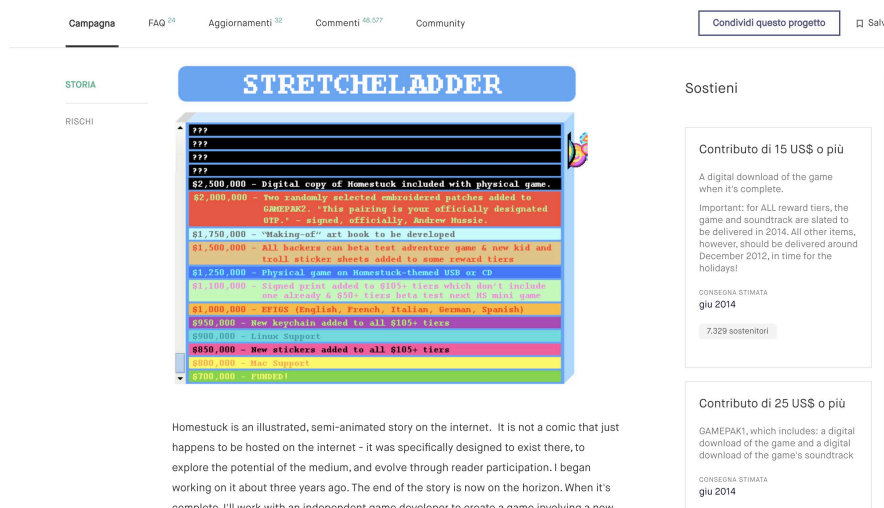


Figura 7: Ricompense della raccolta fondi di Homestuck. ©Kickstarter 2020.

Il primo e per ora unico³⁴ atto di *Hiveswap*, frutto di questa raccolta fondi, viene pubblicato dopo una serie di rinvii a settembre 2017. La storia vede una teenager, Joey Claire, strappata al suo tempo (1994) e al suo mondo (la Terra) dopo aver trovato e accidentalmente attivato un misterioso dispositivo nella sua soffitta, ed essersi scambiata di posto con una troll. Bloccata su Alternia mentre il pianeta è sull'orlo dell'insurrezione, dovrà collaborare con dei troll ribelli per impedire l'attivazione di un'arma apocalittica che minaccia entrambi i mondi.

Hiveswap è stato seguito da due spinoff in forma di *visual novel*: lo *Hiveswap Friendship Simulator* nel 2018 (18 episodi e un epilogo) e *Pesterquest* nel 2019 (14 episodi). Si tratta di due serie di *friendsim*, cioè simulatori di amicizia, un sottogenere dei videogiochi di simulazione in cui lo scopo principale è costruire e mantenere una relazione con uno o più personaggi.

Già prima di queste espansioni videoludiche, comunque, il *webcomic* premeva per trascendere i suoi confini: il fumetto-nel-fumetto *The adventures of Sweet Bro and Hella Jeff*, create dal personaggio di Homestuck Dave Strider, era diventato una gag talmente popolare presso il pubblico del *webcomic* da

³⁴ Il secondo atto è in uscita il 25 novembre 2020.

guadagnare una sua sezione nel sito di *MSPA*³⁵. Allo stesso modo, diverse altre appendici di *Homestuck* hanno preso vita su Internet: Caliborn ha un profilo *Deviantart*³⁶; Vriska un suo *Instagram*³⁷; e diversi *snapchat* semicanonici sono stati pubblicati dopo la conclusione della storia principale³⁸.

Nel frattempo, la galassia *Homestuck* si è andata espandendo ulteriormente per mezzo di un adattamento intermediale. Nell'ottobre 2017, infatti, VIZ Media ha annunciato l'acquisizione dei diritti di *Homestuck*, pubblicando finora sei volumi (fino all'Atto 5 Atto 2 Parte 2)³⁹.

Consapevoli che il processo di adattamento al formato cartaceo comportava inevitabilmente la perdita di animazioni e giochi così com'erano su supporto digitale, autore e curatori hanno lavorato da un lato a una strategia di semplificazione, dall'altro a una di compensazione, che tenessero conto della *medium-specificity* del supporto di destinazione. In primis, quindi, per ogni elemento in flash sono stati isolati alcuni fotogrammi chiave, andando a occupare, ove necessario, anche più pagine, condensando invece in una sola immagine gli elementi multimediali di più breve durata e minore salienza narrativa. Secondariamente, ogni pagina è stata corredata da un dietro le quinte in forma di ampie annotazioni, dalle più rigorose alle più frivole.

³⁵ <http://www.mspaintadventures.com/sweetbroandhellajeff/>, consultato il 31 ottobre 2020. Il fumetto è disegnato intenzionalmente male, come meta-commento ironico della scarsa capacità tecnica di Hussie.

³⁶ <https://www.deviantart.com/i-am-your-lord>, consultato il 31 ottobre 2020.

³⁷ <https://www.instagram.com/thevriskaserket/>, consultato il 31 ottobre 2020.

³⁸ Un elenco è reperibile sulla wiki di MSPA:

https://mspaintadventures.fandom.com/wiki/MSPA_Snapchat, consultato il 31 ottobre 2020.

³⁹ In parte si tratta di riedizioni: i primi tre capitoli erano già stati pubblicati da TopatoCo (cfr. Hussie 2011; 2012a; 2013).

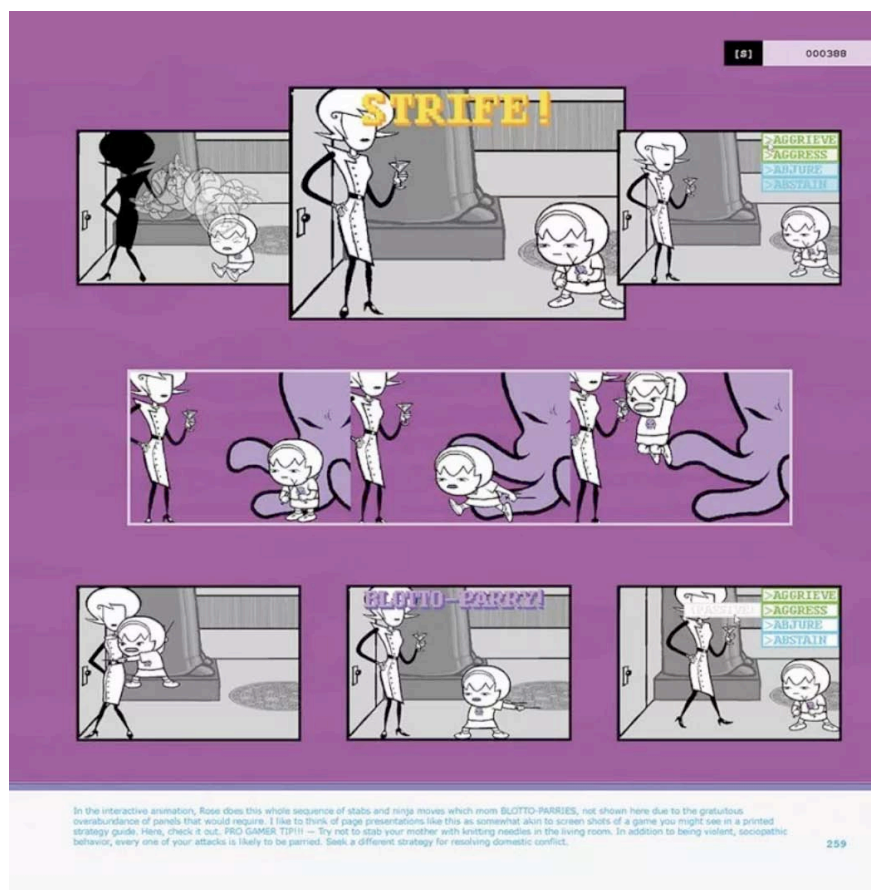


Figura 8: Minigioco in Flash adattata nella versione cartacea di *Homestuck* (Hussie 2018b)⁴⁰. ©Viz Media 2018.

L'aggiunta di un così strutturato apparato paratestuale fa quindi del libro materiale da collezione per il fan appassionato e completista (se non desideroso di avere un componente auratico del *franchise*, almeno bramoso di leggere Hussie commentare la propria opera), come ne fa potenziale oggetto di studio. L'autore ha dichiarato a questo proposito di non intendere i libri come "un sostituto equivalente della serie, che era pensata per essere navigata", ma "più come materiale complementare, come porta d'accesso alla storia da proseguire leggendola online, o come supplemento offline per chi l'ha già letta e desidera

⁴⁰ Per un paragone con l'animazione originale, cfr. <https://www.homestuck.com/story/388> (consultato il 31/10/2020).

continuarla con più calma, o con più studio, attraverso la natura tangibile e attraente del meccanismo cartaceo”⁴¹ (Hussie 2018b, p. 3).

Il 13 aprile 2019, decimo anniversario di *Homestuck*, i primi tre capitoli del suo epilogo – composto di solo testo - sono stati pubblicati sul sito ufficiale. Il 20 aprile, un ulteriore aggiornamento aggiungeva due link ad altrettanti possibili finali, da scegliere selezionando uno tra i due percorsi *Meat* o *Candy*. Pubblicato in versione cartacea nel 2020, *The Homestuck Epilogues* è un racconto biforcuto in prosa, lungo 640 pagine e considerato non completamente canonico, realizzato da Hussie insieme ad alcuni *fan creator*.

Il 25 ottobre dello stesso anno debutta invece *Homestuck^2: Beyond Canon*⁴², un *webcomic* ufficiale *post-canon*, che prosegue gli eventi di *Homestuck*. La storia è una collaborazione tra *What Pumpkin Studios* e *Snake Solutions Studio*, una media partnership indipendente fondata dall’autrice di *Hiveswap* Aysha U. Farah e dalla *fan creator* di *Homestuck* Kate Mitchell, ed è finanziabile attraverso un *Patreon*⁴³.

Questa intricata rete di elementi che condividono lo stesso *storyworld* si configura dunque molto più marcatamente come un nesso di testualità distribuite che come un modello gerarchico di *world-building*, composto da un elemento fondamentale e da contenuti aggiuntivi, che implicherebbe una transmedialità di tipo paratestuale (Hill 2018: 290). In questo senso, il *fantext* funziona da motore di un processo di decentralizzazione capace di destituire l’idea gerarchizzante di un nucleo formato dal prodotto originario di un *transmedia franchise*, presidiato dall’autore, che ne stabilisce limiti e interpretazioni, e aprire non solo alla pluralità dei testi articolati sui vari media, ma anche a un processo di scrittura più marcatamente collaborativo e plurale. Il modello migliore per rendere conto dell’evoluzione di *Homestuck* sembra allora essere piuttosto quello degli ecosistemi narrativi, cioè “narrazioni, pervasive e complesse, estese nello spazio e nel tempo, e prodotte da istanze narrative anche molto diverse” (De Pascalis e Pescatore 2018, p. 20), sistemi in espansione, solo in parte progettati anticipatamente “attraverso un core set iniziale dato da ambientazione,

⁴¹ Si possono quindi individuare, seguendo Aarseth (1997), una funzione interpretativa del libro di *Homestuck*, contrapposta a quella esplorativa del *webcomic* (pp. 64-65).

⁴² <https://www.homestuck2.com/>, consultato il 31 ottobre 2020.

⁴³ <https://www.patreon.com/homestuck>, consultato il 31 ottobre 2020.

personaggi, fruitori e proprietà derivanti” (ivi, p. 28). Si tratta dunque di “prodotti a bassa intenzionalità”, che sfuggono, cioè, al controllo di un singolo soggetto, rimanendo passibili di mutare anche radicalmente nel corso del tempo. (ivi, p. 28-29).

Conclusioni

Homestuck, dunque, è un ecosistema narrativo transmediale e partecipato, che si è evoluto da un nucleo originario in forma di *webcomic* arrivando a diventare *l’hub* di una serie di diramazioni mediali. Questa evoluzione si deve principalmente a quattro ragioni che legano indissolubilmente l’esistenza del *webcomic* al suo supporto da un lato, e al suo pubblico dall’altro.

La prima riguarda la forma: *Homestuck* utilizza e cita una vasta gamma di formati mediali, dalle immagini statiche ai registri di chat, dalle GIF animate ai giochi in flash, dalle animazioni ai videogiochi veri e propri. La maggior parte di queste risorse non sarebbero disponibili fuori dall’ambiente in cui si trovano, il che cambierebbe radicalmente la natura dell’opera, comportando una diminuzione del coinvolgimento e dell’interazione dei lettori.

La seconda è dovuta alla natura autoreferenziale della sua storia, i cui tropi scaturiscono dalla cultura videoludica e dalla *internet culture* – da un certo punto di vista, è anche una metafora cosmogonica dello stesso internet – in cui un gruppo di adolescenti si confronta con amicizia, amore e avventure perpetuati in un ciclo memetico senza fine e in un costante gioco di rimandi tra autore e fandom, capace di “racchiudere il, e riflettere sul, processo di crescita nell’era delle comunità online e della comunicazione digitale” (Glaser 2020: 96).

La terza è connessa alla sua capacità di fare di internet lo snodo centrale – in termini geografici più che gerarchici – di un ecosistema in cui non solo ogni nesso offre un punto d’ingresso autonomo, ma lo fa facendo leva appieno sulla *medium-specificity* del proprio supporto.

La quarta, che deriva dalle altre tre, ha a che fare con l’interazione costante tra la comunità di fan e Hussie, sotto forma da un lato di partecipazione al processo creativo e interpretazione del materiale canonico e dall’altro di produzione, altrettanto creativa, di una quantità paragonabile all’originale di

fantext; entrambe le pratiche sono state ibridate, inoltre, da collaborazioni sempre più ampie tra Hussie e diversi *fan creator*.

Se non è mai possibile estrapolare un esempio esistente e replicarlo altrove a tavolino, il caso di *Homestuck* ci mostra quanto meno che, specialmente quando non si ha alle spalle un apparato editoriale consolidato, è necessario mettere in discussione i sistemi di produzione tradizionali e ripensare strategie efficaci per affidarsi quanto più possibile da un lato alle reali capacità del proprio medium, e dall'altro ai contributi che i fan, una volta coinvolti, sono estremamente disposti a produrre.

Riferimenti bibliografici

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- Allen, T. W. (2014). *Economics of Digital Comics*, Indignant Media, Chicago.
- Bailey, A. (2019). *MS Paint Adventures: Statistics*. <http://readmspa.org/stats>, consultato il 31 ottobre 2020.
- Baudry, J. (2018). *Cases-pixels*, PUF, Tours.
- Bolin, G. (2016). Passion and Nostalgia in Generational Media Experiences. *European Journal of Cultural Studies*, 19(3), 250-264.
- Bolter, J.D, Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, MA.
- Booth, P. (2018). Transmedia fandom and participation: the nuances and contours of fannish participation. In Freeman, M., Gambarato, R. R. (a cura di), *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, Routledge, New York, 279-288.
- Bury, R. (2017). 'We're not there.' Fans, Fan Studies, and the Participatory Continuum. In Click, M. A., Scott, S. (a cura di), *The Routledge Companion to Media Fandom*, Routledge, New York, 123-131.
- Camper, B. (2008). Retro Reflexivity: La-Mulana, an 8-Bit Period Piece. In Perron, B., Wolf, M. J. (a cura di), *The Video Game Theory Reader 2*, Routledge, New York, 191-218.
- Chute, H., Jagoda, P. (2014). Introduction: Special Issue: Comics and Media. *Critical Inquiry*, 40(3), 1-10.
- De Pascalis, I., Pescatore, G. (2018). Dalle narrazioni estese agli ecosistemi narrativi. In Pescatore, G. (a cura di), *Ecosistemi narrativi: dal fumetto alle serie tv*, Carocci, Roma. 19-30.
- Festinger, L. (1957). *Cognitive dissonance*, Stanford University Press, Stanford.
- Franco, E. (2013). Histórias em Quadrinhos e Hiperídia: as HQtrônicas Chegam a sua Terceira Geração. In Luiz, L. (a cura di), *Os Quadrinhos na Era*

- Digital. HQtrônicas, webcomics e cultura partecipativa*, Marsupial Editora, Nova Iguaçu, RJ, 1-42.
- Friedenthal, A.J. (2017). *Retcon game: Retroactive continuity and the hyperlinking of America*, University Press of Mississippi, Jackson.
- Glaser, T. (2020). *Homestuck as a game. A webcomic between playful participation, digital technostalgia, and irritating inventory systems*. In Rauscher, A., Stein, D., Thon, J.-N. (a cura di), *Comics and Videogames. From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions*, Routledge, New York, 96-112.
- Glennon, J. (2018). 'Homestuck' Creator Andrew Hussie on the Legacy and Future of His Epic Webcomic. <https://www.newsweek.com/homestuck-creator-andrew-hussie-legacy-and-future-his-epic-webcomic-882153>, consultato il 31 ottobre 2020.
- Guariento, T. (2017). Introduzione al pensiero di Nick Land. *Lo sguardo - Rivista di filosofia*, 24(2): 249-68.
- Hayles, K.N. (2007). Hyper and Deep Attention: The Generational Divide in Cognitive Modes. *Profession*, 187-99.
- Hills, M. (2018). Transmedia paratexts: informational, commercial, diegetic, and auratic circulation. In Freeman, M., Gambarato, R. R. (a cura di), *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, Routledge, New York, 289-96.
- Hussie, A. (2012a). *Homestuck Adventure Game*. <https://www.kickstarter.com/projects/14293468/homestuck-adventure-game>, consultato il 31 ottobre 2020.
- (2012b). *What Is Homestuck?* <http://mispaintadventures.com/scraps2/homestuckKS.html>, consultato il 31 ottobre 2020.
- (2014). *Answers (Archive)*. <http://mispaintadventureswiki.tumblr.com/post/63803326538/answers-archive>, consultato il 31 ottobre 2020.
- (2017). *HEY! Welcome to MSPA!*. http://www.mispaintadventures.com/test_index.php?viewpage=new, consultato il 31 ottobre 2020.
- (2018a). *Homestuck*. www.homestuck.com, consultato il 31 ottobre 2020.
- (2018b). *Homestuck. Book 1: Acts 1 & 2*, Viz Media, San Francisco.
- (2018c). *Homestuck. Book 2: Act 3 & Intermission*, Viz Media, San Francisco.
- (2018d). *Homestuck. Book 3: Act 4*, Viz Media, San Francisco.
- (2019a). *Homestuck. Book 4: Act 5 Act 1*, Viz Media, San Francisco.
- (2019b). *Homestuck. Book 5: Act 5 Act 2 Part 1*, Viz Media, San Francisco.
- (2020a). *Homestuck. Book 6: Act 5 Act 2 Part 2*, Viz Media, San Francisco.
- (2020b). *The Homestuck Epilogues: Meat/Candy*, Viz Media, San Francisco.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Meet*, NYUP, New York.
- Kleefeld, S. (2020). *Webcomics*, Bloomsbury, London.
- Lovink, G. (2007). *Zero comments: Blogging and critical Internet culture*, Routledge, New York.
- McCloud, S. (2000). *Reinventing Comics. The Evolution of an Art Form*, HarperCollins Books, New York.

- Meeks, E. (2010). *Interview with Andrew Hussie, Creator of Homestuck*.
<https://dhs.stanford.edu/social-media-literacy/interview-with-andrew-hussie-creator-of-homestuck/>, consultato il 31 ottobre 2020.
- Min, L. (2015). *A Story That Could Only Be Told Online*.
<https://www.theatlantic.com/technology/archive/2015/02/a-story-that-could-only-be-told-online/385895/>, consultato il 31 ottobre 2020.
- Mitchell, K. (2019). *Homestuck Community Survey 2019*.
<https://pgenpod.com/survey/2019>, consultato il 31 ottobre 2020.
- Mittell, J. (2013). *Forensic Fandom and the Drillable Text*.
<http://spreadablemedia.org/essays/mittell/#.X7SLmMtKg-Q>, consultato il 31 ottobre 2020.
- O'Malley, B.L. (2012). 'Scott Pilgrim' Guy Interviews 'Homestuck' Guy: Bryan Lee O'Malley on Andrew Hussie. <http://comicsalliance.com/homestuck-interview-andrew-hussie-bryan-lee-omalley-ms-paint-adventures>, consultato il 31 ottobre 2020.
- Origin. (2017). *Hiveswap. Act 1*. <https://www.origin.com/bel/en-us/store/hiveswap/hiveswap-act-1>, consultato il 31 ottobre 2020.
- Pariser, E. (2011). *The Filter Bubble: What The Internet Is Hiding From You*, Penguin, New York.
- Pescatore, G. (a cura di) (2018). *Ecosistemi narrativi: dal fumetto alle serie tv*, Carocci, Roma.
- Ryan, M.L. (2011). The interactive onion: layers of user participation in digital narrative texts. In Page, R., Thomas, B. (a cura di), *New narratives: Stories and storytelling in the digital age*, University of Nebraska Press, Lincoln, 35-62.
- Scott, S. (2010). The Trouble with Transmediation: Fandom's Negotiation of Transmedia Storytelling Systems. *Spectator*, 30(1), 30-34.
- Sharp, J. (2014). Perspective. In Wolf, M. J., Perron, B. (a cura di). *The Routledge companion to video game studies*, Routledge, New York, 107-116.
- Srnicek, N. (2017). *Platform Capitalism*, Polity Press, Cambridge.
- Tolkin, B. (2016). *Homestuck in review: The Internet's first masterpiece*.
<https://medium.com/@bbctol/homestuck-in-review-the-internets-first-masterpiece-989a84548767>, consultato il 31 ottobre 2020.
- Tralli, L. (2018). Pratiche delle audience nell'ecosistema narrativo. In Pescatore, G. (a cura di), *Ecosistemi narrativi: dal fumetto alle serie tv*, Carocci, Roma, 187-212.
- Veale, K. (2019). 'Friendship Isn't an Emotion Fucknuts': Manipulating Affective Materiality to Shape the Experience of *Homestuck's* Story. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 25(5-6), 1027-43.
- What Pumpkin Games. (2017). *Hiveswap: Act 1*, Fellow Traveller.
 -- (2018). *Hiveswap Friendsim: Volume 1 to 18*, Fellow Traveller.
 -- (2019). *Pesterquest*, Fellow Traveller.