

Libri

Narrativa, saggistica, poesia, ragazzi, classifiche

Sopra le righe
di Giuseppe Remuzzi

Laggiù, nel terreno

Per la National Academy of Sciences (Usa) più della metà degli esseri viventi sta nella terra: il 95% dei funghi, l'85% delle piante, più del 50% di virus e batteri (un cucchiaino di terreno ne contiene fino a un miliardo) e il 3% dei mammiferi. Nella terra c'è il massimo della biodiversità e riguarda i cambi del clima, la sicurezza alimentare e la nostra salute. Ma la sicurezza del terreno è minacciata da clima, inquinamento e deforestazione.

Il termine è nato nel 1976 e definiva un tratto culturale che si propaga come un gene. Oggi è **la nuova forma di umorismo** sui social. Investe politica, sport, costume, religione, irradiandosi e ramificandosi senza limiti (o quasi) a partire da un'immagine: un fenomeno collettivo. E una risorsa per la didattica

Meme chiama meme: la satira ha la sua neolingua

di GIUSEPPE ANTONELLI

Un paio di settimane fa, il cancelliere tedesco Olaf Scholz ha avuto un incidente che lo ha costretto a mettere una benda su un occhio. La sua prima dichiarazione è stata: «Ora aspetto i meme». Cioè che la rete e in particolare i social network si scatenano nell'abbinare i commenti comici più vari e fantasiosi a questa mia immagine. Se ne deduce che il meme è ormai universalmente considerato la nuova forma, condivisa e collettiva, di satira. La disintermediazione tipica di internet, sottolineano Debora De Fazio e Pierluigi Ortolano nel loro *La lingua dei meme*, «ha liberato impressionanti masse di energie nuove che si esercitano sulla satira politica come su quella sportiva, sul costume come sulla religione».

Meme, non meme

Meme. Il nome, così come il fenomeno, è internazionale; e la sua diffusione è — almeno in Italia — più recente della cosa. Per la campagna elettorale del 2001, Silvio Berlusconi sfoderò uno dei suoi slogan vincenti: «Meno tasse per tutti», tappezzando l'Italia di manifesti 6x3 con quel testo accompagnato dal suo classico ritratto. Nel giro di pochi giorni, la rete si popolò di varianti parodistiche, tra cui «Meno tasse per Titti» (l'uccellino di Gatto Silvestro) e — forse la più memorabile — «Meno tasse per Totti». Erano meme, ma nessuno ancora li chiamava così. Mentre oggi nessuno esiterebbe a definire come meme l'immagine dello stesso Totti con la maglietta sollevata che lascia vedere sulla canottiera la frase «C'ho n'arta!» proprio là dove il calciatore in un

Etica e lavoro Carl Rhodes L'azienda responsabile nuoce alla democrazia

Il fenomeno delle aziende che abbracciano cause progressiste (dai diritti civili alla sostenibilità ambientale, dall'antirazzismo alla giustizia sociale) è stato definito capitalismo woke, mutuando un termine impiegato originariamente dalla cultura afroamericana. In un saggio in uscita

per Fazi martedì 19 settembre, Carl Rhodes ricostruisce la storia di una esperienza nata dalla responsabilità sociale d'impresa anni Cinquanta. Docente di Teorie dell'organizzazione alla University of

Technology di Sydney, l'autore rovescia la prospettiva in *Capitalismo woke. Come la moralità aziendale minaccia la democrazia* (prefazione di Carlo Galli, traduzione di Michele Zurlo, pp. 314, € 20): Rhodes infatti sostiene che, trasformando la moralità in profitto, l'attivismo delle aziende non solo legittimi le storture dell'economia globale ma espanda il potere delle imprese stesse ai danni delle istituzioni della democrazia.



derby del 2002 aveva scritto il suo messaggio d'amore per Ilary Blasi («6 unica!»). Se vent'anni fa ebbe successo un libro con *Tutte le barzellette su Totti*, oggi ci sono tantissimi siti che raccolgono tutti i meme su di lui (o su qualsiasi altro soggetto). Ormai non si dice più «la sai l'ultima?», ma «l'hai vista l'ultima?». Le vignette satiriche sono diventate seriali, le barzellette visuali (seriali lo sono sempre state) e ibridandosi hanno dato vita a ciò che oggi chiamiamo meme.

Memento

Il nome è inglese: ma era nato per qualcos'altro. Coniato dal biologo Richard Dawkins nel 1976, *meme* (pronunciato «miim») intendeva definire un tratto culturale che si propaga quasi alla stregua di un gene (pronuncia inglese «gin»): «Saltando di cervello in cervello tramite un processo che, in senso lato, si può chiamare imitazione». Il libro in cui la parola appare la prima volta s'intitolava *The Selfish Gene* («Il gene egoista», i selfie non c'entrano) e il parallelismo era cercato anche tramite quel nome bislabo, ricavato da un più lungo *mimeme* ispirato al greco *mimesis* ovvero imitazione. Fin dal nome, insomma, il *meme* porta con sé due caratteri: quello di moltiplicarsi per imitazione (è mimetico, appunto) e quello di rimanere impresso (di essere memorabile). Impresso nella retina, verrebbe da dire, prima ancora che nella memoria. Possono esserci meme fatti di solo testo o di sole immagini, meme dialogici o monologici; ma il mezzo di trasmissione — anche delle parole — è sempre visivo. Il meme standard è com-

posto da una combinazione variamente graficizzata di figure (fotografie, fotogrammi di film, disegni, fumetti) e parole (a volte citazioni più o meno distorte).

Cattivissimo meme

Il meccanismo si basa di solito su un doppio tipo di riuso: uno verticale e uno orizzontale. Il primo si stratifica a partire dall'immagine-puntello usata per avviare la memificazione. Mettiamo l'inquadratura di un film di culto come *Matrix* o il gesto di Lionel Messi dopo un gol della Juventus contro il suo (all'epoca) Barcellona. Da lì parte il riuso orizzontale, con il proliferare di varianti a partire da una frase-ritornello. Nel primo caso *What if I told you...* (peraltro mai pronunciata nel film), resa fedelmente nella versione italiana con: «E se ti dicessi che...». Nel secondo, quel «Quando...» che introduce l' analogia con una certa situazione. Un incipit memetico diffusissimo, come conferma anche l'edizione italiana di un gioco da tavolo molto fortunato: *What Do You Meme?*, in cui le 360 carte didascalie che vanno abbinare con le 75 carte immagine cominciano tutte così. L'effetto umoristico funziona appieno quando e se — appunto — alla base del meme c'è un'enciclopedia comune condivisa. Quella per cui si riconoscono i personaggi e contesti riusati nell'immagine-puntello e i frammenti ripresi nella frase-ritornello. La reiterata ripetizione con *varietà* è il principio fondante dei meme.

Frammenti di un discorso clamoroso

Proprio come accade per i tioletti di

Il terzo libro dello **youtuber** che ha trasformato il **videogioco** in un lavoro

Kendal In Minecraft c'è vita vera

di GIULIA ZIINO

Il suo più recente firmacopia, a Milano, è durato 6 ore, dalle quattro alle dieci di sera («Doveva finire alle sei, ma siamo andati avanti»). Millecinquecento bambini e ragazzi in fila per conoscere dal vivo il loro eroe digitale. Lui è Alessandro (il cognome lo tiene per sé: «Da quando ho aperto il canale preferisco che rimanga privato») ma in tantissimi (1,73 milioni, al momento) lo chiamano Kendal. O Coluicheosserva. Classe 1996. Professione: youtuber, gamer, content creator. Di fatto, ha trasformato una sua passione di bambino — i videogiochi, e in particolare *Minecraft*, seguitissimo videogame in cui si costruisce e si combatte in un immenso mondo fatto a blocchetti — in un piccolo universo. Un canale YouTube dove carica i video in cui gioca e svela segreti di *Minecraft*, (pochi) eventi in presenza, collaborazioni con altri youtuber, ora



Lo youtuber siciliano Alessandro, in arte Kendal (o Coluicheosserva, dal nome di un vecchio account di *Minecraft* registratogli da un amico), 27 anni. Prima di *A spasso nel tempo*, in uscita il 19 settembre, ha pubblicato *Intrappolato nel mondo virtuale* (2021) e *Alla ricerca della spada dell'infinito* (2022), entrambi per Electa Junior e ambientati nell'universo di *Minecraft*

anche il doppiaggio di un film di animazione appena uscito in sala (*Tartarughe ninja. Caos mutante*, in cui presta la voce allo scienziato Baxter Stockman). E libri: dopo l'esordio nel 2021 e l'anno dopo il bis da oltre 30 mila copie vendute, il terzo titolo, *A spasso nel tempo*,

esce adesso, il 19 settembre, per Electa Junior. Una storia di ritorni al futuro e amicizia, nel mondo di *Minecraft*.

Quando non è su «Minecraft», nella vita reale la si trova a Bologna.

«Ma sono nato e cresciuto in Sicilia, a Caltanissetta. Verso i vent'anni ho cominciato a sentire l'esigenza di spostar-

mi dalla mia città, e un po' anche dai miei genitori, per crearmi una mia vita».

Studi?

«Niente università, solo le superiori».

Da quando è uno youtuber?

«Ho iniziato sul serio nel 2014, a 18 anni. Prima avevo già fatto qualcosa in

un canale dove pubblicavo video su un altro videogioco, un po' per divertirmi e un po' perché volevo capire meglio il mondo di YouTube: come funzionava, chi erano i creator da seguire, come impostare i video».

Un hobby prima che un mestiere?

«Una passione precoce. A 12 anni guardavo centinaia di video: mi divertivo e volevo imparare, conoscere meglio quell'ambiente per poi un giorno buttarmi e provare a fare da me».

I suoi genitori?

«Inizialmente non lo capivano. Però, e questa ritengo sia stata una grande fortuna, in qualsiasi scelta ho sempre avuto

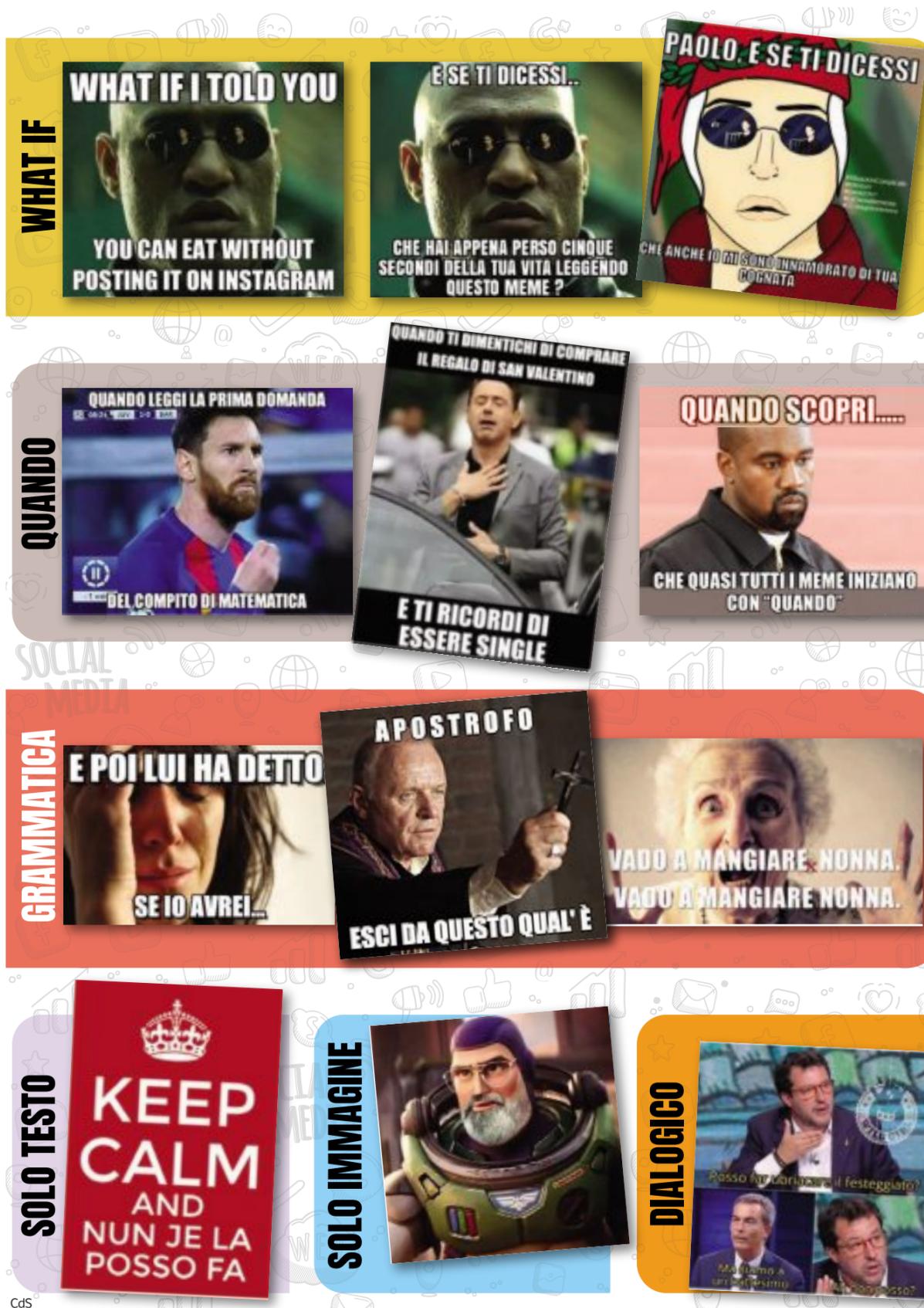
Sulla strada

di Davide Francioli



Mani di nonna

Le loro mani si sono prese cura di noi. Sono le mani delle nostre nonne e delle persone anziane che abbiamo intorno. La spagnola Virginia Bersabé vuole ribellarsi ai tentativi della società di farle passare inosservate: nelle sue opere lo spazio viene interamente restituito a loro, custodi di saggezza e memoria. Come nel murale realizzato a Ferizaj, in Kosovo, dove il soggetto ritratto è una donna di 96 anni (foto di Doug Gillen).



questo articolo creati ricalcando titoli di film (*Memento*, *Cattivissimo me*) o di libri (*Frammenti di un discorso amoroso*). Ma anche *Meme, non meme* presuppone il proverbiale *M'ama non m'ama* di chi sfoggia la margherita come un oracolo: la parte visuale avrebbe potuto essere proprio questa. Per quanto riguarda la parte verbale, da qui sarebbe potuto gemmare un ulteriore *Meme, non memi* per alludere al fatto che il plurale invariato è più diffuso del regolare *memi* (come *geni*) o un *Meme, non tete* per alludere all'egocentrismo dilagante in questo tipo di comunicazione o ancora un (*A*) *memi non si dice* e così via... È quella derivazione a raggiera che in inglese viene chiamata *snowclone*: letteralmente «copia di neve», alludendo all'idea per cui la lingua degli Inuit avrebbe moltissime parole diverse per riferirsi alla neve. Qualcosa che somiglia molto al concetto di «irradiazione deformata» con cui nel lontano 1994 Luca Serianni spiegava il riuso satirico degli slogan politici. La «gioiosa macchina da guerra» di cui parlava il leader dello schieramento progressista Achille Occhetto — ad esempio — era diventata, dopo la sconfitta elettorale, «noiosa macchina da guerra» o «gioiosa macchina da pisolo» (esattamente lo stesso procedimento di «Meno tasse per Totti»). Anche la lunghezza dei meme, d'altra parte, è riconducibile alla dimensione di uno slogan: è stato calcolato che mediamente si va dalle 9 alle 30 parole.

i



**DEBORA DE FAZIO
PIERLUIGI ORTOLANO**
La lingua dei meme
CAROCCI
Pagine 112, € 13

Grammematica

Le parole foderano di solito l'immagine in una specie di sandwich che procedendo dall'alto in basso prepara la premessa e poi piazza la battuta. La precedenza è data sempre, per le ragioni di riconoscibilità di cui abbiamo detto, alla parte formulare. In una lingua ispirata all'oralità, la caratterizzazione comica attinge a tutte le risorse più tipiche del genere: dalle parolacce al dialetto (che a volte può combinarsi con un inglese più o meno maccheronico) agli errori grammaticali. Ortografia, punteggiatura, coniugazione dei verbi, costrutti sintattici, malapropismi («tallone da killer», «dolori aromatici»). Il filone dei meme che prendono in giro gli strafalcioni linguistici è così florido che De Fazio e Ortolano nel loro libro avanzano la proposta di usarli come risorsa per l'insegnamento. Il suggerimento è quello di partire dall'osservazione degli errori, per avviare una riflessione sulle strutture della lingua e sul loro uso corretto: «Meme e grammatica potrebbero essere la nuova frontiera della didattica 2.0». Un po' come in una delle strisce del fumettista Pera Toons diventate virali in rete (ormai dobbiamo chiamarle meme d'autore?) in cui il protagonista riceve il messaggio «Mi anno rapita! Aiuto!» e pensa tra sé e sé «Ma è gravissimo!»; poi risponde: «*hanno».

Gli autori

Gli autori insegnano Linguistica italiana: de Fazio (1976) all'Università della Basilicata, Ortolano (1978) in quella di Chieti-Pescara

La parola

Il termine *meme* è stato coniato nel 1976 dal biologo Richard Dawkins per indicare un elemento di informazione replicabile e trasmissibile per imitazione da un individuo a un altro o da uno strumento di comunicazione all'altro: il caso esemplare sono i social

© RIPRODUZIONE RISERVATA

il loro sostegno: non mi sono mai sentito trattenuto».

L'idea di unire le due passioni, i videogiochi e YouTube, quando arriva?

«I videogiochi sono entrati nella mia vita molto prima: ho iniziato da piccolissimo, a due o tre anni, grazie a mia mamma e a un vecchissimo computer Windows 95. Ho cominciato a fare video per il desiderio di far vedere alla gente come giocavo e, al tempo stesso, dimostrare di essere capace di intrattenere».

I numeri sono arrivati subito?

«Ho faticato, decisamente. Il primo anno sono riuscito a fare più di 2 mila iscritti, un buon risultato partendo da zero. Ma per arrivare ai grandi numeri, e quindi all'essere considerato e conosciuto, sono passati tre anni e mezzo».

Pensava di poterne fare un lavoro?

«Ho sempre avuto l'idea che prima o poi lo sarebbe diventato: sono fermamente convinto che se ti metti in testa qualcosa e lo fai con cognizione di causa, studio e anche una certa ossessione, prima o poi riesci. Io ero convintissimo di farcela. Lavoravo giorno e notte anche

i

a Natale: volevo centrare l'obiettivo».

La sua giornata tipo?

«Per i primi sei anni ho fatto tutto da solo: la routine era svegliarsi, pensare ai video da fare e a come farli, registrarli, montarli. In media 8 o 9 ore al computer. E quando staccavo passavo a pensare cosa fare per il giorno dopo, a rispondere ai commenti, curare i social. Un flusso non stop. Adesso è più facile, ho dei collaboratori che mi aiutano».

I suoi firmacopie durano ore.

«Gli eventi sono una parte fondamentale del mio lavoro: sono tra le poche occasioni in cui puoi avere un contatto dal vivo con il pubblico. Per questo è importante accontentare tutti, perché so che magari non ci sarà un'altra occasione o che chi è lì è in fila da tanto. Sono timido: sei anni fa non ci sarei riuscito».

Vedendo i video suoi e di altri youtuber, si capisce che esiste una comunità che va oltre «Minecraft» e la rete.

«Tanti che ora sono miei amici ho avuto la fortuna di conoscerli grazie a YouTube e al mio lavoro. Sono sempre stato un solitario, poi però ti rendi conto

che fare le cose da soli è noioso, che potresti divertirti di più condividendo».

È il messaggio del suo nuovo libro.

«Unire le forze, collaborare, funziona sempre: è qualcosa a cui credo molto anche nella vita reale».

Nel libro si moltiplica in più personaggi: ognuno ha qualcosa di lei.

«Sono tutti testardi e forti nei combattimenti. E si completano a vicenda».

Il suo pubblico è fatto di giovanissimi: si sente addosso la responsabilità?

«Fa parte del gioco. Non mi pesa, forse perché i miei genitori mi hanno abituato a essere consapevole di quello che dico: lavoro con le parole e so che saranno ascoltate da tantissimi ragazzi, cerco sempre di far passare il messaggio migliore possibile, di non esagerare mai, di curare il linguaggio».

Stare su internet espone anche alle critiche. Episodi spiacevoli?

«Non troppi, e poi tendo a rimuoverli col tempo. Ho incontrato persone che hanno cercato di mettermi i bastoni tra le ruote, ma sono dell'idea che vadano semplicemente ignorate. Quando sei un

ragazzino di 18 anni ancora agli inizi, i giudizi ti possono ferire di più. Col tempo ti crei una corazza».

Si aspettava di avere successo in un settore come la narrativa?

«Soprattutto con il primo libro, è stato un salto nel buio. Mi ha sorpreso tantissimo ricevere un feedback così positivo. Anche da parte di genitori felici perché finalmente i loro figli si erano appassionati a un libro. Avvicinare i ragazzi alla lettura è stato l'obiettivo sin dall'inizio: io stesso ho sempre letto poco da bambino ed è stato importante aiutare altri a capire l'importanza della lettura».

Cosa direbbe a un genitore che voglia appassionare il figlio alla lettura?

«Di fare leggere ai bambini quello che vogliono: *Minecraft*, *Formula uno*, fumetti, l'importante è che li appassioni. Il resto verrà crescendo».

Kendal: da dove viene questo nome?

«Lo avevo dato a un cavaliere, il personaggio di un videogioco con cui giocavo da bambino. Me lo sono anche tatuato su un braccio: mi ha portato fortuna».

© RIPRODUZIONE RISERVATA



KENDAL
A spasso nel tempo
ELECTA JUNIOR
Pagine 160, € 16,90
In libreria dal 19 settembre

I firmacopie

Vedrà i lettori venerdì 22 a Milano (ore 16, Mondadori Duomo) e martedì 26 a Roma (ore 16, Feltrinelli, via Appia nuova 427)