



HAL
open science

Nascita e rinascita dei meme

Laurence Allard, Irene de Togni, Fabrizio Defilippi, Lucas Fritz, Adrien Péquignot, Gabriele Stera

► **To cite this version:**

Laurence Allard, Irene de Togni, Fabrizio Defilippi, Lucas Fritz, Adrien Péquignot, et al.. Nascita e rinascita dei meme. 2024, 10.4000/12m9p . hal-04811505

HAL Id: hal-04811505

<https://hal.science/hal-04811505v1>

Submitted on 29 Nov 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - ShareAlike 4.0 International License



Hybrid

Revue des arts et médiations humaines

12 | 2024

Naissance et renaissance des mèmes

Nascita e rinascita dei meme

Vita e vitalità dei meme (vol. 1)

Laurence Allard , Irene De Togni , Fabrizio Defilippi , Lucas Fritz , Adrien Péquignot e Gabriele Stera

Traduttore: Gabriele Stera



Edizione digitale

URL: <https://journals.openedition.org/hybrid/4618>

DOI: 10.4000/12m9p

ISSN: 2276-3538

Questo articolo è una traduzione di:

Naissance et renaissance des mèmes - URL : <https://journals.openedition.org/hybrid/4285> [fr]

Altre traduzioni:

Nascimento e renascimento dos memes - URL : <https://journals.openedition.org/hybrid/4652> [pt]

Birth and rebirth of memes - URL : <https://journals.openedition.org/hybrid/4697> [en]

Editore

Presses universitaires de Vincennes

Notizia bibliografica digitale

Laurence Allard , Irene De Togni , Fabrizio Defilippi , Lucas Fritz , Adrien Péquignot et Gabriele Stera, « Nascita e rinascita dei meme », *Hybrid* [En ligne], 12 | 2024, mis en ligne le 01 novembre 2024, consulté le 06 novembre 2024. URL : <http://journals.openedition.org/hybrid/4618> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/12m9p>

Questo documento è stato generato automaticamente il 6 novembre 2024.



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-SA 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

Nascita e rinascita dei meme

Vita e vitalità dei meme (vol. 1)

Laurence Allard , Irene De Togni , Fabrizio Defilippi , Lucas Fritz , Adrien Péquignot e Gabriele Stera

Traduzione : Gabriele Stera

Vite e morti dei meme

- 1 Due eventi di grande importanza hanno recentemente marcato l'attualità memetica. In primo luogo, sappiamo ormai che le *backrooms*¹, quelle inquietanti sale d'ufficio infestate, si diceva, da ogni sorta di mostro sanguinario, non sono situate in un retro-mondo parallelo al nostro, ma al 807 di Oregon Street, a Oshkosh nel Wisconsin². Poi, Kabosu, la cagna Shiba Inu la cui espressione sconcertata aveva dato origine al *Doge*, uno dei meme più diffusi della storia recente, è morta, colpita da una leucemia (una proliferazione anarchica e non genetica di cellule cancerose)³.
- 2 La morte biologica del cane che aveva dato vita al *Doge* e alla sua progenie (o « promèmie ») e il disvelamento del mistero che alimentava la potenza virale delle *backrooms* forse non implicheranno la morte dei rispettivi meme, ma ne condizionano già il corso di vita. Benché diversi internauti ne abbiano decretato la fine, questi due meme attraversano ormai una nuova fase, un *bardo* digitale, una vita post-mortem. Non è forse ancora più inquietante sapere che le *backrooms* non sono un modello 3D, ma i ruderi di un ufficio ingiallito da un guasto idraulico? E l'espressione idiota o maligna (a seconda dell'umore) del *Doge* non prende forse, alla luce della morte di Kabosu, l'aspetto grandioso di un ritratto storico o la patina malinconica di un album di famiglia (memetica)? Possiamo constatare che la realtà di cui i meme sarebbero l'emanazione simbolica, non è meno reale del suo riflesso. I meme non sono semplici immagini, intrattengono in maniera inconsueta, e volte proprio letterale, un legame vitale con la realtà fisica che ci circonda. Possono essere localizzati, morire o scomparire, hanno una vita privata e sociale e hanno un vero e proprio impatto sulle nostre vite.
- 3 Il *Doge* è davvero un cane. Un cane esemplare, un esempio di cane diventato *anche* l'espressione simbolica di un carattere umano; un elemento di linguaggio, il portatore

di una parola, ou almeno di una modalità di espressione. Kabosu era a tutti gli effetti un *canè-modello* (assai celebre in Giappone). Il Doge è diventato un *modello di canè*, capace di fondare la prima criptomoneta memetica, di sponsorizzare innumerevoli (e spesso dubbiose) campagne pubblicitarie, ma anche di portare avanti azioni di guerriglia contro la propaganda russa durante l'invasione in Ucraina, diventando il volto delle brigate digitali NAFO⁴. Alla luce della catena di produzione di valore e di valori collettivi che si verificano nell'inflazione simbolica del processo memetico, la morte di Kabosu ci invita a pensare alle sue vite parallele, alla sua immortalità (relativa).

- 4 Similmente, la scoperta della localizzazione geografica « banale » delle backrooms ci mette davanti all'evidenza che i nostri incubi e le nostre inquietudini non sono in un altrove esoterico, ma infestano la nostra vita quotidiana in maniera molto più insidiosa e inconfessabile di ciò che pensiamo. L'architettura lugubre e carcerale di questo labirinto funzionalista in decadenza non è forse simile a quella dei nostri uffici (e delle nostre università) che marciscono nel brutto sogno di un capitalismo cadaverico? Il *creepypasta* all'origine del meme avvertiva che *se non si fa attenzione*, in qualunque momento si corre il rischio di *sconfinare al di fuori dalla realtà* e di cadere in trappola per sempre in questi spazi liminali⁵. La scoperta del luogo nel nostro mondo fisico e non in un aldilà digitale generato da un computer è comparabile a una sorta di inquietante geolocalizzazione dell'inferno, o almeno di una delle sue *versioni*. Questa immagine, diventata una sorta di scenografia memetica per l'accumulo della *lore*⁶ dell'orrore contemporaneo, ci dice che non c'è davvero un altrove verso cui sconfinare, che il nostro mondo e quello delle nostre (fan)fiction sono uno e lo stesso mondo, e che a ben vedere forse siamo già in trappola.
- 5 Doppio movimento: è facendo attenzione collettivamente che riusciamo a rintracciare la genealogia di queste immagini che emergono dalla melma di Internet per incarnare le nostre inquietudini, e al tempo stesso è proprio per inavvertenza che la nostra realtà (biologica, psicosociale, culturale) si degrada generando mostri.
- 6 Questi esempi sono soltanto due necrologi (uno biologico, l'altro geografico) tra tanti che configurano quotidianamente le nostre maniere di vivere con e attraverso i meme. In fondo, ci parlano di una riorganizzazione dei legami che costituiscono le modalità di esistenza dei nostri caratteri culturali. La loro morte o fine disegnano la maglia di un ciclo di reincarnazioni possibili, di cui possiamo redarre il CV (come fa il sito *knowyourmemes*), di cui possiamo narrare le biografie alla maniera delle *Vite* di Giorgio Vasari ([1568] 2007) o di strani *martirologi bioculturali*. Che siano morti, vivi, morti-viventi o viventi-morti, questi oggetti virali dispiegano nel mondo una forma particolare di vitalità.

Vite e divenire dei meme

- 7 La questione della « vita » dei meme è alla base di questo numero 12 di *Hybrid*, intitolato « Vite e vitalità dei meme 1: Nascita e rinascita dei meme », e del numero 13 – che sarà pubblicato nell'aprile 2025. Questi due numeri fanno seguito alle riflessioni collettive iniziate con la giornata di studi « No(u)s mèmes » tenutasi il 14 ottobre 2022 al CNAM di Parigi. In questi due numeri si tratta di esplorare le « vite multiple » dei meme, e in particolare sui modi creativi e inaspettati con i quali prendono vita nei nostri spazi quotidiani.

- 8 Come l'ha sottolineato Albin Wagener (2022), i meme hanno una dimensione postdigitale, creano dei cortocircuiti tra realtà e finzione, tra vite vissute « davvero » e vite immaginarie. Come nel caso del Doge e delle backrooms, i meme possono vivere una vita indipendente dai personaggi o dalle situazioni che li hanno generati. Occupando la nostra attenzione e i nostri spazi quotidiani, on e offline, finiscono per « infestarci », e con una tale pervasività che ne subiamo non soltanto il fascino, ma anche forse gli effetti indesiderati (come la cattura dell'attenzione o la propagazione di contenuti violenti e politicamente problematici). Interrogare i meme dal punto di vista della loro vita offre quindi un largo ventaglio di prospettive teoriche per lo studio dell'informazione e della comunicazione di questi oggetti, al di là di approcci immanentisti che li ridurrebbero a una semplice combinazione di testi e immagini.
- 9 In primo luogo, il meme « prende vita » uscendo dagli schermi e incarnandosi nelle materie e nei corpi viventi. L'uso dei meme stampati su cartelli durante le manifestazioni politiche, la loro riproduzione in parodie e *tableaux vivants* (Jost, 2022, p. 29-86) o la replicazione di iconiche celebrazioni calcistiche (Boullier, 2023, p. 26) sono chiari esempi di come i meme prendano forma nelle nostre esistenze extra-digitali. Per vita s'intende, in questo caso, una transizione dell'oggetto mediatico al di fuori di sé, uno straripamento che dagli schermi si apre a una vitalità intermediatica. Il meme, vivendo, informa i nostri gesti, l'orizzonte delle nostre azioni e dei nostri pensieri, e ci porta a interessarci alle logiche memetiche che ritroviamo ormai al di fuori dagli schermi. Poi, il meme s'iscrive nelle nostre vite quotidiane e invade la sfera della vita compresa come intimità soggettiva e interpersonale. Rivela « qualcosa di ciò che sono, di ciò che siete, di ciò che siamo » (Girard, 2021, p. 30). Gli approcci pragmatisti (Peirce, Dewey) o ereditati dalle teorie della ricezione francesi (de Certeau) ci aiutano a situare il meme nelle pratiche ordinarie dei territori dell'intimità di cui prende in carico la mediazione. Il meme, infine, in ragione della specificità delle dinamiche che lo costituiscono, genera una transizione dall'io (*moi-même*) al noi (*nous-mêmes*). Permette di produrre una condivisione, di « fare un noi », declinando la sua vitalità nel senso di un'istanza creatrice di comunità (d'interesse, di sapere) e culturalmente performativa.
- 10 L'approccio pragmatico della creazione di contenuti che declina una logica di variazione a partire da un modello o *template* (Nova & Kaplan, 2016) implica una rimessa in causa della definizione di meme che proponeva in principio Richard Dawkins. Per lui si trattava di analizzare il cambiamento culturale attraverso il prisma della teoria biologica dell'evoluzione insistendo su tre punti: l'esistenza di un codice biologico delle *idées* (un genotipo culturale), la presenza di un'autoreplicazione delle forme culturali, e l'esistenza di una selezione naturale di queste forme. Il suo lavoro consisteva quindi nell'osservazione delle ricorrenze della vita culturale umana attraverso le scienze naturali (alcuni tratti comportamentali come l'egoismo), e nell'estensione del dominio scientifico della biologia a quello delle forme culturali. Queste nozioni, tratte dalla biologia, hanno contribuito allo sviluppo di metafore come quella della « viralità », che lasciano pensare che gli individui o le comunità possano trovarsi infettati dalle entità digitali senza l'implicazione diretta di una soggettività o di una collettività d'enunciazione.
- 11 Al contrario, gli analisti della cultura digitale si sono concentrati maggiormente sulla remixabilità delle pratiche (Manovich, 2005 ; Allard, 2009), evidenziando il ruolo degli utenti e delle comunità di fan nella creazione dei meme (Jenkins *et al.*, 2013). Questa creatività sociale della cultura memetica è ancora all'opera nelle più recenti

applicazioni digitali come TikTok, una delle cui caratteristiche specifiche è quella di mettere in moto i corpi con coreografie da ripetere come ritornelli (Allard, 2021) o nei montaggi che remixano estratti di anime, serie o trasmissioni sotto forma di brevi *edit* [versioni modificate] che rendono popolari, nel bene e nel male, volti o slogan.

- 12 La dimensione organica delle performance che si ripetono in loop all'interno di TikTok può essere analizzata euristicamente grazie alla nozione di « vibrazione » di Dominique Boullier (2015, 2023). Nel suo lavoro di aggiornamento critico delle teorie mimetiche di Gabriel Tarde ([1890] 1993), Boullier mostra che le idee, nella loro circolazione tra invenzione e opposizione, ci influenzano e agiscono su di noi. Secondo Boullier, oltre ai concetti sociologici tradizionali di « rappresentazione », « individuo » e « collettivo », la sociologia del digitale deve ormai prendere in considerazione anche « quelle entità circolanti che sono le vibrazioni » per identificare l'emergere dei processi di replicazione, determinanti nella circolazione intensiva dei meme.
- 13 Inaspettatamente, anche se logicamente, le riflessioni di questo numero ci hanno portato a rivitalizzare l'approccio di Dawkins. Se l'etimologia della parola « meme » viene spesso ricordata in introduzione ai lavori a essi dedicati, pochi sono gli studi che hanno esaminato ciò che effettivamente rimane della metafora del biologo nelle nostre pratiche memetiche contemporanee. In altre parole, si tratta di esplorare in che maniera i discorsi delle scienze naturali e gli immaginari legati al vivente informano le rappresentazioni e le pratiche del Web, le rappresentazioni dei corpi degli utenti dei dispositivi digitali, il funzionamento dei loro organi e la portata delle loro facoltà. Quali sono le filiazioni che collegano i meme che hanno preceduto il Web ai meme che diffondiamo online? Quali sono i legami tra la biologizzazione della cultura e l'ecologia delle immagini digitali (Szendy, 2021) in cui i meme nascono o si propagano? Cosa possono insegnarci i meccanismi dell'appropriazione memetica contemporanea a riguardo delle articolazioni tra pensiero del vivente e pensiero della tecnica e della cultura?
- 14 Al di là delle metafore che farebbero delle immagini condivise online un « ecosistema » digitale o, altrettanto semplicisticamente, della vita organica una sorta di sostituto disorganizzato del mondo digitale, questo numero propone di articolare le parentele e le relazioni che legano vita e meme, attraverso una pluralità di gesti di produzione e riproduzione. In questo tentativo di pensare assieme vita e meme, di allontanarsi dal rapporto binario tra immagini = non-vita e corpi organici = vita (o viceversa), le autrici e gli autori ricostruiscono qui le « storie parziali e multispecifiche » (Haraway, 2019) che portano i meme a nascere, muoversi, combinarsi e morire, e a identificare il ruolo dei corpi, dei viventi e della loro mortalità in questo ciclo vitale dei meme.
- 15 Alla luce delle questioni ecologiche contemporanee, le autrici e gli autori hanno seguito le orme di Donna Haraway (2019), proponendo di *restare a contatto con il problema* che fa tremare la linea tra umani e non-umani, viventi e non-viventi, corpi biologici e immagini culturali:
- Dinanzi all'eccesso di sofferenza inarrestabile e storicamente specifico che deriva dall'instaurazione di legami tra specie compagne, non mi interessano la riconciliazione o la reintegrazione, ma molto di più le possibilità – più modeste – di un recupero parziale che ci permetta di andare avanti insieme. Possiamo definirlo un restare a contatto con il problema. E così vado alla ricerca di storie reali che siano anche favole speculative e réalisme speculativi. Sono storie in cui agenti multispecie –invischiati in traduzioni parziali e viziate nella differenza – fanno e

disfanno modi di vivere e di morire in sintonia con una prosperità ancora possibile, ancora recuperabile. (Haraway, 2019, p. 24)

- 16 « *Make memes not babies!* » potrebbe essere l'invio di questa raccolta, in eco allo slogan formulato da Haraway in *Staying with the trouble* (2016): « *Making Kin not babies!* ». Queste entità memetiche, creature e creazioni, ibride e agenti, generative e persistenti, che popolano le nostre vite digitali e ci rilegano a tante altre forme di compagnia, devono essere riconsiderate dalla prospettiva di nuove parentele socio-digitali. Così, questo primo numero si propone idealmente di presentare una nuova cosmo-ontologia memetica, cyborg e relazionale, tra organicità e socialità, vibratoria e simpoietica.

Generatività, reincarnazioni e trasmissioni dei meme

- 17 Ognuna delle tre parti di questo numero è dedicata a una sequenza cronologica della vita dei meme: la formazione o generazione, la reinvenzione o reincarnazione, la replicazione o trasmissione. Le autrici e gli autori qui presenti indagano le diverse tappe di questa segmentazione temporale nell'articolazione dei legami multispecifici e parziali tra i meme e le loro forme di vita. Gli articoli raccontano, ognuno a suo modo, la replicazione delle immagini-suoni e lo sviluppo di una vitalità memetica negli assemblaggi tecno-culturali, superando la favola della selezione naturale e della separazione tra tecnica e cultura.

Generazioni memetiche: alcune biografie culturali di oggetti digitali replicanti

- 18 La prima parte della raccolta è dedicata alle generazioni dei meme. Se la trasformazione è una delle condizioni d'esistenza del meme, si può tentare, come molti lavori hanno già dimostrato, d'identificare il momento preciso in cui una figura memetica specifica appare sulla scena internazionale. Questo lavoro di ricostruzione delle tappe di generazione e generalizzazione dei meme permette non soltanto di contribuire alla costruzione di un'enciclopedia memetica dinamica, ma anche di comprendere da dove provengono i personaggi che popolano i nostri immaginari. Dunque, questa prima parte esplora la nascita di alcune figure memetiche di cui è ormai possibile tracciare la biografia culturale (Kopytoff, 2006), ripercorrendone gli itinerari in diversi spazi mediatici. **Michel Marcoccia** si dedica all'origine del meme *El Risitas*, che mette perfettamente in evidenza la complessità dei passaggi tra online e offline nella circolazione memetica. Gli itinerari di *El Risitas* rappresentano un esempio interessante di « memificazione » del reale e del vivente: oggi, qualunque personaggio pubblico, celebre o no, può diventare suo malgrado un meme « vivente ». Questo processo peraltro non è privo di ripercussioni sulla vita delle persone memificate. Michel Marcoccia analizza le ragioni del successo di questo personaggio, e le conseguenze sulla sua vita (e sulla sua morte). **Kévin Zanin** e **Thibault le Page** propongono una traduzione in francese del primo numero della fanzine *Digital Drifting* a cui hanno partecipato in inglese. L'articolo presenta una genealogia del *Wojak* che rincorre le sue origini e la varietà delle sue evoluzioni e appropriazioni, senza pretendere a una forma esaustiva. Il lavoro di ricerca e creazione che ne deriva, frutto delle loro esplorazioni online, prende la forma di un saggio visivo che illustra

attraverso il meme le percezioni antagoniste e conflittuali della società dei consumi contemporanea.

Reincarnazioni di creazioni e creature: un bestiario memetico

- 19 La seconda parte della raccolta analizza le reincarnazioni del meme, tentando di ricostruire il mosaico delle manifestazioni contingenti che gli danno senso. Rifacendosi alla metafora del vivente, questa sezione esplora le diverse modalità di circolazione memetica nello spazio e nel tempo della loro vita digitale. I vari avatar del meme danno vita a un bestiario contemporaneo di creazioni e creature digitali, dispositivi retorici e ibridazioni triviali (Jeanneret, 2014) o cibernetiche, e transizioni mediatiche tra spazi online e offline. La propagazione dei meme si avvicina qui alle pratiche del *reenactment* o del remix in grado di trasformare gli spazi mediatici e le realtà che li attraversano. **Martine Créac'h** e **Béatrice Mazoyer** indagano una *challenge* lanciata su Instagram, « Tussen Kunst & Quarantine », che invitava i partecipanti, durante la pandemia di Covid-19, a incarnare delle opere d'arte note a loro piacimento. Le autrici osservano le dinamiche creative all'opera in un corpus di 80.000 pubblicazioni in cui i partecipanti diventano protagonisti di altrettanti *tableaux vivants*. Analizzando le logiche virali che caratterizzano la challenge, mostrano come l'inventività ludica possa creare legami online, ma anche rivitalizzare le creazioni del passato – in questo caso i quadri – e i musei che le conservano. **Justine Simon** tenta di comprendere la pertinenza dei paradigmi musicali per lo studio delle dinamiche che animano la vita dei meme nei social network. L'autrice ancora le sue osservazioni a una tradizione in cui i gatti – creature imprescindibili del Web – sono fonte di ispirazione per la creazione di universi musicali. Più precisamente, Simon situa la vitalità degli avatar memetici dei *#ChatonsMignons* all'intersezione di diverse problematiche specifiche della cultura digitale contemporanea e della cultura del remix. Nella sua analisi delle pratiche di composizione sonora, il remix si presenta come un'esperienza di creazione partecipativa che fa convergere l'attività ludica e l'attivismo digitale. **Valentin Goujon** e **Donato Ricci** ripercorrono la storia del meme *Shoggoth with Smiley Face*, in cui emerge un'analogia tra le mostruose creature immaginarie dello scrittore H.P. Lovecraft e i sistemi di intelligenza artificiale generativa come *ChatGPT*. L'articolo descrive l'origine di questa analogia analizzando l'aspetto mostruoso delle creazioni dei primi modelli di generazione di immagini. Presenta poi l'evoluzione del meme come risultato di salti tecnologici (è il sistema di IA che diventa mostruoso), la sua appropriazione da parte di alcuni attori dell'IA e le possibilità tecniche offerte dai modelli di generazione di immagini. Questo lavoro sull'addomesticamento dell'analogia ci riporta alla condizione delle metafore « morte » che hanno esaurito il loro potere di significazione (Ricoeur, 1975).

Trasmissione e eredità. I meme in divenire

- 20 Come parlare dei meme senza antropomorfismi, senza ventriloquia, senza farne dei semplici strumenti di un'esplicitazione delle « nostre » modalità di comunicazione? Quali metafore della parola o della gestualità di trasmissione sono generate dal discorso collettivo sui meme? La terza parte di questa raccolta mostra che i meme sono capaci di sovvertire gli ecosistemi di trasmissione del sapere e i loro sistemi di scrittura. Gli articoli qui presenti tentano di comprendere cosa accade alla vibrazione memetica

quando circola attraverso le strutture sociali umane, cosa succede ai corpi non umani o non viventi, animali o virus, quando i meme li trasportano all'interno di comunità interpretative. La trasmissione (o « promèmie » in opposizione a progenie) riguarda le pratiche di fabbricazione collettiva delle comunità « epidemiche » che si realizzano attorno ai meme, in particolare attraverso esperimenti pedagogici alternativi che diventano dispositivi di trasmissione di saperi sovversivi. **Marina Gazzini** mostra che i meme possono diventare strumenti didattici per affrontare argomenti storici complessi attraverso le immagini. Nel suo articolo, l'autrice descrive la sua esperienza di insegnamento della storia medievale in un contesto accademico sconvolto dalla crisi sanitaria, nel quale emergono nuove sfide pedagogiche. L'uso dei meme in un contesto didattico permette di mettere in risalto la difficoltà di raccontare le contraddizioni specifiche del Medioevo e di realizzare una sorta di attualizzazione del passato. La sua esperienza di insegnante offre anche l'opportunità di capire cosa si può o non si può « memizzare » secondo i codici sociali contemporanei. **Nataly Botero** propone di analizzare i risultati di una serie di laboratori di creazione e edizione di meme organizzati con gli studenti. Se da un lato questi laboratori hanno una dimensione pedagogica di trasmissione di metodi d'analisi del discorso ecologico (trasmissione da umano a umano), dall'altro sono anche un'occasione per individuare il ruolo dei meme e della cultura partecipativa nella costruzione di un punto di vista sugli esseri viventi, e per verificare la capacità dei meme di articolare diversi legami tra umani e non umani, allontanandosi da una visione eccessivamente antropocentrica.

- 21 Queste tre sezioni, che potranno essere lette nell'ordine che proponiamo o secondo i criteri che le lettrici e i lettori considereranno più pertinenti, sono seguite infine da una traduzione e una recensione. Il saggio « Corpi sullo schermo » di **Valentina Tanni**, tradotto dall'inglese da Anne Getzler, pone la questione fondamentale dei meme performativi. Il saggio esplora una serie di pratiche virali fondate sull'esecuzione, la documentazione e la condivisione online di gesti che possono sembrare in primo luogo assurdi e ci mostra come i meme agiscono sulla comunicazione non verbale incarnandosi in dei repertori corporali. Da storica dell'arte, Valentina Tanni situa questi protocolli gestuali nella tradizione dell'arte concettuale e delle sue prescrizioni partecipative, proponendo di osservare le similitudini, spesso incoscienti, tra performance artistica e meme performativo. Infine, **Stefano Vicari** offre un resoconto del libro *La politica pop online, I meme e le sfide della comunicazione politica* scritto da Gainpietro Mazzoleni e Roberta Bracciale, pubblicato in Italia nel 2019. Seguendo le analisi degli autori, Stefano Vicari sottolinea che i meme hanno il potere di favorire la partecipazione collettiva alla vita politica: la loro leggerezza relativa permette potenzialmente di dare vita a dei discorsi critici nei confronti dell'autorità, e di renderli accessibili a un pubblico più ampio.
- 22 Inoltre, questa recensione e questa traduzione introducono una questione importante, quella della *performatività dei meme*, che sarà sviluppata nel numero 13 di *Hybrid*. Questa prossima raccolta esplorerà più nel dettaglio la questione della ricezione dei meme, quella degli usi che ne fanno gli internauti o della strumentalizzazione a fini commerciali o politici da parte delle istituzioni. La dimensione perlocutoria dei meme, e persino il loro armamento [*weaponization*] saranno quindi centrali.

BIBLIOGRAFIA

Allard, L. (2009). « Britney Remix : singularité, expressivité, remixabilité à l'heure des industries créatives. Vers un troisième âge de la culture ? », *Poli*, 1.

Allard, L. (2021). « Culture mobile “algo-rythmée” : TikTok comme scène globalisée des causes mobilisatrices #BlackLivesMatter, #digitalintifada », *L'observatoire*, 58(2).

Boullier, D. (2015). « Les sciences sociales face aux traces du *big data*. Société, opinion ou vibrations ? », *Revue française de science politique*, 65(5-6).

Boullier, D. (2023). *Propagations. Un nouveau paradigme pour les sciences sociales*. Armand Colin.

Girard, S. (2021). « Introduction. Ce que nos mêmes disent de nous-mêmes », *Pour que tu mêmes encore. Penser nos identités au prisme des mêmes numériques*. Somme toute.

Haraway, D. (2019). *Chthulucene: sopravvivere su un pianeta infetto*, traduzione di Clara Durastanti e Clara Ciccioni. Nero.

Jenkins, H., Ford, S., Green, J. (2013). *Spreadable Media. Creating Meaning and Value in a Networked Culture*. New York University Press.

Jost, F. (2022). *Est-ce que tu mêmes ? De la parodie à la pandémie numérique*. CNRS Éditions.

Kopytoff, I. (2006). « La biographie culturelle des choses », *Journal des africanistes*, 76(1).

Manovich, L. (2005). « Remixability and modularity ». http://manovich.net/content/04-projects/046-remixability-and-modularity/43_article_2005.pdf

Nova, N., Kaplan, F. (2016). *La culture internet des mêmes*. Presses universitaires polytechnique.

Ricœur, P. (1975). *La métaphore vive*. Seuil.

Szendy, P. (2021). *Pour une écologie des images*. Minuit.

Tanni, V. (2023). *Exit Reality. Vaporwave, backrooms, weirdcore e altri paesaggi oltre la soglia*. Nero.

Tarde, G. (1993). *Les lois de l'imitation* [1890]. Kimé.

Vasari, G. (2007). *Vies des artistes* [1568]. Grasset.

Wagener, A. (2022). *Mémologie. Théorie postdigitale des mêmes*. UGA Éditions.

NOTE

1. Le backrooms, letteralmente « le stanze sul retro » o « retrobottega », sono una leggenda urbana dell'orrore (*creepypasta*) sviluppatasi sul Web a partire da una fotografia che mostre un interno labirintico e sordido. Questa immagine è diventata il teatro di una grande quantità di elaborazioni narrative (scritti, videogiochi, immagini) che descrivono le *backrooms* come un mondo parallelo infestato, un « inferno liminale teorico » nel quale si rischia di sconfinare *noclippando* al di fuori della realtà (termine che indica il superamento inatteso delle frontiere virtuali di un videogioco). Si veda Tanni (2023, p. 69-76) e il sito: <https://knowyourmeme.com/memes/the-backrooms>.

2. Il ritrovamento del sito, che si supponeva fosse un rendering 3D, ha messo in gioco le capacità archivistiche di numerosi internauti in una caccia all'immagine collaborativa. Si veda : <https://boingboing.net/2024/05/30/original-backrooms-photo-of-yellowing-office-dungeon-finally-identified-as-oshkosh-hobbytown.html>.
3. Si veda il sito: <https://knowyourmeme.com/memes/doge>.
4. Si veda il sito : https://www.lemonde.fr/international/article/2022/09/16/sur-internet-la-guerilla-pro-ukraine-de-nafo-la-brigade-de-memes-a-tete-de-chien_6141931_3210.html.
5. Il *creepypasta* diceva : « Se non si sta attenti e si noclippa fuori dalla realtà nei punti sbagliati, si finisce nelle Backrooms, dove non c'è altro che puzza di vecchia moquette umida, la follia della luce gialla, l'infinito rumore di fondo delle lampade a neon fluorescenti che ronzano fortissimo, e circa seicento milioni di miglia quadrate di stanze vuote, disposte a caso, in cui rimanere intrappolati. Dio vi salvi se sentite qualcosa che si aggira nelle vicinanze, perché sicuramente lei ha sentito voi. » (Tanni, 2023, p. 69 per la traduzione italiana). La versione originale in inglese: « *If you're not careful and you noclip out of reality in the wrong areas, you'll end up in the Backrooms, where it's nothing but the stink of old moist carpet, the madness of mono-yellow, the endless background noise of fluorescent lights at maximum hum-buzz, and approximately six hundred million square miles of randomly segmented empty rooms to be trapped in. God save you if you hear something wandering around nearby, because it sure as hell has heard you.* » (Anonimo, 4chan, 2019.)
6. Il termine *lore*, contrazione di *folklore*, designa le leggende, i miti e l'insieme di conoscenze di un gruppo o di una comunità ristretta. Nel contesto delle sottoculture digitali, il termine indica dei corpus di storie e di mitologie che si sviluppano attraverso i forum e i social network in maniera partecipativa. Si veda Dingsun & Marrs (2018) al sito : <https://otherinter.net/research/lore/9999/>.
-

INDICE

Parole chiave : meme, viralità, social network, media, avatar, remix

AUTORI

LAURENCE ALLARD

Laurence Allard (università Lille/IRCAV-Paris 3) è professoressa associata in Scienze della Comunicazione all'Università di Lille - Dipartimento Culture e all'IRCAV-Paris Sorbonne Nouvelle. È sociologa degli usi del digitale. Antropologa e traduttrice di Donna Haraway con Delphine Gardey et Nathalie Magnan, *Manifeste Cyborg. Sciences-Fictions-Féminismes*, Exils, 2007. Ultimo libro pubblicato : *Écologies du smartphone*, Le Bord de l'Eau, 2021 con Alexandre Monnin et Nicolas Nova.

IRENE DE TOGNI

Irene De Togni (università Paris Nanterre/Dicen-IdF) è dottoranda in scienze dell'informazione e della comunicazione. Lavora sulle scritture digitali partecipative sulle piattaforme di critica culturale e più specificamente sulla lista come forma digitale di strutturazione e d'organizzazione

della partecipazione. Si interessa inoltre ai rapporti tra genere e generazione nelle scritture digitali.

FABRIZIO DEFILIPPI

Fabrizio Defilippi (università Paris Nanterre/Dicen IdF) è dottorando in scienze dell'informazione e della comunicazione, con una tesi sugli immaginari sociotecnici del futuro. Le sue ricerche portano sugli immaginari dell'Antropocene e sulla produzione discorsiva degli scenari sociotecnici nel territorio francese. Si interessa anche ai meme come vettori di significazioni sociali condivise.

LUCAS FRITZ

Lucas Fritz (università Paris Nanterre /Dicen-Idf/IRIS-EHESS) è dottorando in scienze dell'informazione e della comunicazione e in sociologia, con una tesi sulla « neurodiversità » e sulle « neuronorme »: il militantismo della differenza neurologica e psichica, e l'evoluzione delle norme di comunicazione e delle esperienze di « disturbi » all'era dell'emergenza congiunta del digitale e delle neuroscienze. Si interessa ai meme attraverso la questione dell'accessibilità delle modalità d'informazione e di comunicazione (digitale e non) e dei paradossi che ne derivano.

ADRIEN PÉQUIGNOT

Adrien Péquignot (università Paris 8/EUR ArTeC/CEMTI) è dottorando in scienze dell'informazione e della comunicazione all'Università Paris 8. Le sue ricerche portano sulla trasformazione delle relazioni indotta dalla digitalizzazione di alcune pratiche sociali.

GABRIELE STERA

Gabriele Stera (università Paris 8/EUR ArTeC/Fablitt) è ricercatore, traduttore e artista, attivo in Francia e in Italia. È attualmente dottorando all'Università Paris 8 dove svolge una tesi in letteratura dedicata agli usi creativi del sottotitolaggio audiovisivo. Le sue ricerche portano sulle relazioni tra testo e immagine e sull'usa creativo dei dispositivi paratestuali utilitari.