



## Famiglie (di) nerd: Nerdopoli e la “classe politipica”

**Quando la scelta di una definizione non esaurisce il senso, occorre aprirsi alla catalogazione senza fine, alla ricerca di un metodo per ordinare. Per *guardare* agli abitanti di Nerdopoli.**

«Vedere ciò che è comune»  
Ludwig Wittgenstein

Riflettendo intorno a [Nerdopoli](#), libro curato da **Eleonora C. Caruso** e pubblicato nell’ottobre del 2018 da **effequ** per la collana **Saggi Pop**, ho ritenuto fondamentale recuperare (e riassumere) una serie di nozioni presenti in un testo di filologia romanza scritto da **Massimo Bonafin**.

Entrando più nello specifico, mi riferisco alle conclusioni a *Guerrieri al simposio, il Voyage de Charlemagne e la tradizione dei vanti*<sup>1</sup>. In questo importantissimo capitolo di chiusura, Bonafin si sofferma sulle implicazioni metodologiche alla base del suo lavoro; un metodo che credo possa essere utile **per riuscire a superare tutti quei problemi che derivano dai meccanismi limitanti e incompleti (talvolta forzati e inefficaci) che rispondono alla volontà di definire che cosa si intende per nerd.**

Proprio da qui, io credo, può nascere una connessione fra il concetto di **“classificazione politetica”** (e non solo) e il **“motivo del nerd”**<sup>2</sup>.

a cura di  
**ELEONORA C. CARUSO**



effequ 

prefazione di Tito Faraci

# **NERDOPOLI**

espressioni di una comunità in evoluzione

SAGGI  
POP

“La classificazione politetica permette di eseguire analisi più precise e corre minori rischi di lasciar fuori arbitrariamente tratti significativi; inoltre fornisce allo studio dei fenomeni culturali uno strumento più adatto al loro oggetto, in quanto più flessibile dei modelli logico-formali con cui vanamente si è tentato di spiegare la produzione letteraria e artistica; infine, e non è poco, addita la necessità di una comparazione ampia e significativa.”<sup>3</sup>

Smarcandosi dalla **teoria tradizionale della tassonomia** (prospettiva rassicurante ma fin troppo rigida e ideale), la quale afferma che se le condizioni per essere inclusi in una classe di oggetti sono ugualmente necessarie e tutte sufficienti, allora vale il principio di sostituzione (che ci permette di applicare la conoscenza che noi abbiamo di un oggetto di una classe anche a tutti gli altri), già **Ludwig Wittgenstein**, riflettendo sui

processi dei **“giochi”**, si chiese “che cosa è comune a tutti questi giochi? [...] deve esserci qualcosa di comune a tutti, altrimenti non si chiamerebbero giochi [...] se li osservi, non vedrai certamente qualche cosa che sia comune a tutti, ma vedrai somiglianze, parentele, e anzi ne vedrai tutta una serie; [...] veder somiglianze e sparire. [...] Vediamo una rete complicata di somiglianze che si sovrappongono e si incrociano a vicenda. Somiglianze in grande e in piccolo. [...] Non posso caratterizzare queste somiglianze meglio che con l’espressione somiglianze di famiglia. Infatti le varie somiglianze che sussistono tra i membri di una famiglia si sovrappongono e si incrociano nello stesso modo: corporatura, tratti del volto, colore degli occhi, modo di camminare, temperamento, ecc. ecc. E dirò: i giochi formano una famiglia”.<sup>4</sup>

Seguendo questo ragionamento possiamo mettere in discussione l’idea che una “classe” può/deve ritenersi tale unicamente dal fatto che i suoi membri abbiano delle proprietà comuni sempre presenti; e sancire l’appartenenza a una classe fondata su “somiglianze”, quindi non su un’identità totale e costantemente replicata, fa crollare il principio di sostituzione.

L’antropologo **Rodney Needham**, fu uno dei primi a rendersi conto di questa rivoluzione concettuale, essendosi trovato in passato in forte critica nei confronti delle nozioni di discendenza e parentela usate negli studi antropologici e le comparazioni su di esse fondate, “sostenendo che non si poteva presumere che esistesse una caratteristica comune a tutte le società p.es. etichettate come “patrilineari” e che pertanto esse non potevano formare una classe in senso tradizionale, anche se indubbiamente esibivano una somiglianza seriale, basato sul fatto che soddisfacevano solo sporadicamente insieme di criteri e di proprietà”.<sup>5</sup>

Ma è solo nel 1959, grazie a **Morton Beckner**, che, nel campo della teoria biologica, viene formulato il concetto di **“classe politipica”**, in opposizione a quella “monotipica”. Grazie alla “classe politipica” viene individuato in maniera incontrovertibile, nelle relazioni fra individui, gruppi e proprietà, che nessuna proprietà è necessaria né sufficiente per determinare l’appartenenza a un gruppo: “se il numero degli individui che la compongono è grande si può immaginare di disporli lungo una linea in modo tale che ciascuno ‘assomigli’ fortemente al suo vicino più prossimo e meno fortemente al successivo, finché i membri estremi potrebbero non assomigliarsi affatto, non avendo necessariamente alcuna proprietà in comune. Infatti nessuna proprietà dell’insieme dato è universalmente distribuita nella classe. **Un ordinamento politetico mette insieme individui che condividono il maggior numero di caratteristiche senza che una sola possa essere necessaria o sufficiente a tendere un individuo membro del gruppo**”.<sup>6</sup>



Lo stereotipo di un nerd

Un ulteriore e utile strumento per il nostro “metodo”, ci proviene dalla nozione di **“prototipo”** elaborato dalla psicologa **Eleanor Rosch**. Esso si costituisce come un vero e proprio termine di paragone, una sorta di esempio migliore, che ci permette di giudicare il grado di appartenenza degli altri membri. Quindi “la classe (o la categoria) non è definita fondandosi su criteri digitali (sì/no, 1/0) ma sulla quantità di tratti pertinenti posseduti dai suoi membri, talché risultano più prototipici quelli che hanno più tratti comuni con gli altri della stessa classe e meno tratti in comune con altre classi; inoltre può darsi che alcuni possiedano così pochi tratti della classe da risultare marginali o confinanti con un’altra classe: i limiti delle categorie sono dunque sfocati, fuzzy<sup>7</sup>, sfumati e i criteri che le governano sono di tipo analogico”. <sup>8</sup> \_

**Nerdopoli** è un libro trasversale e cristallino, che ci permette di attraversare, seguendo la mappatura abitativa e transmediale dei vari capitoli, i possibili quartieri di un’immaginaria (ma neanche tanto) città nerd; di una nerdopoli appunto. Dai videogiochi, alle serie tv, passando per

letteratura di genere, GdR cartacei, animazione e manga erotici, assistiamo alla descrizione di una comunità eterogenea e fluida, difficilmente inquadrabile all'interno di uno stereotipo di senso (in)capace di racchiudere con precisione chirurgica ed esattezza sintetica i tratti caratteristici di un corpus, di un "motivo" indefinito, come quello a cui "l'individuo nerd contemporaneo" è stato finora sempre riportato. **La classificazione contemporanea perciò risulta, non solo inefficace quanto illusoria (spia ne è l'incapacità, non per deficienze ma per impossibilità congenita, di fornire un ritratto unico e conclusivo del nerd), ma in primo luogo dannosa nel voler forzare a tutti i costi entro situazioni di confine e di marginalizzazione uno status in costante e perenne risemantizzazione e ricollocazione sociale.** Di conseguenza, visto che i campi sociali e culturali di cui il nerd (soggetto debole, figlio della schedatura e della determinazione dal di fuori, che ha vissuto con estrema tossicità il confinamento in una logica binaria non inclusiva) si veste e si nutre non sono più gli stessi, ma si sono allargati e modificati, è necessario riprogettare anche i criteri, metodologici e concettuali, con cui lo stesso viene classificato e ricordato. Dare definizioni altre grazie alle quali potrà essere accomodato in nuove dimensioni, più umane e partecipative. Questo perché, sulla scia delle classificazioni politetiche, "le relazioni umane sono così sono semanticamente talmente complesse, che risulta difficile (se non inimmaginabile) persino stabilire la rilevanza di una caratteristica politetica, o accertare il grado di somiglianza tra i significati o i valori attribuiti da diverse civiltà a qualsiasi tipo di istituzione soggetta a comparazione. A differenza che nel mondo naturale, nel campo della cultura e della società, i tratti costitutivi di una classe politetica non possono essere fondati su dati empirici e discreti, ma implicano altri tratti dello stesso tipo, a loro volta altrettanto politetici".<sup>9</sup>

È lecito, anzi necessario, aggiornare i nostri vocabolari. Aprirli all'esterno, alla deriva, per andare al di là delle definizioni per negazione (del non desiderabile e tenuto perciò a distanza); per superare la dicotomia intorno all'origine del significato (sono gli oggetti di interesse a essere rappresentativi o è il modo in cui vengono approcciati a esserlo); e, soprattutto, per sciogliere quell'immaginario avvelenato fatto di rancori, prevaricazioni e narrazioni consolatorie. Riappropriarsi di un etimo per renderlo nomade e lontano dal farsi mitologia: contro gli eccessi della nostalgia, la "famiglia nerd" deve scoprirsi modellata su un progetto in divenire. Contro il nerdismo, contro la nerditudine, contro la caricatura permanente.

1 M. BONAFIN, *Guerrieri al simposio, il Voyage de Charlemagne e la tradizione dei vanti*, Edizioni dell'Orso, 2010.

2 "Motivo" inteso proprio come insieme di caratteri/temi ricorrenti usati per definire il termine nerd.

3 BONAFIN, *op.cit.*

4 BONAFIN, *op. cit.*

5 BONAFIN, *op. cit.*

6 BONAFIN, *op. cit.*

7 Dal pensiero anticonformista del matematico e informatico azero Lofti Zadeh.

8 BONAFIN, *op. cit.*

9 BONAFIN, *op. cit.*