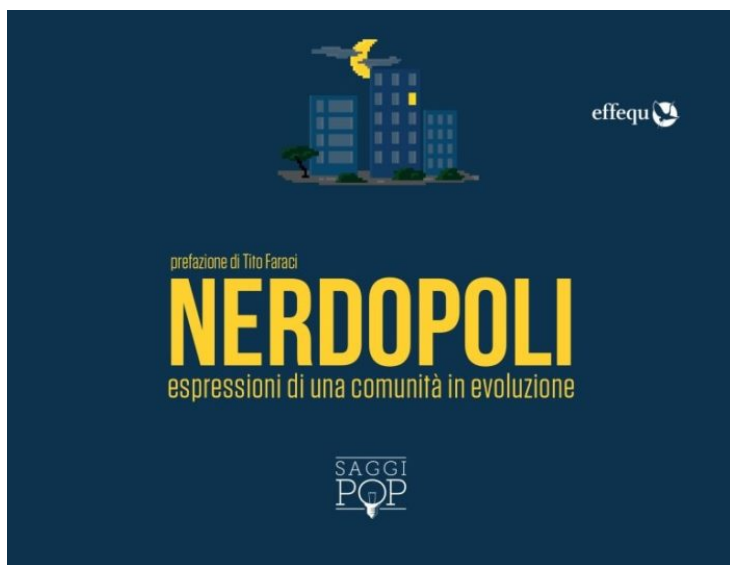


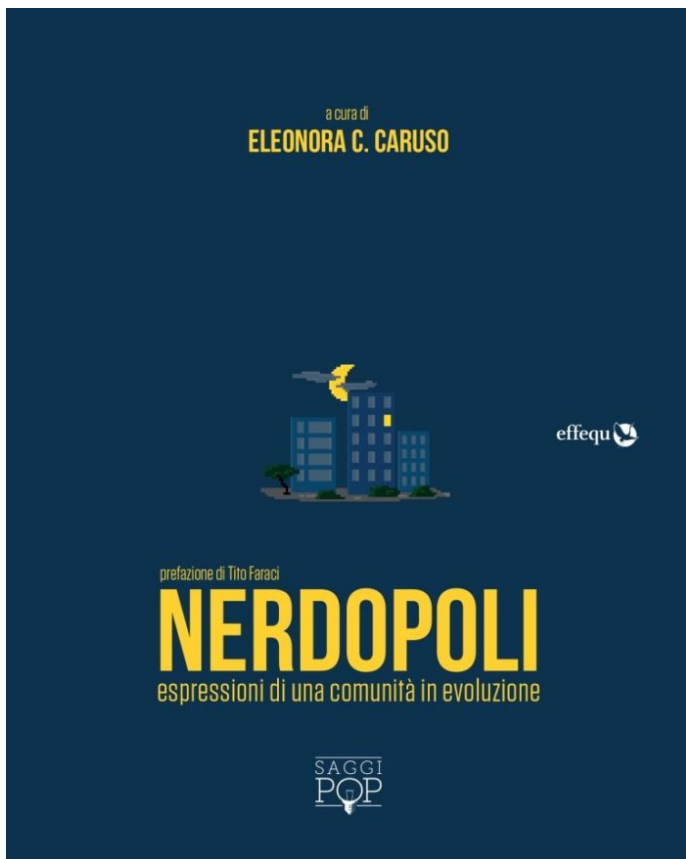
## Famiglie (di) nerd: Nerdopoli e la ?classe politipica?



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>.



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. 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? 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? 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?. **8Nerdopoli 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.

<sup>1</sup> M. BONAFIN, Guerrieri al simposio, il Voyage de Charlemagne e la tradizione dei vanti, Edizioni dell'Orso, 2010.<sup>2</sup> ?Motivo? inteso proprio come insieme di caratteri/temi ricorrenti usati per definire il termine nerd.<sup>3</sup> BONAFIN, op.cit.<sup>4</sup> BONAFIN, op. cit.<sup>5</sup> BONAFIN, op. cit.<sup>6</sup> BONAFIN, op. cit.<sup>7</sup> Dal pensiero anticonformista del matematico e informatico azero Lofti Zadeh.<sup>8</sup> BONAFIN, op. cit.<sup>9</sup> BONAFIN, op. cit.