

LIBRI IN DISCUSSIONE

Yasmin Ibrahim

DIGITAL ICONS

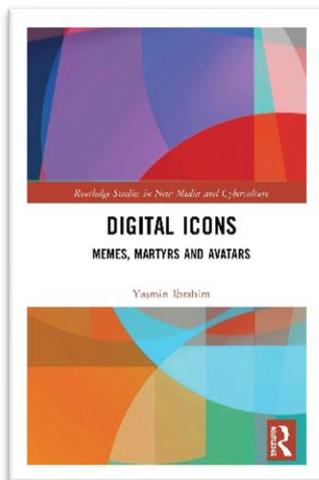
Memes, Martyrs and Avatars

Routledge, 2020, 162 pp.

di *Junio Aglioti Colombini**

Digital Icons: Memes, Martyrs and Avatars di Yasmin Ibrahim è un libro pubblicato nel 2020 per Taylor & Francis Ltd nella collana Routledge Studies in New Media and Cyberculture. In appena centocinquanta pagine il libro propone un'articolata disamina del concetto di "iconico" e di come la sua declinazione all'interno dell'ambiente digitale abbia innescato una trasformazione del concetto: da immagine – come da etimo greco εἰκών – a un processo di significazione collettiva in cui un s/oggetto viene caricato di significati e di valori che lo cristallizzano nel tempo come patrimonio collettivo.

L'icona, afferma infatti Ibrahim, «riguarda la trascendenza e la trasgressione del sacro, l'invocazione del sublime, la seduzione del grottesco e i nostri legami psichici con il perturbante» (p.1). È una creazione che nella sfera digitale trova nuovi codici e nuove dimensioni, ancora poco



*JUNIO AGLIOTI COLOMBINI fa un dottorato di ricerca in Scienze Politiche presso l'Università di Pisa.

Email: junio.aglioticolombini@sp.unipi.it

Doi: <https://doi.org/10.13131/unipi/1724-451x/aa42-j761>

esplorate, per riprodursi e trasformarsi e generare uno spazio di interazione che si muove dall'online all'offline senza soluzione di continuità.

Meme, martirio e avatar sono, come recita il sottotitolo del volume, i tre concetti chiave che Ibrahim utilizza per tracciare un quadro delle icone digitali. Questi oggetti di analisi vengono definiti fin nel primo capitolo non solo inquadrandoli nelle letterature in cui sono solitamente iscritti ma tracciandone anche le traiettorie che li portano a inserirsi all'intersezione tra pratiche culturali tradizionali e nuovo ecosistema digitale.

Il concetto di meme viene inizialmente teorizzato dal biologo Richard Dawkins che in una delle opere fondative degli studi memetici, *Il gene Egoista* (2006), definisce il meme come unità minima complementare al gene che, anziché tramandare il patrimonio biologico umano, si occupa di trasmettere la cultura "di cervello in cervello" e di permetterne così la preservazione e la diffusione. In maniera analoga ai processi evolutivi biologici, anche i meme lottano per assicurarsi la sopravvivenza in una competizione in cui a vincere è chi riesce ad accumulare un alto potenziale memetico che gli consenta di replicarsi in ampi pubblici e in maniera prolungata nel tempo. L'ingresso dei meme nella rete ha ulteriormente accentuato le dinamiche di replicazione descritte da Dawkins, in particolare sui social media sites la cui struttura intrinseca stimola la propagazione dei contenuti attraverso logiche di contagio (viralità) e in cui il successo non determina solo la sopravvivenza di un contenuto ma genera anche un vero e proprio capitale per chi riesce a sfruttarlo.

Andando oltre ai capisaldi della memetica, come Dawkins o Blakmore, l'autrice complementa e arricchisce il già complesso quadro dei meme con la definizione di mimesi proposta da Rene Girard, in un riuscito accostamento che offre uno sguardo nuovo all'analisi di questo campo. Girard (1979; Palaver 2013) osserva i meccanismi di imitazione con una prospettiva che attinge a teologia, mitologia, sociologia e antropologia e che vede i meme non come semplici unità trasmettenti quanto più come parte di un processo dinamico inscritto nelle relazioni interpersonali in cui la replicazione è fondata sul desiderio, più o meno conscio, di imitare le altre persone ed è funzionale alla costruzione del sé e della propria identità.

La partecipazione, i processi di soggettivizzazione e l'affettività diventano strumenti per la creazione di significati collettivi e condivisi o di interazioni simboliche con «oggetti materiali dal fascino culturale, feticismi e ossessioni, oggetti di desiderio o di sofferenza che attirano la nostra attenzione» (p.4), le icone. I processi memetici, dice quindi Ibrahim, permettono a un evento di diventare un caso conosciuto e riconosciuto, *iconico*, e si attuano attraverso pratiche culturali basate

sull'imitazione che trovano nella performance e nella riproduzione di artefatti culturali e artistici la loro cifra caratteristica.

Inserito all'interno delle piattaforme, questo già articolato processo, viene ulteriormente arricchito dalle opportunità che offre l'intertestualità, caratteristica principe degli ambienti digitali, e che agisce da prisma moltiplicando i processi di significazione e le opportunità di partecipazione con cui i pubblici possono operare nella costruzione e replicazione delle icone.

Un altro tema che trova ampio spazio all'interno del libro è quello del corpo, a cui i concetti di avatar e martire sono strettamente ricondotti.

L'avatar, vocabolo che rispetto alle origini filosofiche e teologiche in cui nasce si trova oggi più spesso impiegato negli studi sul gioco e sulle realtà immersive come termine che si riferisce alla costruzione di un sé virtuale. Le possibilità offerte dall'avatar, afferma Donath (1999), consentono di sperimentare identità multiple e reinventarsi grazie alla mediazioni tecnologiche, generando un'esplosione "euforica" e una fuga dalle costrizioni del mondo reale. Come personificazione digitale della presenza e dell'azione umana, l'avatar non è tuttavia solo parte di un processo di personalizzazione ma anche strumento che permette di vivere contestualmente una presenza online e una offline, un moltiplicarsi di corpi disincarnati simbolicamente ancorati a identità e patrimoni culturali comuni. Il "rivoltoso sconosciuto" (Tank Man), immortalato nello scatto di Jeff Widener, ne rappresenta un chiaro esempio diventando grazie alla rete un avatar memetico a 24 anni di distanza dalla foto che fece il giro del mondo. Quando nel 2013, ricostruisce l'autrice nel quarto capitolo, il governo cinese inizia una massiccia azione di censura contro chi intendeva ricordare e celebrare il massacro di piazza Tienanmen, l'iconica immagine dell'uomo fermo davanti ai carrarmati diventa uno strumento per bypassare il controllo statale e, attraverso la replicazione memetica di quell'immagine, attingere a una memoria collettiva sui fatti che dall'aprile al giugno del 1989 macchiarono le piazze di Pechino con il sangue di migliaia di feriti e centinaia di morti. Il Tank Man si consacra icona digitale diventando avatar memetico, figura disincarnata a disposizione di chiunque per essere resuscitata, reinventata e riappropriata come immagine simbolica di quella porzione di storia della Cina dell'ultimo novecento.

Faccia della stessa medaglia il martirio. Dal greco *μάρτυς*, testimone, il processo del martirio risponde ad una doppia esigenza di elaborazione del lutto e di spettacolarizzazione della morte all'interno di una comunità. Il martirio si fa nell'ecosistema digitale evento politico mediatico che si fonda sullo sguardo pubblico, un processo che unisce insieme comunità

estese che piangono e che ricordano, persone che partecipano alla sofferenza e persone che cercano un senso comune che superi la morte materiale. Lø martire diventa così una figura di ricordo, un luogo di mitologizzazione per produrre simboli e significati attraverso cui la gente si avvicina al corpo morto, già icona. È il caso del piccolo Alan Kurdi, bambino siriano di tre anni affogato nel settembre del 2015, che diventa simbolo e testimonianza del fallimento delle politiche migratorie moderne. Un corpo migrante che grazie allo scatto della giornalista turca Nilüfer Demir e alla viralità di Internet è indelebilmente scolpito nella memoria collettiva, un corpo morto che attraverso le pratiche memetiche diventa icona digitale consegnata ai pubblici per diventare parte di un immaginario comune con tutte le sue potenzialità e le sue ombre, come l'autrice illustra sapientemente nel sesto capitolo di questo libro.

Yasmin Ibrahim è docente di Economia e Cultura Digitale all'università Queen Mary di Londra e da anni si occupa di indagare il legame tra piattaforme digitali e cornici socioculturali con uno sguardo interdisciplinare e una attenta cura nell'uso di lenti interpretative che osservino in maniera puntuale il modo in cui genere, razza, etnia e classe trovano spazio nei fenomeni presi in analisi. Questo approccio emerge in maniera chiara anche in quest'ultima opera in cui Ibrahim guarda alla materia delle icone digitali attraverso eventi in cui il ruolo centrale è ricoperto da soggetti non occidentali e non esclusivamente uomini.

Napalm Girl, Tank Man, Neda, Jihadi Bride e Alan Kurdi offrono così all'autrice l'occasione di muovere una critica postcoloniale a come lo sguardo occidentale si inserisce inesorabile nella narrazione di questi episodi infondendo nelle icone stereotipi e tratti esoticizzanti. La costruzione dell'Altro diventa ricca di ambivalenze e di contraddizioni in cui la bipolitica sui corpi (Foucault 1982) genera relazioni di potere asimmetriche e prospettive aberranti. Cortocircuiti in cui le immagini femminili sono viste simultaneamente come sacre figure verginee e predatrici sessuali conniventi con i sistemi terroristici dell'ISIS; o in cui il corpo di un bambino migrante rappresenta contestualmente una ferita al valore universale e idealizzato dell'innocenza infantile e un numero che si somma alla schiera di invasori che irrompono in occidente.

Anche la formazione economica di Ibrahim emerge più volte durante il testo nell'occhio attento che rivolge ai processi di creazione di capitale sociale e di potenziale sovversivo che meme, martiri e avatar possono generare e nel contributo che riescono a dare nella formazione di culture rivoluzionarie che si pongono in aperto conflitto con l'autorità istituita o con il "senso comune".

Iconico è il caso riportato nel secondo capitolo in cui l'autrice ricostruisce il momento in cui, durante una conferenza stampa nel 2008, il giornalista iracheno Muntadhar Al-Zaidi spinto da un impeto di rabbia decide di lanciare contro George W. Bush le proprie scarpe, mancandolo. L'incidente del lancio delle scarpe è diventato un caso mediatico globale grazie all'alta notiziabilità dell'episodio e alla paradossalità del gesto, elementi che hanno permesso ai pubblici di entrare in contatto con il fatto politico attraverso una scarpa, un oggetto del quotidiano che diventa simbolo di resistenza. Il ruolo di internet, anche in questo caso, è centrale sia nel diffondere viralmente il video originale sia nel sollecitare processi memetici di creatività individuale con cui i pubblici partecipano alle contestazioni contro la presenza degli Stati Uniti nella guerra in Iraq.

Analogamente, lo sguardo vigile di Ibrahim si sofferma sulle dinamiche di estrazione e speculazione che le piattaforme adoperano per sfruttare il capitale che si crea intorno alle capacità memetiche delle persone. In cambio di tecnologie accessibili e strumenti di facile uso, le utenti diventano vittime inconsapevoli di un vero e proprio lavoro gratuito di produzione di dati per i colossi del capitalismo digitale. Uno degli esempi più puntuali in merito a questa relazione di dominio delle piattaforme si manifesta in maniera chiara quando, nel settembre del 2016, la celebre fotografia "Napalm Girl" scattata dal fotografo dell'Associated Press Nick Ut viene condivisa su Facebook. La presenza nel social è breve perché arriva immediata la censura della piattaforma che cataloga l'immagine come un contenuto pornografico. Il settimo capitolo, in cui viene ripercorso questo episodio, permette all'autrice di aprire una riflessione organica sul cortocircuito che si crea quando l'iconico si scontra con l'azione cieca degli algoritmi che, in questo caso, astraggono dal contesto una fotografia in cui l'elemento della nudità è indissolubilmente legato e ri-connotato dallo spazio e dal tempo in cui l'evento si colloca. È una tensione continua, quella tra algoritmi e contenuti, che oppone le spinte creative dei pubblici alla propensione delle piattaforme a perdere la visione di insieme e selezionare ciascun elemento singolarmente, nel tentativo di ottimizzarne il potenziale virale a proprio beneficio.

Digital Icons è un libro che si presta a essere letto a più livelli e da un pubblico eterogeneo. L'impostazione saldamente ancorata a storie dell'immaginario comune contemporaneo rappresenta un'utile guida alla lettura per chi è fuori dall'accademia o dalla letteratura di settore, un modo per vedere gli episodi osservati in prima persona nel loro momento di popolarizzazione e rileggerli con lenti interpretative nuove che ne ricostruiscono i contesti e ne approfondiscono le conseguenze. Per chi,

invece, si approccia in maniera scientifica al complesso e poco esplorato tema delle icone digitali e delle pratiche memetiche, il libro rappresenta una ricca fonte di letteratura e uno stimolo importante per mobilitare framework teorici provenienti da campi di studio eterogenei. Ibrahim si muove dinamicamente attraverso la comunicazione e la cultura digitale, mobilita l'antropologia, la letteratura, la filosofia e richiama pilastri teorici delle sociologie e delle scienze politiche. Il suo inoltrarsi attraverso letterature diverse può talvolta disorientare la lettrice ma lo spostamento di campo viene ben bilanciato da una struttura rigorosa del testo e da un'organizzazione dei contenuti chiara, lasciando al libro una buona leggibilità. La ricchezza della riflessione, la molteplicità di stimoli e la complessità delle elaborazioni incoraggiano inoltre più letture del libro per coglierne a pieno le diverse angolazioni.

Susan Blackmore in *The evolution of meme machines* (1999) afferma che i meme hanno la capacità di diffondersi indiscriminatamente senza considerare se per noi sono utili, neutrali o potenzialmente dannosi, un tema attuale e a tratti scomodo a cui questo libro, con la sua prospettiva multidisciplinare e divergente dal canone, certamente non si sottrae.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- BLACKMORE, S. (1999). *The Meme Machine*. Oxford: Oxford University Press.
- DAWKINS, R. (2006). *The Selfish Gene*. 30th anniversary ed. Oxford-New York: Oxford University Press.
- DONATH, J. S. (1999). Identity and Deception in the Virtual Community. In M. A. Smith e P. Kollock (eds.) *Communities in Cyberspace*, (pp. 29–59). London: Routledge.
- FOUCAULT, M. 1982. «The Subject and Power». *Critical Inquiry* 8 (4): 777–95.
- GIRARD, R. 1979. *Deceit, Desire and the Novel: Self and Other in Literary Structure*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- PALAUER, W. 2013. *René Girard's Mimetic Theory*. East Lansing: Michigan State University Press.
-