

Ideologia nerd

Non è un caso che proprio i videogiochi¹³ abbiano compattato le armate dell'Alt-right, e non è un caso che il nemico fossero delle donne.

Le forze del caos della *chan culture*, che hanno sempre avuto tutto l'interesse nel presentarsi come un indefinibile ordigno di nichilismo, tanto puro quanto generico, che non guarda in faccia nessuno e detesta tuttə, sono in realtà un segmento sociale identificabile, con paure e fragilità ben precise, ed è proprio a partire da quest'ultime che si sono andati a definire i loro obiettivi e i loro nemici.

Sotto la maschera, di *V per vendetta* o di Pepe, ci sono dei nerd. Nerd giovani, maschi, bianchi, eterosessuali, ascrivibili al ceto medio. Non tuttə ə nerd sono maschi, non tuttə sono bianchə ec-cetera. Ma l'ideologia nerd è storicamente nata da questo tipo di persone e tramite loro ha continuato a parlare.

Del resto una delle più feroci guerre dei nerd contemporanei – e tema centrale del *Gamergate* – viene combattuta proprio per tenere fuori dalla sottocultura tutte le donne che osano identificarsi come 'nerd' e parlare di cose 'che non le riguardano'.

13 A questo proposito si consiglia anche la lettura di Lorenzo Fantoni, *Vivere mille vite*, effequ, Firenze 2020.

Non ci interessa, infatti, discutere della ‘nerdità’ come semplice ‘gusto’ culturale (che semplice non è affatto), quanto piuttosto descrivere l’ideologia che anima un certo tipo di persona che con quei gusti si è storicamente identificata e, non a caso, ha preteso di averne l’esclusiva. Il gusto nerd ha subito delle evoluzioni negli anni, per fare un esempio manga e anime sono ormai più che una passione condivisa (praticamente un linguaggio di riconoscimento), mentre generi che venivano posti al centro della sottocultura, come la fantascienza, hanno meno peso di un tempo. Ma, da una certa distanza, le ‘cose da nerd’ sono rimaste relativamente stabili dagli anni settanta a oggi: tecnologia, informatica, videogiochi, letteratura e cinematografia di genere (fantasy e fantascienza in testa), fumetti (occidentali e non). Nessuna di queste cose è in sé legata alle altre o a una certa visione del mondo, ma è impossibile guardare ciascuna di esse senza la lente deformante che la sottocultura nerd ci ha messo davanti, che si fa reale e concreta quando si prova a interagire con le community di appassionati, intente a costruire un’‘fan ideale’ che ha anche un determinato tipo di vissuto esistenziale e un conseguente sistema di valori. Le passioni di chi è nerd sono infatti in rapporto diretto con il suo vissuto esistenziale e i valori che ne derivano: il nerd è così versato ed esperto nelle proprie questioni proprio perché ‘non ha una vita’. Trovandosi emarginato dal consesso sociale (solitamente la scuola dell’obbligo o il college/università), il nerd si dedica anima e corpo ai suoi interessi. Ma esiste anche il processo inverso: dato che gli interessi del nerd sono così particolari e la sua conoscenza tanto avanzata, non trova nessuno con cui parlarne e si ritrova emarginato dal consesso sociale. Un circolo vizioso (o virtuoso) che costituisce la narrazione standard del nerd. Tanta fiction ha raccontato questa storia, da *L’Uomo Ragno* a *The Big Bang Theory*,

e nella maggior parte dei casi il nerd ne usciva bene, come un personaggio in fin dei conti positivo – certo imbranato, spesso fuori luogo, talvolta relegato al ruolo di semplice sottotrama comica, ma comunque positivo.

La narrazione del nerd, sovente un'autonarrazione, ci parla di un perdente, ingenuo ma intelligente, in lotta contro un mondo superficiale e cattivo che non lo capisce e per questo lo detesta. Sostanzialmente una narrazione di sinistra: il nerd si presenta come una delle tante incarnazione dell'emarginato, dell'outsider, del freak impegnato in una lotta contro la cultura dominante, normativa, oppressiva e fascista. E invece, che abbaglio.

Da più parti si sta iniziando a guardare più criticamente la sottocultura nerd, fuori dalla compassionevole narrazione dei giovani che si isolano in casa per giocare ai videogiochi. Sarà per la patente matrice nerd del movimento reazionario giovanile più grande di sempre, la pluricitata Alt-right, o sarà dovuto alle uccisioni di massa perpetrate da nerd incazzati, da Columbine a Chris Harper Mercer (che la sera prima della strage avvertì gli amici di 4chan di non recarsi a scuola la mattina seguente), passando per Elliot Rodger (il quale lasciò addirittura una biografia-manifesto per spiegare le sue azioni).

Nell'autunno del 2016, dopo la 'vittoria elettorale' dell'Alt-right, un interessante articolo in proposito si è meritato una certa attenzione. *What was a nerd*, uscita su «Real Life Mag», è l'analisi di Willie Osterweil che ha un sottotitolo molto eloquente: *Il mito del ragazzo bianco, emarginato, solo e bullizzato, sta alimentando il ritorno del fascismo*¹⁴. L'articolo irrompe riconoscendo che, a oggi,

14 reallifemag.com/what-was-the-nerd/ (trad. dell'autore).

il neofascismo tra le generazioni più giovani sgorga dalla sottocultura nerd. Ma la sua tesi va oltre: sostiene che, tra gli anni Settanta e Novanta, il mito del nerd sia servito per occultare o fare il verso alle lotte di liberazione nere, femministe e *queer* che attraversavano gli Stati uniti. Osterweil nota come alcune narrazioni dell'epoca in analisi, in particolare cinematografiche, mettano in scena il noto canovaccio: il povero nerd deve lottare contro il suo nemico giurato, il 'jock'¹⁵, per ottenere il premio, cioè la ragazza per cui ha una cotta, la quale 'gli spetta' perché lui è più profondo, sensibile, giusto. Sono sempre storie di riscossa, se non di vendetta: in particolare, il film *La rivincita dei nerds* si guadagna il biasimo dell'autore per via dell'esplicita parodia della lotta di liberazione nera e la messa in scena di vere e proprie violenze sessuali perpetrate da nerd e giocate sui toni della commedia. Sebbene la tesi per cui la concentrazione di Hollywood sulla riscossa dei nerd abbia avuto lo scopo storico di cancellare le lotte reali delle minoranze possa suonare esagerata – e in una certa misura persino paranoica – è importante sottolineare che in primo luogo il genere, e in misura minore l'etnia, sono momenti chiave dell'identità nerd.

I membri dell'Alt-right possono ripetere all'infinito che la Tumblr left è ossessionata dalle problematiche di genere (sfociando nell'argomento che c'è invece da badare ai 'veri problemi della gente') ma basta una ricognizione superficiale del loro mondo

15 Non esiste in italiano standard un termine che traduca *Jock*, cioè il liceale/universitario bello, palestrato, stupido e pieno di donne. Ci sono regionalismi che hanno riprodotto qui la dicotomia nerd/jock tipo: truzzo, pariolino, tamarro, coatto. Ognuno con una sfumatura diversa, ma, in con-trapposizione col nerd, tutti alludono a un ragazzo superficiale e di successo, o meglio: di successo perché superficiale.

per notare che la questione sessuale è semplicemente la base dell'identità nerd. Prima dei videogiochi, dei manga, dei computer c'è il sesso. Si può affermare che l'Alt-right ha fatto proprio l'adagio femminista del 'partire da sé' in quanto tutta la sua ideologia è una diretta conseguenza dell'elaborazione, politicizzata, della frustrazione sessuale nerd. Nel corso del libro si è fatto riferimento ai contenuti ricorrenti nei meme che, per esempio, distinguevano i vecchi e puri *Rage Comics* di 4chan da quelli poi normificati e condivisi da mamme e bambini: questi contenuti riguardavano la vita da emarginato del tipico anonimo nerd, le sue paure più profonde, le figuracce fatte e, parallelamente, anche la sete di vendetta e di riscatto che accompagnava tutti i fallimenti. Qui la già vista sottocultura degli 'autistici' (che sembrano impegnati solamente in un raffinato giochino semiotico) si sovrappone alla sottocultura dei nerd, che la sostiene e la informa. Qui il *normie* non è solamente quello che non maneggia la conoscenza dei meme, ma è quello che non la maneggia perché ha di meglio da fare: una vita normale, piena di attività, interessi, relazioni e soddisfazioni normali – quelle precluse all'autist, ovvero al nerd, che le invidia e le disprezza allo stesso tempo.

Una narrazione collettiva che, attraverso meme o veri e propri racconti in prima persona postati anonimamente sul chan, ha dato corpo e voce a dei perdenti ogni giorno più incazzati.

Sempre in *Kill all normies* la si sintetizza così:

Il cliché pop à la American High School, che riadatta vecchi stereotipi, mostra un contesto sociale in cui i peggiori sessisti sono sempre gli sportivi tutto muscoli e niente cervello. Ma ora che Internet ci ha fatto intravedere per la prima volta le vite interiori di quegli altri, una delle rivelazioni più sorprendenti è stata che proprio il nerd che si autoproclama

‘bravo ragazzo’ e che non trova mai la fidanzata è il misogino e il razzista più carico d’odio, patologicamente invidioso dell’altrui felicità¹⁶.

Quindi, riprendendo una dicotomia nietzscheiana, rispetto ai ‘ben riusciti’, i ‘mal riusciti’ covano una varietà di misoginia molto più profonda e violenta, alimentata dall’emarginazione e dalle sconfitte esistenziali subite sulla loro pelle, e più prona a convertirsi in una ‘teoria sociale’ sul genere e tutto il resto, per necessità di una spiegazione della propria inadeguatezza.

Posto che i tre cult movies della chan culture sono, come visto, *Matrix*, *Fight Club* e *V per Vendetta*, tre storie di rivolta contro una società oppressiva, è il modo in cui questa società viene presentata, e soprattutto la conseguente rivolta, a determinare il tipo di morale che ne è stata tratta. Se *V per Vendetta*, col suo afflato collettivo, ha avuto un ruolo decisivo nello ‘spostare a sinistra’ Anonymous, *Fight Club* ha fatto leva su altri generi di pulsioni, decisamente più individualistiche e, diremmo, ‘maschili’¹⁷. Ma l’eredità più curiosa è quella lasciata all’Alt-right da *Matrix*. Si potrebbe pensare che la maggior influenza del film provenisse dalla retorica hacker che permea tutta la storia: è stata invece è stata una potentissima metafora, opportunamente reinventata, a catturare i nerd, quella della *pillola rossa* e della

16 A. NAGLE, *Kill All Normies*, op. cit., p. 115 (trad. dell’autore).

17 Si è molto discusso sull’intenzione ironica dell’opera di Palahniuk e della successiva trasposizione di Fincher. Un’interpretazione vuole che non sia tanto la messa in scena di una sorta di anarcoprimitivismo con tendenze fasciste che combatte il progresso, quanto la satira di questo. Ma se, per dire, *Full Metal Jacket*, un film molto più esplicito che affronta un argomento negativamente connotato come la guerra, è venerato dai militari di tutto il mondo, figuriamoci quanto sono legittime, e comuni, le letture non satiriche di *Fight Club*, che rappresenta un soggetto su cui non esiste una retorica dominante.

*pillola blu*¹⁸. La pillola rossa, attraverso l'elaborazione congiunta delle varie anime della cosiddetta *man-o-sphere*, nominolo dato all'Internet a dominanza maschile che ormai coincide coi vari regni dell'Alt-right (4chan e Reddit in testa), è diventata il simbolo di una visione del mondo molto precisa che fonda l'identità politica dei nerd di destra: nella loro ricostruzione della metafora, la pillola blu conduce al falso mondo messo in scena dalle femministe e dalla sinistra in generale, in cui le donne sono oppresse e gli uomini privilegiati; la pillola rossa mostra la realtà, cioè un mondo in cui le donne hanno vita facile e sono continuamente messe su un piedistallo mentre gli uomini sono soggetti a una violenta lotta intestina volta a conquistarle. Una lotta in cui figurano due tipi di maschi: i mitici *Alpha*, che per un misto di doti naturali, capacità acquisite e ricchezza, riescono facilmente a conquistare le donne, e i *Beta*, ovvero i malriusciti, gli sfigati. I nerd. Nel regno della pillola rossa vengono rese visibili diverse ingiustizie subite dagli uomini, come il mancato affidamento dei figli, il costo degli alimenti dopo un divorzio, le false accuse di stupro che possono subire e così via. Ma il nucleo fondamentale della teoria, che pretende di ribaltare l'asimmetria della discriminazione di genere, è dato dalla pratica del corteggiamento, dal gioco della seduzione, dal cosiddetto *dating game* che si trova, in questa prospettiva, completamente sbilanciato a favore delle donne: è il genere femminile a detenere davvero il potere nelle relazioni interpersonali, sono le donne a vantare

18 Nel lungometraggio delle sorelle Wachowski al protagonista viene proposta una scelta tra due pillole: una, quella blu, farà dimenticare tutto ciò che si è scoperto sulla falsità del mondo, (cioè l'effettiva esistenza di Matrix, realtà virtuale costruita per occultare la vera realtà), l'altra, quella rossa, lo condurrà "in fondo alla tana del bianconiglio", cioè verso la comprensione profonda dell'esistente.

decine e decine di pretendenti mentre gli uomini sono costretti a fare i salti mortali per ottenere sesso e affetto, in una lotta squallida che premia le qualità esteriori degli Alpha e punisce la presunta intelligenza superiore dei Beta. La narrazione della pillola rossa è estremamente importante perché segnala il punto in cui la sottocultura nerd ha mancato di trasformarsi in una controcultura e ha scelto di ereditare e abbracciare i valori dominanti. È un dispositivo molto efficace che presenta e giustifica quella che potremmo chiamare ‘sindrome da maggioranza accerchiata’, composta di quel sentimento per cui i conservatori sentono contemporaneamente di essere ‘la gente comune’ e tuttavia di rappresentare un soggetto a rischio di estinzione. La storia delle due pillole consente di rendere conto di entrambe le realtà: da un lato c’è il mondo costruito dai media e dai prodotti culturali che dipinge una situazione sociale egualitaria ma falsa, dall’altro c’è il mondo vero che continua a funzionare in accordo alle dinamiche sessiste per cui gli uomini sono fatti in un certo modo e le donne in un altro, e gli uomini canonicamente vincenti opprimono quelli canonicamente perdenti. Dove la scelta tra le due pillole è presentata come ‘credere o non credere’ a un certo stato di cose, la mossa della controcultura sarebbe lottare affinché le cose si dispongano in un certo modo, quello più giusto. Il nerd, invece, non trovando riscontro nella sua vita all’esistenza di un mondo egualitario, finisce per abbracciare proprio quei valori, quelli maschilisti, che in primo luogo hanno causato la sua emarginazione. Il mondo non è quello della decantata ‘parità di genere’ che spacciano i media progressisti, sostengono i nerd, il mondo è quello in cui vince il più forte e noi siamo i più deboli. È così che il nerd diventa semplicemente ‘un *jock* che non ce l’ha fatta’, ma che deve dedicare la sua vita a farcela. E il nerd accetta di partecipare al gioco.

Molti luoghi della *man-o-sphere* diventano perciò palestre per nerd che si mettono alla prova, con perfino sezioni dedicate alla cura del corpo. Una delle realtà più grottesche e affascinanti di questa dimensione è quella dei *Pick Up Artists*, gli 'artisti del rimorchio', più noti con l'acronimo PUA: hanno acquisito un certa celebrità a metà degli anni Zero grazie a un programma di MTV, ma la loro storia parte da ben più lontano, addirittura dagli anni Settanta, quando comparvero alcune pubblicazioni che applicavano la programmazione neurolinguistica alla seduzione: una teoria a metà tra l'ipnosi, la psicologia delle masse e la sociologia che prometteva di insegnare a manipolare il comportamento altrui, nel caso quello delle donne, attraverso specifiche tecniche e opportune strategie. È proprio da qui che derivano molte delle concezioni comuni alla *man-o-sphere*, come la già vista divisione dei maschi in Alpha e Beta, o l'intendere le donne come robottini straordinariamente prevedibili (beninteso, solo se si possiede la scienza adatta), o gerarchicamente ordinate in una scala da 1-10 sulla base della loro bellezza fisica. Tutte le situazioni sociali sono lette a partire dai rapporti di forza tra i maschi presenti, la disponibilità di femmine attraenti e le linee di azione necessarie a vincere il gioco. I PUA hanno avuto un'influenza notevole sull'universo maschile anglofono degli ultimi anni¹⁹: piuttosto scontato dire che nella loro visione del mondo il valore di un maschio è dato dalla quantità di donne che può conquistare, e la riuscita o il fallimento di quest'obiettivo arriva a sovrapporsi completamente all'identità del soggetto.

19 Per capire ancora meglio di chi stiamo parlando, ci sono almeno due noti esempi che introducono un personaggio PUA: quello interpretato Tom Cruise in *Magnolia* (1999) e quello di Jon Hamm nella puntata *White Christmas* (2014) della serie *Black Mirror*.

Nelle community PUA si trovano testi interessanti, gerarchie dei vari tipi di maschio con relative descrizioni: in basso stanno gli sfigati oltre ogni possibilità di recupero, che rifiutano la pillola rossa e qualsiasi tentativo di miglioramento personale, e proseguono nella loro patetica abitudine di ‘mettere sul piedistallo le donne’ non riuscendo mai ad andarci al letto; salendo si arriva piano piano al grado medio, il *Player*, uno che ha accettato la pillola rossa e sta mettendo in pratica il metodo con alterni risultati; il più interessante è il grado massimo, una sorta di maestro intergalattico degli artisti del rimorchio, che per far capire il livello di illuminazione raggiunto racconta come una sua giornata tipo possa sì includere la possibilità di andare al letto con una *Hot babe 10²⁰*, ma si può al contempo permettere perfino di cancellare l’appuntamento per andare a giocare a biliardo con gli amici – può permetterselo, ha cioè il potere di non giocare al ‘game’ per fare ciò che, attenzione, davvero desidera fare. In quello scenario buddhista, nirvanatico, praticamente la testimonianza di un risveglio, si legge nitidamente la coazione a ripetere, il giogo culturale che stritola l’identità maschile, specialmente se poco risolta: i PUA non accatastano conquiste su conquiste perché si divertono, o perché vogliono, ma perché *devono*. Devono dimostrare agli altri e a loro stessi di essere uomini, uomini veri, uomini Alfa. E la frustrazione maschile di essere dei perenni sconfitti in questa gara che definisce completamente l’identità di uomo è il carburante di tutta la misoginia nerd che si è convertita in movimento politico.

20 Nel gergo PUA, bella ragazza da voto 10. I testi PUA sono una cascata di abbreviazioni e neologismi che fanno apparire i ‘report’ delle loro serate come dei messaggi in codice tra spie.

Ci sono molte testimonianze di questa rabbia che si fa teoria. Elliot Roger era un ragazzo americano di ventidue anni che, nel maggio del 2014, salì su una macchina con un'arma da fuoco, si diresse fuori da una confraternita femminile del college che frequentava, sparò a diverse sue coetanee e poi si suicidò. Dietro di sé lasciò molto: oltre a un video girato in macchina poco prima della strage in cui riassumeva le sue ragioni, c'è una vera e propria autobiografia intitolata *My Twisted World*²¹, in cui ricostruisce nel dettaglio quell'esistenza da emarginato che lo ha condotto prima alla disperazione e poi alla vendetta verso i suoi oppressori: i *jock* e le donne che vanno con i *jock*, colpevoli di non averlo mai calcolato. Elliot Roger ci racconta la vita di un ragazzo ricco ma troppo basso per soddisfare i requisiti virili del vero uomo, un ragazzo che si sentiva, allo stesso tempo, infinitamente più intelligente e colto dei suoi pari e tragicamente sconfitto in ciò che conta di più nella vita: il riconoscimento femminile. Da questa sovrapposizione di complesso di superiorità e complesso di inferiorità emerge l'idea che il mondo sia sommamente ingiusto e che la vera vittima siano le persone come lui: giovani maschi eterosessuali lasciati indietro nel romanzo di formazione che gli spetta. Elliot frequentava un forum del genere *hatePUA*, non fatti per criticare i Pick Up Artist, bensì per abbracciare quella visione in modo talmente estremo da far risultare mendaci le loro promesse di miglioramento personale: quelli come Elliot si considerano oltre ogni salvezza, la società ha già emesso il suo insidicabile verdetto. Elliot era tra coloro che vengono definiti '*incel*' (per '*involuntary celibate*'): mai stati con una ragazza, alcuni di loro dichiarano di non aver mai sperimentato

21 www.documentcloud.org/documents/1173808-elliott-rodger-manifesto.html

un bacio o addirittura un abbraccio, hanno un loro canale su Reddit e una vasta mitologia che inquadra il mondo della pillola rossa dalla prospettiva dei peggiori sconfitti. Una prospettiva comune a molti dei nerd che imbracciano le armi e fanno strage di coetanei ben riusciti, Elliot compreso. La parabola di Elliot lo ha incluso fra i miti postironici dell'Alt-right, che lo vezzeggia chiamandolo *The Supreme Gentleman*, come lui stesso si definì nel video girato poco prima di lanciarsi ad ammazzare delle ragazze.

Ma nell'autobiografia *My Twisted World* il dato filosoficamente più rilevante è che il piano del genere si salda a quello dell'etnia, in una narrazione coerente che produce due gerarchie razziali: una ideale e una attuale. Elliot si disprezza in quanto troppo basso, ma attribuisce la colpa di quella bassezza ai "geni asiatici" che lo corredano, mentre i suoi nemici supervirili sono spesso afroamericani e ispanici. Questa disposizione di ruoli etnici si ritrova spesso nelle fantasie apocalittiche di estinzione della razza bianca che propugnano i nuovi suprematisti bianchi. La gerarchia ideale dei nuovi suprematisti bianchi è quella del razzismo storico ottocentesco e novecentesco, con i bianchi in cima e le 'razze inferiori' man mano a seguire. Ma sotto questa gerarchia diurna si è sempre agitata una gerarchia notturna, quella temuta, quella che forse è più reale e ineluttabile: è la gerarchia che teme l'ipervirilità delle razze del sud del mondo e che, oggi, coincide con l'immaginario pornografico e da esso è capillarmente diffusa. Nella gerarchia notturna i neri sono in testa, seguiti dagli ispanici. I bianchi, rammolliti dalla loro stessa civilizzazione, si ritrovano in fondo alla classifica, devirilizzati, con solo gli asiatici a seguirli. È la razzializzazione imperante nel porno e proprio dal porno deriva l'insulto più amato dall'Alt-right: "cuck", viene detto a chi si disprezza. 'Cuck' viene da 'cuckhold', termine inglese usato per 'cornuto', ma

che si rifà a una categoria pornografica dai contorni più precisi: fidanzati o mariti che si eccitano a vedere la propria compagna fare sesso con un maschio più prestante di loro, spesso di colore. *Cuck* sono, di conseguenza, tutti quelli di sinistra, ma anche tutti quelli della propria cerchia che si pongono in modo sbagliato, in quanto troppo permissivi – nello specifico ‘*cuckservative*’. L’insulto ‘cuck’ può essere rivolto a uomini che appoggiano istanze femministe, ma anche usato per criticare politiche a favore dell’immigrazione: le due questioni si sovrappongono nella scena di questi migranti che entrano nel *tuo* paese e si accoppiano con le *tue* donne che *tu* hai lasciato troppo libere di divertirsi. Non è un caso che nella narrazione dell’Alt-right, i paesi scandinavi siano i posti più *cuck* della terra in quanto uniscono multiculturalismo ed emancipazione femminile, in un mix infernale che porterà alla corruzione e all’estinzione di una delle razze più bianche della terra²².

Di questa narrazione, capace di fondere coerentemente la lotta contro femministe e minoranze sessuali con quella razzista, l’Alt-right ha fatto il perno per una lotta politica. Il successo del congegno (che non nasconde i suoi tratti paranoici e allucinatori, anzi li esibisce) può essere spiegato considerando l’estrema inesperienza sessuale e sentimentale dei nerd, che viene colmata da fonti indirette: fantasie, testimonianze, leggende metropolitane e, in ultima analisi, l’immaginario pornografico – che, ricordiamolo, rimane la merce più diffusa di Internet.

22 Questa linea di pensiero – se si vuole dai tratti apertamente paranoici – non l’ha inventata Internet e attraverso tutti i fantasmi colonialisti dell’uomo bianco. Una versione colta la sia può rintracciare in Houellebecq che dell’indebolimento del maschio occidentale, causato dalla liberazione sessuale novecentesca e ‘sfruttato’ dai popoli migranti più virili, ne ha fatto una cifra poetica: scene di *cuck* razziale si trovano al centro di molti romanzi, come *Estensione del dominio della lotta*, *Le particelle elementari* nonché il più recente *Sottomissione*, del quale costituiscono la vera e propria tesi.

Resta da chiedersi se questa deriva reazionaria dei nerd, soggetti che hanno subito un'oppressione simbolica e pratica proprio dalla cultura maschilista che finiscono poi per sottoscrivere e in un certo senso potenziare, poteva essere evitata.

Proprio in Italia abbiamo un controesempio forte di come l'identità nerd possa abbracciare ideali di tutt'altro tipo. Caparezza – nome d'arte, ricordiamolo, di Michele Salvemini – in quasi vent'anni di carriera è riuscito a traghettare almeno un paio di generazioni di nerd su posizioni apertamente considerabili 'di sinistra'²³. Nelle sue canzoni, la lotta dei nerd accompagna e si fonde a quella di tutte le altre minoranze, mettendo in luce che l'oppressione dei *jock* o dei *truzzi* è della stessa natura di quella subita da soggetti più riconoscibili politicamente:

Io vorrei che in giro ci fossero meno bulli del cazzo e più gay, più dreadlock e meno Moncler²⁴.

Ma esiste un Caparezza oscuro che contraddice quest'immagine: si tratta di Mikimix, il precedente nome d'arte di Salvemini, che negli anni Novanta componeva brani, a suo dire, commerciali e stupidi, ma che poi si pentì e iniziò a scrivere ciò in cui davvero credeva nelle vesti, appunto, di Caparezza (ottenendo molto più successo, per inciso). Ma è proprio nel passaggio tra Mikimix e Caparezza, cioè nel primo album di quest'ultimo (intitolato *?! o Caparezza?! a seconda delle versioni*), uscito nel 2000, che si nasconde la faccia più inquietante del rapper. Se già nel secondo album del 2003,

23 Sorprendente scorgere nerd che compaiono fisicamente a raduni storici della Sinistra italiana come il 'concertone' del Primo Maggio a Roma, affratellati a fricchettoni e altra gioventù libertaria.

24 CAPAREZZA, *La mia parte intollerante*, in *Habemus capa*, EMI 2006.