

Generi memetici su TikTok.

L'elemento sonoro nella cultura partecipativa

Pierandrea Villa*

ABSTRACT

In questo saggio illustrerò lo spostamento dalla sfera visiva a quella uditiva nei processi memetici su TikTok e come esso contribuisca all'erosione dell'iconocentrismo proprio delle logiche partecipative su Internet. A questo scopo, approfondirò il concetto di 'aural turn' di Crystal Abidin e Bondy Valdovinos Kaye, esaminandone le origini e analizzando la struttura logico-semantiche dei meme aurali, anche alla luce dell'approccio strutturalista proposto da Bradley E. Wiggins e G. Bret Bowers. Tuttavia, per cogliere questi aspetti nella loro complessità, è necessario partire da una definizione accurata di meme che può essere elaborata con l'ampliamento della ricerca dall'analisi degli artefatti mediali allo studio dei loro processi generativi. Alla luce di queste considerazioni, è possibile individuare il ruolo di TikTok all'interno dei recenti sviluppi, non solo della cultura partecipativa, ma anche del panorama mediale nel suo complesso. Inoltre, grazie all'approccio strutturalista, è possibile approfondire la definizione di aural turn identificando specifici generi di meme acustici.

Parole-chiave. TikTok; Platform studies; Meme; Culture partecipativa; Aural turn

In this essay, I will illustrate the shift from the visual to the auditory sphere in the memetic processes on TikTok and how this shift can contribute to the erosion of the iconocentrism inherent in Internet-based participatory cultural logics. To achieve these objectives, I will further explore the concept of 'aural turn' introduced by Crystal Abidin and Bondy Valdovinos Kaye by examining the origins of the phenomenon and analysing the logical-semantic structure of aural memes, also taking into account the structuralist approach proposed by Bradley E. Wiggins and G. Bret Bowers. However, in order to grasp these aspects in their complexity, it is necessary to start with an accurate definition of memes that can be achieved through the expansion of the field of research from the analysis of media artifacts to the study of the processes that produce them. With these considerations in mind, by analysing a corpus of examples, it is possible to identify the role of TikTok within recent developments, not only in participatory culture, but also in the mediascape as a whole. Furthermore, through the aforementioned structuralist approach, it is possible to deepen the definition of aural turn by identifying specific acoustic meme genres.

Keywords. TikTok; Platform studies; Meme; Participatory culture; Aural turn

* Pierandrea Villa, Università degli Studi di Urbino Carlo Bo, pierandrea.villa@uniurb.it.

Cos'è un meme? Origine e definizione

L'origine della parola meme è da attribuire al genetista Richard Dawkins che, all'interno del saggio *Il gene egoista*, identifica con questo termine le unità culturali che, esattamente come un gene – o ancora meglio un virus –, si diffondono e si replicano attraverso gli scambi sociali tra individui, seguendo processi di imitazione fondati su tre caratteristiche peculiari: la replicabilità (*copy fidelity*) la fecondità (*fecundity*) e la longevità (*longevity*)¹. La storia del termine incontra quella del medium internet nel 1994 quando Mike Godwin all'interno dell'articolo *Meme, counter-meme*, pubblicato il 1 ottobre di quell'anno sulla rivista «Wired», facendo diretto riferimento a Dawkins, lamenta l'emergere e la diffusione del meme del *nazi-comparison*²: il ricorso a un paragone con il nazismo che aveva lo scopo di squalificare opinioni divergenti dalle proprie all'interno dei forum online. Nell'articolo, ancora una volta in continuità con la proposta dello studioso che coniò il termine, Godwin propone di depotenziare il meme oggetto della sua critica attraverso la diffusione di un meme contrario³. Da lì in avanti il termine ha finito per abbracciare la maggior parte dei fenomeni di circolazione capillare dei contenuti in rete ed è stato utilizzato di volta in volta per descrivere video virali, *reaction gif* e immagini macro⁴.

Per quanto concerne la letteratura scientifica il meme ha visto una progressiva emancipazione dalle sue origini genetiche. A tal riguardo in *The Cultural Logic of Photobased Meme* Limor Shifman prende le distanze dalla definizione di unità culturale proposta da Dawkins, definendo il meme di internet come un 'insieme' di artefatti mediali che condividono alcune caratteristiche formali o di contenuto, sottolineando, inoltre, come questi rispondano a logiche culturali specifiche de-

¹ Cfr. R. DAWKINS, *The Selfish Gene*, Oxford University Press, Oxford 1976.

² A questo proposito l'autore arriva stabilire la 'legge di Godwin' secondo cui «man mano che una discussione online si allunga, la probabilità di un paragone riguardante i nazisti o Hitler tende a uno».

³ Cfr. M. GODWIN, *Meme, Counter-meme*, in «Wired», 1 ottobre 1994, <<https://www.wired.com/1994/10/godwin-if-2/>> (ultimo accesso: 20 agosto 2022).

⁴ Con questo termine si definiscono quegli artefatti mediali digitali composti da un elemento visivo a cui viene sovrainpresso un testo, il più delle volte nella parte superiore e inferiore dell'immagine. Il termine ha origini informatiche dove per macro si intende una serie di istruzioni che ricorrono nell'esecuzione di un programma.

terminate dall'ambiente mediale a dalle dinamiche sociali entro cui si diffondono⁵; due elementi per forza di cosa esclusi dalla definizione proposta ne *Il gene egoista*. In altre parole, per l'autrice non è possibile escludere dalla definizione di meme le logiche culturali partecipative tipiche della rete che sono alla base della circolazione e della rielaborazione di questi insiemi di artefatti culturali da parte degli utenti⁶. In questo modo Shifman non si limita a sottolineare la problematicità della definizione riduzionista di cultura implicita nella metafora genetica proposta da Dawkins – criticata, tra gli altri, anche da Henry Jenkins⁷ – ma definisce i meme di internet un artefatto sottoposto alla volontà, e dunque alla responsabilità⁸, di chi lo genera e ne promuove la circolazione, descrivendolo come qualcosa di drasticamente diverso da un virus infettivo.

Bradley E. Wiggins e G. Bret Bowers condividono lo scetticismo di Shifman e Jenkins nei confronti dei concetti di unità culturale e di casualità di replicazione dei meme di internet e, di conseguenza, suggeriscono di scomporre la genesi in tre diverse fasi. A partire da uno *spreadable media*⁹ – un contenuto virale che non ha subito modifiche – il meme passa per una fase in cui si configura come *emergent meme* per poi raggiungere lo stadio di meme vero e proprio alla fine di un processo di modificazione e diffusione che coinvolge un numero consistente di utenti per un periodo di tempo più o meno rilevante¹⁰. I due autori inoltre propongono di applicare le categorie di struttura e azione individuate da

⁵ Cfr. L. SHIFMAN, *The Cultural Logic of Photo-Based Meme Genres*, in «Journal of Visual Culture», vol. XIII, n. 3, 2014, p. 341; ID., *Memes in Digital Culture*, MIT Press, Cambridge 2014, p. 11.

⁶ Cfr. ID., *The Cultural Logic of Photo-Based Meme Genres*, cit., p. 341.

⁷ Cfr. H. JENKINS, *If it doesn't spread, it's dead (Part one): Media viruses and memes*, 2009, <http://henryjenkins.org/blog/2009/02/if_it_doesnt_spread_its_dead_p.html> (ultimo accesso: 20 agosto 2022).

⁸ Su questo tema in particolare cfr. SHIFMAN, *The Cultural Logic of Photo-Based Meme Genres*, cit., pp. 340-358; G. KIEN, *Media Memes and Prosumerist Ethics: Notes Toward a Theoretical Examination of Memetic Audience Behavior*, in «Cultural Studies ↔ Critical Methodologies», vol. XIII, n. 6, 2013, pp. 554-561.

⁹ Gli autori prendono questo termine dal già citato testo di Jenkins dandone però una nuova interpretazione.

¹⁰ Cfr. B.E. WIGGINS, G.B. BOWERS, *Memes as genre: a structural analysis of the memescape*, in «New Media & Society», vol. XVII, n. 11, 2015, pp. 1896-1899.

Anthony Giddens¹¹ al processo di genesi di questi artefatti, identificando nella prima un elemento che si ripete sempre uguale a se stesso e nella seconda il processo di modulazione operato dagli utenti¹²; un modello che conferma ancora una volta la centralità dell'elemento discrezionale in opposizione alla casualità di replicazione attribuita al meme da Dawkins. A tal riguardo si pensi al funzionamento del *condescending Wonka meme*, un complesso di immagini macro la cui efficacia si fonda sull'apporre su uno specifico frame del film *Willy Wonka & the Chocolate Factory* (*Willy Wonka e la fabbrica di cioccolato*, Mel Stuart, 1971), che rimane lo stesso per tutti gli artefatti mediali – per Wiggins e Bowers la struttura –, un testo sarcastico che varia a seconda del contesto in cui il meme si diffonde e del messaggio che con questo si intende veicolare – che per i due autori corrisponde all'azione.

Lo stesso rapporto tra testo-azione e immagine-struttura si può apprezzare nel *Kanye interrupts meme* e nel *one does not usually meme*, dove però anche la componente testuale mostra elementi formulari attribuibili alla dimensione della struttura. Il primo caso presenta un testo che segue lo schema: «yo X, i'm happy for you and imma let you finish but Y is one of the best Z of all time» – dove per X Y e Z si intendono i diversi elementi di ricontestualizzazione della frase pronunciata da Kanye West ai Video Music Awards del 2009 –, mentre nel secondo esempio la componente testuale si sviluppa sempre a partire dalla medesima frase «one does not simply» per poi diversificarsi da caso a caso a seconda del contesto e del messaggio.

I contributi scientifici sin qui considerati, ai quali si aggiungono, tra gli altri, quelli di Alice Marwick¹³, Grant Kien¹⁴ e Ryan Milner¹⁵ convergono su due punti fondamentali: la definizione del meme in quanto oggetto multiplo, complesso e sottoposto alla discrezionalità degli utenti per la sua diffusione e la rilevanza dell'elemento visuale, un aspetto verificabile già a partire dal *corpus* di esempi scelto

¹¹ Cfr. A. GIDDENS, *The Constitution of Society: Outline of the Theory of Structure*, University of California Press, Berkeley 1984.

¹² Cfr. WIGGINS, BOWERS, *Memes as genre*, cit., pp. 1893-1896.

¹³ Cfr. A. MARWICK, *Memes*, in «Contexts», vol. XII, n. 4, 2013, pp. 12-13.

¹⁴ Cfr. G. KIEN, *Media Memes and Prosumerist Ethics*, cit.

¹⁵ Cfr. R.M. MILNER, *The World Made Meme: Public conversations and Participatory Media*, The MIT Press, Cambridge 2016 (ebook).

dagli autori citati all'interno dei loro rispettivi contributi. In un ambiente mediale come internet, segnato da un progressivo affermarsi – a seguito delle possibilità offerte dall'ampliamento della banda – della diffusione di contenuti fotografici prima e audiovisivi poi, sembra infatti inevitabile che anche la creazione e diffusione di meme sia caratterizzata da un certo grado di iconocentrismo. Infatti, guardando a quello che Ryan Milner, citando Dawkins, definisce il «memeplex»¹⁶ – il complesso e intricato sistema di relazioni tra i diversi meme – è evidente come nel contesto contemporaneo tali pratiche siano prevalentemente incentrate sulla modulazione e la circolazione di contenuti iconici e diano vita per lo più ad artefatti mediali visivi.

Artefatti e processi

Seguendo il percorso sin qui delineato è stato possibile tracciare alcune caratteristiche di quello che Shifman ha definito un «conceptual troublemaker»¹⁷. Eppure se si guarda ai singoli artefatti che compongono il «memeplex» contemporaneo anche la definizione emersa dai contributi presi in considerazione fino a questo punto non è completamente esaustiva. Quanto delineato nel corso del precedente paragrafo necessita infatti di alcune precisazioni e approfondimenti rispetto alla modulazione del contenuto da parte degli utenti e alla loro partecipazione nella genesi di un dato meme. Già la definizione di Wiggins e Bowers di «emergent meme» si pone come elemento di disturbo all'interno del discorso sin qui delineato, soprattutto se si considera che i processi e le logiche culturali a essa ascritti possono arrivare a coinvolgere comunità di utenti non solo esigue per numero, ma anche racchiuse in circoli privati. Si pensi, ad esempio, a tutti i meme fortemente specialistici rispetto a un settore o a quelli che circolano esclusivamente all'interno di *cluster* sociali limitati come un gruppo di amici o conoscenti che condividono esperienze e informazioni tali perché il meme «funzioni»; in questi casi questo circolerà esclusivamente all'interno di queste micro-comunità pur rispettando tutte le caratteristiche delineate nel precedente paragrafo.

¹⁶ Cfr. *Ivi*, pos. 543-557.

¹⁷ Letteralmente un «combina guai concettuale». Cfr. L. SHIFMAN, *Memes in a Digital World: Reconciling with a Conceptual Troublemaker*, in «Journal of Computer-Mediated Communication», vol. XVIII, n. 3, 2013, pp. 362-377.

Inoltre, prendendo in considerazione lo spazio semimemetico individuato da Milner nel profilo Tumblr *kanyewesanderson*¹⁸ – in cui vengono accostati frame tratti dai film di Wes Anderson ai versi delle canzoni di Kanye West – il funzionamento del meme può addirittura escludere completamente l'elemento partecipativo e la comunità di utenti. La pagina *kanyewesanderson*, così come gli artefatti mediali che contiene, è infatti opera di un'unica persona, eppure i meme lì presenti corrispondono in tutto e per tutto a quanto delineato finora, restituendo un territorio di confine tra il meme e la serie, che si fonda, invece, sull'equilibrio tra elementi di ripetizione e innovazione¹⁹. A questo spazio liminare vanno aggiunti tutti quei contenuti fotografici diffusi in rete che pur non essendo considerati meme veri e propri presentano molte delle caratteristiche a questi ascritte: è il caso tra gli altri della *duck face* – o *Myspace face* – e della *follow me to picture*, un insieme di contenuti fotografici in cui vediamo un soggetto di spalle che buca la quarta parete tendendo una mano verso il fruitore/fotografo. Applicando le categorie di azione e struttura a questi esempi e al genere memetico dei *photo fad*²⁰ notiamo che questi 'funzionano' secondo gli stessi principi in quanto la posizione del corpo appartiene alla struttura mentre il corpo stesso dell'utente e il setting della foto ricadono nell'area dell'azione; una situazione che dimostra come entrambi i casi si basino su processi di ricontestualizzazione spazio-temporale piuttosto che semantica.

Un ultimo esempio di elementi quasi memetici va ritrovato nella forma stessa dell'immagine macro poiché, nonostante la definizione sin qui delineata indichi che l'apposizione di alcune righe di testo al di sopra e al di sotto di un'immagine fotografica non sia sufficiente a costituire un meme²¹, questo formato attraverso la sua diffusione e la sua identificazione con il contesto culturale partecipativo ha finito per connotarsi di qualità che, secondo la già citata proposta

¹⁸ Cfr. MILNER, *The World Made Meme*, cit., pos. 873-926.

¹⁹ Cfr. U. ECO, *L'innovazione del seriale*, in *Sugli specchi e altri saggi*, Id., Bompiani, Milano 1985, pp. 125-146; D. CAPALDI, G. RAGONE, *Archetipi della serialità in letteratura*, in «Mediascapes Journal», vol. V, n. 7, 2016, pp. 44-61.

²⁰ Insieme di immagini identificate da uno specifico nome all'interno delle quali diversi utenti si fotografano nella medesima posa assurda.

²¹ Si pensi a quegli esempi che corrispondono a questa morfologia pur non appartenendo in alcun modo al contesto partecipativo in rete come le pubblicità progresso e i fotomontaggi dadaisti.

di Wiggins e Bowers, si possono definire strutturali. Questo spostamento del focus di ricerca dal meme come artefatto al processo memetico alla base della sua genesi conferma, da un lato, le posizioni dei due studiosi rispetto ai diversi stadi della genesi di un meme, dall'altro la definizione di Shifman di quest'ultimo in quanto segno operativo, un'unità di significato che svolge, oltre alla funzione semantica, una funzione autonoma legata a specifiche tecniche di manipolazione simbolica, disseminazione e archiviazione²². Inoltre l'idea del meme in quanto processo, pur non negando le qualità specifiche del meme di internet, si pone come punto di raccordo tra le teorie ad esso associate e l'origine dawkinsiana del termine, ricalcando quanto sostenuto in merito da Ryan Milner. A tal riguardo In *The World Made Meme* l'autore chiarisce che, nonostante la teoria di Dawkins non fosse stata concepita guardando alle logiche culturali partecipative, la propagazione graduale da una dimensione individuale a quella collettiva, i processi di imitazione e trasformazione, così come l'elemento di selezione che ne guida la diffusione, sono dei possibili punti di contatto tra la definizione originale di meme e quella di meme di internet²³. Possiamo riconoscere questa situazione anche nell'uso contemporaneo della parola da parte dei *content creator* che diffondono i propri contenuti sul web per i quali un meme diventa più simile a un *inside joke* ripetuta nel tempo e condivisa dalla community di riferimento; un fenomeno che ricalca il noto esempio di processo memetico pre-internet della struttura di derivazione shakespiriana «X o non X, è questo il problema».

La posizione sin qui emersa, che tiene in considerazione lo spazio memetico emergenziale quanto quello semimemetico, prediligendo l'idea di processo a quella di artefatto mediale, si pone così come elemento di riconnessione tra le esperienze memetiche in rete e quelle che si sviluppano attraverso diversi media come quelle individuate da Kristin Denslow in *Guest Starring Hamlet: The Proliferation of the Shakespeare Meme on American Television* nel contesto televisivo. Nel testo l'autrice identifica alcune forme memetiche relative alla serialità televisiva individuando il meme di Amleto o *daddy issues meme*²⁴ all'interno di serie come *Ar-*

²² Cfr. SHIFMAN, *The Cultural Logic of Photo-Based Meme Genres*, cit., pp. 354-355.

²³ Cfr. MILNER, *The World Made Meme*, cit., pos. 617-671.

²⁴ Che per chiarezza potremmo tradurre con: 'meme sulla problematica della relazione con il padre'.

rested Development (*Id.*, Mitchell Hurwitz, Fox, 2003-2006), *Gossip Girl* (*Id.*, Josh Schwartz, Stephanie Savage, The CW, 2007-2012) e *Lost*, (*Id.*, J.J. Abrams, Damon Lindelof, Jeffrey Lieber, ABC, 2004-2010) sottolineando come la ripetizione dell'elemento narrativo di un fantasma del padre ingombrante rientri più facilmente nella definizione di meme che in quella di citazione, che prevederebbe, invece, una derivazione diretta ed esplicita da un'opera originale²⁵. A questo proposito è importante notare che, sebbene la proposta appena citata si rivolga a un medium audiovisivo come la televisione, questa si concentra per lo più su questioni di matrice narratologica attinenti alla scrittura per la TV, individuandovi alcune caratteristiche che, nel segno della proposta di Wiggins e Bowers, potremmo definire strutturali.

Processi memetici su TikTok

La nozione di processo memetico e il suo parziale scollamento dalla sfera visiva – riscontrabile, da un lato, nella riconciliazione dei processi pre e post internet, dall'altro, nei casi riportati da Denslow – risultano particolarmente utili per comprendere la relazione tra meme e trend di TikTok e lo spostamento di questi processi verso la sfera sonora. Applicando le categorie di azione e struttura ai TikTok²⁶ e al loro raggruppamento in *trend* – che stando alle precedenti considerazioni corrispondono al meme in quanto insieme di immagini – notiamo infatti che questi 'funzionano' esattamente come un meme. Se ci rivolgiamo, ad esempio, a quei contenuti incentrati sulla danza, in cui ciascun utente ripete l'esecuzione di una coreografia, si rileva che questi si basano sullo stesso modello dei *photo fad* in cui la posa corrisponde alla struttura, mentre il corpo e il setting rientrano nell'area dell'azione.

Oltre a queste due componenti va considerata la funzione della musica che, in quanto elemento che si ripete nel *trend*, rientra nella categoria della struttura, presentando così una forte relazione tra questa tipologia di contenuti e un altro processo memetico audiovisivo diffuso principalmente su YouTube. A tal ri-

²⁵ Cfr. K. DENSLow, *Guest Starring Hamlet: The Proliferation of the Shakespeare Meme on American Television*, in *Shakespeare not Shakespeare*, a cura di C. Desmet, N. Loper, J. Casey, Palgrave Macmillan, Cham-Londra 2017, pp. 97-110.

²⁶ Si ricorda per chiarezza che nell'uso comune del linguaggio relativo alla piattaforma oggetto di studio, i singoli contenuti prendono anch'essi il nome di TikTok.

guardo, Shifman in *An anatomy of a YouTube meme* distingue questi contenuti dai video virali definendoli come il frutto di «un ampio coinvolgimento creativo dell'utente in forma di parodia, pastiche, mash-up o di altre operazioni derivative»²⁷. Questo *corpus* conta esempi come la *mannequin challenge*, la *skibidi challenge* e l'*Harlem shake*, che si basano sul medesimo equilibrio tra forme fisse e ripetute – rispettivamente le canzoni *Black Beatles*, *SKIBIDI* e *Harlem Shake* con le relative 'coreografie' – ed elementi di modulazione e ricontestualizzazione che variano da video a video. Rispetto al formato della *challenge* di YouTube, il trend di TikTok prevede un ulteriore elemento di rilevanza della musica che risiede nel funzionamento della piattaforma e che può essere spiegato operando un ulteriore parallelismo con i meme fotografici e in particolare con il *meme template*. La disponibilità di layout preimpostati per la creazione di meme, attraverso siti come Meme Generator e Online Meme Maker, su TikTok viene assorbita, da un lato, dal ruolo dei contenuti audio generati dagli utenti e messi a disposizione per essere riutilizzati e ricontestualizzati dal resto della comunità²⁸, dall'altro, dai *tool* di creazione di contenuti offerti dalla piattaforma come il *duet* e lo *stitch*. Nello specifico attraverso il primo strumento si può accostare il proprio contributo a un video già presente sulla piattaforma seguendo lo stilema dello split screen, mentre il secondo permette di apporre il proprio video alla fine o all'inizio di un dato contenuto, modulandolo così attraverso un'operazione di montaggio lineare. Riguardo al primo punto è importante sottolineare che all'interno di TikTok lo *spreadable media* che dà origine a un determinato processo memetico è prevalentemente un contenuto sonoro. In altre parole è l'audio ad andare virale su TikTok e a differenza delle *challenge* sopracitate questo non deriva necessariamente da dinamiche di produzione *top down* di brani musicali, ma viene diffuso direttamente dagli utenti secondo le logiche partecipative *bottom up* individuate in precedenza come elementi caratterizzanti dei processi memetici su internet. Guardando agli esempi di *challenge* sopra citati notiamo infatti che il brano struttura della *mannequin challenge* è il

²⁷ L. SHIFMAN, *An anatomy of a YouTube meme*, in «New Media & Society», vol. XIV, n. 2, 2012, p. 187 (trad. mia).

²⁸ Fenomeno che per Abidin e Kaye è già sufficiente a identificare l'*aural turn*. Cfr. C. ABIDIN, D.B. VALDOVINOS KAYE, *Audio memes, Earworms, and Templatability: The Aural Turn of Memes on TikTok*, in *Critical Meme Reader: Global Mutations of the Viral Image*, a cura di C. Arkenbout, J. Wilson, D. de Zeeuw, Institute of Network Cultures, Amsterdam 2021, pp. 58-68.

singolo *Black Beatles* di Rae Sremmurd e Gucci Maine – a oggi circa 898.682.525 visualizzazioni su YouTube e 825.147.177 ascolti su Spotify –, mentre quello della *skibidi challenge* è stato lanciato dall'artista Little Big assieme al videoclip del brano *SKIBIDI* – a oggi circa 628.451.510 visualizzazioni su YouTube e 36.949.338 ascolti su Spotify – in cui era già presente la coreografia virale. Diverso il caso per il videomeme *Harlem shake*; infatti l'omonimo brano-struttura della challenge era stato pubblicato dall'artista Baauer il 23 agosto 2012, un anno prima della sua diffusione in rete associata al meme avviato dallo YouTuber americano Filthy Frank²⁹, e solo dopo questi eventi è stato rilanciato come singolo entrando nella *hot 100* di Billboard attraverso un processo che vede una certa dipendenza della fortuna del brano da quella della diffusione del processo memetico al quale è associato.

Tornando a TikTok, la storia del *trend M to the B*, divenuto noto a seguito del contributo di Bella Poarch nel 17 agosto 2020, presenta molti punti di contatto con quella appena descritta.

Nel breve video vediamo la *content creator* che si esprime in una coreografia tutta affidata ai movimenti del volto sincronizzata con il brano *Soph Aspin Send* di Millie B; il video ottenne più di dieci milioni di like in soli sei giorni³⁰ diventando uno dei contenuti più visti della piattaforma, un fenomeno che ha portato il brano di Millie B ad avere oggi circa 14.916.949 visualizzazioni su YouTube e 35.864.470 ascolti su Spotify³¹. Una più approfondita analisi di questo esempio chiarisce, inoltre, come il contenuto audio all'interno della piattaforma TikTok possa permanere come struttura memetica a prescindere dalla sua relazione con la coreografia o comunque con l'elemento di modulazione relativo all'azione. L'audio di *M to the B* era infatti già stato diffuso nei mesi precedenti attraverso una serie di video incentrati sulla derisione stereotipica del *maquillage* all'inglese che presentavano alcuni movimenti in parte assimilabili alla coreografia proposta da Bella Poarch – in particolare sul finale del brano a cui era associata un'oscillazione del

²⁹ Il 30 gennaio 2013.

³⁰ Cfr. *M to the B*, in kym, 24 agosto 2020, <<https://knowyourmeme.com/memes/m-to-the-b>> (ultimo accesso: 20 agosto 2022).

³¹ A questo proposito va chiarito che il brano originale del 2016 pubblicato da BG Media è stato rimosso e che i dati si riferiscono al video ricaricato nel 2020 dal canale Marvellous con il titolo *M to the B* che figura come titolo ufficiale del brano anche sul profilo di Millie B su Spotify.

capo –, sebbene nella sua versione l'elemento sarcastico scompare completamente. Dopo il 17 agosto 2020 seguono una serie di contenuti che riprendono fedelmente la struttura del TikTok postato da Poarch in cui l'unico elemento di modulazione è ancora una volta il corpo dell'utente – il setting è per lo più assente data l'inquadratura in primissimo piano –, ma a distanza di due anni l'audio viene ripreso e con questo anche l'elemento di derisione dello stereotipo inglese. Negli esempi più recenti infatti, vediamo una serie di utenti – per lo più donne – intente a truccarsi secondo la 'famigerata' moda inglese, talvolta con una didascalia sovrainpressa al video che recita: «you don't look British» «ok lemme just».

Il rapporto tra diffusione del *trend* e successo dei brani-struttura appena delineato conferma le posizioni di Bondy Valdovinos Kaye, Jing Zeng e Patrik Wikström circa l'impatto di TikTok sull'evoluzione delle abitudini di consumo musicale da uno scenario caratterizzato da uno spirito collezionista e retrospettivo a uno fondato su «un'esperienza di ascolto effimera»³². In questo contesto, la struttura della piattaforma favorisce la scoperta e la circolazione di brani, anche attraverso il collegamento con altre piattaforme come Spotify e iTunes Music, contribuendo sia al successo di artisti emergenti che alla riscoperta di opere del passato³³. Questo rapporto privilegiato con la musica e con la sfera sonora in generale fa parte di questo ambiente mediale sin dalle sue origini, ancora prima che l'azienda cinese acquisisse la piattaforma Musically. All'interno dell'applicazione infatti la maggior parte dei contenuti erano *dub video* in cui gli utenti si confrontavano con una performance che prevedeva l'esecuzione a tempo del labiale di canzoni più o meno note; un paradigma che già poneva l'audio come struttura memetica, facendo ricadere anche questi contenuti nell'area dei *video fad*.

Generi di meme vocali e musica su Tik Tok

La rilevanza della nozione di genere nel contesto dei processi memetici è stata già sottolineata, tra gli altri, da Wiggins e Bowers che, in *Memes as genre*, proprio a partire dalla relazione tra meme e genere hanno potuto applicare le categorie di

³² D.B. VALDOVINOS KAYE, J. ZENG, P. WIKSTRÖM, *Creativity and Culture in Short Video*, Polity Press, Cambridge 2022, p. 159 (trad. mia). Cfr. anche P. WIKSTRÖM, *A typology of music distribution models*, in «International Journal of Music Business Research», vol. 1, n. 1, 2012, pp. 7-20.

³³ Cfr. VALDOVINOS KAYE, ZENG, WIKSTRÖM, *Creativity and Culture in Short Video*, cit., pp. 160-167.

struttura e azione³⁴ ricalcando l'equilibrio tra ripetizione e innovazione che è alla base della permanenza di un genere, sia esso letterario o cinematografico, all'interno di un dato contesto culturale³⁵. Anche Limor Shifman in *The Cultural Logic of Photo-Based Meme Genres*, partendo dalla definizione di Cvetan Todorov che vi associa l'orizzonte degli eventi del fruitore, affronta i casi studio raggruppandoli in generi. A tal riguardo, riprendendo l'idea di meme in quanto insieme di immagini l'autrice scrive: «se i meme sono raccolte di testi, i generi di meme sono raccolte di raccolte»³⁶ e identifica nel testo generi come i *reaction photoshops*, gli *stock character macros* e i *photo fads*³⁷.

A partire da queste considerazioni è possibile tracciare alcuni esempi di generi di meme sonori sulla piattaforma TikTok: in primo luogo abbiamo i già citati *video fad*, contenuti audiovisivi in cui il grado di ricontestualizzazione del singolo caso ascritto al processo memetico è minimo e dove, come per i *photo fad*, questo si limita al corpo e al setting. In questi casi però, a differenza dell'antecedente fotografico, alla struttura della posa si aggiunge un brano musicale a cui questa è associata. Fanno parte di questo genere la quasi totalità dei TikTok basati su una coreografia, inclusi i due esempi relativi al brano *Soph Aspin Send/M to the B* citati nel precedente paragrafo. Diverso è invece il caso in cui, sempre a partire da una struttura rappresentata da musica ed elementi di montaggio, il grado di modulazione del contenuto originale è più ampio e giunge a quel processo di appropriazione e ricontestualizzazione semantica già riconosciuto da Milner in *The World Made Meme* a proposito del meme *Imma let you finish* e della sua origine nel segmento dei Video Music Awards del 2009³⁸. All'interno di questo *corpus* è inoltre possibile distinguere tra meme in cui la struttura acustica è affidata alla musica e altri in cui questa è affidata a un dialogo o in generale all'extrapolazione e ricontestualizzazione dell'elemento sonoro di un altro contenuto sorgente secondo un processo di scomposizione dello *spreadable media* individuato da Wiggins e Bowers

³⁴ Cfr. WIGGINS, BOWERS, *Memes as genre*, cit., pp. 1886-1906.

³⁵ Cfr. ECO, *L'innovazione del seriale*, cit., pp. 125-146; CAPALDI, RAGONE, *Archetipi della serialità in letteratura*, cit.; A. ABRUZZESE, *Introduzione alla serialità* in *Ai confini della serialità*, a cura di Id., Società editrice napoletana, Napoli 1984, pp. 9-38.

³⁶ SHIFMAN, *The Cultural Logic of Photo-Based Meme Genres*, cit., p. 342 (trad. mia).

³⁷ Cfr. *Ivi*, p. 343.

³⁸ Cfr. MILNER, *The World Made Meme*, cit., pos. 481-543.

come radice di un processo memetico. Al primo gruppo appartengono, tra gli altri, il trend *Things in my house that make sense* o *America vs Russia* mentre casi come *Who's that Pokemon* o *Bing Bong* rientrano nel secondo insieme. Nello specifico il trend *Things in my house that make sense* in origine si componeva di video in cui dei giovani italoamericani mostrano alcuni oggetti peculiari ritrovati a casa dei loro nonni che hanno un particolare contatto con le loro origini italiane, mentre fanno il gesto associato alla stereotipizzazione della comunicazione prossemica italiana che prevede il contatto tra i polpastrelli delle dita rivolti verso l'altro e l'oscillazione della mano; il tutto è accompagnato dal brano *Che La Luna* di Louis Prima del 1963. Successivamente lo stesso gesto e la stessa musica, che vengono a formare una struttura che è a sua volta un *video fad*, sono stati ricontestualizzati dapprima su un generico *Things in my X that makes sense*, dove X poteva essere l'ufficio, la casa di un parente, il proprio appartamento o la stanza di una casa di cura, fino ad arrivare a raccontare le condizioni di vita nei rifugi anti-bombardamento a seguito dell'invasione dell'Ucraina da parte dell'esercito russo. Questo processo memetico ha visto così gli elementi strutturali del trend riconnotarsi partendo da un discorso basato sulla riscoperta divertita delle proprie origini fino al racconto politico di attualità³⁹.

Il secondo esempio citato si basa sulla giustapposizione tramite il montaggio lineare di due scenari, l'uno relativo all'America o all'Europa, l'altro ipoteticamente ambientato in Russia.

Il contesto può essere un'operazione di polizia, il vaccino o lo stile di guida e l'effetto comico si basa sullo scarto da una situazione tranquilla o addirittura ridicola nella prima parte, contrapposta a una sua versione estrema e senza limiti. In questo caso, oltre alla contestualizzazione geografica degli eventi, che avviene tramite didascalia X in Y vs X in Russia – dove X è il contesto dell'azione e Y è la nazione in cui avviene –, questo scarto è annunciato dalla musica con il brano

³⁹ A questo proposito è bene sottolineare che TikTok è stata più volte al centro della stretta relazione tra processi memetici e crisi politiche analizzata in M. SALVIA, *Interregno. Iconografie del XXI secolo*, Nero, Roma 2022. A tal proposito cfr. W. MIAO, D. HUANG, Y. HUANG, *More than Business: The De-Politicisation and Re-Politicisation of TikTok in the Media Discourses of China, America and India (2017-2020)*, in «Media International Australia», vol. CLXXXVI, n. 1, 2023, pp. 97-111; I. LITERAT, L. BOXMAN-SHABTAL, N. KLIGLER-VILENCHIK, *Protesting the Protest Paradigm: TikTok as a Space for Media Criticism*, in «The International Journal of Press/Politics», vol. XXVIII, n. 2, 2023, pp. 362-383.

Moskau della band Dschinghis Khan che nella seconda parte del contenuto si modula attraverso una forte distorsione e un aumento considerevole del volume che segnala e sottolinea la condizione estrema della seconda versione dell'azione o del contesto considerati.

Tra gli esempi in cui la struttura del processo memetico si configura attraverso la ricontestualizzazione dell'audio estratto da un precedente *spreadable media* abbiamo invece casi come *Who's that Pokemon* e *Bing bong* i quali, come *X vs Russia*, si emancipano totalmente dalla presenza di una posa ripetuta differenziandosi dal genere del *video fad* prima descritto. Nel primo caso l'audio scelto è tratto da una registrazione schermo di un videogioco *Pokémon* nel momento in cui un utente crede di aver catturato un Pikachu per poi scoprire che dietro la *silhouette* oscurata di quest'ultimo si cela un Clefairy, evento che porta il videogiocatore a dimostrare – solo con la voce fuori campo – tutta la sua frustrazione con un'esclamazione volgare. Questo stesso audio è stato di volta in volta ricontestualizzato attraverso le didascalie che propongono uno scenario iniziale desiderabile per l'utente e lo rovesciano subito dopo in qualcosa di più o meno drammatico, mentre vediamo semplicemente il volto dell'utente che ha creato il TikTok. Il secondo esempio citato è molto simile sia per modello che per funzione sul piano semantico: anche in questo caso infatti l'audio originale, tratto dal video di YouTube *Coney Island Ski Club – Sidetalk* in cui vengono intervistati alcuni abitanti di Coney Island, viene ricontestualizzato attraverso le didascalie proponendo uno scenario atteso e una conseguente delusione rispetto alle aspettative. La prima parte è sincronizzata a un segmento audio del video originale, mentre il momento comico dato dal rovesciamento della situazione in termini negativi viene introdotto dall'ultima parte della frase in cui sentiamo la persona intervistata dire: «Bing Bong».

Un ulteriore genere può essere individuato dalla pratica di accostare a un dato video virale armonie e melodie performate dagli utenti utilizzando l'audio del contenuto sorgente in qualità di strumento musicale. In questi esempi l'elemento visivo non viene scorporato ma incluso nella composizione attraverso lo strumento *duet* descritto in precedenza. A questo genere appartengono esempi come *jazz cat* in cui al video iniziale di un gatto che batte le zampe su un water sono stati aggiunti di volta in volta un piano, un basso, una tromba e alcune linee vocali, oppure il recentissimo *trend* in cui lo stesso processo avviene a partire dal video di un ambulante intento a vendere bibite in spiaggia cantando. Gli ultimi esempi citati dimostrano come lo strumento *duet* sia in grado di imbrigliare e dare

espressione alle logiche partecipative tipiche dei processi memetici, dando vita alla collaborazione aperta tra gli utenti, aspetto su cui torneremo tra poco. Questo strumento inoltre si fonde con quello dello *stitch* in un *trend* in cui la performance musicale degli utenti viene utilizzata per coprire e silenziare il video commento dell'utente pro-vita *studentsforlife* al video di *its_nupur* in cui la didascalia recita «My son would have been 1 year old today if CVS wasn't open»⁴⁰. Considerando che anche il video appena citato rientra a sua volta in un *trend*, basato sulla descrizione di momenti commoventi o toccanti associati alla sovraimpressione della frase «go little rockstar»⁴¹, possiamo notare come anche i processi memetici che si diffondono su TikTok e che sono caratterizzati da questa forte rilevanza sonora presentino quegli stessi elementi di complessità e interrelazione che Milner ritrovava nel *memeplex* di natura fotografica.

Conclusioni: non solo immagini

Il percorso di ricerca sin qui delineato dimostra la forte relazione tra un ambiente mediale e i contenuti prodotti e disseminati al suo interno che porta a definire la piattaforma come un sistema di regole che ha un'influenza diretta sulla morfologia degli artefatti mediali che contiene.

A tal riguardo, in accordo con le argomentazioni di Abidin e Kaye⁴², si rileva che il funzionamento stesso della piattaforma TikTok in termini di interfaccia software condiziona il fenomeno culturale della sonorizzazione dei processi memetici e in generale delle logiche partecipative contemporanee. Infatti, sebbene molti degli strumenti messi a disposizione degli utenti all'interno di TikTok intervengano sulla modulazione degli elementi visivi dei contenuti⁴³, altri *tools* agiscono in termini creativi proprio sulla sfera audio. Si pensi alla già discussa possibilità di ricontestualizzare l'elemento sonoro di contenuti preesistenti e a come questo – sempre visibile nella parte bassa del video – fornisca, in qualità di link, l'accesso diretto a tutti i contenuti che utilizzano lo stesso segmento audio

⁴⁰ CVS è una catena di farmacie negli Stati Uniti.

⁴¹ Interpretazione sbagliata del testo del brano-struttura del trend *Pope is a Rockstar* della band SALES.

⁴² Cfr. ABIDIN, VALDOVINOS KAYE, *Audio memes, Earworms, and Templatability*, cit.

⁴³ Si pensi ai vari filtri e alla possibilità di applicare un *green screen* ai contenuti già presenti in piattaforma, per sovrapporvi la propria immagine.

e l'opportunità di usarlo a propria volta. A questo vanno aggiunti i già citati strumenti *duet* e *stich*, che sebbene come già detto offrano possibilità di montaggio video interne al software, hanno messo gli utenti nella condizione di confrontarsi con la ricontestualizzazione e modulazione degli artefatti mediali a partire dagli aspetti sonori. Guardando al primo dei due *tool*, infatti, oltre ai processi memetici sopra discussi, ne notiamo l'uso in termini di partecipazione da parte di una fitta comunità di musicisti attraverso l'esplicito invito alla collaborazione aperta a brani musicali originali, talvolta lasciando alcune battute del brano vuote ed esortando gli altri utenti a riempirle con una linea di canto o un assolo. Riguardo al secondo *tool* notiamo un ulteriore processo di vocalizzazione delle logiche culturali partecipative in cui, rispondendo attraverso il montaggio lineare a un dato video, gli utenti propongono una versione audiovisiva del commento scritto⁴⁴ portando sul piano acustico – in questo genere di contenuti vediamo per lo più solo il primo piano dell'utente – quelle dinamiche di confronto agonistico e antagonistico tipiche dell'ambiente mediale internet⁴⁵. In questo caso siamo di fronte a un contenuto che è in parte commento 'recitato', in parte un derivato del video-risposta già presente su YouTube ma in cui proposta e replica tra gli utenti convergono in un unico contenuto e non vanno dunque ricostruite e messe in sequenza dal fruitore.

Alla luce di queste considerazioni, alcune funzioni della piattaforma TikTok possono essere ascritte al modello dell'*empowerment* individuato da Pietro Montani nella descrizione delle possibili relazioni tra individuo e tecnologia all'interno del suo saggio *Tre forme di creatività. Tecnica arte politica* in cui l'autore lo descrive come «l'effettiva implementazione di un'unità di prestazione del tutto inedita: un'emergenza che si scopre nel mondo a misura che vi agisce»⁴⁶. Questi *tool*, infatti, mettono l'utente di fronte a nuove possibilità di modulazione e diffusione dei contenuti ampliando gli strumenti della scrittura estesa descritta dallo stesso autore, in *Emozioni dell'intelligenza. Un percorso nel sensorio digitale*, come un linguaggio fondato «sull'implementazione di processi di integrazione reciproca tra elementi

⁴⁴ Che resta una funzione fondamentale della piattaforma.

⁴⁵ Per approfondire il tema cfr. MILNER, *The World Made Meme*, cit., pos. 2162-2717.

⁴⁶ P. MONTANI, *Tre forme di creatività. Tecnica, arte, politica*, Cronopio, Napoli 2017, p. 48.

espressivi eterogenei»⁴⁷. Inoltre, questi strumenti aumentano il numero dei possibili segni operativi descritti da Shifman nella definizione delle qualità intrinseche del meme di internet all'interno del già citato passaggio di *The Cultural Logic of Photo-Based Meme Genres*.

Il secondo punto che emerge dallo studio riguarda la possibile estensione del fenomeno oltre i confini dell'ambiente mediale di riferimento: si nota infatti che sul piano della struttura e del design altre piattaforme hanno iniziato a imitare alcune caratteristiche di TikTok integrando al loro interno le modalità di fruizione dei contenuti video secondo lo scrolling verticale. Questo processo ha portato la proliferazione di contenuti audiovisivi in piattaforme come Instagram, che alle *Stories* a scorrimento orizzontale ha accostato a partire dal 5 agosto 2020 i *Reel*, chiaramente pensati sul modello dei TikTok, e Reddit che nella sua versione *mobile* offre la possibilità di passare da un video all'altro escludendo i contenuti fotografici e i *thread*⁴⁸ di commenti testuali.

Alla luce di queste considerazioni si può immaginare che anche il modello di diffusione dei contenuti basato sull'audio, tipico di TikTok, possa essere emulato in altre piattaforme esistenti o ancora da sviluppare⁴⁹. Inoltre, considerando che, come ricorda Alice Marwick, i processi memetici «imbrigliano il potenziale partecipativo di internet e caratterizzano la cultura popolare moderna»⁵⁰, non si può ignorare che sul piano culturale lo spostamento di queste logiche da un modello rivolto al piano visivo a uno in cui emergono strategie di diffusione, modulazione e ricontestualizzazione di contenuti a partire dalla sfera acustica – in breve l'*aural turn* – si ponga, almeno per quanto riguarda internet, come un primo momento di erosione dell'iconocentrismo tipico non solo della rete ma di tutto il contesto mediatico e culturale contemporaneo. Un percorso che, da un lato, si presenta come un ritorno alle origini delle logiche culturali partecipative individuate da Lev Manovich nel campo musicale – e dunque sonoro – con le pratiche

⁴⁷ ID., *Emozioni dell'intelligenza*, Meltemi, Milano 2020, p. 6.

⁴⁸ Letteralmente “filo”, il termine viene utilizzato all'interno dei forum online per identificare una discussione online circa uno specifico argomento.

⁴⁹ Qualcosa di simile è al momento riscontrabile su Snapchat.

⁵⁰ A. MARWICK, *Memes*, in «Contexts», vol. XII, n. 4, 2013, pp. 12-13 (trad. mia).

di remix e mash-up di brani⁵¹, dall'altro, ricalca, con il passaggio dalla didascalia dell'immagine macro alla sua versione acustica in esempi come il già citato *trend go little rocketar*, il processo di progressiva emancipazione dal testo che ha coinvolto il cinema con l'introduzione del sonoro avvenuta nel 1926.

⁵¹ Cfr. L. MANOVICH, *Software Culture*, Olivares, Roma 2010, pp. 215-219.