

7

a cura di
Giuseppe Nori

EXPERIMETRA

**Revivals.
Studi Linguistici,
Filologici, Letterari**

m eum

Revivals

Studi Linguistici, Filologici, Letterari

a cura di Giuseppe Nori

eum

Experimetra

Collana di studi linguistici e letterari comparati
Dipartimento di Studi umanistici – Lingue, Mediazione, Storia,
Lettere, Filosofia

7

Collana diretta da Marina Camboni e Patrizia Oppici.

Comitato scientifico: Éric Athenot (Université Paris XX), Laura Coltelli (Università di Pisa), Valerio Massimo De Angelis (Università di Macerata), Rachel Blau DuPlessis (Temple University, USA), Dorothy M. Figueira (University of Georgia, USA), Susan Stanford Friedman (University of Wisconsin, USA), Ed Folsom (University of Iowa, USA), Luciana Gentili (Università di Macerata), Djelal Kadir (Pennsylvania State University, USA), Renata Morresi (Università di Macerata), Giuseppe Nori (Università di Macerata), Nuria Pérez Vicente (Università di Macerata), Tatiana Petrovich Njegosh (Università di Macerata), Susi Pietri (Università di Macerata), Ken Price (University of Nebraska), Jean-Paul Rogues (Université de Caen – Basse Normandie), Amanda Salvioni (Università di Macerata), Maria Paola Scialdone (Università di Macerata), Franca Sinopoli (Università di Roma La Sapienza).

Comitato redazionale: Valerio Massimo De Angelis, Renata Morresi, Giuseppe Nori, Tatiana Petrovich Njegosh, Irene Polimante.

In copertina: Car Vintage Old Rusty di Karen Arnold, rilasciata con licenza CC0 1.0 (pubblico dominio)

Issn 2532-2389

Isbn 979-12-5704-035-2 (print)

Isbn 979-12-5704-036-9 (PDF)

Prima edizione: dicembre 2025

Copyright: ©2025 Autore/i

L'edizione digitale online è pubblicata in Open Access sul sito web eum.unimc.it secondo i termini della licenza Creative Commons Attribution-4.0 International CC BY 4.0, <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

eum - Edizioni Università di Macerata

Palazzo Ciccolini, via XX settembre, 5 – 62100 Macerata

info.ceum@unimc.it

<http://eum.unimc.it>

Il presente volume è stato sottoposto a *peer review* secondo i criteri di scientificità previsti dal Regolamento delle eum (art. 3) e dal Protocollo UPI (Coordinamento delle University Press Italiane).

Indice

- 9 Premessa
di Patrizia Oppici
- 11 Espansioni discontinue. Introduzione ai *revivals*
di Giuseppe Nori

I

- Marina Camboni
- 19 *Terza Rima* di Adrienne Rich. Ovvero alla “fine della storia”
scoprire Pasolini e ritrovare Gramsci e Dante
- Valerio Massimo De Angelis
- 51 «The revival of a proletarian novel»: *Call It Sleep* di Henry Roth
- Cristina Di Maio
- 73 Identità razziale e archivi transnazionali. Note sul romanzo
neostorico tra Italia e Stati Uniti
- Ida Merello
- 97 Trovare una lingua nuova. Tre esempi per tre secoli
- Giuseppe Nori
- 103 Verso un nuovo *revival* melvilliano: i canti d'autunno e i
fiori del poeta
- Patrizia Oppici
- 137 Il ritorno di un genere, il romanzo epistolare

II

- Alessandra Baldoncini
- 155 Scoperta e riscoperte dell'*Ad Diognetum*

- Donato De Gianni
173 Il *revival* degli studi sul poema dell'*Heptateuchos*. Questioni testuali ed esegetiche nel *Liber iudicum*
- Claudio Micaelli
193 Retore, filosofo, poeta: la riscoperta di Sinesio di Cirene in Europa dal XVI al XVIII secolo
- Maria Grazia Moroni
219 Da "inedito" a fenomeno editoriale. Le traduzioni degli *Anecdota* di Procopio di Cesarea nell'Italia del XX secolo

III

- Carla Carotenuto
253 «Non c'è scrittore per quanto mediocre che non aspetti con fiducia il giudizio dei posteri. Più o meno siamo tutti convinti che il tempo ci darà ragione e che un giorno si tornerà a parlare di noi». Per Libero Bigiaretti
- Maria Valeria Dominioni
265 La coda di Melusina nel fantastico italiano. Attraversamenti contemporanei del mito in «900», Alvaro, Ortese e Pugno
- Giuseppe Lupo
295 Un libro contro la malinconia della Storia

IV

- Francesca Chiusaroli
305 Dai manga a Halloween: elementi di *revival* nel repertorio emoji tra Oriente e Occidente
- Mauro de Socio
333 Galvano al cinema. Volgarizzare e trasporre il Cavaliere Verde
- Giulio Martire
357 «Non aprite quella porta»: la coppia funzionale *divieto-infrazione* come determinante sintagmatica del testo filmico orrorifico (partendo dal "folk horror revival")
- 381 Note sugli autori
- 387 Indice dei nomi e delle opere principali

Francesca Chiusaroli

Dai manga a Halloween: elementi di *revival* nel repertorio emoji tra Oriente e Occidente

Introduzione

La nascita del primo repertorio emoji è collocata tra gli anni Ottanta e Novanta del secolo scorso. Ideato in Giappone, il catalogo dei pittogrammi digitali è pervenuto all'Occidente affiancandosi ai contemporanei emoticon, le popolari “faccine” inventate negli stessi decenni negli Stati Uniti dall'informatico Scott Fahlman¹ e realizzate da combinazioni sequenziali di caratteri di tastiera (lettere, numeri, diacritici)²: il trattamento dei due repertori è rapidamente confluito in una loro piena fusione materiale e concettuale. Oggi, la battitura in sequenza dei caratteri dell'emoticon va automaticamente a generare la figura dell'emoji attraverso gli automatismi della digitazione, e il repertorio emoji, nella sua interezza, conosce una sistematizzazione e uno statuto internazionale configurandosi come un elenco standard integrato nei sistemi operativi di tutti i dispositivi digitali, comprendente in totale quasi quattromila icone³.

L'affinità estetica tra emoticon e emoji, in particolare per quanto riguarda la serie delle faccine (*smileys*), incoraggia un immediato confronto stilistico e grafico tra i due sistemi⁴, non-

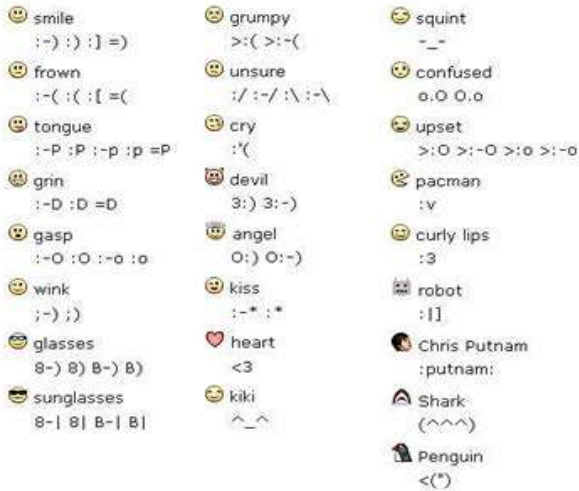
¹ <<https://www.cs.cmu.edu/~sef/>>.

² Francesca Chiusaroli, *L'invenzione del pittogramma. Creatività, imitazione, istanze di motivazione all'origine dell'emoticon*, in po-ro-wi-to-jo. *Scritti in onore di Mario Negri*, a cura di Giovanna Rocca, Erika Notti, Marta Muscariello, Alessandria, Edizioni dell'Orso, 2023, pp. 145-166.

³ <<https://emojipedia.org/faq/>>.

⁴ Francesca Chiusaroli, *Scritture brevi e identità del segno grafico: paradigmi ed*

ché una loro naturale comparazione in termini di adeguatezza funzionale e commerciale: lo stile grafico, stilizzato e composito nel caso degli emoticon, definito e colorato per gli emoji, ha decretato il vantaggio estetico e il collegato successo del modello iconico, tanto da portare a considerare gli emoji come la versione migliorata (evoluta) degli emoticon⁵:



Le somiglianze non sono peraltro casuali, lì dove le diverse tecniche grafiche creative risultano in breve tempo progredite in modo centripeto con l'avvento della scrittura del web 2.0 e con la cultura globalizzata dell'immagine⁶. Il legame semiotico che innesca il confronto tra emoticon e emoji mette infatti in luce peculiari meccanismi di ricezione di modelli intermediari, sviluppatisi senza soluzione di continuità con strategie imitative

estensioni semiotiche, in *Identità e discorsi. Studi offerti a Franca Orletti*, a cura di Laura Mariottini, Roma, RomaTrE-Press, 2015, pp. 251-264.

⁵ Qui e per tutta la sitografia citata, la data di consultazione è il 31 agosto 2025. Per la tematica trattata, molte immagini riprodotte nel presente contributo circolano nel web in maniera diffusa e libera: in questa sede, non ne sarà citata la fonte, quando ritenuta ininfluyente.

⁶ Francesca Chiusaroli, *Emoji e semplificazione linguistica*, in *Comunicare il patrimonio culturale. Accessibilità comunicativa, tecnologie e sostenibilità*, a cura di Franca Orletti, Milano, FrancoAngeli, 2021, pp. 164-193.

ed effetti di viralità digitale negli ambienti della comunicazione mediata dal computer (CMC)⁷.

Le richieste del mercato hanno attivato strategie estetizzanti, portando all'unificazione del repertorio, con l'effetto di conformare gli ambienti comunicativi in rete alle istanze della civiltà mondializzata di Internet, fondendo, dunque preservando, attraverso forme di *revival*, dimensioni culturali originarie che riguardano le arti, i miti, e il loro incontro tra Oriente e Occidente⁸.

Gli emoticon in Oriente: i kaomoji



Accanto alle recenti retrodatazioni, è acclarata l'attribuzione dell'invenzione degli emoji al giapponese Shigetaka Kurita (1998, azienda NNT-DoCoMo)⁹, autore del set originario dei pittogrammi digitali che Apple acquisirà dall'azienda madre trasferendoli definitivamente negli Stati Uniti.

La varietà delle forme e dei soggetti custodita nei 176 segni originali decreta – rispetto alla fattispecie degli emoticon statunitensi – la scelta della riproduzione iconica, oltre che delle classiche faccine per le emozioni (emoticon = “emotion icons”), anche di referenti della comunicazione di tecnoletto, come la

⁷ Elena Giannoulis, Lukas R. A. Wilde, *Emoticons, Kaomoji, and Emoji: The Transformation of Communication in the Digital Age*, London, Routledge, 2019.

⁸ Johanna Monti, Francesca Chiusaroli, *Il codice emoji da Oriente a Occidente: standard Unicode e dinamiche di internazionalizzazione*, «Rassegna italiana di linguistica applicata», 49.2-3, 2017, pp. 83-102.

⁹ Paul Galloway, *Shigetaka Kurita: Emoji*, MoMA One on One Series, New York, The Museum of Modern Art, 2023.

segnaletica turistica o aziendale. Scopo dell'autore era infatti di rendere disponibili in forma già compiuta, attraverso la struttura in pixel, figure che diversamente restava complicato realizzare nei comuni programmi di videoscrittura per chi non avesse le adeguate competenze di grafico.

Prima dell'incontro fusivo tra emoticon e emoji operato da Apple, un parallelismo concreto è da individuare tra gli emoticon e i loro corrispondenti orientali: i kaomoji.

Realizzati, al pari degli emoticon di Fahlman, con le tecniche della ASCII art, i kaomoji (顔文字 = *kao* 顔 “viso” e *moji* 文字 “carattere”) nascono negli anni Ottanta del Novecento in Giappone e, secondo la testimonianza di Shigetaka Kurita, possono dirsi diretti ascendenti degli emoji. Anche noti come “ASCII faces”, i kaomoji vanno a rappresentare soprattutto visi veicolanti sentimenti ed emozioni:

^_^	^^	^-^	^-^-	(^^)	(^^)
(^^)	(^o^)	(^-^-)	(^-_-)	(^-^-)	(^-_-)
(^v^)	(^ω^)	(^ω^)	(o^^o)		
)^o^((^o^)	(^o^)	(^o^)	^o^	
(^o^)	(^o^)	(^o^)	(^o^)	(^o^)	(^o^)
(^o^)	(^o^)	(^o^)	(^o^)	(^o^)	(^o^)
(^o^)	(^o^)	(^o^)	(^o^)	(^o^)	(^o^)
(^o^)	(^o^)	(^o^)	(^o^)	(^o^)	(^o^)
(^o^)	(^o^)	(^o^)	(^o^)	(^o^)	(^o^)
(^o^)	(^o^)	(^o^)	(^o^)	(^o^)	(^o^)

Significativamente detti “emoticon verticali”, i kaomoji consistono in disegni di volti, la cui composizione avviene attraverso la selezione e la combinazione di tratti distintivi, ognuno dei quali viene funzionalizzato come un elemento fisionomico. Ad esempio, gli apici uncinati, gli asterischi o i trattini alti rappresentano espressioni degli occhi, il punto, il pallino o il trattino centrale indicano le varie posizioni della bocca. La lettera “o” maiuscola o minuscola è utilizzata per disegnare il naso; le parentesi, che negli emoticon rappresentano la bocca, delineano in questo caso i contorni del viso.

La potenziale varietà dei kaomoji è, parimenti agli emoticon¹⁰, praticamente infinita, data la vasta gamma di combinazioni di caratteri disponibili nelle tastiere dei sistemi grafici: la creatività è favorita dagli alfabeti e dai caratteri di tastiera in uso per le lingue orientali (come il coreano). Nei portali di riferimento, si trovano migliaia di questi pittogrammi, registrati e suddivisi in macrocategorie che riflettono i differenti schemi enciclopedici basati sulle espressioni emotive dei segni¹¹:

1. Positive Emotions	2. Negative Emotions	3. Neutral Emotions
Joy	Dissatisfaction	Indifference
Love	Anger	Confusion
Embarrassment	Sadness	Doubt
Sympathy	Pain	Surprise
	Fear	
4. Various Actions	5. Animals	6. Other Types
Greeting	Cat	Friends
Hugging	Bear	Enemies
Winking	Dog	Magic
Apologizing	Rabbit	Food
Nosebleeding	Pig	Music
Hiding	Bird	Games
Writing	Spider	Faces
Running		Special
Sleeping		

Le macrocategorie a statuto semantico consentono agli utenti di navigare e trovare facilmente il kaomoji che meglio esprime l'emozione o il concetto desiderato. La diversità e la complessità delle emozioni umane sono riflesse in una vasta gamma di icone che vanno dalle espressioni di gioia e sorpresa a quelle di tristezza e rabbia, e delineano anche azioni come saluti, complimenti o semplici interazioni sociali, anche attraverso le azioni correlate come gli abbracci e vari gesti. Tale ricchezza di rappresentazioni testuali contribuisce a valorizzare e a diversificare il linguaggio emotivo utilizzato nelle comunicazioni online:

¹⁰ <<https://www.shutterstock.com/it/search/emoticons>>.

¹¹ <<https://kaomoji.ru/en/>>.



Originariamente legati a temi della cultura orientale, questi elementi, declinati e rifunzionalizzati alla luce delle esigenze delle tecniche digitali per la creazione di contenuti animati, sono stati accolti in modo naturale anche in Occidente, e acquisiti dalla cultura massmediale internazionale e globalizzata di marca statunitense.

Il fenomeno è stato fortemente alimentato dal fiorente mercato dei videogiochi, dei prodotti di animazione e della fumettistica dedicata, inclusi i *webcomics*, con l'effetto di generare nuovi *revival* di tali tradizioni arcaiche, peraltro dall'utenza non (o non più) percepibili come tali¹⁵:



Il processo di diffusione e adattamento culturale evidenzia l'importanza delle interazioni transnazionali e il ruolo cruciale

Bridge Press, 2006.

¹⁵ Mary Lynn Kittelson, *The Soul of Popular Culture: Looking at Contemporary Heroes, Myths, and Monsters*, Chicago, Open Court, 1998.

dei media digitali nel facilitare lo scambio e la commistione fra le tradizioni:



Fondata sulla costruzione di ambientazioni e soggetti del *fantasy*¹⁶, la tecnica figurativa degli *anime* e *manga* si declina nell'ambito della computer grafica attraverso tecniche creative sofisticate¹⁷:



¹⁶ John Clute, John Grant (ed. by), *The Encyclopedia of Fantasy*, New York, St Martin's Griffin, 1999².

¹⁷ <<https://www.asciiart.eu/>>.

Le medesime tecniche si sono parallelamente individualizzate per le consuetudini dell'interazione singola (*chat-line*), producendo rappresentazioni digitali semplificate di figure iconiche realizzate attraverso segni di tastiera per specifici segnali emotivi, che sono, appunto, i kaomoji:

Arms Raised in Anger

These emotes are so angry they have raised both of their arms and they are waving them around. They are probably even making a lot of noise. All this thrashing about is causing mayhem, as their anger is completely out of control! Choose from a variety of characters to make the perfect raised, angry arms: `┆` , `\` with `/`, `ヽ` with `/`, or use `ㄣ` to show the arm is waving around. You can even mix and match arms to make your own unique style.

<code>(┆ ° □°)┆</code>	<code>(/▯▯')/</code>	<code>\(' °)/</code>
<code>ヽ(' ^ ' X)/</code>	<code>ヽ(● ' ▯ ')/</code>	<code>ヽ(' ▯益▯)/</code>
<code>((p(>o<)q)))</code>	<code>(/≡ ▯▯▯ ≡)/</code>	<code>(/▯益▯)/</code>
<code>[[]┆(>o<)┆]]</code>	<code>\(· ' (x) ·)/</code>	<code>\(○○○)/</code>
<code>\(@○○@)/</code>	<code>\('○'θ)/</code>	<code>\(' . ▯)/</code>
<code>\(>o<)/</code>	<code>ㄣ(' . ▯ ')/</code>	<code>ㄣ(. ▯ ▯ ▯)/</code>
<code>ヽ(≡▯≡)/</code>	<code>ヽ(#' ▯')/</code>	<code>ヽ(○' ▯' ○)/</code>
<code>┆ ' ○ ' ┆</code>	<code>ㄣ(. ' ▯ .)/≡☆</code>	<code>ヽ(' ◊)/</code>
<code>ヽ('益')/</code>	<code>ヽ(▯ ▯ ▯ ;)/</code>	<code>┆(' ▯ ')┆</code>
<code>ヽ(' δ ')/</code>	<code>┆(○' ε ' ○)┆</code>	<code>ㄣ(' ◊)/≡</code>

Nella elaborazione dei volti dei kaomoji, l'attenzione dedicata all'aspetto emotivo riveste un ruolo cruciale, evidente nell'enfaticizzazione e nella varietà delle espressioni degli occhi, nonché nella frequente inclusione di segni distintivi (come l'apostrofo, l'apice, le virgolette, ecc.) per le lacrime o gocce di sudore (*manpu*)¹⁸:

¹⁸ <<https://www.visuallanguagelab.com/jvl>>.



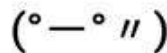
In tal modo le creazioni individuali imitano le più complesse riproduzioni iconiche attraverso le tecniche dell'interfaccia grafica (*Graphical User Interface*), dei *comics* e dei disegni animati¹⁹:



kaomoji big eyes creepy stare staring stare funny dilated pupils big pupils mesmerized



kaomoji big eyes cute funny big cute eyes dilated pupils big pupils mesmerized



sweat sweat kaomoji sweat text emoji sweat text face

¹⁹ Masano Amano, Julius Wiedemann, *Manga design*, Köln, Taschen, 2004.



L'evoluzione dei kaomoji testimonia così un affascinante processo di adattamento e arricchimento delle tecniche orientali nel contesto delle rappresentazioni grafiche testuali. I singoli segni si combinano per creare figure sempre più complesse, che ritraggono volti e busti umani in pose intense ed espressive, richiamando gli stili dinamici e vigorosi tipici degli eroi e delle eroine illustrati nei fumetti:

Arms Raised in Anger

These emotes are so angry they have raised both of their arms and they are waving them around. They are probably even making a lot of noise. All this thrashing about is causing mayhem, as their anger is completely out of control! Choose from a variety of characters to make the perfect raised, angry arms: `┘` , `\` with `/` , `˘` with `˘` , or use `˘` to show the arm is waving around. You can even mix and match arms to make your own unique style.

L'ampliamento della serie di rappresentazioni va a includere figure non solo umane ma animali: la loro riproposizione in ambiente digitale decreta l'attivazione di connessioni legate alla comunicazione 'leggera', come nel caso del "gatto", ora adottato per le caratteristiche di "cuteness", ma di cui non è estranea la simbologia pregressa:

Japanese Emoticons: Animals

Cat

Japanese believe that cats are insanely cute creatures. This explains a variety of anime and manga fetishes: cat ears and tail, saying "nyaa-" (nyaa - "meow" in Japanese) and other kawaii things. Therefore, it's not a surprise that in kaomoji main animals are cats. So, if you want your emoticon to become a nice kitty, use = = for its mustache and ^ ^ for the ears.

(=^·ω·^=)	(=^·x·^=)	(=①ω①=)	(=ω=)..nyaa
(= ; x ; =)	(='ω'=)	(=^..^=)	(=ノωゝ=)
(=~~~~=)	(=^∪^=)	(=^ω-^=)	∨(='ω'=)ノ"
(^·ω·^)	(/ω=)	㊦(·x·㊦)㊦	㊦(·i·)㊦
㊦(①ω①)㊦	(^=㊦㊦=^)	(=ω=)	(^·㊦ω㊦·^)
(^㊦㊦^)	(^㊦㊦^)	㊦(=ω=)㊦	(Φ ω Φ)

La riproposizione delle tradizioni arcaiche entro le pratiche della comunicazione negli ambienti dei *virtual games* agevola inoltre combinazioni per la creazione di figure del soprannaturale e del fantastico:



L'accesso individuale ai dispositivi (*personal computer*) ha conosciuto, con la filosofia MacIntosh²⁰, una rivoluzionaria semplificazione dei comandi digitali²¹, da *text-based* a iconici, con effetto propulsivo verso i prodotti della *net art*²², favorendo la creazione e la diffusione in rete di serie di pittogrammi a grafica vettoriale (*clip art*), vuoi risultanti dalla rielaborazione in chiave digitale della ordinaria simbologia di cartellonistiche e segnaletiche pubbliche, vuoi anche di fantasia:

²⁰ Andy Hertzfeld, *Revolution in The Valley: The Insanely Great Story of How the Mac Was Made*, Sebastopol, O'Reilly Media, 2011.

²¹ Franca Orletti (a cura di), *Scrittura e nuovi media. Dalle conversazioni in rete alla Web Usability*, Roma, Carocci, 2004.

²² Marco Deseriis, Giuseppe Marano, *Net Art. L'arte della connessione*, Milano, Shake Edizioni, 2003.



Tali immagini pre-generate compongono repertori enciclopedici spesso a licenza libera, agevolando la condivisione, la diffusione e la replicabilità dei modelli²³. La popolarità favorisce uno sviluppo continuo, adattabile alle esigenze della comunicazione digitale rapida personale²⁴, benché resti, accanto alla evidente disponibilità dei mezzi, certa difficoltà d'uso, ovvero di adattamento, delle immagini sui fogli di videoscrittura²⁵.

In questo panorama di progressiva apertura verso codici digitali iconici e con l'emergere di pratiche sempre più autonome disponibili all'utente comune, si inserisce l'invenzione degli emoji.

Nati, come abbiamo detto, in Giappone essi sperimentano, senza soluzione di continuità, un percorso di crescita che ne attesta il trasferimento negli USA, la propagazione intercontinentale attraverso i dispositivi tecnologici portatili quali i telefoni "intelligenti" (*smartphone*), la proliferazione inarrestabile del repertorio stimolata da istanze commerciali e insieme socio-culturali.

Lungi dall'essere una ideazione estemporanea e una creazione *ex novo*, bensì intravedendovi meccanismi concatenati di ispirazione bene attestati nella storia²⁶, ne riconosciamo la continuità

²³ <<https://openclipart.org/>>.

²⁴ Riccardo Falcinelli, *Critica portatile al visual design. Da Gutenberg ai social network*, Torino, Einaudi, 2014.

²⁵ Alan Freedman, *Computer Desktop Encyclopedia*, Osborne, McGraw-Hill, 2019.

²⁶ Diego Poli, *La «traccia» come antecedente del «signum» nell'arcaismo greco*, in *Miscellanea di studi linguistici in onore di Walter Belardi*, a cura di Palmira Cipriano, Paolo Di Giovine, Marco Mancini, 2 voll., Roma, il Calamo, 1994, vol. II, pp. 1065-1072.

con la cultura dell'immagine digitale, iconica e poliespressiva²⁷.

L'ispirazione originaria legata alla dimensione nipponica è così all'origine di un significativo connubio culturale attraverso le pratiche di scrittura digitale²⁸, consistente nella contaminazione di modelli culturali tra Oriente e Occidente e nella loro rifunzionalizzazione da antico a moderno.

Tra Oriente e Occidente: gli emoji

Senza prescindere dal ruolo fondamentale dell'istanza pragmatica del paralinguaggio per la comunicazione online (come era nelle intenzioni di Fahlman)²⁹, adeguato rilievo sarà dunque da attribuire all'apporto artistico e culturale di Internet come luogo di confluenza di varie tradizioni figurative e dei loro specifici linguaggi e stili.

Le distanze tra i mondi vanno ad attenuarsi con la crescente diffusione a livello internazionale delle piattaforme di comunicazione sincrona a distanza (web 2.0)³⁰, allorché si sono significativamente annullate le incompatibilità tra i diversi sistemi operativi. Il fenomeno ha dato impulso alla necessità di sviluppare soluzioni di adattabilità tra i sistemi, al fine di garantire una fluida condivisione degli strumenti e dei segni utilizzati in tali contesti: tra questi, gli emoji.

Inizialmente strutturati come immagini in pixel, utili al pratico impiego nella videoscrittura, gli emoji (絵 *e* = "immagine", 文 *mo* = "scrittura" e 字 *ji* = "carattere") costituiscono l'esito del

²⁷ Ernst H. Gombrich, *The Uses of Images: Studies in the Social Function of Art and Visual Communication*, London, Phaidon, 2002.

²⁸ Peter J. Katzenstein, Takashi Shiraishi (ed. by), *Network Power: Japan and Asia*, Ithaca-London, Cornell University Press, 1997.

²⁹ Francesca Chiusaroli, *Emoticon, emoji e altre logografie per la rappresentazione del parlato nella comunicazione dei social media*, in *La comunicazione parlata. Spoken communication. Napoli 2016*, a cura di Anna De Meo, Francesca Maria Dovetto, Roma, Aracne, 2017, pp. 233-251.

³⁰ Cfr. David Crystal, *A Glossary of Netspeak and Textspeak*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2004, e, dello stesso autore, *Txtng: The Gr8 Db8*, Oxford, Oxford University Press, 2008; Brenda Danet, Susan C. Herring (ed. by), *The Multilingual Internet: Language, Culture, and Communication Online*, Oxford, Oxford University Press, 2007.

rapido processo di fusione tra le diverse pratiche grafiche (*net* e *clip art*) innescato attraverso procedimenti tecnici di automatismo che vanno a unificare le plurime fenomenologie dei segni stilizzati, trasformandole in forme iconiche sempre più nitide e definite³¹:



Gli emoji offrono un mezzo di comunicazione visuale immediato e potenzialmente universale³², consentendo agli utenti di

³¹ <<https://blog.emojipedia.org/apples-emoji-evolution-1997-2018/>>.

³² Marcel Danesi, *The Semiotics of Emoji: The Rise of Visual Language in the Age of the Internet*, London-New York-Sydney, Bloomsbury Academic, 2016. Il portato universale degli emoji è da noi definito “potenziale” in quanto naturalmente limitato dai condizionamenti della visione culturale propria a ogni lingua, dagli usi gergali o individuali dei segni, dalle difficoltà nella ricezione e leggibilità in condizioni di svantaggio. In tale ottica, per l’istanza universalista restano rilevanti gli sforzi della comunità internazionale nella ricerca di contesti di uniformazione e di convenzionalizzazione, quali, in primis, il lavoro di *Unicode* e *Emojipedia* (su cui vedi *ultra*), nelle connesse ricerche volte al superamento delle limitazioni strumentali per l’accessibilità e per l’inclusione, e nei progetti di costruzione di codici intermediari validi come interlingua internazionale sperimentati nelle traduzioni intersemiotiche. Su questo tema si rinvia a Francesca Chiusaroli, *La scrittura in emoji tra dizionario e traduzione*, in *CLiC-IT 2015, Proceedings of the Second Italian Conference of Computational Linguistics*, Torino, Accademia UP 2015, pp. 88-93; Johanna Monti, Federico Sangati, Francesca Chiusaroli, Martin Benjamin, Sina Mansour, *New Online Tools and Digital Environments for Translation into Emoji*, in *CLiC-IT 2016, Proceedings of the Third Italian Conference of Computational Linguistics*, Torino, Accademia UP 2016, pp. 211-215; Francesca Chiusaroli, *La scrittura in emoji per l’educazione linguistica e interculturale*, in *Modelli pedagogici e pratiche didattiche per la formazione iniziale e in servizio degli insegnanti*, a cura di Pierpaolo Limone, Davide Parmigiani, Bari, Progedit, 2017, pp. 68-78; Francesca Chiusaroli, Johanna Monti, Federico Sangati, *Pinocchio in Emojitaliano*, Sesto Fiorentino (FI), apice libri, 2017; Francesca Chiusaroli, *Emojitaliano: l’emojilingua tra scritture e riscritture*, in *Homo scribens 2.0. Scritture ibride della modernità*, a cura di Sergio Lubello, Firenze, Cesati, 2019, pp. 45-87; Johanna Monti, Francesca Chiusaroli, Federico Sangati,

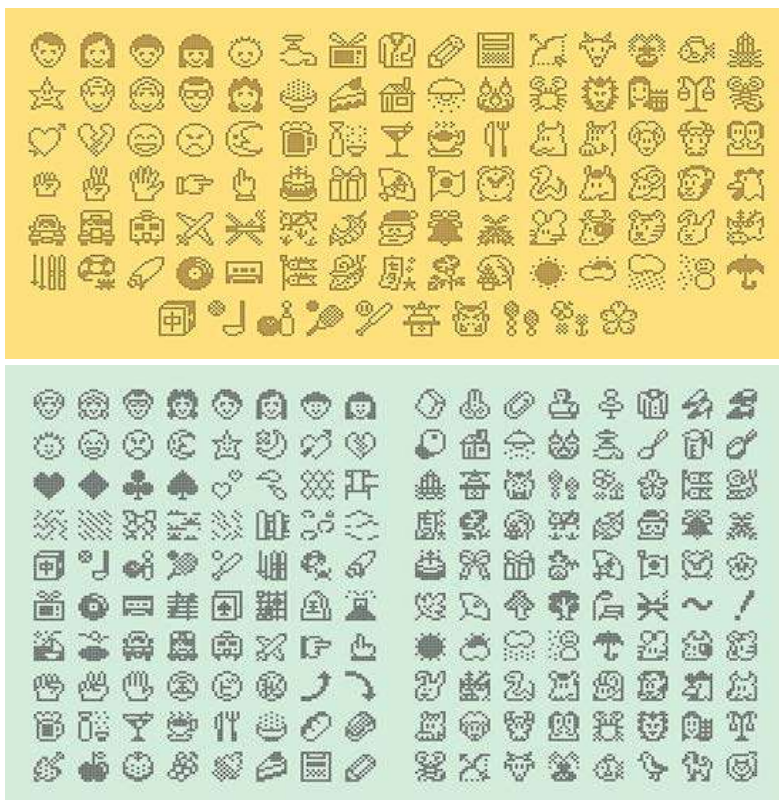
arricchire i loro messaggi con un'ampia gamma di simboli, non soltanto *smileys*, che vanno oltre le parole³³. Tali caratteri visivi permettono di trasmettere concetti ed emozioni in modo più vividamente intuitivo, contribuendo così idealmente a facilitare la comunicazione attraverso le barriere linguistiche e culturali. La loro diffusione su scala globale ha reso gli emoji elementi popolarissimi della comunicazione digitale contemporanea³⁴, influenzando notevolmente le dinamiche di scambio e interazione online.



Emojitaliano: A Social and Crowdsourcing Experiment of Creation of a Visual International Language, in *Design, User Experience, and Usability: UX Research and Design*, Heidelberg, Springer, Cham, 2021, pp. 426-441; Francesca Chiusaroli, Federico Sangati, Johanna Monti, Maria Laura Pierucci, Tiberio Uricchio, *Emojilingo: Harnessing AI to Translate Words into Emoji*, in *CLiC-IT 2024, The Tenth Italian Conference on Computational Linguistics*, CEUR Workshop Proceedings.

³³ Fred Benenson, *How to Speak Emoji*, London, Ebury Press, 2015; Vyvyan Evans, *The Emoji Code*, London, Michael O'Mara Books, 2017.

³⁴ Giuseppe Antonelli, *I social network. La faccina che piange dal ridere*, in *Il museo della lingua italiana*, a cura di Giuseppe Antonelli, Milano, Mondadori, 2018, cap. 56.



Nelle tre figure precedenti si possono osservare i repertori di simboli che hanno portato a retrodatare l'invenzione degli emoji, prima al 1997³⁵ e, più recentemente, al 1988-1990³⁶, rispetto alla primigenia attribuzione a Shigetaka Kurita.

In tutti gli elenchi sono inclusi segni di varie categorie, come simboli meteorologici, zodiacali, sportivi, di veicoli e segnali stradali, edifici, cibo, calzature, apparecchiature elettroniche, giochi e giocattoli, strumenti per la scrittura e tecnologici, fasi lunari e orologi, numeri, cuori, mani e volti umani, animali. La novità di questi set non risiede tanto nella creazione di nuovi

³⁵ <<https://blog.emojipedia.org/correcting-the-record-on-the-first-emoji-set/>>.

³⁶ <<https://blog.emojipedia.org/new-earliest-emoji-sets-from-1988-and-1990-uncovered/>>.

simboli, bensì nel rendere accessibile la simbologia tradizionale in formato digitale.

Tra le ispirazioni riconoscibili e riconosciute, oltre alle simbologie del marketing e del turismo, è prevalente l'universo dei *manga* e *anime*³⁷:

顔14	風邪		顔11	流水屋		生活22	花束	
顔15	ないしょ		顔12	アニヲ3本		生活23	バラ	
顔16	へっくり		顔13	圏外		生活24	ビキニ	
顔17	簡いはいふ		生活1	注射		生活25	ハイビスカス	
顔18	真剣		生活2	薬1		生活26	目ざまし時計	
顔19	あちー		生活3	薬2		生活27	ゆかた	
顔20	うかーん		生活4	かん		生活28	麻雀	

A seguito dell'acquisizione del repertorio da parte di Apple, e per le esigenze di condivisione tra sistemi operativi, la gestione del set è stata assunta dal Consorzio Unicode³⁸, che si occupa della standardizzazione dei segni e dell'approvazione delle proposte di nuovi emoji.

Gli aggiornamenti regolari vengono registrati, oltre che in Unicode, nella collegata enciclopedia generale degli emoji – *Emojipedia*, la *Home of Emoji Meanings*³⁹ – che comprende oggi quasi quattromila icone.

Il catalogo è significativamente suddiviso in categorie, dalle faccine e persone, a referenti del mondo animale e naturale, cibi e bevande, attività sportive, mezzi di trasporto e luoghi, oggetti, simboli, bandiere.

La proliferazione del set comprende grafiche che mostrano una chiara ascendenza orientale, come nei casi di figure per la

³⁷ <<https://animeartmagazine.com/what-are-manpu-anime-and-manga-comic-symbols-and-how-to-use-them-right-part-1/>>.

³⁸ <<https://www.unicode.org/emoji/charts/full-emoji-list.html>>.

³⁹ <<https://emojipedia.org/>> (che vale come fonte per i significati degli emoji qui di seguito citati).

rappresentazione dell'elemento connotativo dell'“ira” o “broncio” (*Anger Symbol Emoji*) con il collegato segnale dal valore iconico del suono del “pugno sferrato” e della “goccia di sudore”, simbolo noto nella cartoonistica *manga* come *plewds*⁴⁰ e la “bolla” (*Bubbles Emoji*) simbolo di personalità, i cosiddetti tratti *manpu* già richiamati da Shigetaka Kurita⁴¹:



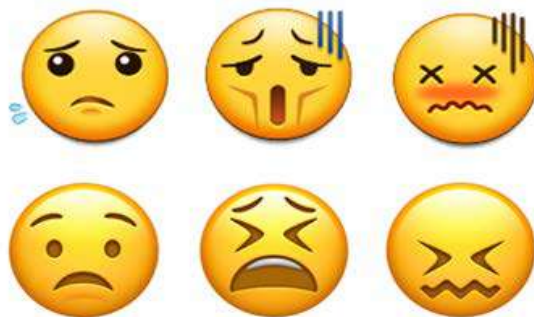
⁴⁰ Mort Walker, *The Lexicon of Comicana*, Bloomington, iUniverse, 1980.

⁴¹ <<https://ageofthegreek.org/2023/05/17/emoji-pioneer-shigetaka-kurita-receives-lifetime-achievement-webby/>>.

La rappresentazione della personalità e dell'intensità emotiva attraverso la goccia di sudore è riprodotta anche negli emoji-*smileys*, come nel caso della *Sleepy Face*, più propriamente *Snot Bubble Face*, nei *manga* per “affanno” o “tristezza”, e della *Steam From Nose Face*, “irritazione, ira, disprezzo” e, più originariamente, nei *manga*, “orgoglio, dominio, *empowerment*”:



I valori *manga* sono iconicamente rappresentati – poi nelle versioni successive neutralizzati (cfr. prima e seconda riga nella figura sottostante) – negli emoji delle faccine *Worried*, *Tired*, *Confounded* di Samsung, che ne includeva i tratti kaomoji:



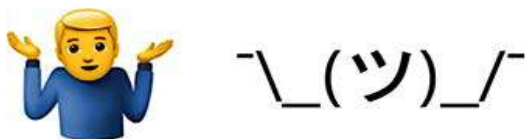
Nella categoria *People*, le posizioni delle braccia possono assumere pregnanza distintiva che ancora una volta va a fondere la tradizione orientale e le rappresentazioni più contemporanee.

Person bowing riproduce l'inchino corrispondente al tradizionale *dogeza* giapponese, mentre *Person gesturing OK/NO* è legato ai simboli giapponesi *batsu*, con accezione negativa, e *maru* per “positivo”⁴²:

⁴² Va ricordato che nel repertorio le persone sono tutte riprodotte al genere maschile, femminile e *no gender* e con diverso colore dei capelli e dell'incarnato: cfr. su questo, Francesca Chiusaroli, *Emoji e questioni di genere: una piccola storia della*



Lo *Shrug Emoji* - “lack of knowledge” o “lack of care” - ha origine nei kaomoji:

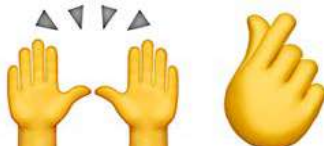


La capacità degli emoji di porsi come elementi di perno non solo per la ricezione, ma anche per la trasmissione degli influssi culturali, consente di intercettare la riproduzione del modello nei più vari linguaggi della comunicazione mediale. Tale pratica si configura nel dominio, sempre attinente al mondo digitale, delle *GIF* e dei *meme*, spesso composti su un personaggio dagli atteggiamenti stereotipici:

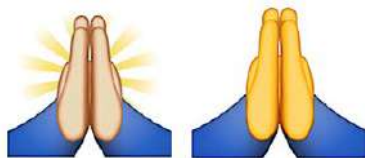


scrittura nella comunicazione digitale, in *Al femminile. Scritti linguistici in onore di Cristina Vallini*, a cura di Anna De Meo et al., Firenze, Cesati, 2017, pp. 137-150.

Tra i segni di gesti popolarizzati nella cultura di massa sono poi da annoverare il *Raising Hand Emoji*, per l'esclamazione *Banzai!*, come simbolo giapponese del potere e, di recente annessione, il cuore fatto con pollice e indice, reso celebre da alcune star del cinema sud-coreano:



Il *Folded Hands Emoji*, inteso come “grazie” nella cultura giapponese, o come “preghiera” o “adorazione” nelle religioni e culture del sud est asiatico, è stato letto come “dammi il cinque” negli USA, anche a motivo del primo disegno recante i simboli “a raggio” del movimento gestuale:



La mescolanza di elementi culturali tra Oriente e Occidente si mostra con particolare evidenza nel repertorio animale. Questo amalgama è evidente soprattutto nei simboli che, pur essendo internazionali e comprensibili a livello globale, portano con sé tratti distintivi e fisionomie delle culture da cui provengono. Un esempio significativo di questa intersezione culturale è rappresentato dalla serie di simboli dello Zodiaco cinese, la cui po-

polarità trascende i confini nazionali e riflette l'interesse globale per la cultura orientale:



Integrati nella categoria *Animals*, i dodici emoji dello zodiaco perdono la loro valenza originaria, ridefinendosi tra le icone dell'ampio repertorio faunistico.

Nella stessa sezione si sviluppa un ampio bestiario comprendente animali domestici e selvatici, con figure di bestie reali sempre nuove, ma anche animali fantastici⁴³, come la coppia *Dragon* e *Dragon Face* 🐉 🐲, entrambi ispirati all'iconografia del drago cinese, di cui *Emojipedia* ricorda l'uso in relazione a "various medieval and fantasy content", tra cui il mito cristiano di San Giorgio:



⁴³ Francesca Chiusaroli, *Figure dell'immaginario fantastico nel repertorio emoji. Ricezione di modelli culturali e procedimenti generativi del segno*, in *Mostri, animali, macchine. Figure e controfigure dell'umano. Monstruos, animale, maquinas. Figuras y controfiguras de lo humano*, a cura di Francesca Maria Dovetto, Rodrigo Frías Urrea, Roma, Aracne, 2019, pp. 339-377.

L'acclimatamento occidentale spiega conseguentemente la piena coerenza dell'annessione, nella stessa sezione, del pittogramma dell'unicorno, già bene attestato nel dominio della *clip art*, a cui si attribuisce l'ulteriore valore simbolico attualizzato legato alla comunità LGBTQ:



Per i tratti antropomorfi, si colloca in coda nella sezione delle faccine un gruppo di emoji raffiguranti altre creature fantastiche legate a miti e folklore orientale o occidentale.

Il *Red Mask Emoji* è la rappresentazione particolarmente fedele del *Goblin* giapponese, o *Tengu*, nota figura di *trickster*. L'*Ogre Emoji*, orco, o “mostro rosso”, è riconducibile all'*Oni* giapponese, entrambi simboli di malvagità⁴⁴:



⁴⁴ Cfr. Shigeru Mizuki, *Enciclopedia dei mostri giapponesi*, tr. it. Bologna, Kappalab, 2013, e, dello stesso autore, *Enciclopedia degli spiriti giapponesi*, tr. it. Bologna, Kappalab, 2014.

Si attribuisce alla tradizione folklorica britannica l’emoji del ‘diavoletto’ – *Smiling/Angry Face with Horns* –, nella denominazione originale *Imp*, rappresentato nella duplice espressione con duplice ghigno positivo e negativo:



Per la stessa origine nella magia e nel folklore, si collocano nella serie delle creature diaboliche i gatti realizzati con più espressioni equivalenti ai corrispondenti emoticon la cui iconografia risale agli *Yōkai* (妖怪), creature soprannaturali della mitologia nipponica, dotate di capacità metamorfiche, pericolose verso gli esseri umani, come il *Bakeneko* 化け猫, “gatto mostruoso”:



La rappresentazione in nove diverse espressioni amplia il set già presente nell’elenco di Shigetaka Kurita ed è riconducibile alla grafica kaomoji:



A queste figure, originariamente associate alla rappresentazione di qualità negative ora neutralizzate dalla fisionomia smiley, si uniscono pittogrammi per referenti fantasiosi, ispirati a una vasta e varia gamma di fonti, ma comunque ben note alla cultura occidentale, come il cowboy, il clown, il fantasma, i teschi, l'UFO, il virus, il robot, la zucca intagliata:



Considerato nel suo insieme, questo gruppo di emoji è inconfondibilmente legato ai simboli della festa di Halloween, orizzonte che eclissa il portato sinistro arcaico, facendo prevalere il tratto semantico ludico (“Trick or treat”), anche ispirato alla filmografia o alla cultura dei *manga comics*, quale è il caso dell'emoji *Pile of Poo*, inserito nella stessa serie e attribuito ai personaggi omologhi della serie animata *Dr. Slump* di Akira Toriyama:



In tal modo i simboli della cultura nipponica vengono riprogrammati nella chiave dei linguaggi mediatici, e a essi inglobati, in quanto modernizzati e popolarizzati sui modelli delle atmosfere macabre, ma scherzose, della notissima festa della notte di Ognissanti.

Le figure diventano, come si vede, sempre più definite, identificabili e distinte, con pittogrammi vicini all'immaginario linguistico e visivo orientato sulla cultura internazionale di massa.

Dentro questo orizzonte globale, gli emoji divengono ancora una volta i simboli tra i più vitali e considerevoli della cultura

di Internet, al cui interno essi accolgono e sintetizzano contenuti rivisitati, ma mai smarriti, delle culture mondiali.

Esperimenta

Collana di studi linguistici e letterari comparati
diretta da Marina Camboni e Patrizia Oppici

La collana intende pubblicare volumi di carattere multi- e interdisciplinare, in italiano e in altre lingue, capaci di misurarsi e dialogare con la critica internazionale, proponendo una innovativa esplorazione e trasgressione dei confini teorici, linguistici, ideologici, geografici e storici delle lingue e delle letterature moderne e contemporanee, al fine di dare un contributo originale al dibattito transnazionale sulla ridefinizione del ruolo delle discipline umanistiche nel XXI secolo.

1. *Moda e modi di vita. Figure, generi, paradigmi*, a cura di Luciana Gentilli, Patrizia Oppici, Susi Pietri, 2017
2. *L'Architecture du texte, l'architecture dans le texte*, sous la direction de Patrizia Oppici, Susi Pietri, 2018
3. *Histoire de lectures. Avec Susi*, sous la direction de Patrizia Oppici, 2021
4. *Lo snodo/la svolta. Permanenze, riemersioni e dialettica dei livelli di cultura nel testo*, a cura di Mauro de Socio, Cristina Di Maio, Maria Valeria Dominioni, Giulio Martire, 2021
5. *Sistema binario. Sulle molteplici prospettive del viaggio: dimensione reale e virtuale*, a cura di Gioele Marozzi, Federica Marti, Federica Piangerelli, 2024
6. *Il sermone puritano tra adattamenti e contaminazioni*, a cura di Giuseppe Nori, Mirella Vallone, Carla Vergaro, 2024
7. *Revivals. Studi Linguistici, Filologici, Letterari*, a cura di Giuseppe Nori, 2025

Revivals. Studi Linguistici, Filologici, Letterari

«Ogni periodo contemporaneo», afferma Roman Jakobson in *Linguistics and Poetics*, il saggio forse più famoso della sua intensa produzione statunitense, «viene vissuto nelle sue dinamiche temporali, e, d'altra parte, il metodo storico sia in poetica che in linguistica», egli specifica, «tiene conto non solo dei cambiamenti ma anche dei fattori continui, duraturi, statici».

Prendendo spunto da questo assunto teorico nonché da casi di «espansione discontinua» simili a quelli accennati dallo studioso (scoperte postume e resurrezioni, rivalutazioni ricorrenti o intermittenti, canonizzazioni e declassamenti di testi e autori), il presente volume si propone di riportare l'attenzione sul fenomeno dei *revivals* negli studi linguistici, filologici e letterari nel senso più ampio delle loro dinamiche sincroniche e diacroniche. I saggi qui raccolti ne esplorano così varie dimensioni ed estensioni nello spazio e nel tempo; operano sia sul piano paradigmatico sia sul piano sintagmatico, senza ignorare i loro ineludibili rapporti assiologici; si concentrano con diversi metodi analitici e intenti critici su casi rappresentativi: esempi di *revivals* che spaziano non solo da singoli scrittori a singole opere, ma anche da affini o distinti generi e sottogeneri letterari fino a complessi modelli linguistici e sistemi interattivi di segni della modernità multimediale.

Con contributi di: Marina Camboni, Valerio Massimo De Angelis, Cristina Di Maio, Ida Merello, Giuseppe Nori, Patrizia Oppici, Alessandra Baldoncini, Donato De Gianni, Claudio Micaelli, Maria Grazia Moroni, Carla Carotenuto, Maria Valeria Dominioni, Giuseppe Lupo, Francesca Chiusaroli, Mauro De Socio, Giulio Martire.

Car Vintage Old Rusty di Karen Arnold, rilasciata con licenza CC0 1.0 (pubblico dominio).



eum edizioni università di macerata

€ 18,00

ISSN 2532-2389

ISBN 979-12-5704-035-2



9 791257 040352