

Società e Territorio

Darsi appuntamento per un flash

Mondoinrete Da New York a Londra a Ginevra, le tecnologie digitali aiutano nell'organizzazione di eventi collettivi, improvvisi e brevissimi: i *flash mob*

Marco Faré

Ginevra, stazione Cornavin. È il 12 aprile del 2008, un sabato, e sono quasi le due del pomeriggio. La stazione di Ginevra Cornavin è piena di gente che si muove in tutte le direzioni.

Quando, sul celebre orologio delle Ffs, scattano le 14.00 esatte, la folla improvvisamente si zittisce e si ferma. Letteralmente. La gente, negli spazi della stazione, dalla hall ai corridoi che portano ai treni, non si muove più. Se ne stanno tutti lì, come delle statue. Decine di persone immobili in piedi senza parlare, senza muoversi, senza fare nulla. L'ambiente è irrealista: sembra un fermo immagine da videoregistratore. Increduli, alcuni passanti camminano tra la gente, senza capire cosa stia succedendo. Una signora chiede irritata di spostarsi. Alcune ragazze ridono.

Alle 14.05 precise, dopo 5 minuti di immobilità e di silenzio assoluto (ed è proprio il silenzio a fare più impressione), la situazione si anima di nuovo. La folla intera si sfoga con un fragoroso applauso. Poi, in pochi secondi, si disperde e tutto torna alla normalità.

Un *flash mob* è una riunione improvvisa di persone. Il termine è composto da *flash* che sottolinea la brevità dell'esperienza, e da *mob*, che indica la folla. I partecipanti si trovano in un posto stabilito precedentemente e compiono qualche atto, di solito privo di senso. Dopo pochi minuti, la riunione termina e ognuno se ne va per la sua strada. I *flash mob* non hanno connotazione politica o religiosa né hanno la pretesa di avere qualche significato. Sono azioni sostanzialmente innocue, fatte per divertirsi, per distrarsi, per vedere l'effetto che fa.

Quello di Ginevra è stato uno dei *flash mob* più riusciti, in Svizzera. Sicuramente per l'aderenza alla definizione di *flash mob*, ma è stato un successo anche dal punto di vista del numero dei partecipanti, un centinaio secondo gli organizzatori. Nessun dato ufficiale, ma i video e le fotografie che si trovano in internet confermano queste cifre.

Dietro la goliardia dei flash mob si nasconde il potere della rete fuori dalla rete

Circa due anni prima, a Londra, oltre quattromila persone si erano riunite nella stazione Victoria e avevano ballato per due ore ascoltando la musica che sentivano soltanto loro, individualmente, grazie alle cuffiette che indossavano. Chi passava assisteva a uno spettacolo ai limiti della follia: migliaia di persone che ballavano apparentemente al ritmo del silenzio.

Recentemente, a Roma, decine di persone sono entrate in un negozio di libri e dischi chiedendo titoli inesistenti. Dopo dieci minuti i partecipanti hanno salutato con un applauso il personale, ormai disorientato, e sono usciti.

Il *flash mob* di Roma ricalcava in parte il primo *flash mob* della storia, convocato da Bill Wasik nel 2003. Wasik, un giornalista di Manhattan, disse di aver voluto fare un esperimento sociale sul conformismo. Dopo il primo, ne organizzò alcuni altri, sempre a New York. Questo lo portò a studiare con at-



Un domino formato da tessere umane per il *flash mob* organizzato nel 2008 al Confederation Centre di Ginevra. (Keystone)

tenzione i fenomeni sociali virali che accadono su internet.

La rete ha un ruolo non indifferente. Il coordinamento di un *flash mob* è affidato in larga misura alle tecnologie digitali della comunicazione, in particolare alle reti sociali (come Facebook) e ai telefoni cellulari. Spesso succede che le prime indicazioni vengano diffuse attraverso il web e riportino un luogo approssimativo e un momento in cui riunirsi, oltre alle attività da svolgere. A pochi minuti dall'evento, attraverso gli sms, gli organizzatori specificano il punto preciso in cui riunirsi. I partecipanti di solito non fanno parte di un gruppo costituito in precedenza, molti di loro si incontrano per la prima volta al momento del *flash mob*.

Le tecnologie giocano un ruolo importante anche durante l'evento. Macchine fotografiche digitali, telefonini e videocamere servono a documentare quanto accade. Dopo l'evento, le testimonianze - racconti, immagini e video - trovano spazio in internet, vengono inoltrate a conoscenti e commentate nei forum. Il passaggio di contenuti dall'interno della rete all'esterno e viceversa è continuo e dimostra che, in realtà, non esiste confine.

La moda dei *flash mob* può sembrare la solita americanata. Una trovata bizzarra, un comportamento strano e divertente. Quelle cose che si trovano in internet, organizzate da qualcuno che forse cercava un po' di notorietà, forse no, e che per caso è riuscito a trovarla.

A una lettura più attenta, però, questo fenomeno è più profondo. Dimostra che non esiste un mondo dentro la rete e un mondo fuori da essa. Dimostra che le persone che usano la rete hanno una vita sociale anche fuori.

Questa idea è confermata da numerosi studi, l'ultimo dei quali è redatto dal *Pew Internet & American Life Project* e si intitola *Social Isolation and New Technology*, come internet e i telefoni cellulari influenzano le reti sociali degli americani. Secondo questo rapporto, basato su un sondaggio, la maggior parte delle attività su internet non impedisce le attività sociali nelle comunità locali e non toglie la gente dai luoghi pubblici.

E se gli esempi di *flash mob* citati sono riconducibili soltanto a goliardia, o al massimo a una forma di arte, la capacità di coordinare assembramenti fulminei è un'arma potente per la politica e la protesta. Infatti, l'uso delle tecnologie per la comunicazione anima molte manifestazioni, anche se queste

non vengono chiamate *flash mob* e neppure *smart mob* (si veda la scheda). Le manifestazioni no-global, per esempio, spesso vengono organizzate sfruttando internet e gli sms. Nel 2008, cinquecento studenti manifestarono con un sit-in a Taiwan contro i progetti di legge del governo che avrebbero limitato la libertà di espressione. Non solo l'organizzazione era passata attraverso internet, ma anche la cronaca in diretta veniva realizzata dai manifestanti equipaggiati con videotelefonini e pubblicata sui blog. E nel giugno di quest'anno, la popolazione iraniana in rivolta dopo le elezioni ha sfruttato la rete - in particolare Twitter e gli sms - per coordinare le manifestazioni di protesta, guadagnandosi l'attenzione dei media internazionali.

Smart mob e intelligenza collettiva

Il fenomeno dei *flash mob* è visto come un caso particolare del concetto di *smart mob*. Howard Rheingold è lo studioso che lo ha definito nel libro *Smart Mobs: The Next Social Revolution*. Rheingold è uno studioso, un critico, uno scrittore, un insegnante. Nato a Phoenix, Arizona, nel 1947, focalizza le sue ricerche sugli aspetti culturali, sociali e politici dei mezzi di comunicazione moderna, come internet, i telefoni cellulari e le comunità virtuali. Ha lavorato allo Xerox Park, il laboratorio che ha inventato molta della tecnologia informatica che usiamo oggi ed è parte, dagli anni Ottanta, della comunità online the Well (Whole Earth 'Lectronic Link). Oggi tiene cor-

si in giornalismo digitale e sulle comunità virtuali e i nuovi media presso le Università di Stanford e di Berkeley. Secondo Rheingold, uno *smart mob* è una forma di organizzazione sociale in grado di autostrutturarsi attraverso un comportamento intelligente mediato dalle tecnologie. Il termine *mob*, folla, ha una connotazione piuttosto negativa. Uno *smart mob*, al contrario, è una folla intelligente, un gruppo che si comporta in modo razionale in virtù dei legami sociali, che permettono alle persone di scambiarsi informazioni e di coordinarsi. In questo senso, essi sono visti come una realizzazione pratica dell'intelligenza collettiva.

Guerra all'ultimo assolo nell'universo del rock

Videogiochi Jack Black e Double Fine assieme nel gioco più visionario dell'anno

Filippo Zanoli

Eddie Riggs è un *roadie*, un addetto alla logistica del palco e della band, uno abituato a lavorare alacremente all'ombra delle luci della ribalta perché tutto fili liscio come l'olio. Una vita, la sua, fatta di fatica, poche soddisfazioni ma, soprattutto, grande professionalità e un amore viscerale per la musica rock.

Sarà proprio per via di queste sue qualità di indefesso operaio musicale che, un giorno, verrà scelto dalla metallica divinità Ormagöden per liberare l'umanità di un universo alternativo, schiava del demoniaco imperatore Doviculus. Per farlo, dovrà indossare i panni borchiatati di messia del rock, impugnare ascia e chitarra (?) e condurre gli uomini verso l'agognata libertà.

Un'idea, quella alla base di questo

Brütal Legend pubblicato da Electronic Arts, che non poteva che essere concepita e realizzata da un «folle con credenziali» come Tim Schafer. Una delle eminenze grigie del videogiochi occidentale e padre di capolavori che hanno fatto la storia: come la saga di *Monkey Island*, *Day of the Tentacle* e *Grim Fandango*.

Assieme al suo team (i talentuosi Double Fine) e grazie alla partecipazione dell'attore comico hollywoodiano Jack Black (*Tropic Thunder*, *King Kong*, *School of Rock*) che ha dato voce, movenze ed espressioni facciali al protagonista, Schafer ha probabilmente realizzato in un affresco digitale la terra promessa di qualsiasi hard rocker che si rispetti. Incontaminate distese verdi zeppe di draghi su cui sgommare con la propria *dune-buggy* truccata, angosciose paludi infestate da morti viventi, sco-

gliere di amplificatori di marca e grandi comparse nel cast: come Lemmy dei *Mötörhead* e addirittura la superstar Ozzy Osbourne.

La cura con cui gli artisti dello studio californiano hanno tratteggiato questa dimensione alternativa, fra il fantastico e il parodistico, ha veramente



dell'incredibile. La qualità del disegno dei personaggi, luoghi e ispirazioni può essere comodamente parificata, senza ingiustificati timori di inferiorità, a quella dei grandi studi dell'animazione contemporanea. La colonna sonora, rigorosamente e orgogliosamente «metallara» è un altro dei punti forti del gioco e contiene svariate decine di brani delle più blasonate band dell'hard rock più o meno stagionato.

Un vulcano di idee, quello di Schafer e della sua équipe, che esplose fragorosamente sin dai primi minuti di gioco ma poi rischia di collassare su sé stesso. Moltissimi ingredienti in un roboante calderone: esplorazioni delle splendide distese rockeggianti, combattimenti all'arma bianca, gare di assoli, sezioni di guida e addirittura battaglie campali fra eserciti.

Il gioco offre una tale quantità di situazioni diverse che finisce per peccare forse un po' di superbia e superficialità per quanto riguarda le meccaniche di gioco. Il che, risulta ancora più dissonante considerando la cura certosina dedicata alla realizzazione visivo-auditiva della terra del rock.

In definitiva, *Brütal Legend* è un videogiochi d'autore e necessita di un approccio particolare così come quando ci si cimenta con una pellicola di un regista dalla ben delineata identità e poetica. Dimostra allo stesso tempo una maturità espressiva notevole e un'ermeticità della quale il videogiochi attualmente dovrebbe sbarazzarsi. Consigliato a tutti gli amanti del videogiochi e dell'hard rock - che abbiano compiuto almeno 15 anni [PEGI 15+] - e che non hanno paura di affrontare sfide impegnative.