

ROCK&ROLL STYLE

Tempi moderni

Matteo Bittanti è uno degli autori di *Gli Anni Zero: Almanacco del decennio condensato* (pp. 320, Aa: Vv, a cura di Carlo Antonelli), il libro che uscirà per ISBN a fine novembre. In queste pagine il suo estratto condensato. Nella foto: una scena da *Il maratoneta*

OUTDOOR/OUTHERE: NIKEPLUS.COM

CORRERE PER (R)ESISTERE

NEGLI ANNI ZERO CHI SI FERMA È PERDUTO. E AL JOGGING VIENE DEDICATO PERSINO UN SOCIAL NETWORK. IL RISULTATO? CI SI ALLENA PER NON FAR SFIGURARE IL PROPRIO AVATAR DIGITALE...

TESTO Matteo Bittanti

MUOVERSI È L'IMPERATIVO categorico della generazione digitale. Più tempo passiamo di fronte agli schermi (computer, cinema, televisione, iPhone), più forte è il desiderio di recuperare la nostra corporeità. Metaforicamente, letteralmente. Non a caso, David Byrne ha appena dato alle stampe una coinvolgente apologia della bicicletta (*Bicycle Diaries*, Viking, 2009) in cui loda la locomozione. L'anno scorso Harumi Murakami, ha pubblicato un bellissimo saggio autobiografico intitolato *What I Talk About When I Talk About Running* (Vintage, 2008). Murakami traccia un convincente parallelismo tra l'arte della corsa e quella della scrittura – entrambe vengono praticate in solitudine, entrambe presuppongono una colonna sonora ad hoc, entrambe assumono il carattere della sfida.

Talento, concentrazione e resistenza, in questo ordine, rappresentano gli ingredienti fondamentali di una performance al tempo stesso fisica e mentale. La scrittura, aggiunge Murakami, è un'attività "malsana", in quanto costringe un autore a confrontarsi con le "tossine" che si annidano nella nozione stessa di umanità.

Analogamente, il jogging è una forma di autotortura che mette a dura prova la nostra perseveranza e sanità mentale. L'autolesionismo pedestre è assai diffuso, al punto che si potrebbe affermare che è diventato un proprio movimento, se mi perdonate il pessimo gioco di parole. Non una semplice attività, ma un vero e proprio dogma, un'ideologia soft che conferma tutte le teorie di Althusser e Zizek: si corre per esistere e resiste-

re, ma, soprattutto, per condividere l'esperienza con gli altri, con il risultato che l'inedita visibilità panottica della performance fisica/metafisica assume un carattere normativo.

NEL 2006, NIKE E APPLE HANNO CREATO un servizio di social network assolutamente geniale: Nike+iPod. Il sistema prevede tre componenti: hardware (un sensore con accelerometro da collocare nella propria scarpa da ginnastica e un ricevitore collegato a un lettore Apple iPod Nano, iPod Touch o iPhone 3GS), software (un programma che traduce il jogging in dati) e una community online, Nikeplus.com. Le sessioni di corsa degli utenti-cyborg vengono memorizzate sul lettore multimediale e trasferite sul sito gestito da Nike ogni volta che colleghiamo il lettore iPod al computer. Ora, Nikeplus.com non è un semplice archivio che raccoglie e illustra le performance fisiche dei corridori, ma un sofisticato servizio di social network. Gli utenti possono personalizzare gli allenamenti, mappare le corse con Google Maps, definire obiettivi individuali e collettivi. I più intraprendenti (integralisti?) formano gruppi di corsa di fantozziana memoria: ci si incontra alla tal ora nel tal luogo, per correre tutti insieme. Per quanto la prassi cooperativa sia dominante, Nikeplus prevede anche una componente competitiva, lanciandosi sfide a distanza.

Nikeplus.com ha trasformato un'attività spesso tediosa, per non dire idiota e probabilmente di destra, in una pratica che pur essendo radicata sul territorio, ha implicazioni virtuali, e viceversa. Il che conferma che, applicando una logi-

ca ludica – o ludologica – a qualsiasi attività, dallo shopping (eBay) al sesso (cfr. *The Game* di Neil Strauss), gli individui si sentono più incentivati a praticarla. In questi tre anni, la comunità è cresciuta enormemente e oggi include i workout in palestra e persino le semplici passeggiate, perché oggi anche i flaneur devono sottostare all'imperativo del personal tracking e della misurazione, in tempo reale, delle loro azioni quotidiane. Ma la killer app di Nike+ è MiniMe. Gli utenti possono crearsi il proprio avatar, un alter ego corridore. Non solo: completando le varie sfide e percorrendo sempre più miglia, il nostro "omino" vince magliette, medaglie e riconoscimenti, con il paradosso che – per lo meno nel mio caso – l'allenamento fisico è ormai funzionale al perfezionamento della controparte virtuale, anche perché il MiniMatt si mostra pubblicamente, sotto forma di widget, sul mio blog. Ma non avevo previsto gli effetti collaterali: quando non corro per qualche giorno, il piccolo bastardo mi sputana lamentando la pigrizia della sua controparte fisica. Si tratta, in altre parole, di una perfetta dimostrazione della dialettica servo-padrone hegeliana e, nel contempo, di una moderna reinterpretazione del mito del Golem: lo schiavo-avatar finisce per condizionare il mio comportamento nella vita "reale" – mi rileggo quel passaggio della *Fenomenologia dello spirito* o vado a correre? Una rapida occhiata allo stato del MiniMatt sul blog e sono già fuori, pronto a percorrere altre sei miglia per acquietare i miei innumerevoli sensi di colpa. Ormai sono subordinato al surrogato. Lo confesso: sono schiavo di un dannato Tamagotchi in mutande e maglietta.