

Prospettive Lo studioso dei mass media chiede di tornare a stupirci della natura

L'anima delle cose

Ian Bogost propone una nuova estetica: il mondo va guardato con occhi da alieni

di EVAN SELINGER

Gli alieni sono qui. Così dice Ian Bogost — studioso dei mass media di fama internazionale, game designer e professore al Georgia Institute of Technology — nel suo nuovo libro, *Alien Phenomenology, or What it's like to be a thing*. Ma nel parlare di alieni, Bogost non si riferisce ai marziani. Il suo saggio si occupa della vita segreta delle cose — grandi e piccole, high e low tech, comuni e rare, vecchie e nuove.

Bogost è preoccupato del fatto che la nostra capacità di dominare la tecnologia sia stata ottenuta a caro prezzo. Raramente guardiamo gli oggetti, i congegni e i meccanismi con un senso di ammirato stupore. Incoraggiati da potenti strumenti scientifici e da conoscenze tecniche, sopravvalutiamo con arroganza la portata regolatrice dell'attività umana.

Animalisti e ambientalisti da tempo lamentano la difficoltà di liberarsi da una visione antropocentrica. Dopo tutto si tratta di un atteggiamento che ha radici profonde, i nostri ambienti complessi sono stati realizzati per gli esseri umani, e nel confrontarci con gli altri pensiamo di doverli trattare come se avessero idee simili alle nostre, non forme mentali aliene. Per smuovere il nostro modo di vedere abituale, Bogost deve adottare misure drastiche e metodi inusuali. Tra questi, due dei suoi preferiti sono l'ontografia e la falegnameria.

L'ontografia è un modo di presentare degli oggetti in contesti e combinazioni inusuali. Bogost ha costruito su Facebook dei profili ontografici inserendo due immagini che sembrano spaesate: un'ala di pollo e un sacchetto di patatine. Non le usa per far sapere che quegli alimenti gli piacciono. E ovviamente non segue la tendenza dei social network di considerare i profili una raccolta di simpatiche foto personali. Quelle immagini raggiungono lo scopo di arrestare il nostro percorso, di frenare bruscamente il nostro andirivieni tra una pagina e l'altra.

Anche il feed di Twitter di Bogost (@ibogost) è ideato per stupire. Mentre la maggior parte di noi usa Twitter per comunicare fatti, idee, domande, giudizi o suggerimenti, i tweet di Bogost sembrano poesie dadaiste. Tra gli esempi più recenti c'è «latte non di dromedario», «torta», «gioco non di ruolo» e «non esistono due zebre uguali». Queste espressioni non hanno un significato recondito: Bogost non le collega a gusti personali o esperienze soggettive.

La stranezza continua quando Bogost si dedica alla falegnameria, che per lui significa progettare costruzioni che ci propongano una prospettiva non umana. Un esempio paradigmatico è il

«Latour Litanizer», un programma da lui realizzato che utilizza la pagina di accesso casuale API di Wikipedia per creare elenchi di cose inaspettate. Se volete provare anche voi, andate su http://www.bogost.com/blog/latour_litanizer.shtml. Quando ci ho provato io, ho ottenuto un elenco di voci disparate, tra cui «la squadra di football del 1902 dei Wisconsin Badgers, scavo (medicina), *Rogue Male* (film del 1976), 2008».

Anche se qualcuno vedrà nell'iniziativa di Bogost un modo di rilanciare l'avanguardia irrazionalista, dovremmo piuttosto considerarla la versione dell'era digitale di un'estetica diversa, simile a quella adottata da Jorge Luis Borges nella sua narrativa filosofica. Nel celebre racconto *Il linguaggio analitico di John Wilkins*, lo scrittore descrive un'enciclopedia cinese che divide gli animali in categorie che il pensiero occidentale considera assurde, come ad esempio «quelli che appartengono all'imperatore», «quelli che sono imbalsamati», «le sirene» e «quelli che tremano come se fossero pazzi».

Borges non ha inventato una tassonomia surreale per dilettarsi con parole evocative anche se casuali, o per rafforzare l'oggettività degli ideali occidentali. Al contrario, voleva che i suoi lettori provassero un senso di disorientamento. Spinti da una confusione intellettuale venata di intense emozioni, avrebbero potuto passare dal chiedersi come si possa trovare sensata l'Enciclopedia cinese al chiedersi se gli esponenti di altre culture avrebbero anch'essi trovato confusa la loro visione del mondo. Avrebbero avuto allora una grande rivelazione: i modi convenzionali di guardare le cose ci impediscono di vedere le alternative, alcune delle quali potrebbero essere più creative, produttive, o più profonde di quelle consuete.

Bogost vuole che si produca in noi una rivelazione simile. A differenza di altri critici della tecnologia, quel che lo preoccupa non è che ci siamo allontanati dalla natura, che ci siamo fatti un'idea troppo utopica delle potenzialità della tecnologia, che siamo diventati troppo dipendenti dai suoi prodotti, o che non vediamo con sufficiente apprensione il fatto che le funzioni tecnologiche sostituiscano quelle umane. Sono problemi che avrebbero senso solo se supponessimo di sapere cos'è la tecnologia e fossimo pronti a discuterne gli effetti. Ma così non è, insiste Bogost, e non potrà esserlo finché non sperimenteremo la meraviglia di vedere le cose come se fossero aliene.

(Traduzione di Maria Sepa)

© RIPRODUZIONE RISERVATA

i



L'autore

Ian Bogost (1970), insegna Digital Media e Interactive Computing al Georgia Institute of Technology di Atlanta ed è tra i fondatori di Persuasive Games. È esperto di mass media e game designer. Nell'ultimo libro, *«Alien Phenomenology, or What it's like to be a thing»* (University of Minnesota Press, pp. 166, \$ 60), propone una nuova estetica con cui guardare le cose

Gli strumenti

Due i metodi che suggerisce: l'«ontografia», che consiste nel presentare oggetti in contesti e combinazioni casuali; e la «falegnameria» vale a dire la progettazione di costruzioni in una prospettiva non umana stramba, surreale e irrazionale

