

The Game. La mappa digitale

di Paolo Vidali

A Vicenza stanno iniziando i preparativi per celebrare i 500 anni del viaggio di Pigafetta attorno al mondo. Ma, se oggi cerchiamo una mappa del nuovo mondo, non la troviamo in Bertoliana, ma in libreria. Si chiama *The Game* ed è l'ultimo libro di Alessandro Baricco (Einaudi 2018, pp. 336, euro 18). Non sto parlando metaforicamente. L'ambizione dell'ultimo saggio dello scrittore torinese è proprio fornire una mappa, una geo-storia degli ultimi quarant'anni in cui appaiono, disegnate per la prima volta, le montagne e le pianure del nostro paesaggio culturale. A dieci anni di distanza da *I barbari*, Baricco ritorna su un tema a lui caro, quello della rivoluzione antropologica prodotta dalle tecnologie. Ma con un passo nuovo, una diversa maturità, la stessa brillantezza, il consueto narcisismo.

Il libro racconta una storia e contemporaneamente la ripensa, mostra il succedersi di tecnologie e applicazioni, ma in fondo parla di come siamo cambiati, di come sta nascendo una rivoluzione culturale, alla quale in parte resistiamo, in parte ci abbandoniamo, dimentichi di quello che eravamo.

Space Invaders, il primo videogioco, è la fenditura da cui nasce il paesaggio che abitiamo, che Baricco chiama il *Game*. Dal Commodore 64 al mouse, da Internet al Web, da Google a Skype, Youtube, Facebook, Instagram, Tinder, Tripadvisor... leggendo il libro riattraversiamo un passato recente eppure oramai lontanissimo.

Ma cosa è accaduto davvero? Quale meteorite ha cambiato la nostra atmosfera?

La prima mossa si chiama digitale: suoni, testi, immagini diventano sequenze numeriche, straordinariamente complesse per noi, perfettamente digeribili dai nostri computer. Un semplice adattamento tecnico? Non esattamente. La "natura" digitale di tutta la nostra comunicazione la rende veloce, plastica, modificabile, adattabile. Sempre che ci sia un computer a farlo con noi.

E qui si colloca la seconda mossa: inventare il computer personale. Non servono stanze per calcolatori da milioni di dollari. Mondi interi prendono posto sulla nostra scrivania o nella tasca della giacca. Diventano la nostra protesi, potente, amichevole, divertente, irrinunciabile.

Infine la terza mossa, quella che nessuno poteva immaginare: collegare questi computer e farli dialogare tra loro. Il mondo digitale, mediato dai computer, abita in una rete. Ecco la rivoluzione digitale. Internet non è solo vorace circolazione di messaggi, mail, foto, documenti. E' l'infrastruttura della nostra realtà quotidiana. E' il modo con cui il nostro mondo prende una nuova forma.

Gli effetti sono sotto i nostri occhi e il più evidente è la fine delle mediazioni. La possibilità diffusa di conoscenza, accesso, espressione rende tutti in grado di farsi un'idea, affezionarsi ad essa, prendere posizione. E' la fine della critica (letteraria, musicale, cinematografica...), l'eclissi delle autorità accademiche, il tramonto dei sacerdoti a cui chiedere come agire e cosa pensare.

Cambia l'idea di esperienza, in un cammino che Baricco aveva già tracciato con *I barbari*. L'esperienza non è più compimento, pienezza, rotondità, sistema realizzato. Non serve più scavare nel profondo delle cose in cerca di un senso, di una radice, di una verità. Nel *Game* semmai vale l'idea opposta: perlustrare la superficie, seguire link, connettere mondi, sensazioni, analogie. La post-esperienza, come la chiama Baricco, è squarcio, esplorazione, dispersione, movimento. Ma soprattutto divertimento. E la radice di questa parola porterebbe lontano la nostra riflessione. Ma appunto questo è pensare fuori dal *Game*.

Sta cambiando anche l'idea di realtà. Resa digitale, smaterializzata, leggera, trasportabile, la realtà si scopre figlia di una tensione, quella tra mondo consueto e "oltremondo digitale". Il web non ci mostra le cose. Le duplica e le rigenera nel nostro computer, un po' come fa la nostra mente o il nostro linguaggio. Solo che ora linguaggio e mondo non sono più distinguibili. Mettiamo in tensione mondo quotidiano e oltremondo digitale, generando una nuova realtà, un nuovo campo da gioco.

Ci sono idee discutibili, in questo libro, come quella per cui il *Game* è un'invenzione di ingegneri capace di portarci fuori dalle tragedie del Novecento. O quella che abbia modificato il rapporto tra fatti e interpretazioni, facendo nascere una forma veloce di verità.

Eppure resta un libro denso, avvincente. Pensa una rivoluzione che siamo capaci di vivere, ma non di comprendere. Che siamo disposti a temere ma non a collocare nel solco della nostra storia culturale. Siamo presi nella rete e non riusciamo a vedere dove ci porta il nostro navigare. E' un problema di mappe, certo, ma è soprattutto una questione di rotte.

Pubblicato su Il Giornale di Vicenza il 3 dicembre 2018