



Un grupo de jóvenes juega con máquinas recreativas a principios de los ochenta. JIM RUSSELL (GETTY IMAGES)

Las herramientas que ya han cambiado el mundo

Alessandro Baricco describe minuciosamente la civilización digital y declara irreversible la muerte de las reglas de la Ilustración en este nuevo sistema que define como un “juego”

POR JUAN LUIS CEBRIÁN

Puedes intentar cambiar la cabeza de la gente, pero será una pérdida de tiempo. Cambia las herramientas que utilizan y cambiarás el mundo”. Esta frase de Stewart Brand, gurú de la contracultura *hippy* californiana, resume el mensaje esencial de Alessandro Baricco en lo que constituye una segunda entrega de su saga sobre el descubrimiento del nuevo mundo: el ultramundo de la civilización digital. En el primer volumen, *Los bárbaros*, publicado por entregas hace más de 10 años en el diario *La Repubblica* de Roma, abordaba lo que consideraba una auténtica mutación de nuestras formas de vida, caracterizada por la pérdida de la profundidad, el abandono de la cultura burguesa y el impulso del pensamiento veloz. Ahora declara consumada la nueva civilización digital, fruto de una insu-

rrECCIÓN ciudadana mundial contra los sacerdotes y las élites, de la que se deriva un nuevo sistema, lleno de contradicciones y paradojas, enormemente inestable y lábil, pero que ha de perdurar en el tiempo toda vez que ya se ha institucionalizado de alguna manera. El sistema se llama *The Game*, el juego, y no tiene ideología, ni ética ni estética, pues es solo el resultado de soluciones prácticas a problemas concretos, no de complicados conceptos ni de abstracciones mentales sobre la naturaleza. Los principios clásicos, los valores y las creencias, han sido sustituidos por los instrumentos que nos permiten crear ese ultramundo que convive, compete, se complementa y se relaciona con el mundo de antaño, hasta fusionarse con él, o destruirlo, en la nueva civilización. Consumado el proceso, todos somos mutantes de una forma u otra. Pero

permanecen amplios espacios de resistencia que reivindican la cultura del siglo XX, un periodo de la historia demonizado por Baricco hasta el extremo, e irremediable y felizmente sobrepasado.

La tesis del autor, ya antes sostenida por otros, es que la existencia de las herramientas digitales no es casual: fueron impulsadas por seguidores del movimiento *hippy*, como Brand o el propio Steve Jobs, en busca de un método para luchar contra la cultura dominante de la que renegaban. Empezaron así un viaje desde la contracultura hacia la cibercultura. Baricco lo describe minuciosamente, aunque en su detallada historia omite de algún modo los orígenes militares de Internet. Algo que se aviene mal con la versión romántica del relato.

Escritor de una sensibilidad y una erudición considerables, este ensayo del italiano es pues la crónica de ese viaje, y se puede inscribir entre los libros de aventuras de manera genuina. Como cronista que es del descubrimiento del nuevo mundo, complementa su narración con



la elaboración de mapas y estadillos. Pretende con ello clarificar al lector el desarrollo de la singladura, fijar sus efemérides y describir su topografía, aunque en los tiempos de Google Maps esa cartografía de aspecto medieval invita más a la nostalgia que al entendimiento.

El despertar de la nueva civilización, el logos creador de ella, lo identifica con los videojuegos, pero no con los sofisticados programas de entretenimiento que ahora se ofrecen, ni siquiera con la Play Station, que considera uno de los hitos de la colonización digital. El Adán

de esta nueva especie humana es la ancestral consola en cuya pantalla nos dedicábamos a derribar “marcianitos” invasores y que competía en los bares con el fútbol y los billares mecánicos. Quien tenga menos de 40 años no podrá recordar aquel primitivo instrumento electrónico con el que disparábamos, ávidos de matar a los extraterrestres; ni el toco pimpón digital donde la pelota se desplazaba con una cadencia y majestuosidad del todo analógica. Para Baricco esas antiguallas de su adolescencia, lejos de merecer la basura y el olvido, son fósiles valiosos en los que se puede identificar el ADN de la humanidad actual, una Humanidad Aumentada, según él la define. Su último desarrollo no se culminará sino cuando las nuevas élites, nativas digitales, reemplacen por completo a los restos del poder analógico que todavía se empeñan en controlar un mundo que se desvanece.

A medias entre la ciencia-ficción, la historia novelada y la tesis filosófica, en su discurso el autor se declara más bien partidario de esta aún incipiente civilización que la tecnología nos depara. En cualquier caso está ya aquí para quedarse y ha venido a trastocar los valores clásicos sobre los que se fundamentaban nuestras vidas. La experiencia se vuelve posexperiencia, en un neologismo brillante que trata de emular al posmodernismo y la posverdad. Esta última, lejos de ser denigrada, es más bien descrita como algo conatural al sistema emergente. Por una parte lo debilita, pero por otra se inscribe en la revuelta continua del individualismo de masas, otro concepto paradójico que merece atención en medio de la actual oleada de populismo. En la batalla pacífica por encabezar la colonización en curso, el iPhone sustituye a la espada y la silla frente a la computadora es el caballo en el que cabalgan los nuevos conductores. Las élites analógicas, pese a su resistencia, acabarán pereciendo y serán sustituidas —en gran medida ya es así— por los poderes emergentes que presumen, sin embargo, de su aversión al poder mismo.

Hoy las verdaderas superpotencias son los monopolios de las grandes tecnológicas, ni tan agresivos ni tan incómodos para los ciudadanos como el antiguo régimen pretende. Porque, en definitiva, para matar o para morir, las herramientas que han conseguido cambiar el mundo son antes que nada divertidas. La vida se resume en un juego y el juego (*The Game*) es en realidad el corazón mismo del sistema, en el que perecen las reglas de la Ilustración. Se trata, eso sí, de un sistema muy inestable “en el que nos vemos obligados a vivir con verdades quebradizas, siempre en movimiento, condenadas a un territorio tortuoso”. Porque a la espera de la inteligencia artificial aplicada a nuestras vidas, y de la computación cuántica, todavía andamos debatiéndonos en lo que no es más que la prehistoria de la nueva civilización.

“Las élites analógicas, pese a su resistencia, perecerán y serán sustituidas por los poderes tecnológicos emergentes”

'The Game'. Alessandro Baricco. Traducción de Xavier González Rovira. Anagrama, 2019. 328 páginas. 20,90 euros.