



Alessandro Baricco en la azotea de La Pedrera

LLIBERT TEIXIDÓ

Ensayo Baricco explica las nuevas normas del juego en la sociedad posmoderna y reflexiona acerca de cómo se ha construido el nuevo mundo

Contra los apocalípticos

JORGE CARRIÓN

The Game es –según el novelista italiano, agitador cultural y líder de la escuela Holden de Turín Alessandro Baricco– el nuevo mundo en que vivimos. Un mundo caracterizado por la omnipresencia de los teléfonos móviles y de las redes sociales; por el surfear por un sistema complejo de superficies interconectadas; por la decadencia de los intermediarios y de las jerarquías. Un mundo donde el hombre dialoga constantemente con las máquinas a través de pantallas y de teclados. Un mundo que fue configurado a finales del siglo pasado a través de los videojuegos, porque su esencia es lúdica e interactiva y no obstante revolucionaria.

Buena parte del nuevo ensayo de Baricco es una genealogía de esa nueva realidad, basada en una excavación arqueológica de objetos y de discursos. Su recorrido comienza en 1978, con el lanzamiento del videojuego *Space Invaders*, y llega hasta

AlphaGo (el programa de inteligencia artificial que juega algo mejor que los humanos). El arco temporal se inicia con la mutación de la máquina del millón –el fútbol en una etapa anterior de la evolución– en videojuego; una mutación que en los años siguientes se expandiría hasta significar el tránsito entre lo analógico y lo digital. Y se cierra con el advenimiento de los algoritmos inteligentes de nuestros días. Entre ambos momentos el escritor destaca la presentación que Steve Jobs hizo en 2007 del primer iPhone, cuando el rostro más visible del cambio de paradigma hizo énfasis en la usabilidad, la sencillez, la diversión que asociaba con su histórico invento.

La digitalización del mundo y la interconexión de todos los ordenadores ha dado lugar a una nueva civilización, a un nuevo formato de lo real, a una nueva filosofía y una nueva ética y una nueva forma de lidiar con el día a día: el Game. Un sinónimo del siglo XXI y el resultado de la huida

–a través de la pura intuición– de un grupo de antiguos hippies y de nuevos tecnólogos, en la California del último cuarto del siglo pasado. El rechazo de los horrores del siglo XX –según Baricco– les llevó al rechazo de sus valores también. El de la solidez, la profundidad o la lentitud, defendidos por iglesias y autoridades políticas y académicas, que también se han vuelto anacrónicas.

En el centro de ese ecosistema el escritor italiano sitúa el concepto de *storytelling*, que define como “cualquier diseño capaz de darle a un hecho el perfil aerodinámico necesario para ponerse en movimiento”. Es decir, para que tu discurso, para que tus textos sobrevivan y circulen y sean visibles en nuestros días, debes “trabajar duro hasta que tengan un perfil que penetre en el aire de la sensibilidad co-

Los videojuegos y las redes sociales van a coexistir con los libros y las exposiciones en perpetua hibridación

lectiva” y pueda “rodar en el Game”.

Al hacer énfasis en su forma y no en su contenido, el autor de *Seda* constata que la vigencia de los archivos y de los textos, su capacidad de influir, depende mucho menos ahora de su precisión, de su capacidad de sobrevivir a la verificación: “En el Game, debido a su baja densidad, el dinamismo de las verdades se ha hecho más importante que la exacti-

tud”. Por eso las humanidades deben encontrar estrategias para seguir siendo válidas en ese panorama inédito y posverdadero.

Por suerte en el siglo XXI las grandes plataformas (Amazon, Spotify, Netflix, HBO, YouTube) están incluyendo en su oferta –y en su negocio– los objetos culturales que han definido la modernidad, de modo que las letras siguen conservando un formato y una fuerza que les permite influir y moldear. El nuevo mundo no es de exclusión, sino de convivencia. Los videojuegos y las redes sociales y las series de televisión van a coexistir con los libros, las exposiciones y las películas. En perpetua hibridación.

Si en *Los bárbaros*, que se publicó hace diez años, Baricco radiografiaba la gran mutación a través del fútbol, el vino, el mundo editorial y Google; en *The Game* lo hace a través de la evolución de las herramientas, de los dispositivos. El resultado es igualmente brillante. En ambos casos se trata de trabajar la materia del libro (un estilo –tal vez excesivamente– desenfadado, múltiples niveles de lectura, resúmenes constantes, uso de destacados, inclusión de visualizaciones conceptuales) para que sea válido en su disección de una realidad cada vez más digital. El volumen es bilingüe y anfíbio. Se trata, sin duda, de una excelente y amena introducción a las nuevas reglas del juego. |

Alessandro Baricco
The Game

ANAGRAMA. TRADUCCIÓN: XAVIER GONZÁLEZ ROVIRA.
331 PÁGINAS. 20,95 EUROS