

“THE GAME” DI ALESSANDRO BARICCO: UN LIBRO EPOCALE SULLA NOSTRA EPOCA (giugno 2020)

Questo libro di Alessandro Baricco approfondisce un tema già affrontato in modo molto affascinante nel saggio del 2006 “I barbari”, su cui scrissi una recensione che trovate tra i Pezzidimente sul mio sito web.

L’argomento è la tecnologia che ci portiamo appresso (o è lei che ci porta in giro?) e come essa abbia, con straordinaria, impensabile rapidità, cambiato il nostro modo di lavorare, intrattenerci, divertirci, comunicare, informarci, amare, rapportarci con gli amici, vivere le nostre giornate e perfino di pensare. L’approccio di Baricco è (apparentemente) quello dello studioso. Egli infatti, essendo interessato a capire lo svolgimento impetuoso e travolgente dei suddetti cambiamenti, si è messo a raccogliere documentazione, come fa qualsiasi ricercatore scientifico. Così ha cominciato a tracciare delle mappe del nuovo mondo, l’**OLTREMONDO**, il mondo digitale, all’inizio quasi una chimera, un’entità fantastica di cui si favoleggiava dai tempi di ARPANET la prima rete diffusa di computer (nel 1969), fino al primo sito web creato da Tim Berners Lee (nel 1990). In questa entità, il web, oggi passa gran parte del nostro lavoro, della nostra vita pubblica e privata, ricreata in copia conforme (spesso leggermente abbellita rispetto all’originale) per mezzo di un tracciato lunghissimo ed invisibile di uno e di zero combinati in milioni di modi differenti. L’**OLTREMONDO** è la copia del mondo smaterializzata dunque, dove tutto è più rapido e più facile, quasi come in un gioco, **THE GAME**, appunto. Si può copiare un libro per un amico in Australia in pochi secondi e consegnarglielo con un click, conversare in videochiamata gratis con lo zio d’America, che prima era lontano ed inafferrabile come un personaggio da leggenda; chiacchierare contemporaneamente con più persone sparse in varie città, organizzare concerti con musicisti situati in diverse parti del mondo, che suonano contemporaneamente; tenere lezione a decine di studenti, costretti a casa da una pandemia e sparsi in località diverse e lontane. Ma non sono queste performance prodigiose che più contano, bensì quelle che quotidianamente hanno trasformato e continuano a trasformare la nostra vita. Ecco il vero interesse di Baricco, che non è uno scienziato ma uno scrittore: capire come l’**INSURREZIONE** digitale abbia influito e influisca sulla struttura essenziale e profonda del nostro stare al mondo e sul nostro tentativo di dare un senso alla nostra breve permanenza quaggiù.

La seconda parola chiave (dopo il titolo) per interpretare questo libro interessante e dotato, malgrado le apparenze, di ammirevoli qualità artistiche, è proprio **INSURREZIONE**. Baricco la usa volutamente al posto del più usuale **RIVOLUZIONE (DIGITALE)**, per mettere in risalto maggiormente le mire “insurrezionali” di chi ha intenzionalmente innescato il cambiamento delle vite di miliardi di persone sul pianeta. Traccia un percorso che individua rapporti di amicizia e comunanza di ideali all’interno di un certo numero di protagonisti. La famosa frase-testamento di Steve Jobs pronunciata ai laureandi della Stanford University di San Francisco “Stay hungry, stay foolish” è un evidente anello di congiunzione con Stewart Brand, che l’aveva messa in un suo libro, una sorta di “bibbia” per hippie e alternativi che si opponevano alla marcia trionfale del capitalismo, del consumismo, dei nazionalismi che hanno trasformato il novecento, il “Secolo breve”, in un incubo di guerre, genocidi, armamenti talmente distruttivi da poter porre fine alla vita umana sulla terra. Stewart Brand, come Jobs, era un esponente della **CONTROCULTURA CALIFORNIANA**, un biologo ed informatico hippie che teorizzò per primo l’**INSURREZIONE DIGITALE**, come processo di liberazione e di rivolta collettiva. E’ molto significativa una sua frase, che è tutto un programma: “Puoi provare a cambiare la testa della gente, ma stai solo perdendo tempo.

Cambia gli strumenti che hanno in mano, e cambierai il mondo". E' proprio ciò che è successo.

Come ciascuno di noi sa, questa INSURREZIONE è ampiamente intrecciata col BUSINESS informatico e gli hippie e i sognatori della Silicon Valley sono diventati, spesso molto giovani, tra gli uomini più ricchi del pianeta. Ciò nondimeno, la dimensione rivoluzionaria rimane in alcuni cambiamenti che sono innegabili e sotto gli occhi di tutti. Le idee e le informazioni oggi viaggiano istantaneamente per tutto il globo, così come le denunce delle ingiustizie e tanti contenuti culturali ed artistici che prima erano appannaggio di un numero di persone infinitamente più ristretto. La musica è gratis, la conoscenza è gratis ed a disposizione di tutti (e controllata, gestita e diffusa da tutti, in base alle proprie competenze, come il caso di WIKIPEDIA). La stessa rete del World Wide Web è stata "regalata" dal suo inventore, Tim Berners Lee, a tutti i fruitori presenti e futuri, avendo egli rinunciato a brevettare la sua scoperta. E poi, chi non è mai entrato in un FORUM, per chiedere gratuitamente un determinato consiglio? Chi non ha mai visto un video TUTORIAL, senza dover pagare nulla, per istruirsi sul funzionamento di qualche apparecchio o applicazione?

La terza parola chiave che ci aiuta ad addentrarci in questo libro-mondo che è THE GAME è MENTE. Seguendo il discorso che si dipana intorno a questa parola, incontriamo tante frasi rivelatrici. Una delle più significative mi pare questa: "Intuiamo in una rivoluzione minore, perché tecnologica, il passo di una rivoluzione maggiore, MENTALE". E qui, collegandosi alle suggestioni già presenti ne "I Barbari", Baricco non si riferisce solo al diffondersi libero ed inarrestabile di informazioni, opinioni, diritti. Si riferisce, ed è questo, mi pare, l'aspetto più affascinante del libro, al nostro stesso modo di pensare. Abituati a scavare per vite intere, cercando il senso dell'esistenza in profondità, servendoci di acquisizioni accumulate di generazione in generazione da parte di élite e caste "sacerdotali" della cultura e dell'arte, ora godiamo dell'ebbrezza di avere tutta la conoscenza e la complessità del mondo a portata di dito. "Surfiamo" orizzontalmente come la nostra mente è già naturalmente portata a fare, quando lasciata libera di spaziare, aprendo un collegamento dopo l'altro, un *link* dopo l'altro, senza apparenti limiti a ciò che potremmo conoscere, scoprire, capire. E questo OLTREMONDO ci rapisce e ci porta con sé, sembra distoglierci dalla dimensione di profondità che eravamo abituati a cercare, con la mediazione delle citate élite e caste, ma siamo noi, o meglio sono coloro che lo hanno immaginato e poi creato per noi, che lo hanno reso possibile. Non siamo prigionieri di una distopia, bensì artefici di un'avventura inedita. La nostra potenzialità di vita appare perlomeno raddoppiata. "Il web offre agli umani una versione compressa del mondo (...), un secondo cuore che pompa realtà accanto al mondo fisico". E tutti ci lasciamo trascinare nelle avventure offerte dall'esperienza moltiplicata possibile nell'OLTREMONDO digitale, c'è tanta vita lì dentro, c'è anche l'anima del mondo, a saperla cercare. E ci entriamo, ci siamo dentro, senza nemmeno accorgercene, spesso, perché la POST-ESPERIENZA, cioè l'esperienza com'è diventata nell'OLTREMONDO digitale, è talmente veloce da non lasciarci il tempo di pensare nella vecchia maniera. C'è troppa vita da sperimentare, troppo spirito umano da assorbire, troppa esaltante bellezza da assaporare.

Se alla fine de "I Barbari" non ero ancora stato convinto dall'ottimismo di Baricco in merito al GAME, questo suo affascinante, geniale affresco tecnologico, mentale e spirituale della nostra epoca mi ha galvanizzato. Sono convinto che non possa non succedere a chiunque legga questo libro. Le intuizioni profonde, il pensiero libero e potente, la sconfinata cultura di Baricco, con la semplicità di un gioco, mi hanno mostrato che ha ragione.

"Quando non riesci a distinguere la linea di confine tra il mondo e l'OLTREMONDO, allora sei nel GAME", afferma ad un certo punto l'autore torinese. Alzi la mano chi non si trova

spesso in questa condizione, o chi vorrebbe restarne escluso. Volenti o nolenti, siamo entrati nel GAME ed è una bella e complessa emozione sfrecciarvi dentro alla velocità del pensiero, anzi, ancora più veloce, alla velocità del POST-PENSIERO. L'importante è continuare a tenere le mani sul volante, e viaggiare lucidi.

Marcello Nicodemo