

POR JOSÉ ANTONIO VIDAL CASTAÑO

■ En 1962, el estadounidense Thomas S. Khun desde la óptica de la Filosofía de la ciencia publicó *La estructura de las revoluciones científicas*, sólido trabajo que influyó en la consideración dada a los avances científicos y a las nuevas tecnologías. Khun estableció que estos avances, más que basarse en el progreso o la evolución, estaban motivados por una revolución (choque de lo viejo contra lo nuevo) y un cambio de paradigma. ¿Y qué es un paradigma? Algo así como una nueva teoría o modelo. Un nuevo camino a seguir opuesto al que era dominante hasta entonces.

El turinés Alessandro Baricco (1958) a quién comencé a leer por su «historia» de pasión y erotismo contenida en su novela *Seda*, publicada en 1966, posee talento polifacético: periodista, crítico musical, dramaturgo y cineasta, novelista de éxito (llevado al cine) y ensayista. Títulos como *Next* (2002) sobre la globalización, y *Los bárbaros. Ensayos sobre la mutación* (2008) son exponentes de mérito de esta última faceta.

Con *The Game* se adentra en el proceloso mundo actual para trazar una cartografía de la revolución digital en la que estamos inmersos a través de un «ultramundo virtual», un «enorme acueducto» creado para poner en circulación: informaciones personales (mails, etc.), mercancías (Amazon, ebay, videojuegos...) o mapas del propio acueducto cada vez más sencillo de usar pero más complejo en sus prestaciones y penetraciones (Yahoo, Google, Wikipedia, digitalizaciones, etc.). Las herramientas puestas a nuestra disposición en el entramado de Internet (palabra ya obsoleta), sus efectos y derivaciones tras la invasiva aceptación de dispositivos como iPhone, redes sociales y Apps o aplicaciones, son incalculables e infinitas... Van conformando la «nueva civilización», el nuevo paradigma de la Inteligencia Artificial.

Un mundo, nuevo y «sencillo», como lo define Steve Jobs (uno de sus talentosos creadores, ex directivo de Apple y de la Disney). Un cosmos diferente surgido de «la posexperiencia» que dispondrá de nuevas élites impuestas en el dominio de las herramientas que genera. Baricco lo llama *El Juego (Game)* pues es concebido y presentado como tal, sencillo y divertido. Sin embargo, será cada vez más complicado eludirlo. A buen seguro generará su propio orden y concierto a expensas de nuestro desconcierto. Nadie, al parecer, podrá garantizar su validez y veracidad moral (menos al viejo estilo) puesto que desconocemos su nueva escala de valores que están en período de formación y que, pese a quién pese, se irán afirmando.

El paquete global de herramientas digitales no cesa de crecer y simplificarse sin dejar de complejizarse. Baricco subraya que nació como un videojuego entre los años ochenta y noventa del siglo pasado, si, de ese denostado, cruento e incivil siglo XX. Se llamaba los Space Invaders, inventado por un ingeniero japonés para entretener ocios solitarios y retos personales que tal vez, sin proponérselo, iniciaron el camino hacia los «individualismos de masas»... Su práctica no requiere riesgo ni mayor esfuerzo físico. Tan solo la perfecta conjunción del cuerpo con el teclado y la pantalla... procuradoras de la felicidad que proporcionan una victoria programada de antemano...

Todo el sistema, es un placentero juego donde acoplar cuerpo-teclado-pantalla. ¿Y la mente?



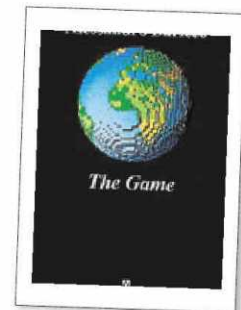
El escritor italiano Alessandro Baricco. EFE/QUIQUE GARCÍA

El nuevo paradigma digital

Todo el sistema es un placentero juego donde acoplar cuerpo-teclado-pantalla. ¿Y la mente?

No parece aconsejable ignorar la revolución digital en cuyo devenir nos encontramos, ni seguir (como se decía) mirando los toros desde la barrera, para limitarse a colgar fotos en redes por toda respuesta o comentario, aunque son multitud quienes lo hacen. La pasividad no nos pondrá a sal-

vo de insidias o ataques destructivos; tampoco de que se sigan recopilando y vendiendo nuestra identidad, completa o troceada, a voluntad de corporaciones opacas dueñas de tales herramientas. Tampoco debemos contribuir a crear perfiles falsos o dar cancha a *fake-news*, insultos y demás



ALESSANDRO BARICCO

The Game

TRAD. XAVIER GONZÁLEZ ROVIR. ANAGRAMA.

COL. ARGUMENTOS, 2019 331 PGS., 20,90 €

despropósitos... Está mal visto y además no existe defensa posible. Pero... el Juego nos seduce y vence, nos movemos a gusto en Él, «vibramos» con Él como si buena parte de nuestro cuerpo, acoplado a sus teclados y pantallas, fuese una parte del mismo.

Un libro, pues, a leer con lápiz afilado al lado, para subrayar y tomar notas, para ¿apuntar posibles salidas? Me temo que los encantos del Spotify o del nuevo Alpha-GO, miles de veces más complicado que el ajedrez y donde las posibilidades de ganar a la máquina se consideran bajo cero, nos puedan... Están avisados.