ALESSANDRO BARICCO

THE GAME

EINAUDI
STILE LIBERO BIG

Alessandro Baricco

The Game

Giulio Einaudi editore

The Game

A. Username
Password

B. Play

1978 La vertebra zero

1981-1998 Dal *Commodore 64* a *Google*
L'epoca classica
Commentari all'epoca classica
1. Tramonto delle mediazioni
2. Smaterializzazione
3. Umanità aumentata
4. Oltremondo
5. Webing
6. Macchine
7. Movimento
Mappa Mundi 1

1999-2007 Da *Napster* all'*iPhone*
La colonizzazione
Commentari all'epoca della colonizzazione
1. The Game
2. Superficialità
3. La prima guerra di resistenza
4. Post-esperienza
5. Sgomento
6. Homeland
7. Post-esperienza di sé
Mappa Mundi 2

2008-2016 Dalle *App* ad *AlphaGo*
The Game
Commentari all'epoca del Game
1. Individualismo di massa

2. Nuove élite
3. Episodiche scorrerie politiche
4. La riscoperta del tutto
5. La seconda guerra di resistenza
Mappa Mundi 3

C. Maps — Sette percorsi tematici

D. Level Up
1. Stelle comete
Quel che resta della verità
2. Altri oltremondo
Quel che resta dell'arte
3. Contemporary Humanities
Quel che resta da fare

The Game

A Carlo, Oscar e Andrea.
Ai sette saggi.
A chi ogni giorno inventa la Scuola Holden.
Questa lezione è per voi.

▸ Username
Password

Play

Maps

Level Up

Username

Una decina di anni fa ho scritto un libro che si intitolava *I barbari*. A quei tempi accadeva a molte persone normali, e a quasi tutte quelle che avevano studiato, di ritrovarsi a denunciare un fatto sconcertante: alcuni dei gesti piú alti, belli e dotati di senso che gli umani avessero messo a punto in secoli di applicazione stavano perdendo ciò che avevano di piú prezioso, scivolando apparentemente verso un fare disattento e semplicistico. Che si trattasse di mangiare, studiare, divertirsi, viaggiare o scopare, cambiava poco: gli umani sembravano aver disimparato a fare tutte quelle cose in bel modo, con la dovuta attenzione e con la cura sapiente che avevano imparato dai loro padri. Si sarebbe detto che preferissero tirarle via velocemente e in modo superficiale.

Un particolare sconcerto era dettato dalla quotidiana osservazione dei figli: li si scorgeva preda di un'inspiegabile retromarcia genetica a causa della quale invece che migliorare la specie sembravano con tutta evidenza perpetrarne una misteriosa involuzione. Incapaci di concentrarsi, dispersi in uno sterile multitasking, sempre attaccati a qualche computer, vagavano sulla crosta delle cose senza scopo apparente che non fosse quello di limitare l'eventualità di una pena. Nel loro illeggibile andare per il mondo si intuiva l'annuncio di una qualche crisi e si credeva di scorgere l'imminenza di una apocalisse culturale.

Fu un periodo seccante. L'esercizio dell'intelligenza parve per un attimo risolversi completamente nell'abilità a denunciare il declino di questo e di quello. Si passava il tempo a difendere cose che stavano franando. Gente assennata poteva trovarsi a firmare, senza alcun senso del ridicolo, manifesti in difesa delle vecchie latterie o del congiuntivo. Ci si sentiva migliori ogni volta che si riusciva a difendere qualcosa e a evitare che il vento del tempo lo portasse via. Dall'obbligo del futuro, i piú si sentivano legittimamente sollevati: c'era l'urgenza di salvare il passato.

Devo aggiungere che uno straccio di spiegazione, a tutto quel franare di civiltà, si credeva di averlo: la faccenda non era chiarissima, ma sicuramente ci dovevano entrare la rivoluzione digitale (tutti quei computer) e la globalizzazione (tutti quei mercanti). Nell'incubatrice di quelle due forze irresistibili, era evidentemente maturata una tipologia di umani di cui non si capivano le ambizioni, si ignorava la lingua, non si condividevano i gusti e si deprecavano i modi: *barbari*, per usare un termine che già altre volte, nella nostra storia di dominatori del pianeta, ci era servito per riassumere la diversità seccante di gente che non riuscivamo a capire né a domare.

L'istinto era quello di fermarli. Il pregiudizio, diffuso, quello che fossero dei distruttori punto e basta.

Mah, pensavo.

E infatti, poi, scrissi quel libro, e lo feci per chiarire a me stesso e agli altri il fatto che con ogni probabilità quella a cui stavamo assistendo non era un'invasione di barbari che stavano spazzando via la nostra raffinata civiltà, ma una mutazione che riguardava tutti e che avrebbe generato in tempi brevi una civiltà nuova, in qualche modo migliore di quella in cui eravamo cresciuti. Ero convinto che non si trattasse di un'invasione rovinosa, ma di un'astuta mutazione. Una conversione collettiva a nuove tecniche di sopravvivenza. Una virata strategica geniale. Pensavo a quelle virate spettacolari a cui abbiamo dato nomi come Umanesimo, Illuminismo, Romanticismo, ed ero convinto che stavamo vivendo un analogo, formidabile, cambio di paradigma. Stavamo facendo ruotare i nostri principî di centottanta gradi, come avevamo fatto in quelle circostanze storiche poi diventate memorabili. Non bisognava aver paura, sarebbe andato tutto bene. Per quanto potesse parere sorprendente, avremmo presto trovato una buona ragione per rinunciare serenamente alle vecchie latterie e, al limite, al congiuntivo.

Non era sciocco ottimismo, come piú volte ho cercato di spiegare: per me era realismo puro e semplice. Quando la gente crede di intravedere il degrado culturale in un sedicenne che non usa piú il congiuntivo, senza però registrare che in compenso quel ragazzo ha visto trenta volte i film che alla stessa età aveva visto suo padre, non sono io l'ottimista, sono loro che sono distratti. Quando il radar degli intellettuali inquadra la stupidità senza scampo del libro finito primo in classifica e ne deduce una catastrofe culturale, io cerco di

attenermi ai fatti e quindi finisco per ricordarmi che chi ha portato quel libro là sopra è un tipo di pubblico che, solo sessanta anni prima, non solo non comprava libri ma era *analfabeta*: il passo in avanti è evidente. In un paesaggio del genere, non è facile stabilire con chiarezza chi sta raccontando favole: se io, col mio pignolo realismo, o loro, con quella poetica propensione al fantasy catastrofista.

Mentre perdevamo tempo a discuterne, altri umani, per lo piú dislocati in California, e per lo piú appartenenti a un'élite abbastanza inappariscente, molto pragmatica e dotata di un certo istinto al business, stavano cambiando il mondo, e lo facevano TECNICAMENTE, senza spiegare che progetto di umanità avessero in mente, e forse senza sapere quali conseguenze tutto ciò avrebbe avuto sui nostri cervelli e i nostri sentimenti. Sulle latterie e il congiuntivo non nutrivano alcuna opinione: dalla difesa del passato, infatti, si sentivano legittimamente sollevati. C'era l'urgenza di inventare il futuro.

> Mi è accaduto di comprendere, poi, con inspiegabile ritardo, che il paradigma del declino rappresenta per moltissimi umani uno scenario confortevole, un campo da gioco gradito. Non parlo delle tragedie, né delle catastrofi – che sono, al contrario, l'habitat preferito di certe minoranze composte da gente insolitamente smart. Parlo di qualcosa di piú sfumato: per quanto possa sembrare assurdo, siamo per lo piú animali che depongono le uova là dove possono contare su UN QUALCHE ELEGANTE E LENTO DECLINO. D'altronde va considerato che il piano inclinato di una moderata sventura sembra particolarmente congeniale al tipo piú diffuso di intelligenza: quella capace di sofferenza, ostinata nel passo, paziente piú che fantasiosa, sostanzialmente conservativa. Poiché le riesce piú facile percepire il mondo quando il mondo procede a un velocità misurata, lo rallenta; poiché in generale le è piú congeniale il gioco di difesa, dà il meglio in presenza di nemici e catastrofi incombenti; poiché in generale non ha predisposizione per il gioco d'attacco, teme il futuro.
>
> Cosí, potendo, gli umani tendono a evitare un'esposizione troppo prolungata al campo aperto dell'invenzione, riportando le loro tribú, tutte le volte che possono, alla partita piú adatta alle loro capacità, cioè la salvaguardia della memoria. Al riparo delle cose da salvare, ci riposiamo, deponiamo le uova, e alleviamo i tempi futuri, rimandando piú possibile il prossimo attacco di fame che ci spingerà fuori dalle tane.

In ogni caso alla fine ho deciso di scrivere quel libro, e di fatto l'ho scritto, a

puntate, su un quotidiano: un modo che mi sembrava splendidamente barbaro. Pensavo di intitolarlo *La mutazione*. Ma il direttore del quotidiano – un genio, nel suo genere – stette a lungo ad osservare quel titolo e poi disse semplicemente «No. È molto meglio *I barbari*».

Alle volte ho un buon carattere: lo intitolai *I barbari*.

Aggiunsi un sottotitolo: *Saggio sulla mutazione*.

E via.

La prima cosa che successe, mi prese di sorpresa: facevo un sacco di fatica a convincere la gente che non era un libro CONTRO i barbari. Avevano talmente voglia di sentirsi dire in modo convincente e brillante che tutto stava franando e la colpa era di QUELLI LÀ, che appena vedevano quel titolo si mettevano in una certa modalità mentale per cui, qualsiasi cosa leggessero, leggevano che tutto stava franando e la colpa era di QUELLI LÀ.

Giuro.

Avevo un bel ripetere che i barbari, come spiegava il libro, non esistono, siamo noi, tutti, che stiamo cambiando, e in modo spettacolare: venivano a ringraziarmi perché avevo denunciato lo scempio che QUELLI LÀ stavano perpetrando. Probabilmente avrei dovuto scegliere come titolo *Viva i barbari*, ma non è neanche detto che sarebbe bastato. Se uno sta deponendo le sue uova bello tranquillo nella tana delle sue cose da salvare, al riparo sotto la coltre tiepida di un bel declino, non è che riesci facilmente a portarlo via da lí. L'inerzia collettiva piegava verso la compiaciuta denuncia di una qualche apocalisse in arrivo, destinata a soffocare l'anima bella del mondo: e invertire il corso di quei pensieri era tremendamente difficile, a volte impossibile.

Da allora è passata una decina d'anni ed ecco che sono in grado di citare una cosa che nel frattempo mi ha piuttosto rasserenato: la narrazione collettiva è cambiata, la tribú è uscita dalle tane, e oggi sono rimasti in pochi a spiegarsi quel che sta accadendo con la favola di alcuni barbari che stanno mettendo a fuoco le nostre fortezze galvanizzati da un manipolo di mercanti che mirano al bottino. Oggi la maggioranza degli umani occidentali ha accettato il fatto che sta vivendo una sorta di rivoluzione – sicuramente tecnologica, forse mentale – che è destinata a cambiare quasi tutti i suoi gesti, e probabilmente anche le sue priorità, e in definitiva l'idea stessa di cosa debba essere l'esperienza. Forse ne teme le conseguenze, forse la capisce

poco, ma ha ormai pochi dubbi sul fatto che sia una rivoluzione necessaria e irreversibile, e che sia stata intrapresa nel tentativo di correggere degli errori che ci erano costati cari. Cosí l'ha assunta come un compito, come una sfida. Non di rado crede che ci condurrà a un mondo migliore. Al riparo, sotto l'ombrello della narrazione del declino, stanno ancora in molti, ma, come in una sorta di clessidra, tendono a scivolare uno a uno nella strettoia delle loro paure e a raggiungere gli altri dall'altra parte del tempo.

Cos'è successo, qualcuno si chiederà, per farci cambiare idea in cosí pochi anni, e portarci ad accettare l'idea di una rivoluzione su cui ci stiamo giocando tutto?

Non ho una risposta precisa, ma ho una breve lista di cose che vent'anni fa non esistevano e adesso sí:

- ☐ WIKIPEDIA
- ☐ FACEBOOK
- ☐ SKYPE
- ☐ YOUTUBE
- ☐ SPOTIFY
- ☐ NETFLIX
- ☐ TWITTER
- ☐ YOUPORN
- ☐ AIRBNB
- ☐ IPHONE
- ☐ INSTAGRAM
- ☐ UBER
- ☐ WHATSAPP
- ☐ TINDER
- ☐ TRIPADVISOR
- ☐ PINTEREST

Se non avete di meglio da fare, mettete una di fianco a quelle a cui, ogni giorno, dedicate una parte non insignificante del vostro tempo.

Tantine, eh? C'è da chiedersi come diavolo facevamo a occupare le nostre giornate, prima.

Facevamo puzzle delle Alpi svizzere?

Questa lista insegna molte cose, ma una è quella da registrare qui: in vent'anni la rivoluzione è andata ad annidarsi nella normalità – nei gesti semplici, nella vita quotidiana, nella nostra gestione di desideri e paure. A quel livello di penetrazione, negarne l'esistenza è da idioti ma anche presentarla come una metamorfosi imposta dall'alto e dalle forze del male inizia a diventare piuttosto arduo. Di fatto, ci rendiamo conto che nelle consuetudini piú elementari del nostro vivere quotidiano ci muoviamo con mosse fisiche e mentali che solo vent'anni fa avremmo a mala pena accettato in nuove generazioni di cui non capivamo il senso e denunciavamo il degrado. Cosa è successo? Siamo stati conquistati? Qualcuno ci ha imposto un modello di vita che non ci appartiene?

Sarebbe scorretto rispondere di sí. Qualcuno ce l'ha PROPOSTO, se mai, e noi ogni giorno torniamo ad accettare quell'invito, imprimendo al nostro stare al mondo una precisa torsione rispetto al passato: in virtú di essa abbiamo acquisito una postura mentale che vent'anni fa poteva ancora sembrarci grottesca, deforme e barbarica, e che ora è, stando ai fatti, il nostro modo di stare comodi, vivi e perfino *eleganti* nella corrente della vita quotidiana. L'impressione di essere stati invasi si è dissolta, e ora prevale la sensazione di esserci sporti al di là del mondo conosciuto, e di aver iniziato a colonizzare zone di noi stessi che non avevamo mai esplorato e in parte neanche ancora generato. L'idea di UN'UMANITÀ AUMENTATA ha iniziato a farsi strada e l'idea di farne parte è risultata piú avvincente di quanto paurosa non fosse, in partenza, l'eventualità di esservi deportati. Cosí abbiamo finito per concederci a una mutazione di cui per un certo tempo abbiamo apertamente negato l'esistenza – abbiamo destinato la nostra intelligenza a usarla piuttosto che a boicottarla. Annoto che la cosa ci ha portato, tra l'altro, a considerare la chiusura delle vecchie latterie nulla piú che un inevitabile effetto collaterale. In un tempo molto veloce ci siamo messi ad aprire locali che sono *citazioni di vecchie latterie*: è il nostro modo di dire addio al passato, metabolizzandolo.

Non si dica che non siamo tipi geniali.

Dunque abbiamo messo a fuoco la faccenda, e corretto alcuni svarioni della prima ora. Adesso sappiamo che è una rivoluzione, e siamo disposti a credere

che sia il frutto di una creazione collettiva – addirittura di una RIVENDICAZIONE collettiva – e non una degenerazione imprevista del sistema o il piano diabolico di qualche genio del male. Stiamo vivendo un futuro che abbiamo estorto al passato, che ci spetta, e che abbiamo fortemente voluto. Questo mondo nuovo è il nostro – è nostra questa rivoluzione.

Bene.

Ora occorre concentrarsi su un punto quanto meno interessante: È UN MONDO CHE NON SAPREMMO SPIEGARE, È UNA RIVOLUZIONE DI CUI NON CONOSCIAMO CON PRECISIONE NÉ L'ORIGINE, NÉ LO SCOPO.

Oddio, magari qualcuno una sua idea ce l'ha. Ma nel complesso, quel che sappiamo della mutazione che stiamo realizzando è davvero poco. I nostri gesti già sono cambiati, con una velocità sconcertante, ma i pensieri sembrano essere rimasti indietro nel compito di nominare quello che creiamo a ogni istante. Non sono già piú uguali lo spazio e il tempo, da un po': sta succedendo la stessa cosa a luoghi mentali che per lungo tempo abbiamo chiamato passato, anima, esperienza, individuo, libertà. *Tutto* e *Nulla* hanno un significato che solo cinque anni fa ci sarebbe sembrato inesatto, e quelle che per secoli abbiamo chiamato opere d'arte sono rimaste senza nome. Sappiamo con certezza che ci orienteremo con mappe che ancora non esistono, avremo un'idea di bellezza che non sappiamo prevedere, e chiameremo verità una rete di figure che in passato avremmo denunciato come menzogne. Ci diciamo che tutto quello che sta accadendo ha sicuramente un'origine e una meta, ma ignoriamo quali siano. Tra secoli ci ricorderanno come i *conquistadores* di una terra in cui noi oggi a stento saremmo in grado di trovare la via di casa.

Non è fantastico?

Lo è, io credo, e questa è la ragione per cui sto scrivendo questo libro: mi attira andare ad abitare per un po' là dove la rivoluzione che stiamo facendo sbianca, ammutolisce, si inabissa. Dove non capiamo i suoi movimenti, dove nasconde il senso delle sue mosse, dove nega l'accesso alle radici di quel che fa. Dove ci appare come una frontiera misteriosa. Praterie sconfinate, non un camino che fuma, all'orizzonte. Nessuna indicazione. Giusto il racconto di qualche pioniere.

Non vorrei dare l'errata sensazione che io abbia delle risposte e che sia qui per spiegare.

Ma delle mappe le ho, sí. Certo, fino a quando non mi metto in viaggio non posso sapere se sono affidabili, precise, utili.

Scrivo questo libro, per fare questo viaggio.

Per non perdermi troppo, userò una bussola che non mi ha mai deluso: la paura. Segui le orme della paura e troverai casa: quella tua e quella degli altri. In questo caso è abbastanza facile perché di paure ce ne sono parecchie, in giro, e alcune sono tutt'altro che sceme.

Ad esempio. Ce n'è una che dice cosí: STIAMO ANDANDO AVANTI A FARI SPENTI. È piuttosto vero. Non sappiamo bene da cosa è nata questa rivoluzione e ancora meno quale sia il suo scopo. Ne ignoriamo gli obiettivi e non saremmo in grado, in effetti, di pronunciarne con decente precisione i valori e i principî: sappiamo quelli dell'Illuminismo, per dire, e non i nostri. Non con la stessa chiarezza. Cosí, se nostro figlio ci chiede dove stiamo andando tendiamo a rifugiarci in risposte evasive [«Dimmelo tu» è attualmente la migliore: si evince l'urgenza che qualcuno scriva questo libro, al limite qualcuno che non sono io].

UN'ALTRA SUONA COSÍ: siamo sicuri che non sia una rivoluzione tecnologica che, ciecamente, detta una metamorfosi antropologica senza controllo? Abbiamo scelto degli strumenti, e ci piacciono: ma qualcuno ha badato a calcolare, preventivamente, le conseguenze che il loro uso avrà sul nostro modo di stare al mondo, forse sulla nostra intelligenza, in casi estremi sulla nostra idea del bene e del male? C'è un progetto di umanità dietro ai vari Gates, Jobs, Bezos, Zuckerberg, Brin, Page, o ci sono solo brillanti idee di business che producono, involontariamente, e un po' a casaccio, una certa, nuova umanità?

POI CE N'È UN'ALTRA CHE MI PIACE PARTICOLARMENTE: stiamo generando una civiltà molto brillante, perfino piacevole, ma che non sembra in grado di reggere l'onda d'urto del reale. È una civiltà festiva, ma il mondo e la Storia non lo sono: smantellare la nostra capacità di pazienza, fatica, lentezza non finirà per produrre generazioni incapaci di resistere ai rovesci della sorte o anche solo alla violenza inevitabile di qualsiasi sorte? A furia di allenare skill leggere – si inizia a pensare – stiamo perdendo la forza muscolare necessaria al corpo a corpo col reale: da qui una certa tendenza a sfumarlo, il reale, a evitarlo, a sostituirlo con rappresentazioni leggere che ne adattano i contenuti

rendendoli compatibili con i nostri device e con il tipo di intelligenza che si è sviluppata nelle loro logiche. Siamo sicuri che non sia una tattica suicida?

ANCHE PIÚ SOTTILE È UN'ALTRA PAURA, piuttosto diffusa, e che non saprei riassumere se non con queste parole qualunque: ogni giorno che passa, gli umani stanno perdendo qualcosa della loro umanità, preferendo una qualche artificialità piú performante e meno fallibile. Quando possono delegano scelte e decisioni e opinioni a macchine, algoritmi, statistiche, rank. Il risultato è un mondo su cui si intravede sempre meno la mano del vasaio, per usare un'espressione cara a Walter Benjamin: sembra uscito piú da un processo industriale che da un gesto artigianale. È cosí che vogliamo il mondo? Esatto, smerigliato e freddo?

PER NON PARLARE DELL'INCUBO DELLA SUPERFICIALITÀ, quello è micidiale. Questo ostinato sospetto che la percezione del mondo dettata dalle nuove tecnologie si perda tutta una parte della realtà, probabilmente la migliore: quella che pulsa sotto la superficie delle cose, là dove solo un cammino paziente, faticoso e raffinato può condurre. È un luogo per cui abbiamo coniato, in passato, una parola poi divenuta totemica: PROFONDITÀ. Dava forma alla convinzione che le cose avessero, seppure nascosto in luoghi quasi inaccessibili, un senso. Indicava un luogo: come negare il fatto che le nostre nuove tecniche di lettura del mondo sembrano fatte apposta per rendere impossibile la discesa in quel luogo, e quasi obbligatorio un veloce movimento inesausto sulla superficie delle cose? Cosa sarà di un'umanità che non sa piú scendere alle radici né risalire alle sorgenti? A cosa servirà la perizia con cui saltella tra i rami e naviga seguendo la velocità della corrente? Stiamo evaporando in un festivo nulla che sarà la nostra ultima recita?

Erano anni che non scrivevo cosí tanti punti interrogativi tutti in una volta.

Quel che penso di quelle paure, e di paure come quelle, ora lo scrivo qui: averle, oggi, non è da deficienti, come in effetti alcune frange piú elitarie della rivoluzione vorrebbero far credere, ma è il risultato di una somma di indizi che sarebbe se mai deficiente ignorare. Ma anche:

- dentro ognuna di quelle paure abbiamo cucito la definizione di una mossa che stiamo facendo, e grazie alla quale stiamo diventando migliori. Cosí, se fossimo capaci di rispondere a ciascuno di quei punti interrogativi, ci troveremmo nelle mani l'indice della nostra rivoluzione. Perché la mappa

di ciò che stiamo combinando è disegnata nel rovescio delle nostre paure. In questo modo attraversiamo il confine verso una nuova civiltà, senza dare nell'occhio, nascondendo nel doppio fondo dei nostri dubbi la certezza clandestina di una qualche, geniale, Terra Promessa.◂

È un viaggio piuttosto avvincente, tanto che non di rado mi è accaduto di attardarmi a osservarlo, col risultato di rimanere indietro, e perdere il passo di chi davvero lo sta compiendo. Da questa prospettiva strana, di cartografo ritardatario e sapiente disinformato, continuo a collezionare appunti e schizzi in cui azzardo nomi e luoghi. Sogno, nei momenti di piú lucido ottimismo, la precisione di una mappa, e il comporsi di ogni intuizione nella bellezza di un mappamondo. Sono rari: non volendoli sprecare, mi è parso inevitabile scrivere il libro che state leggendo – cosa che farò con tutta la cura di cui sono capace.

Username
▶ Password

Play

Maps

Level Up

Password

Be’, intanto sarebbe bello capire cosa è successo. Cos’è successo *veramente*.

Direi che l’ipotesi piú accreditata è questa: c’è stata una rivoluzione tecnologica dettata dall’avvento del digitale. In tempi brevi, essa ha generato una evidente mutazione nei comportamenti degli umani e nei loro movimenti mentali. Nessuno può dire come finirà.

Voilà.

E adesso vediamo se si può fare di meglio.

Il termine DIGITALE viene dal latino *digitus*, dito: sulle dita noi contiamo e per questo DIGITALE significa, piú o meno, NUMERICO. Nel nostro contesto, il termine viene usato per dare nome a un sistema, piuttosto brillante, per tradurre qualsiasi informazione in un numero. Se vogliamo entrare nel dettaglio, si tratta di numeri formati dalla sequenza di due cifre, lo 0 e l’1. Potremmo anche usare il 7 o l’8, ma insomma l’importante è che siano due cifre, solo due: corrispondenti piú o meno a *on* e *off*, *sí* e *no*.

Bene. Quando dico *tradurre qualsiasi informazione in un lista di cifre*, non mi riferisco alle informazioni che trovate sul giornale, la notizia del giorno, il risultato della partita, il nome dell’assassino: mi riferisco a un qualsiasi pezzo di mondo che sia scomponibile in unità minime: suoni, colori, figure, quantità, temperature… Traduco quel pezzo di mondo nel linguaggio digitale (un certa sequenza di 0 e di 1) e lí mi diventa leggerissimo, è giusto una serie di cifre, non ha peso, è ovunque, viaggia con una velocità disarmante, non si rovina per strada, non si stringe, non sporca e non va a male: dove lo mando arriva. Se dall’altra parte c’è una macchina capace di registrare quei numeri e ritradurli nell’informazione originaria, il gioco è fatto.

Per dire: i colori. Non siete obbligati ad esserne al corrente, ma un giorno

abbiamo assegnato a ogni colore un valore numerico preciso. Se la volete sapere tutta abbiamo deciso che i colori sono 16 milioni 777 mila 216, e a ognuno di loro abbiamo assegnato un valore numerico dato da una sequenza di 0 e di 1. Giuro. Il rosso piú puro che c'è, per esempio, dopo essere stato digitalizzato si chiama cosí: 1111 1111 0000 0000 0000 0000. Perché fare una cosa cosí poco poetica? Semplice: perché traducendo un colore in un numero lo posso introdurre in macchine che lo possono modificare o semplicemente trasportare o anche solo conservare: lo fanno con irrisoria facilità, senza il minimo errore, a una velocità vertiginosa e a costi ridicoli. Ogni volta che voglio rivedere il colore reale chiedo alla macchina di restituirmelo: lei lo fa.

Notevole.

Funziona uguale con i suoni, o le lettere dell'alfabeto, o la temperatura del vostro corpo. Pezzi di mondo.

Il trucchetto ha cominciato a spopolare alla fine degli anni '70. A quei tempi tutti i dati che conservavamo o trasferivamo erano confezionati in un altro modo: si chiama ANALOGICO. L'analogico, similmente ad altre cose vecchie, tipo i compassi o i nonni, era un modo piú completo di registrare il reale, piú esatto, perfino piú poetico, ma anche dannatamente complesso, fragile, deperibile. Analogico era il termometro con il mercurio, per dire, quello di quando avevamo la febbre: nella colonnina il mercurio reagiva al calore cambiando di volume e sulla base dell'esperienza noi deducevamo la nostra temperatura dal suo muoversi nello spazio: delle cifre stampate sul vetro traducevano il suo movimento nel verdetto di un precisa temperatura in gradi centigradi [sopra il 37 e 5 non si andava a scuola]. Ora il termometro è digitale: lo appoggi alla fronte, schiacci un pulsantino, e quello in un attimo ti spara una certa temperatura. Un sensore ha registrato un certo valore di temperatura che corrisponde a una certa sequenza di 0 e di 1 che la macchina registra e poi traduce in un valore in gradi, scrivendolo sul display. Come tipo di esperienza ricorda molto da vicino il passaggio dal calciobalilla a un videogame.

Due mondi.

Il termometro con il mercurio e quello digitale.

Il vinile e il CD.

La pellicola cinematografica e il DVD.

Calciobalilla e videogame.

Due mondi.

Un possibile difetto del secondo (quello digitale) è che non è in grado di registrare tutte le sfumature del reale: lo registra a salti, una volta ogni tanto: per capirci, la lancetta sull'orologio del campanile si muove di un moto continuo, colma ogni micro istante del tempo, cosí come il mercurio, cambiando volume nel termometro, si spostava nella colonnina colmando ogni microlivello di temperatura: ma il vostro orologio digitale non lo fa, magari vi conta i secondi, magari anche i decimi o i centesimi, ma poi a un certo punto smette di contare e salta alla cifra dopo: lí in mezzo c'è una porzione di mondo (infinitesimale) che il sistema digitale si perde per strada.

D'altra parte il sistema digitale ha un vantaggio impagabile: è perfetto per i computer. Cioè per macchine che possono calcolare, modificare, trasferire la realtà, a patto di procurare loro la realtà nella lingua che conoscono: numeri. È questa la ragione per cui, col graduale perfezionarsi dei computer e il loro lento avvicinarsi a un consumo individuale, abbiamo deciso di passare al digitale: in pratica ci siamo messi a spezzettare la realtà fino a ottenere particelle infinitesimali a ciascuna delle quali abbiamo affibbiato una sequenza di 0 e 1. L'abbiamo digitalizzata, cioè trasformata in numeri. In questo modo abbiamo reso il mondo modificabile, stoccabile, riproducibile e trasferibile dalle macchine che abbiamo inventato: lo fanno molto velocemente, senza errori e a costi contenuti. Nessuno se n'è accorto, ma c'è stato un giorno in cui qualcuno ha stoccato digitalmente un frammento di mondo e quello era il frammento che faceva pendere per sempre la bilancia verso il digitale. Non chiedetemi come, ma sappiamo che anno era: il 2002. Usiamo quella data come il punto preciso, nel tempo, in cui abbiamo scollinato e ci siamo trovati davanti il futuro.

2002.

La discesa è stata molto veloce: l'avvento del Web e l'applicazione, talvolta geniale, del formato digitale a una serie abbastanza impressionante di tecnologie ha generato con spettacolare evidenza quella che adesso noi possiamo legittimamente chiamare: RIVOLUZIONE DIGITALE. Ha una quarantina d'anni, e da una decina ha ufficialmente rovesciato il potere precedente. È quella che, apparentemente, ha instupidito vostro figlio.

Abbastanza semplice, no? Il difficile viene adesso.

Rivoluzione è un termine piuttosto generico, che usiamo con una certa spensieratezza. Possiamo invocarlo per definire rivolgimenti storici che hanno causato montagne di morti (rivoluzione francese, rivoluzione russa), come sprecarlo per cosette tipo il passaggio alla difesa a tre della nostra squadra del cuore (rivoluzione tattica).

Che tipi.

In ogni caso vuol dire che qualcuno, invece di inventarsi una buona mossa, ha modificato la scacchiera: si chiama cambio di paradigma [un virtuosismo irresistibile, vale da solo il prezzo del biglietto].

In linea di massima, sembrerebbe proprio il nostro caso, il caso della rivoluzione digitale.

Ma esistono diversi tipi di rivoluzione, e qui è molto importante essere precisi. La rivoluzione che fece Copernico, intuendo che la Terra girava intorno al Sole e non il contrario, non è dello stesso tipo di quella che ricordiamo come rivoluzione francese; cosí come l'invenzione della democrazia, ad Atene nel V secolo a. C., non è paragonabile a quella della lampadina (Edison, 1879). Tutta gente che ha inventato nuove scacchiere: ma il gioco non sembra essere proprio lo stesso.

Quando si parla di rivoluzione digitale, ad esempio, è abbastanza chiaro che si parla, in prima battuta, di una rivoluzione *tecnologica*: l'invenzione di qualcosa che crea strumenti nuovi e una vita diversa. Tipo l'aratro, le armi da fuoco, le ferrovie. Ora, poiché di rivoluzioni tecnologiche ne abbiamo viste ormai tante, disponiamo di alcune interessanti statistiche ed ecco quello che, a studiarle, risulta evidente:

▶ le rivoluzioni tecnologiche possono anche essere fantastiche ma di radc producono, direttamente, una rivoluzione mentale, cioè un rivolgimentc altrettanto visibile nel modo di pensare degli uomini.◀

GUTENBERG Esempio: l'invenzione della stampa (Gutenberg, Magonza, 1436-1440). Mossa rivoluzionaria a cui riconosciamo immani conseguenze. Mentre lasciava sul campo, stecchita, buona parte della cultura orale (ai tempi dominatrice indiscussa di un mondo di analfabeti), apriva orizzonti sconfinati al pensiero umano, alla sua libertà e alla sua forza. Di fatto scardinava un privilegio che per secoli aveva inchiodato la diffusione delle idee e delle informazioni al

controllo dei potenti di turno. Quello che stava per succedere era che per far circolare le proprie idee non sarebbe piú stato necessario disporre di una rete di amanuensi che nessun privato si sarebbe mai potuto permettere, e neanche di una macchina talmente complicata e lenta da escludere qualsiasi profitto nell'usarla. Fantastico.

Quello che adesso è importante rilevare, però, è che nonostante le sue mirabili conseguenze l'invenzione della stampa resta per noi sostanzialmente una smagliante accelerazione tecnologica, ma non un rilevabile terremoto della postura mentale degli umani, paragonabile a quello generato da rivoluzioni come quella scientifica o quella romantica. Similmente ad altre rivoluzioni tecnologiche non sembra aver determinato, direttamente, una qualche collettiva mutazione mentale: è come se si fosse impantanata prima di arrivare alla meta, dando tempo agli umani di prenderne le misure, e di addomesticarla. È rimasta una mossa geniale in una partita non poi molto cambiata, proseguita secondo le stesse regole, rispettosa della storia di un gioco che sostanzialmente rimaneva quello di sempre.

STEPHENSON Faccio un altro esempio, meno comodo: l'invenzione della macchina a vapore (Inghilterra, 1765). Non si tratta, anche lí, di una semplice trovata geniale: quella è roba che ha cambiato il mondo. A quella invenzione si deve la rivoluzione industriale, che ricordiamo appunto come rivoluzione, e che ebbe conseguenze incalcolabili non solo nelle abitudini quotidiane della gente, ma soprattutto nella geografia sociale del mondo: la mappa che usavano per tracciare le rotte del denaro e i confini tra ricchi e poveri iniziò a diventare obsoleta il giorno stesso in cui fecero partire il primo telaio a vapore: tutto sarebbe cambiato, e in un modo cosí radicale e violento che buona parte dell'agghiacciante rissa sanguinaria che fu il '900 si può far risalire al cigolio di quella macchina apparentemente innocua. Impressionante.

Ma anche lí: l'onda sembra essere arrivata a lambire l'identità ultima degli umani, ma poi si è ritirata, e se noi oggi cerchiamo i crocevia in cui il nostro modo di intendere cosa sia l'umanità è deragliato verso nuove direzioni non pensiamo alla locomotiva a vapore di Stephenson, e neppure alla cupa disperazione delle prime fabbriche inglesi. Pensiamo, se mai, all'Umanesimo, all'Illuminismo. Rivoluzioni mentali

> vere e proprie, che con il progresso tecnologico sembrano intrattenere poco piú che un rapporto di cortesia. È possibile, a distanza di secoli, rivederle colare come olio negli ingranaggi del mondo, fino a lubrificare un sistema idraulico capace di smuovere superfici immense – placche ideologiche del peso di tonnellate – nell'ambizione di ridisegnare la scocca del sentire umano, o la crosta terrestre del pianeta uomo. Non erano semplicemente belle mosse: erano un nuovo gioco.

Di fatto, semplificando un po', potremmo dire che molte sono le rivoluzioni che cambiano il mondo, e spesso sono tecnologiche; ma poche sono quelle che cambiano gli uomini e lo fanno radicalmente: sarebbe forse il caso di chiamarle RIVOLUZIONI MENTALI. La cosa curiosa è che, istintivamente, NOI COLLOCHIAMO LA NOSTRA RIVOLUZIONE, LA RIVOLUZIONE DIGITALE, NEL SECONDO GRUPPO, TRA LE RIVOLUZIONI MENTALI. Benché ci appaia evidentemente come un rivoluzione tecnologica, le attribuiamo una portata che di solito le rivoluzioni tecnologiche non hanno: le riconosciamo la capacità di generare una nuova idea di umanità. È su questo punto che reagiamo, e che scattano le nostre paure. Non ci limitiamo a intravedere i rischi che si possono contestare a qualsiasi rivoluzione tecnologica: molti perderanno il lavoro, la ricchezza sarà distribuita in modo ingiusto, intere culture verranno sterminate, il pianeta Terra ne soffrirà, chiuderanno le vecchie latterie, ecc. ecc. Le annotiamo, certo, tutte queste obiezioni, ma, come abbiamo visto, al momento buono risaliamo a paure piú alte, che riguardano il tessuto morale, mentale e perfino genetico degli uomini: paventano una mutazione radicale, la generazione di un uomo nuovo scaturito casualmente da una trovata tecnologica irresistibile. Intuiamo in quella rivoluzione minore, perché tecnologica, il passo di una rivoluzione maggiore, apertamente mentale.

È un punto cruciale. Necessita di una certa attenzione: per favore mettete il cellulare in modalità aereo e date il ciuccio al bambino, tanto 'sta storia che modifica il palato è tutta da dimostrare.

Intuiamo in quella rivoluzione minore, perché tecnologica, il passo di una rivoluzione maggiore, apertamente mentale.

È un gesto che dovremmo inchiodare in un fermo immagine – poi fissarlo per bene e chiederci: cosa cavolo stiamo facendo? Sopravvalutiamo quel che

stiamo combinando? Stiamo attribuendo a una semplice svolta tecnologica un'importanza che non può avere? Ci siamo lasciati prendere dal panico? È tutto un clamoroso equivoco, figlio delle nostre paure?

È anche possibile, ma non ci scommetterei.

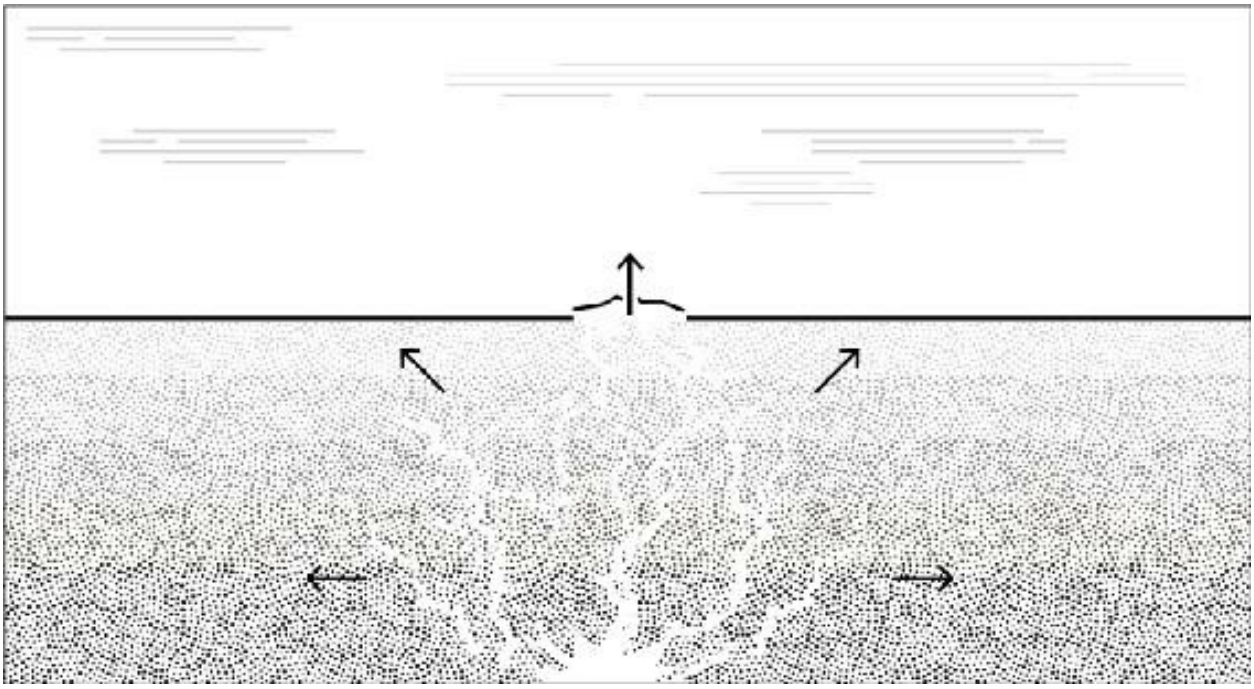
Sono convinto, anzi, che ci sia qualcosa di splendidamente esatto nel nostro sospetto che qui non stia cambiando qualcosa, ma tutto. Una specie di mirabile istinto animale ci spinge a riconoscere in quel che sta accadendo una mutazione che non si fermerà al nostro modo di scegliere un ristorante. Ciecamente, ma ci vediamo benissimo.

E allora?

Cerco di metterla nella maniera piú semplice possibile: con ogni probabilità stiamo vivendo davvero una rivoluzione mentale, e se adesso mi chiedete come la mettiamo con 'sta storia che le rivoluzioni tecnologiche non hanno mai generato casini di queste dimensioni, quello che ho da dire è questo: credetemi, ci incartiamo su un banale errore di prospettiva, anche comprensibile, ma perfido e difficile da sradicare: CREDIAMO CHE LA RIVOLUZIONE MENTALE SIA UN EFFETTO DELLA RIVOLUZIONE TECNOLOGICA, E INVECE DOVREMMO CAPIRE CHE È VERO IL CONTRARIO. Pensiamo che il mondo digitale sia la causa di tutto e dovremmo, al contrario, leggerlo per quello che probabilmente è, cioè un effetto: la conseguenza di una qualche rivoluzione mentale. Guardiamo la mappa alla rovescia, giuro. Bisogna girarla. Bisogna invertire quella dannata sequenza: *prima* la rivoluzione mentale, *poi* quella tecnologica. Pensiamo che i computer abbiano generato una nuova forma di intelligenza (o stupidità, chiamatela come volete): invertite la sequenza, subito: un nuovo tipo di intelligenza ha generato i computer. Che vuol dire: una certa mutazione mentale si è procurata gli strumenti adatti al suo modo di stare al mondo e lo ha fatto molto velocemente: quel che ha fatto lo chiamiamo rivoluzione digitale. Continuate a invertire la sequenza e non fermatevi. Non chiedetevi che tipo di mente può generare l'uso di Google, chiedetevi che tipo di mente ha generato uno strumento come Google. Smettetela di cercare di capire se l'uso dello smartphone ci disconnette dalla realtà e dedicate lo stesso tempo a cercare di capire quale tipo di connessione alla realtà cercavamo quando il telefono fisso ci è sembrato definitivamente inadatto. Il multitasking vi sembra generare una sostanziale incapacità di prestare la dovuta attenzione alle cose:

invertite la sequenza: da quale angolo stavamo cercando di venir fuori quando ci siamo costruiti degli strumenti che ci consentivano finalmente di giocare su piú tavoli simultaneamente? Se la rivoluzione digitale vi spaventa, invertite la sequenza e chiedetevi da cosa stavamo scappando quando abbiamo infilato la porta di una simile rivoluzione. Cercate l'intelligenza che ha generato la rivoluzione digitale: è assai piú importante che studiare quella che ne è stata generata: ne è la matrice originaria. Perché l'uomo nuovo non è quello prodotto dallo smartphone: è quello che lo ha inventato, che ne aveva bisogno, che se l'è disegnato a suo uso e consumo, che lo ha costruito per fuggire da una prigione, o rispondere a una domanda, o zittire una paura. Pausa. Ultimo sforzo.

- Cosí, tutte le fortezze digitali che ormai scandiscono il nostro paesaggio andrebbero lette come formazioni geologiche rovesciate verso il cielo da un sisma sotterraneo.



Quel sisma è la rivoluzione mentale di cui siamo figli.

È accaduto in un altrove e in una piega del tempo di cui spesso non abbiamo sapere né consapevolezza: ma li possiamo riconoscere e studiare nelle alterazioni, spettacolari, che ha impresso alla crosta terrestre dei nostri gesti, delle nostre abitudini, delle nostre posture

mentali.

Molte di queste alterazioni sono in effetti riconducibili alla rivoluzione digitale, ed è vero che proprio quelle ci appaiono, piú di altre, come la scrittura in cui abbiamo fermato i codici ultimi della mutazione: a patto di non essere scambiate per la causa di tutto, hanno moltissimo da insegnare e da svelare.

Bisognerebbe trattarle come rovine, come reperti archeologici, da cui dedurre la meraviglia di una civiltà nascosta.

La nostra.◂

Potete riattaccare il cellulare, grazie.

Ah, il bambino sta piangendo.

Sintetizzo: girate questa dannata mappa.

La rivoluzione digitale sta sotto, non sopra.

Cosí.

Abituatevi a considerare il mondo digitale come un effetto, non come una causa. Spostate lo sguardo verso il punto in cui tutto è iniziato. Cercate la rivoluzione mentale da cui tutto proviene. Se c'è un modello di umanità a cui tutto questo sta lavorando, è scritto là dentro.

Bene.

È vero che la mappa è ancora praticamente bianca, ma almeno la teniamo nel verso giusto.

Credetemi, era la cosa piú difficile da fare.

Adesso possiamo iniziare a misurare, mettere qualche nome, tracciare qualche confine.

Ripartiamo da questa idea della rivoluzione digitale come catena montuosa prodotta da un sisma sotterraneo. E proviamo a disegnarla.

Username
Password

▶ Play	1978	La vertebra zero
	1981-1998	Dal *Commodore 64 a Google* L’epoca classica
		Commentari all’epoca classica
	1999-2007	Da *Napster* all’*iPhone* La colonizzazione
		Commentari all’epoca della colonizzazione
	2008-2016	Dalle *App* ad *AlphaGo* The Game
		Commentari all’epoca del Game

Maps

Level Up

1978. La vertebra zero

In effetti, benché la rivoluzione digitale sia una costellazione di fenomeni ed eventi piuttosto articolata, una sua certa spina dorsale si può provare a disegnarla: l'allinearsi di cime piú alte di altre, di formazioni geologiche spinte piú in alto dal movimento sismico che stiamo cercando di capire. Proviamo. Isolando una sorta di simbolica VERTEBRA ZERO. Non vorrei che vi aspettaste qualcosa di particolarmente solenne: avrei in mente un videogioco.

Si chiamava *Space Invaders*. I millennials probabilmente non sanno nemmeno cos'è. Io sí, perché ci giocavo: avevo vent'anni e, inspiegabilmente, del tempo da perdere. L'aveva inventato un ingegnere giapponese che si chiamava Nishikado Tomohiro. Si trattava di sparare a degli alieni che piombavano giú dal cielo in maniera piuttosto idiota, ripetitiva, prevedibile, ma micidiale. Man mano che scendevano la loro velocità aumentava: quando iniziavi ad averli addosso non capivi piú niente.

La grafica era, vista adesso, penitenziale: gli alieni (che in Italia chiamavamo *marzianini*) sembravano dei ragni disegnati da un deficiente. Era tutto rigidamente bidimensionale e in bianco e nero. I necrologi sul giornale erano piú spiritosi.

Non c'erano computer, in casa, quindi a *Space Invaders* si giocava andando in appositi locali pubblici (poteva anche essere un bar) dove c'era una specie di mobiletto di dimensioni che adesso mi sembrano inspiegabili: incassati nel mobiletto c'erano uno schermo grande come una piccola televisione e una sobria consolle in cui figuravano tre tasti o, nelle versioni piú sofisticate, un joystick e un paio di tasti.

Ti dovevi chinare un po', infilavi una moneta in un'apposita feritoia, schiacciavi *play* e poi iniziavi a pestare sui tasti sparando come un matto. In Giappone la moneta era da 100 Yen: c'era cosí tanta gente che giocava a

Space Invaders che la moneta divenne introvabile e la zecca di Stato dovette affrettarsi a produrne un bel po'.

Tutto questo successo ha qualcosa da insegnarci, ma lo può fare solo se si recupera il ricordo di due giochi che popolavano i bar prima che arrivasse il funereo mobiletto di *Space Invaders*: i calciobalilla e i flipper.

E qui siamo al punto.

Se fate un passo indietro, anzi due, vi ritrovate con una sequenza di giochi che piú di ogni altra al mondo vi può far SENTIRE, piú ancora che capire, l'essenza della rivoluzione digitale.

La sequenza è: calciobalilla, flipper, *Space Invaders*.

Non fate quella faccia, fidatevi.

E studiate bene quella sequenza: cercate di sentirla fisicamente, tornate a giocare a quei tre giochi, nella vostra mente, uno dopo l'altro. Sentirete che, a ogni passaggio, qualcosa si scioglie, che tutto diventa piú astratto, leggero, liquido, artificiale, veloce, sintetico. Una mutazione. Molto simile a quella che ci ha portato dall'analogico al digitale.

Niente di particolarmente cervellotico: è una cosa soprattutto fisica. Nel calciobalilla tu senti i colpi nel palmo della mano, i rumori sono naturali, provengono dalla meccanica delle cose, tutto è molto reale, la pallina esiste davvero, tu fisicamente fatichi, ti muovi, sudi; nel flipper qualcosa cambia, il gioco è messo sotto vetro, i suoni sono per lo piú riprodotti, elettrici, la distanza tra te e la pallina aumenta, tutto viene concentrato in due tasti, che della pallina ti danno un lontano sentore, qualcosa come una semipercezione. Il gesto delle mani, che nel calciobalilla poteva scegliere tra infinite velocità e sfumature di accosto, qui si riassume nel lavoro di due dita che conservano ancora un certo numero di opzioni, ma piuttosto limitato, e in fondo riservato ai giocatori piú esperti. Quanto al corpo, quasi assiste alla scena, pressoché espulso dal cuore della faccenda: sopravvive un certo movimento del bacino che si usava per deviare la corsa della pallina e staccare qualche penosa allusione sessuale: per entrambe le ragioni, ne era vietato l'uso troppo accentuato.

E adesso mettetevi a giocare a *Space Invaders*.

Corpo? Sparito. Non c'è quasi piú nulla di fisico in senso stretto, la pallina (i marzianini) non è reale, non lo sono i suoni. Uno schermo, che nel calciobalilla non c'era e nel flipper stava lí a contare i punti, adesso si è

divorato tutto, DIVENTANDO il campo da gioco. È tutto immateriale, grafico, indiretto. Se c'è una realtà, è offerta in una rappresentazione sotto vetro che non posso modificare se non attraverso dei comandi che le sono esterni e che in maniera impersonale le comunicano degli ordini. Sulla carta sembra tutto molto freddo, costrittivo, asfittico, in fondo triste: ma adesso mettetevi a giocare e cercate di sentire l'improvvisa mancanza di attrito, la levigatezza del piano da gioco, la leggerezza del gesto, il flusso quasi liquido di ordini e decisioni, la riduzione di qualsiasi situazione di gioco alla sua essenza, la pulizia del sistema, la possibilità di concentrazione quasi assoluta, la velocità dell'accadere. Scommetto che iniziate a capire perché rimasero senza monetine, quelli là.

Adesso tornate in un nanosecondo alle manopole del calciobalilla. Avete come un sussulto, vero? Come se vi avessero portato via da una seduta di meditazione per mettervi nel bel mezzo di una discussione al bar: è tutto improvvisamente cosí spesso, macchinoso, impreciso e fastidiosamente vero… Non che una cosa sia migliore dell'altra, non si potrebbe dire, ma certo sono diverse, *proprio* diverse. In quale potreste dire di essere piú presenti, piú vivi, piú voi stessi?

Sfarfallate un po' al calciobalilla e poi tornate in un amen alla consolle di *Space Invaders*.

Fate qualche avanti e indietro, magari fermandovi, ogni tanto, alla stazione intermedia del flipper.

Fatelo sul serio.

La sentite la migrazione?

Voglio proprio dire la MIGRAZIONE: lo spostarsi del baricentro intorno a cui si organizza la faccenda, lo scivolare di tanti dettagli da una parte all'altra del paesaggio, e perfino lo scambiarsi di posto delle vostre capacità, delle vostre potenzialità, delle vostre sensazioni, delle vostre emozioni. IL MUTARE DI CONSISTENZA DELL'ESPERIENZA.

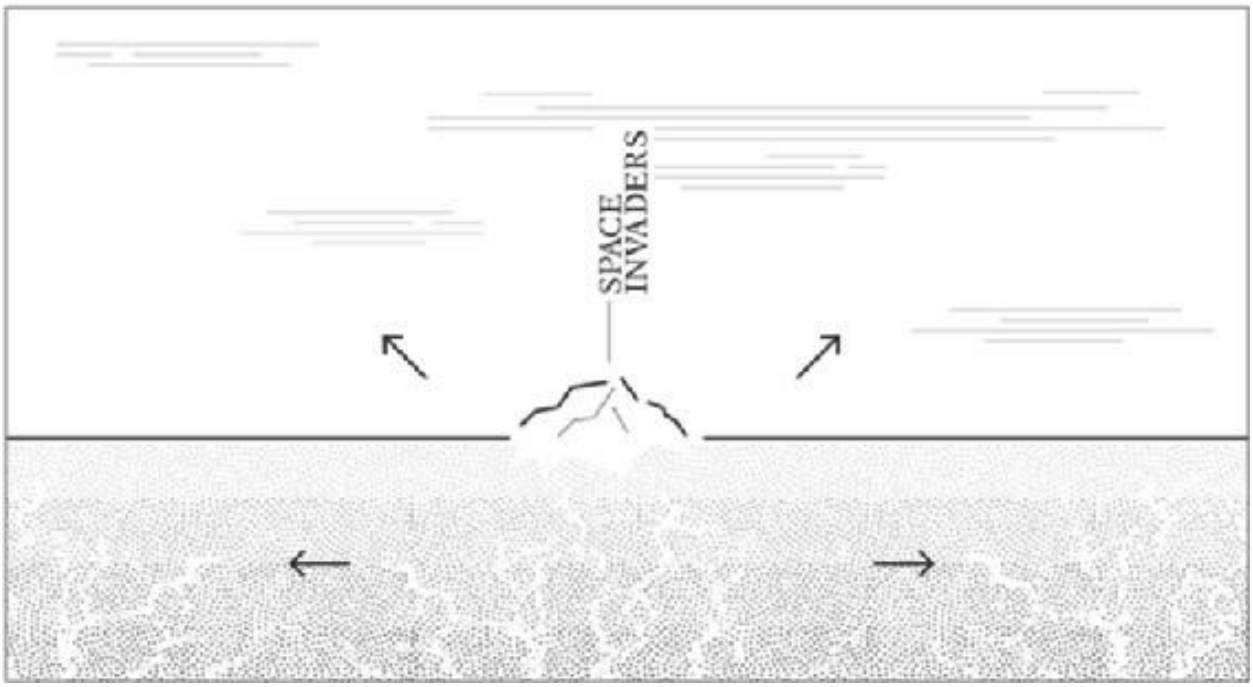
Non sono che tre giochi, ma quante cose migrano nel cammino dal piú vecchio al piú nuovo.

Non state a perdere tempo cercando di giudicare cosa è meglio e cosa peggio: concentratevi e cercate di cogliere quella migrazione in uno sguardo sintetico, in un'unica sensazione. Soprattutto in una sensazione.

Fatto? Bene. Quello che state sentendo è il tipo di flusso che caratterizza il

passaggio dall’analogico al digitale. State stringendo il nervo centrale della rivoluzione che stiamo facendo. Il suo movimento base. Volendo, il suo segreto.

Space Invaders, nella sua modestia di giochetto per sfaccendati, è una delle prime tracce geologiche di un sisma. Il suo cuore, d’altronde, era già completamente digitale – un software contenuto in una scheda. Se la rivoluzione digitale ha una spina dorsale, quella può essere assunta coma la prima vertebra. Spinge di poco, sotto la pelle del mondo, ma le dita la sentono, gli occhi la vedono. Esiste. È un inizio.



POSTILLA Per darvi un’idea del lavoro che ci aspetta mi fermo un attimo su questa vertebra e la tratto come dovremo trattare tutta la spina dorsale della rivoluzione digitale: come delle rovine archeologiche in cui possiamo leggere le tracce di una civiltà nascosta. C’è da cercare tracce fossili di una qualche vita precedente. I codici della rivoluzione mentale che ha generato tutto quello.

Si fa prima a farlo che a spiegarlo. Per cui, ecco che raschio la prima vertebra e mi porto a casa un po’ di indizi.

PRIMO Paragonato ai soliti calciobalilla e flipper, *Space Invaders* era un

gioco che stabiliva una rivoluzionaria postura fisica e mentale, incredibilmente sintetica e brutalmente riassuntiva: uomo, *consolle*, schermo. Uomo, tasti, schermo. Dita sui tasti, occhi sullo schermo. Comandi dati con le dita, risultati verificabili con gli occhi sullo schermo. Aggiungete uno spruzzo di audio, per rendere il sistema piú funzionale. Vi ricorda qualcosa? È, attualmente, una delle posture fisiche e mentali in cui passiamo piú tempo. La usiamo per eseguire operazioni di ogni tipo, dal prenotare un albergo, a dire a qualcuno che lo amiamo. Se vogliamo è la postura per eccellenza che definisce l'era digitale. Nemmeno l'avvento della tecnologia touch è riuscito a destabilizzarla piú di tanto. Non che l'abbia inventata *Space Invaders*, intendiamoci bene, ma è probabile che, in quel gioco, quella postura sia per la prima volta uscita allo scoperto, risalita sulla superficie della vita di un numero davvero significativo di persone. Tanto per capirci, il primo personal computer di una certa popolarità (ma non si sfiorano nemmeno i numeri di *Space Invaders* e dei cosiddetti Arcade games) è del 1982, si chiamava Commodore 64. Il primo Mac – che sta a *Space Invaders* come una cattedrale sta a una cappelletta votiva – è del 1984. Per il primo smartphone di cui la gente si sia accorta bisogna aspettare altri ventuno anni: 2003.

Quindi, se riavvolgete il nastro e cercate la prima volta in cui quella postura – uomo, tasti e schermo riuniti in un unico animale – è entrata a far parte della vita di un fracasso di gente, cosa trovate? *Space Invaders*, credo. E i giochi di quel tipo lí.

COSA IMPARIAMO Che, guarda caso, nella vertebra numero zero, nel suo DNA, c'è un tipo di postura che avrebbe avuto un grande futuro e che riconosceremo in gran parte delle formazioni geologiche che chiamiamo rivoluzione digitale: uomo-tasti-schermo in un unico animale. È la postura in cui sto scrivendo questo libro. [Non quella in cui, probabilmente, lo state leggendo: onore al libro cartaceo, che ancora resiste a qualsiasi mutazione].

SECONDO Il calciobalilla era un mobile con una sua dignità, il flipper una sua bellezza l'aveva: il mobiletto di *Space Invaders* faceva vomitare. In compenso però, un calciobalilla non poteva essere molto altro che un

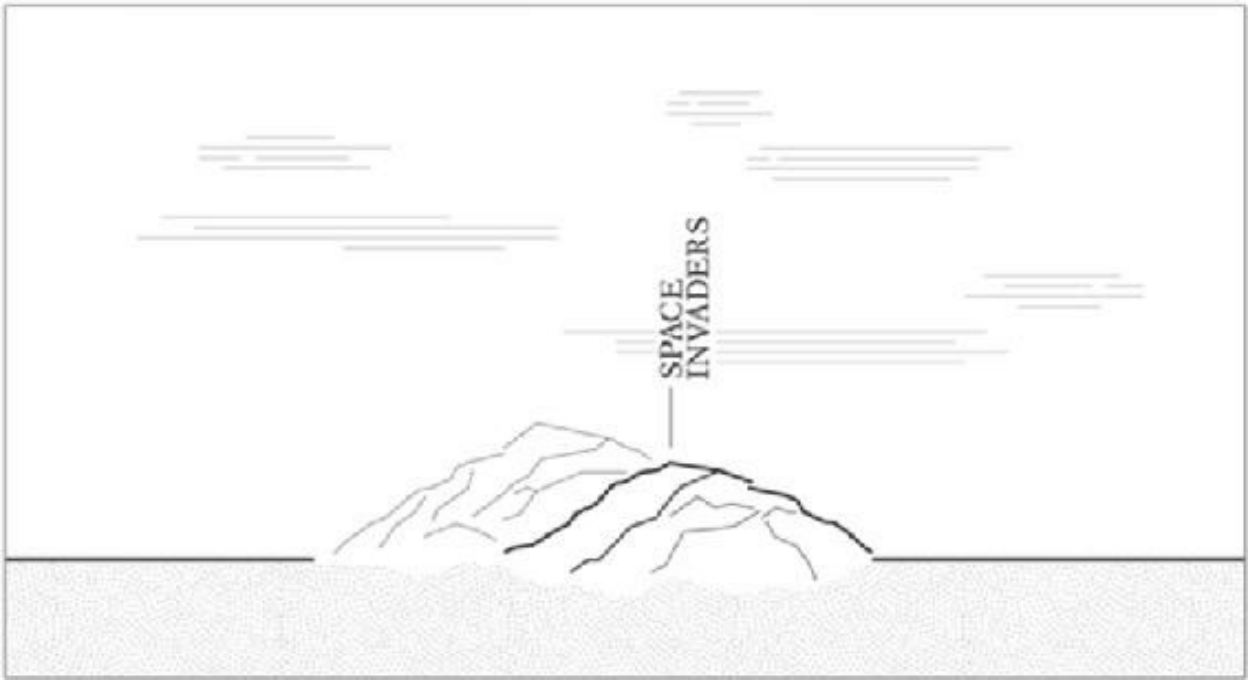
calciobalilla, potevi giusto cambiare il colore delle maglie agli omini; il flipper si poteva vestire in molti modi diversi [si andava da ambientazioni fantasy a cosette con donnine seminude], poteva anche complicare un po' i giri della pallina, creare delle fermate, delle piccole sopraelevate, ma insomma, sempre quella cosa lí era, la palla rimbalzava e poi andava giú, fine. L'orrendo mobiletto di *Space Invaders*, invece, AVEVA DENTRO L'INFINITO: una volta fissata la postura uomo-tasti-schermo, il resto non aveva confini: c'erano tutti i giochi del mondo, là dentro, bastava cambiare la scheda. A chi fosse stato capace di vederli, c'erano anche *Fifa 2018* e *Call of Duty*. Bastava darci dentro con la grafica, aggiungere qualche funzione e usare una tecnologia audio e video piú avanzata: una cosetta che una quindicina d'anni dopo saremmo riusciti a fare con maestria spettacolare: la Play Station è del 1994.

COSA IMPARIAMO Che nella vertebra numero zero, nel suo DNA, c'è un tipo di movimento che avrebbe avuto un grande futuro e che riconosceremo in gran parte delle formazioni geologiche che chiamiamo rivoluzione digitale: invece che generare molti mondi belli e diversi, investi il tuo tempo a inventare un unico ambiente in cui si possano versare tutti i mondi che ci sono. Lo dico in altri termini: non perdere tempo a mettere a punto cose che non possono avere un grande sviluppo; piuttosto cerca di inventare cose il cui sviluppo è infinito perché sono state pensate per contenere TUTTO.

TERZO *Space Invaders* era un GIOCO. Non so se intuite le deliziose implicazioni che la cosa suggerisce. Praticamente, un qualche sisma sotterraneo spacca la crosta delle abitudini dei terrestri e il primo punto in cui lo fa, o almeno uno dei primi, è quell'istante della loro vita in cui si mettono in pantofole, mandano tutto in mona e si mettono a giocare. Io la trovo una circostanza struggente. Mi chiedo se sia casuale. Certo mi piace pensare che il giorno in cui abbiamo deciso di dare il giro al tavolo, lanciandoci in una rivoluzione epocale, fosse un giorno di vacanza. Eravamo a piedi nudi e scolavamo una lattina di birra.

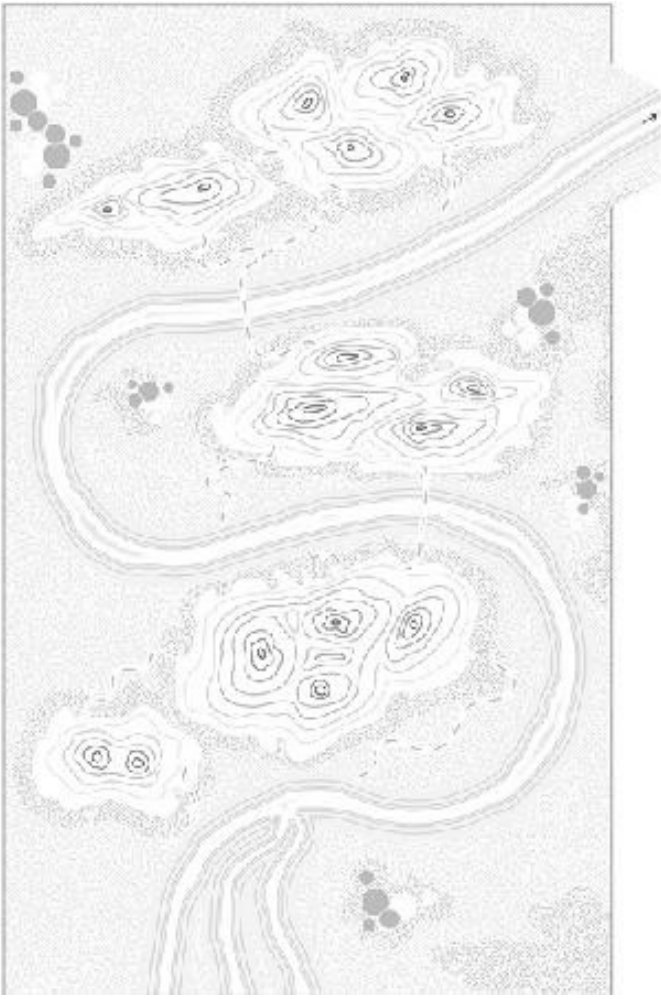
COSA IMPARIAMO Che nella vertebra numero zero, nel suo DNA, c'è un'attitudine che avrebbe avuto un grande futuro e che riconosceremo

in gran parte delle formazioni geologiche che chiamiamo rivoluzione digitale: generare cambiamento sfornando strumenti che se non sono giochi almeno gli assomigliano. Siamo divinità festive, che creano nel settimo giorno, quello in cui il dio vero riposa.



Bene, per ora mi fermo qui. Capite che se da una sola, piccola, prima costola già si possono dedurre cose del genere, l'idea di poter studiare la parte sostanziosa della spina dorsale finisce per suonare irresistibile.

Quindi vale la pena continuare. Prossimo capitolo, prossimo pezzo della spina dorsale, nuove rovine da studiare. Inizio a divertirmi davvero.



1981-1998. Dal *Commodore 64* a *Google*
L’epoca classica
Quasi vent’anni per mettere a posto il tavolo da gioco

Premessa inevitabile, ma molto importante. Se vogliamo riportare la galassia di eventi che chiamiamo RIVOLUZIONE DIGITALE a una spina dorsale leggibile, a una catena montuosa che ci aiuti a capire, dobbiamo forzatamente sintetizzare e rinunciare ad alcune sfumature. Ci serve registrare dei picchi, anche sacrificando il dettaglio di processi che magari sono durati decenni. In queste pagine si è scelto per lo piú di rilevare gli eventi solo quando in effetti sono saliti sulla superficie del consumo collettivo, diventando scenari abitati da molti e non solo da élite particolari. Lo so, è un metodo arbitrario. Ma alla fine abbiamo troppo bisogno di una sintesi leggibile per attardarci troppo nel culto della precisione. Quel che suggerisco è che vi godiate la possibilità di vedere tutto dall’alto, come in una fotografia aerea, e che per qualche capitolo accettiate l’inevitabile inesattezza di uno sguardo sintetico. Ogni volta che potremo, planeremo giú a guardare da vicino. Promesso.

Allora. Lasciamoci *Space Invaders* alle spalle e guardiamo venire su le prime montagne vere e proprie. Sono gli inizi degli anni ’80.

1981-1984

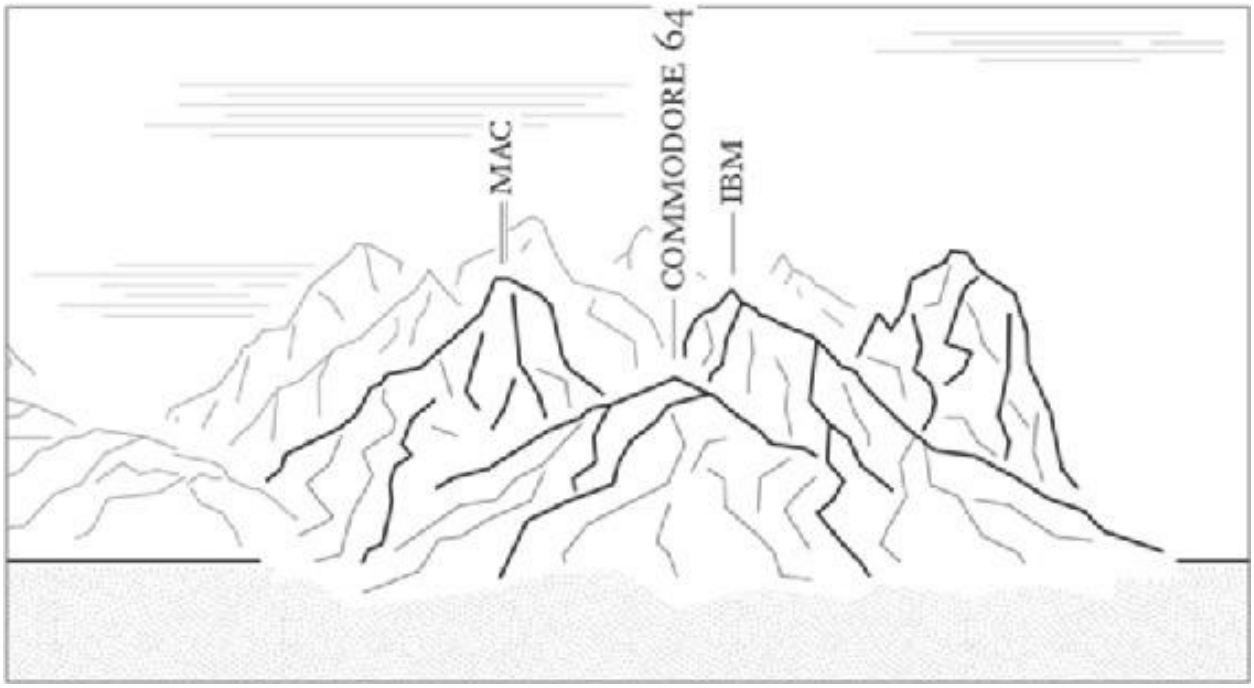
- Nel giro di quattro anni escono tre Personal Computer che riassumono lunghissime sperimentazioni e che riescono a sfondare sul mercato, convertendo uno strumento d’élite in un oggetto che potevi immaginare di avere a casa anche se non eri un genio o un professore alla Stanford University: il pc *Ibm*, il *Commodore 64*, e il *Mac* della Apple. A vederli adesso sono di una mestizia desolante, ma ai tempi dovevano sembrare perfino graziosi, e comunque passabilmente amichevoli. Dei tre, quello che ebbe meno successo commerciale fu il Mac: era però il piú geniale. Fu il primo a usare un’impostazione grafica e un’organizzazione del materiale capaci di risultare comprensibili anche a un idiota: c’era la

scrivania, si aprivano delle finestre, si buttavano le cose in un cestino: gesti che la gente conosceva. Ci si muoveva sullo schermo spostando sul tavolo una strana cosa che si chiamava *Topo*. Si può capire che, da quel giorno, l'equazione tra intelligenza e noia iniziò a perdere colpi.

ZOOM Non si capisce l'importanza di tutto ciò se non ci si concentra un attimo sulla P dell'espressione PC.

Personal.

Al giorno d'oggi il fatto che ognuno abbia un computer sembra scontato, ma non dovete dimenticare invece che la cosa, solo quarant'anni fa, sarebbe suonata come una follia. I computer c'erano da anni, ma erano mostri enormi e covavano dati nei laboratori di poche istituzioni destinate per lo piú a una qualche forma di dominio o supremazia. Pensare che finissero sulla vostra scrivania aveva ai tempi qualcosa di realmente visionario. Arrivo a dire che forse il vero atto geniale non fu tanto inventare i computer, quanto immaginare che potessero diventare uno strumento personale, individuale. Covava, in quell'idea, la singolare volontà di concedere a qualsiasi individuo un potere che era stato creato per essere di pochi. Incredibile. Per questo, quando uno guarda una foto di un Commodore 64, oltre a chiedersi se proprio dovevano adottare quel colore da malati, deve capire che lí stava VERAMENTE girando il mondo: non un minuto prima.



- Nel 1981 viene pubblicato SMTP, il primo protocollo di mail che, facilitando le cose, avrebbe permesso un vertiginoso diffondersi della posta elettronica [trent'anni dopo, nel 2012, noi umani avremmo mandato 144 miliardi di mail al giorno: tre su quattro sarebbero state spam]. La prima mail, per la cronaca, era partita molti anni prima: l'aveva mandata, nel 1971, Ray Tomlinson, un americano di trent'anni che aveva studiato ingegneria a New York. L'adozione della chiocciolettа, per dire, è un'idea sua, ho scoperto.

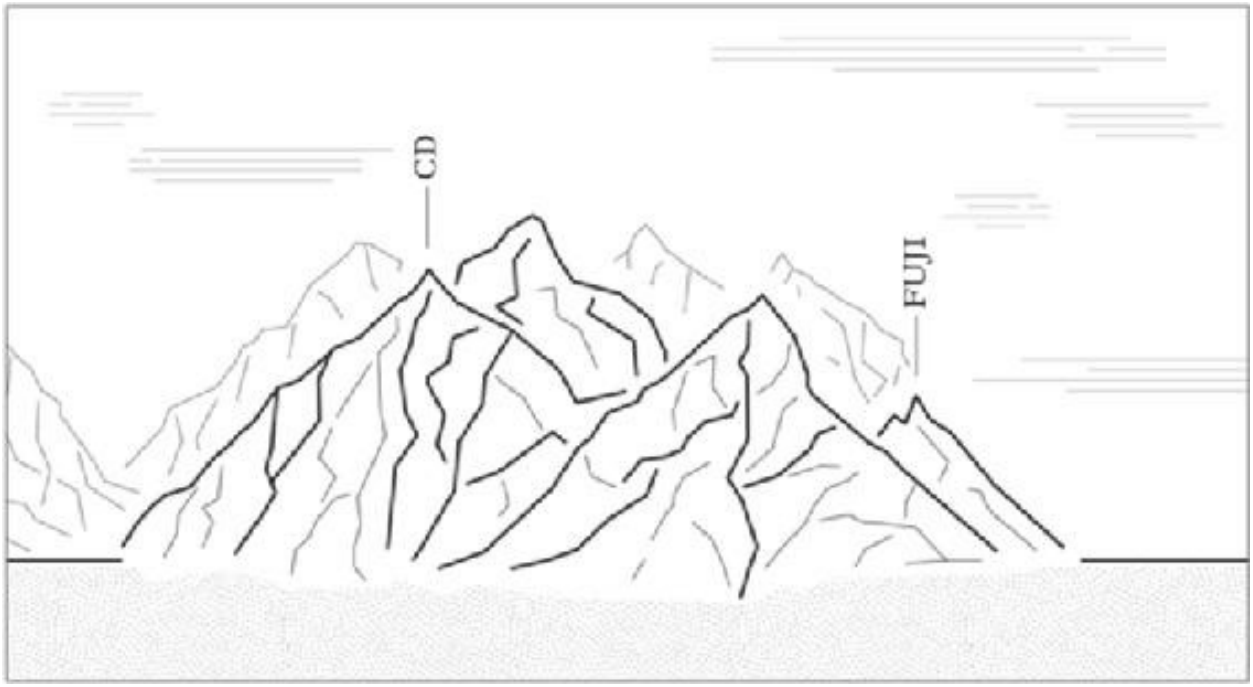
IMPORTANTE Le mail correvano da un computer all'altro usando, per cosí dire, una rete stradale invisibile, di cui la gente normale, ai tempi, ignorava completamente l'esistenza: quelli che ne sapevano qualcosa la chiamavano *Internet*. La dovete immaginare come una sorta di Santa Barbara sotterranea: se resistete ancora poche righe vedrete l'immensa esplosione che, da lí a qualche anno, avrebbe spaccato la crosta terrestre e sparato in aria una delle piú fantastiche vette che mai la rivoluzione digitale abbia visto nascere.

1982

- Sale in superficie, e non si può piú nascondere, l’onda di digitalizzazione che sommergerà il mondo: viene commercializzato il primo CD di musica, cioè una registrazione tradotta in formato digitale e fissata in un supporto grande come un padellino. Per lanciarla sul mercato si misero insieme Philips e Sony: quindi Olanda e Giappone. Il primo CD commercializzato conteneva, inspiegabilmente, una musica di rara bruttezza: *La Sinfonia delle Alpi* di Richard Strauss. [D’altronde il primo CD di musica pop lo fecero gli ABBA].

1988

- Altra tappa importante nella progressiva digitalizzazione del mondo: dopo la musica, le immagini. Nasce la prima fotocamera interamente digitale. La fa la Fuji, ovviamente giapponese.



Dicembre 1990

- Un ingegnere informatico inglese, Tim Berners-Lee, inaugura il *World Wide Web*, e cambia il mondo.

È, ovviamente, un momento storico. Una buona metà del mondo in cui

viviamo nasce in questo istante, ed è una cosa che continuerei a dire anche se dopodomani il Web fosse spazzato via e sostituito da qualcosa di meglio [cosa che sta succedendo, peraltro]. Nell'invenzione del Web c'è un movimento mentale che in poco tempo diventerà una mossa abituale del cervello di miliardi di umani: insieme a un paio di altre mosse stupefacenti, è ciò che fonda la nostra nuova civiltà. Dunque, concentrazione. Si impone una solenne parentesi: è la volta buona per capire bene le cose. O almeno: per me lo è stata.

Credo che sia utile partire da una notizia che non vi piacerà: Internet e Web sono due cose diverse. Lo so, è seccante, ma fatevene una ragione. Internet è nato prima del Web, molto prima. Ora provo a spiegare com'è andata.

Tutto è cominciato negli anni della Guerra Fredda da una paranoia dei militari americani: come fare a comunicare tra di loro senza che i sovietici potessero ficcare il naso. Ci lavorarono su e misero in piedi, negli anni '60, una soluzione piuttosto geniale che chiamarono ARPANET: in pratica riuscirono a mettere in comunicazione alcuni loro computer che fisicamente erano molto lontani uno dall'altro, facendoli dialogare con un sistema di impacchettamento dei dati fino ad allora inesistente e creando cosí una specie di circuito blindato in cui quei computer si potevano scambiare informazioni senza che i comunisti potessero sperare di infilarsi a leggere. Il tutto accadeva, va aggiunto, in una quantità di tempo ridicola. Schiacciavi un tasto e il tuo messaggio arrivava all'istante dall'altra parte. Be', se non proprio all'istante, comunque con una velocità stupefacente.

Ora, se solo non eri ipnotizzato dall'ossessione dei comunisti, ti potevi accorgere immediatamente che una soluzione del genere apriva orizzonti incredibili, ben al di là del contesto militare. Alcune università americane che avevano collaborato allo sviluppo di ARPANET se ne accorsero, affinarono quella tecnologia e la adottarono per mettere in comunicazione i computer dei loro ricercatori. Il 29 ottobre 1969 da un computer dell'UCLA (Los Angeles) partí un messaggio che in tempo reale raggiunse l'Università di Stanford (San Francisco), bevendosi 550 chilometri in un amen. Il messaggio arrivò solo a metà, d'accordo, ma corressero subito le cose e al secondo tentativo tutto andò bene. Tanto che misero su un loro circuito e iniziarono a usarlo per far comunicare tutti i loro computer. Si mandavano, per dire, lettere (ora le

chiamiamo e-mail). Ma anche intere ricerche. O libri. O barzellette, immagino, non so. Comunque: una cosa mica male.

Quel che successe fu che molte altre università, alcune grandi aziende e perfino degli Stati nazionali capirono l'utilità fantastica della cosa e si allestirono ognuno un proprio circuito che metteva in comunicazione tutti i loro computer. Chiamiamolo col suo vero nome: si allestirono un loro *network*. Ognuno aveva il suo, e ciascun network aveva il suo funzionamento, le sue regole, i suoi meccanismi. Erano vasi non comunicanti. Come lingue diverse, ecco. Non sarebbe successo nulla, e voi sareste ancora a leccare francobolli, se nel 1974 due ingegneri informatici americani non avessero inventato un protocollo che era in grado di far dialogare i formati di tutti i vari network del mondo, mettendoli magicamente in comunicazione. Praticamente un traduttore istantaneo planetario: ognuno parlava nella lingua che gli pareva e quel protocollo traduceva all'istante. Non gli diedero un bel nome [ingegneri…], ma vale la pena lo stesso di impararlo: TCP/IP. È stata l'invenzione che ha sciolto le barriere tra i vari network esistenti, ottenendo il formidabile risultato di mettere sul tavolo, di fatto, un unico grande network mondiale: qualcuno lo chiamò *Internet*.

Erano gli anni '70 e – molto importante – tutto questo riguardava una quantità piuttosto ridicola di persone. Un'élite piccolissima, se pensiamo ai numeri del pianeta. La stessa élite, ovviamente, che aveva accesso ai computer. Era un gioco di nicchia. Il curling ha oggi, probabilmente, piú praticanti. Per questo nulla di ciò compare nella nostra spina dorsale della rivoluzione digitale, come ho detto consacrata a registrare i passaggi in cui il terremoto è salito in superficie modificando effettivamente la vita delle persone. In questa storia, quel momento inizia ad arrivare solo nel 1990. Tim Berners-Lee, un inglese che lavorava al CERN di Ginevra, inventa una cosa che chiama *Web*. [Per la prima volta vediamo apparire la vecchia Europa in questa storia, dove tutti gli eroi – tutti – sono americani, e spesso californiani. Mi tocca aggiungere, per completare l'informazione, che Berners-Lee il Web lo inventò lavorando su un computer americano: si chiamava NeXT e lo produceva una azienda californiana di cui è interessante annotare il nome del fondatore: Steve Jobs].

Cosa inventò, esattamente, Berners-Lee? Non Internet, e questo adesso lo abbiamo capito bene. E allora cosa? Ho imparato che le risposte possibili a

questa bellissima domanda sono molte, tutte fatalmente imprecise o incomplete. Ne aggiungo una, la mia.

Qualsiasi cosa sia il Web, Berners-Lee lo inventò facendo tre mosse precise.

La prima nasce da una domanda: se con Internet posso mettere in comunicazione tutti i computer del mondo, perché accontentarmi di cosí poco? Mi spiego. Immaginate il computer sulla scrivania del professor Berners-Lee e poi immaginatevi lo studio dove è messa quella scrivania. Bene. Adesso guardatevi intorno, vedrete certamente dei mobili, apriteli e concentratevi sui cassetti, molti cassetti, forse un centinaio di cassetti, tutti pieni di roba, progetti, idee, appunti, foto delle vacanze, lettere d'amore, ricette mediche, CD dei Beatles, annate di fumetti Marvel, tessere del cineforum, vecchi estratti conto. E ora chiedetevi: perché non entrare direttamente in quei cassetti? Possibile che io possa solcare migliaia di chilometri (migliaia!) e poi, arrivato a due metri da quel cassetto (due metri!), non ci possa entrare perché mi fermo nel computer del professore? È stupido. Allora ne parlo col professor Berners-Lee. Lui sta ad ascoltare e poi, dato che ci sa fare, inventa un sistema per cui, modificando la struttura dei cassetti, mi permette di fare quei due metri e di andare a guardarci dentro. Non è naturalmente costretto ad aprirmeli tutti, sceglie lui quali rendermi disponibili, ma quando li sceglie allora si applica a dar loro una struttura tale che io possa raggiungerli, e vederli, e girarci dentro, e perfino portarmi via quello che mi interessa. Come fa? Duplica il contenuto di quei cassetti in tante rappresentazioni digitali che colloca in un posto che chiama, con sublime semplicità, *posto*: o per meglio dire *sito.* Un sito Web. Lo immagina come un albero che si allarga coi suoi rami nello spazio: ogni foglia è una pagina, una pagina Web. Di cosa è fatto quell'albero? Rappresentazioni digitali, cioè testi, immagini, suoni che, formattati in linguaggio digitale, vengono stoccati nel computer. Una volta lí, davanti a loro si apre l'immane rete «stradale» di Internet. È usando quella rete che i cassetti del professor Berners-Lee, duplicati in rappresentazioni digitali, si mettono in movimento: e raggiungono me. Il mio computer. Dove, alla fine del processo, trovo quello che volevo: la collezione dei fumetti Marvel del professor Berners-Lee [le ricette mediche mi interessavano di meno].

Notevole, bisogna ammetterlo.

Ma in fondo piuttosto prevedibile, se non fosse che il professor Berners-Lee piazza subito dopo una seconda mossa, questa *veramente* emozionante: per rendere le cose piú semplici e spettacolari METTE IN COMUNICAZIONE TUTTI I CASSETTI TRA DI LORO. Voglio dire che quando io entro in uno, posso, senza nemmeno richiuderlo, entrare in un altro, senza passare dal via. Faccio questo grazie a delle porticine che il professor Berners-Lee mette a punto e chiama *link*. Sono parole speciali, piú che parole, *iperparole*, in genere compaiono in blu. Clicco sopra e finisco in un altro cassetto. Capite che la cosa inizia a farsi divertente. Se solo un'ora prima spedire un'e-mail mi poteva sembrare una cosa straordinaria, adesso che sfarfallo per tutti i cassetti del professore, limitarmi a spedire quella letterina mi sembra una afflizione inspiegabile, un giochetto da bambini. Molto meglio mettermi a viaggiare da un cassetto all'altro, da un sito Web all'altro. Soprattutto da quando il professor Berners-Lee ha deciso di rendere la cosa definitivamente divertente facendo la terza mossa.

Invece che tenerselo per sé o provare a venderlo, il professore (col permesso del suo datore di lavoro, il CERN di Ginevra) rende pubblico il sistema da lui inventato per aprire i suoi cassetti e dice una cosa molto semplice: se lo facciamo tutti, e attraverso i link colleghiamo tutti i nostri cassetti, ci troveremo davanti a una formidabile ragnatela di cassetti in cui chiunque potrà liberamente viaggiare a suo piacere, guardando e prendendo quel che gli serve: otterremo un *World Wide Web*, una ragnatela grande come il mondo, percorribile da tutti, in cui tutti i documenti del mondo, che siano testi, foto, suoni, video, saranno a portata di mano. Poi aggiunge una cosa irresistibile: ah, dimenticavo, sarà tutto gratis.

Wow.

Chi non vorrebbe una cosa del genere?

Nessuno, e infatti eccoci qua.

Nel 1991 c'era al mondo un solo sito Web: quello di Berners-Lee.

L'anno dopo, gente di buona volontà ne aprí altri nove.

Nel '93 erano 130.

Nel '94, 2 mila 738.

Nel '95, 23 mila 500.

Nel '96, 257 mila 601.

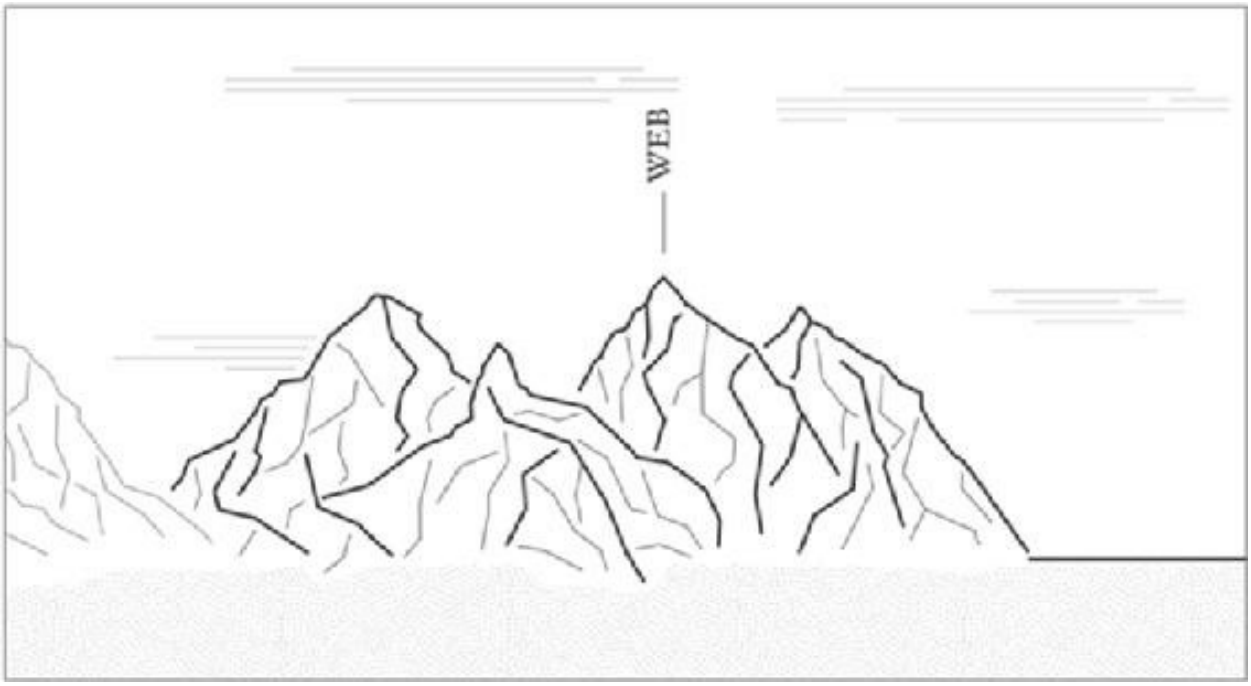
Oggi, mentre scrivo questa riga, sono 1 miliardo 284 mila 792.

Come capite, le conseguenze di una simile slavina sono state immani. A noi interessano soprattutto quelle di tipo mentale. Le troverete nei *Commentari* che seguono a questo capitolo. Per adesso mettiamo da parte questa costola gigantesca, questa montagna che è sgorgata dalla terra, spaccando la crosta delle abitudini di un mondo, e alzandosi a ritmi vertiginosi, ogni anno, nel paesaggio degli umani. È ancora lí che sale [nel tempo in cui ho scritto queste righe sono nati 13 mila siti Web, per capirci]. [D'accordo, son andato un attimo in bagno, ma proprio solo un attimo]. [E in ogni caso, nel tempo di scrivere queste due parentesi ne sono nati altri mille, cosí, per la cronaca]. [Come lo so? www.internetlivestats.com].

Dicevo. Delle conseguenze mentali avremo modo di occuparci fra un po'. Per adesso è già un bel risultato archiviare questa costola con la vaga impressione di aver capito cos'è. Ce l'avete? Speriamo. E torniamo alla spina dorsale. Eravamo arrivati al 1990.

1990

- Tim Berners-Lee inaugura il *World Wide Web* e cambia il mondo.



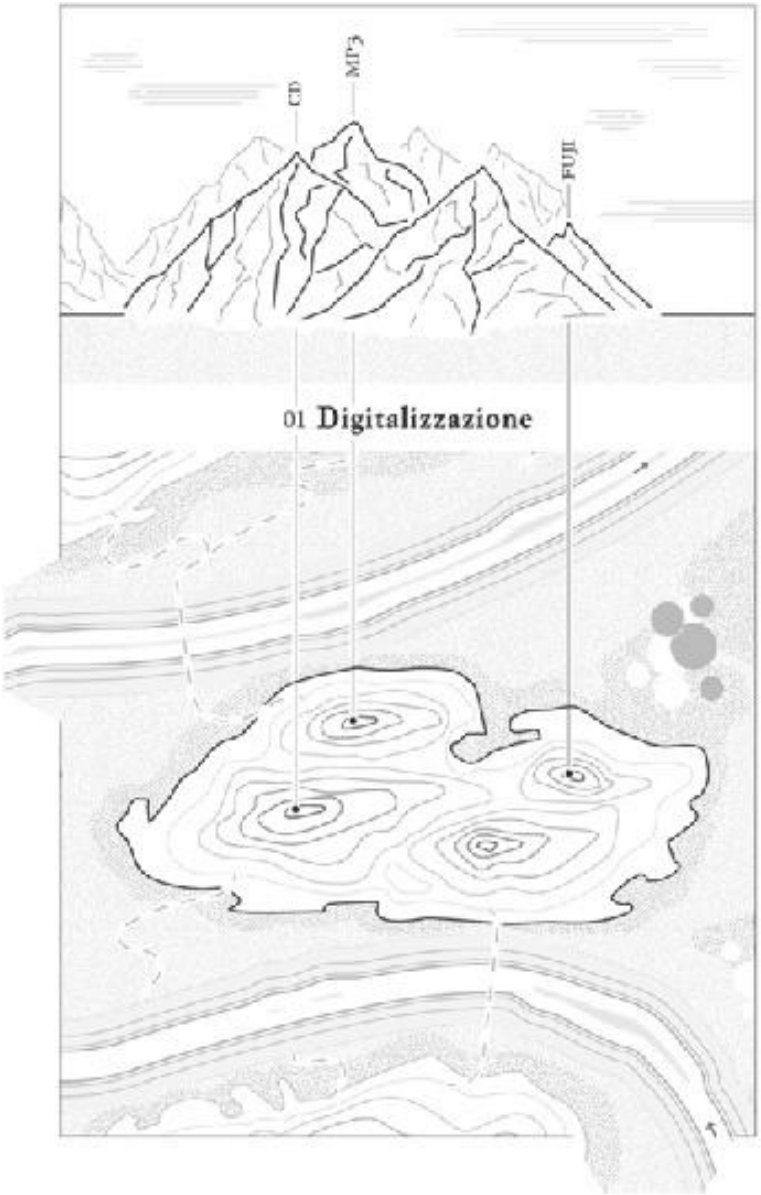
1991-1992

- Niente di davvero notevole, che io sappia. Forse si dovevano rimettere dallo shock.

1993
01

- Un gruppo di ricercatori europei inventa l'MP3. È un sistema per rendere i file audio ancora piú leggeri di prima e quindi il loro peso digitale minimo. Nasce un concetto, quello di COMPRESSIONE, che piú tardi verrà applicato alle immagini fisse (generando il *jpeg*) e a quelle in movimento (*mpeg*). L'idea è che se trovi un sistema per togliere dalla versione digitale di un suono tutte quelle sequenze numeriche che non sono strettamente necessarie (ad esempio quelle che registrano sfumature sostanzialmente inudibili dall'orecchio umano) quel che ti ritrovi in mano è un suono un po' impoverito ma molto piú leggero, quindi ancora piú facile da trasportare, da spedire, da stoccare. Col cavolo che potreste sentire musica dal vostro cellulare senza un trucco del genere. [Inutile dire che, all'istante, il CD iniziò a sembrare il rimasuglio di una commovente civiltà passata].

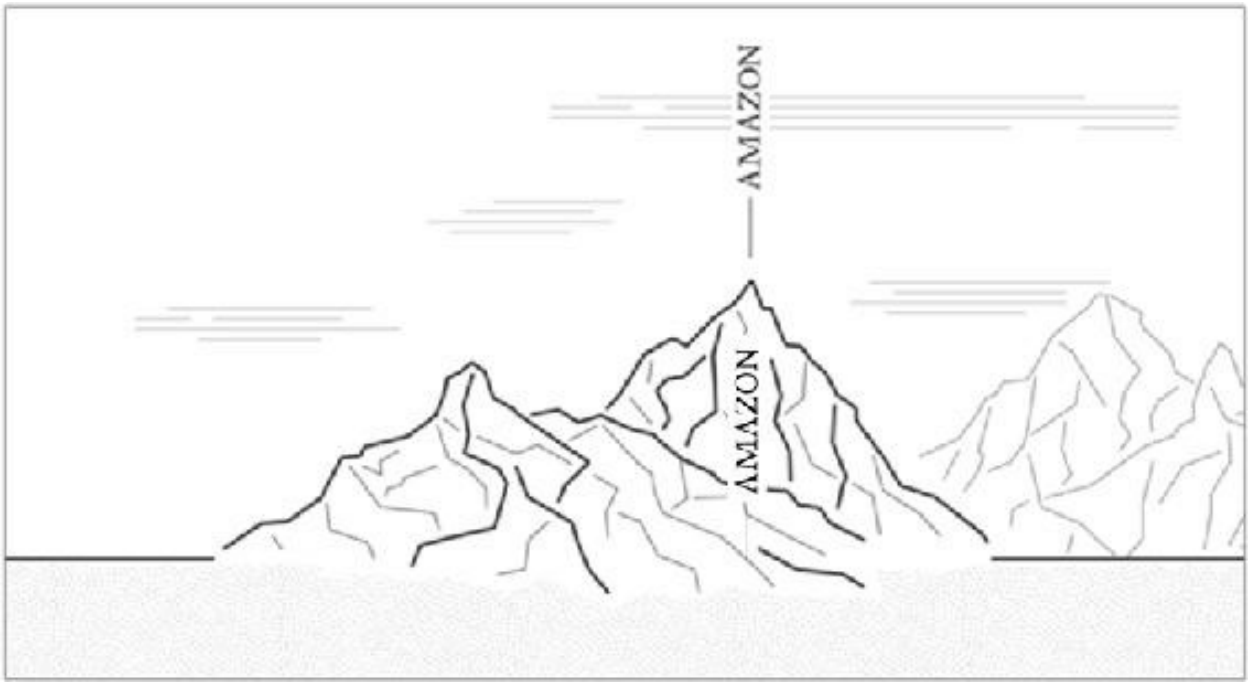
- Apre *Mosaic*, il piú usato tra i primi browser che ti facevano navigare nel Web. Decisivo. In pratica, Berners-Lee aveva inventato un tipo di mondo digitale parallelo (il Web) ma non ci aveva messo un servizio uno, per cui per girarlo bisognava essere degli esploratori alla Indiana Jones, e comunque dei maghi dell'informatica. Il browser è l'insieme dei servizi che possono portare un fesso come me a viaggiare là dentro senza la minima fatica. Lo installo sul mio computer e lui mi mette in grado di viaggiare nel Web senza neanche sapere cos'è. [Mi son fatto l'idea che le navi da crociera siano una cosa del genere, ma applicate al Mar Mediterraneo]. Mosaic fu il primo browser di un certo successo, lo misero su due studenti dell'Università di Urbana-Champaign, Illinois. Ora non esiste piú. Ma i browser sono ancora lí, fondamentali. Hanno nomi come Safari, Google Chrome, Internet Explorer. Senza di loro il Web continuerebbe a essere una fighetteria per pochi ingegneri con del tempo da perdere.



1994

- Nasce a Seattle *Cadabra*, che non vi dirà nulla, ma dovrebbe farlo perché è il primo nome di *Amazon*. L’idea era quella di mettere su una libreria on line dove si potessero comprare tutti i libri del mondo. In pratica, senza muovere il culo dalla tua scrivania, accendevi il computer, sceglievi un libro, lo pagavi, e quelli te lo portavano a casa. Era un’idea folle, ma l’uomo che la ebbe riponeva evidentemente grande fiducia in un numero che è qui utile annotare, cioè l’indice di crescita annua che il numero di utenti del Web aveva fatto registrare l’anno prima: + 2300%.

Oltre a cambiare il nome del sito (un anno dopo), il fondatore Jeff Bezos capí abbastanza presto che limitarsi a vendere libri era scemo. Adesso su Amazon potete anche comprare un'automobile. O il phon.



Altra parentesi, necessaria per ricordarsi bene come andavano le cose, ai tempi. Documenta la Storia che Jeff Bezos, dovendo trovare fondi con cui finanziare i primi anni di Amazon, si sia recato, tra le altre cose, dal padre. Voleva convincerlo ad affidargli i suoi risparmi: pare che ammontassero a 300 mila dollari. Dovette spiegargli tutto per bene, certo in modo convincente. Il padre lo stette ad ascoltare e poi fece la seguente domanda: «Che cos'è Internet?»

La domanda adesso vi sembrerà comica, ma invece ci aiuta a concentrarci su che anni erano, che poi è il senso di questa pausa: ricordarci che anni erano.

Nel mio piccolo, ad esempio, io piú o meno in quegli stessi anni stavo a Santa Monica, California, a spendere i primi soldi che avevo guadagnato concedendomi il lusso di scrivere in una stanza d'albergo un testo teatrale che poi sarebbe risultato, con mia grande sorpresa, un vero e proprio cesso. Ogni tanto, per sgranchirmi le gambe, giravo per la Promenade e lí un giorno feci il bel gesto di entrare in una libreria. Stavo probabilmente guardando le copertine dei libri registrando l'indiscutibile supremazia dei grafici americani quando mi imbattei – e questo lo ricordo *distintamente* – in un tipo di libro di cui non capivo il senso e ignoravo l'uso possibile ma

che mi ricordò una certa cosa che un certo amico mi aveva raccontato. A mettermi sull'avviso fu il fatto che il libro sembrava essere un catalogo di posti, o nomi, o titoli (non capivo bene), ma tutti con dei punti in mezzo, delle barre //, delle sigle, forse tipo CH, EU, difficile ricordare esattamente. Insomma, si assomigliavano tra loro e non assomigliavano a nulla che io conoscessi. Il mio amico doveva avermi fatto vedere qualcosa del genere. Adesso so cos'erano: indirizzi di siti Web. Adesso so che quello era un libro commovente, cioè una specie di elenco telefonico del Web, le Pagine Gialle della Rete: il fatto che lo vendessero in una libreria estremamente cool di Santa Monica la dice lunga sullo stato neonatale della rivoluzione digitale: non sapevano neanche bene dove stessero andando se facevano libri *di carta* con scritti in ordine alfabetico tutti i siti Web, oltretutto divisi in modo struggente per argomento: quelli di sport, quelli di gastronomia, quelli medici. Ditemi se non è commovente. Come per il motore a scoppio di cui si calcolava la potenza contando quanti cavalli avrebbero spostato lo stesso peso. Sono quei momenti aurorali in cui il genio dell'uomo convive con una forma irrimediabile di esitazione imbecille. Momenti in cui anche se sei il padre di Jeff Bezos puoi fare la domanda «Cos'è Internet?» senza passare per scemo. Quanto a me, comprai il libro pensando di regalarlo al mio amico, ma nello stesso modo in cui avrei potuto regalare una grammatica giapponese a un amico eccentrico che stava studiando una lingua per me inutile. Di fatto non sapevo cos'era un sito Web, e non lo sapevo nel modo piú radicale e definitivo e vergognoso, cioè non avevo la minima idea di che razza di oggetto, o forma, o identità fosse. Il Web non esisteva nell'indice di ciò che conoscevo, ma questo era il meno: non esisteva la *logica* del Web, la sua *forma*, la sua ARCHITETTURA MENTALE: non solo ignoravo che esistesse, ma non disponevo delle categorie che lo avevano generato.

Ero laureato, mi preme sottolineare. Filosofia. Voglio dire: non era probabilmente un mio problema personale, eravamo tutti ignoranti, non solo io e il signor Bezos.

Quindi adesso che con lo sguardo ripercorriamo la spina dorsale della rivoluzione digitale, vediamo di sentire sotto le dita le vertebre, una ad una, per quello che veramente erano ai tempi: cartilagini ancora morbide, provvisorie, cangianti. Erano davvero organismi nuovi, nella concezione e nella struttura: materiali alieni.

Il mio amico adesso scrive libri, bellissimi tra l'altro. Il padre di Bezos no, ma i 300 mila dollari li diede, al figlio. Tendo a immaginare che gli abbiano fruttato una certa cifretta.

Bene. Torniamo alla spina dorsale. Eravamo arrivati al 1994. Apre Amazon,

ma non è la sola cosa che accade.

1994

- L'IBM tira fuori il primo smartphone. Di cellulari ne esistevano già da tempo, ma questo è il primo telefono capace di fare cose che un telefono non dovrebbe fare. Manda mail e ha installato un videogioco, per dire. Sei mesi di vita e smisero di produrlo. Partenza falsa. Per vedere comparire uno smartphone sulla superficie dei consumi di massa bisognerà aspettare almeno altri nove anni. Non so, di preciso, perché.

- Nasce la Play Station. La fanno i giapponesi della Sony. Il rapporto coi figli non sarebbe piú stato lo stesso. E anche il rapporto con la realtà, come vedremo.

- Nasce *Yahoo!*, e inizia la moda dei nomi scemi. Comunque, un momento storico. Il portale, inventato da due studenti della Stanford University (California, USA), fa la cosa piú ovvia, cioè elimina la penosa necessità delle Pagine Gialle cartacee che avevo regalato al mio amico: finalmente c'è qualcuno che ti aiuta a orientarti in Internet e nel Web, e lo fa con un sito Web. Non ci voleva poi molto, apparentemente.

1995

- Dopo le foto, i film. A essere digitalizzati, questa volta, sono gli audiovisivi. Viene messo in vendita il primo DVD. Ancora la Philips, ancora con i giapponesi (Sony, Toshiba, Panasonic). Due anni e il VHS era morto. Amen.

- Bill Gates lancia *Windows 95*, il sistema operativo che fa di tutti i personal computer degli attrezzi amichevoli come gli Apple, ma molto meno cari. Non ci sono piú alibi per rinviare l'ingresso in casa di un computer. Se non ce l'hai, allora proprio non vuoi capire…

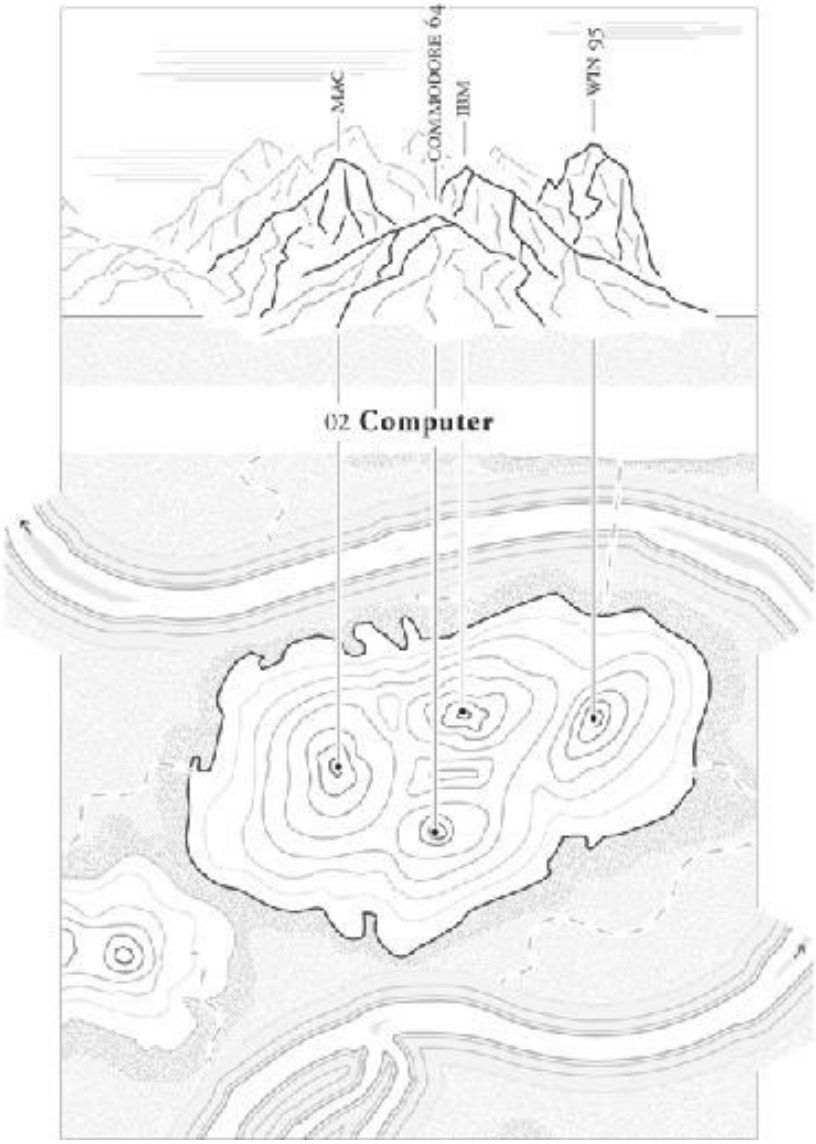
- Nasce *eBay*, e lo fa, anche lui, in California. Mercato aperto a tutti, dove poter vendere e comprare qualsiasi cosa. La prima fu un puntatore laser

rotto.

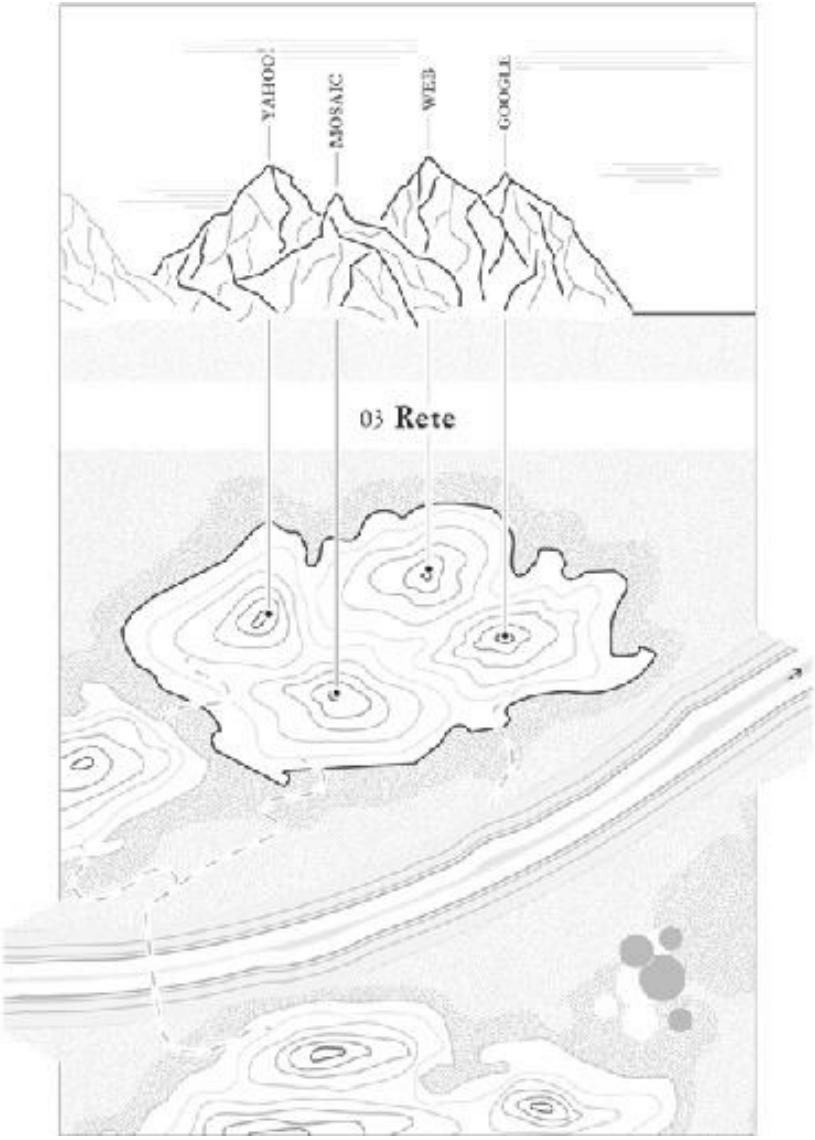
1998

02

- Gran Finale. Due studenti ventiquattrenni della Stanford University (Sergej Brin e Larry Page) lanciano un motore di ricerca che chiamano con un nome imbecille: *Google*. Oggi è il sito Web piú visitato al mondo. Quando lo immaginarono c'erano poco piú di seicentomila siti Web: loro trovarono il modo di farti trovare, in meno di un secondo, tutti quelli che contenevano una ricetta delle lasagne, e di snocciolarteli in ordine di importanza. (Le lasagne sono solo un esempio: funzionava anche se cercavi *protesi all'anca*). La cosa stupefacente è che continuano a essere in grado di farlo adesso che i siti sono piú di un miliardo e duecento milioni. Volendo usare una metafora cinquecentesca, se i browser ti procuravano i velieri per viaggiare nel grande mare del Web, se i portali come *Yahoo!* ti suggerivano rotte e pericoli, quei due trovarono in un colpo il sistema per calcolare longitudine e latitudine, e misero al servizio di qualsiasi navigatore un mappamondo in cui c'erano tutti i porti del pianeta, ordinati per importanza, confortevolezza e vocazione commerciale. Erano in grado di dirti quelli in cui si mangiava meglio, quelli in cui il prezzo del pepe era il piú basso, e quelli in cui i bordelli erano i migliori. Non vi stupirà sapere che attualmente il loro brand, *Google*, è il piú influente al mondo [qualsiasi cosa voglia dire].



02 **Computer**



03

Anche qui, al di là delle immani conseguenze economiche, assistiamo all'introduzione di alcuni movimenti mentali che risulteranno decisivi nel profilare la nuova civiltà che stava nascendo. Variazioni a qualsiasi logica conosciuta, e posture mentali che non si erano mai viste: il nuovo assoluto. Sarà interessante parlarne nei soliti *Commentari* di cui ho già accennato. Per adesso fermiamoci qui e guardiamo cosa abbiamo sotto agli occhi.

Screenshot finale

La vedete la spina dorsale, la catena montuosa? È l'epoca classica della rivoluzione digitale. *Space Invaders* era giusto una prima collinetta, piú che altro simbolica, queste sono montagne vere e proprie. Piuttosto spettacolari, va detto. Vogliamo provare a capirle in modo sintetico, cosí semplice che la capirebbe anche un bambino [si fa per dire]? Vogliamo. E allora:

La rivoluzione digitale nasce da tre gesti lunghi che tracciano un nuovo campo da gioco.

A. Digitalizzare testi, suoni e immagini: ridurre allo stato liquido il tessuto del mondo.

   È un gesto che va dal CD al DVD, passando per l'MP3: dall'82 al '95. Piú o meno lo stesso arco del PC.

B. Realizzare il Personal Computer.

   È un gesto che viene da lontano e diventa davvero visibile a metà degli anni '80 – con i tre PC citati – e irreversibile a metà degli anni '90 – con l'avvento di Windows 95.

C. Mettere in contatto tutti i computer, metterli in rete.

   È un gesto che inizia con ARPANET nel 1969 e, passando attraverso l'invenzione del Web, arriva al traguardo nel 1998 con l'invenzione di Google.

Sintetizziamo ulteriormente: quel che abbiamo fatto, nell'epoca classica, è stato ridurre allo stato liquido i dati che contenevano il mondo (A), costruire una tubatura sconfinata in cui quel liquido potesse scorrere a velocità vertiginosa e sgorgare in tutte le case degli umani (C) e inventare rubinetti e lavabi molto raffinati che potessero fare da terminali di quell'immenso acquedotto (B). Nel 1998 il lavoro era finito. Migliorabile, ma finito. Quel che possiamo dire senza paura di sbagliare è che un umano occidentale, seduto davanti al suo PC, in un qualsiasi giorno del '98, era seduto davanti a un rubinetto abbastanza facile da usare grazie al quale accedeva a un'immane acquedotto: è importante notare che non solo poteva attingere acqua quando voleva, ma poteva a sua volta infilare acqua per metterla in circolo. O gazzosa, naturalmente. Whiskey, volendo. Abbastanza incredibile. Come situazione era completamente nuova, e adesso è particolarmente importante – oltreché divertente – vedere quali esattamente furono i primi gesti che

quell’umano fece quando si trovò in quella situazione e mise le mani su quel rubinetto.

Sostanzialmente usò l’enorme acquedotto per far circolare tre cose: delle informazioni personali (mail, ricerche), delle merci (Amazon, eBay, videogiochi) e le mappe dell’acquedotto (Yahoo!, Google). Naturalmente, se tornassimo a quegli anni, in dettaglio, troveremmo una quantità quasi infinita di utilizzi di Internet: ma se adesso dobbiamo fissare la spina dorsale, e registrare solo le formazioni geologiche che nacquero allora e che poi sarebbero effettivamente diventate montagne, quello che vediamo è semplice: mappe, merci, documenti.

Non si sarebbe potuto dire molto di diverso dei primi navigatori che aprirono le grandi rotte intercontinentali nel ’500. Strategia molto tradizionale, quindi. Un’apertura classica, si direbbe nel gioco degli scacchi. Anche nella sua mossa piú nascosta, e alla fine piú importante. C’era un’altra cosa che i mercanti navigatori del ’500 portavano in giro per il mondo*: dio*. Missionari. Una certa *way of life*. Un certo modo di stare al mondo. Lo stesso fa la rivoluzione digitale: inizia a sedimentare un certo modo di stare al mondo. Delle figure mentali. Dei movimenti logici che non si conoscevano. Una differente idea di ordine, e di presa sul reale. Non proprio una religione, ma qualcosa che gli va vicino: UNA CIVILTÀ.

La possiamo riconoscere se da vicino proviamo a osservare quelle prime mosse – reperti archeologici – e a studiarle: in quei gesti c’è qualcosa che ritorna costantemente, quasi dei tratti somatici comuni, alle volte dei tic che si ripetono uguali. Gli indizi di una qualche mutazione. Le orme di umani fatti in modo strano, mai visto.

Se volete saperne di piú, attardatevi leggendo i *Commentari* che seguono: è roba affascinante. Rompe un po’ il ritmo della nostra ricostruzione della spina dorsale digitale, ma anche aiuta a capirla *veramente*.

D’altra parte, adesso che ci penso, anche sbattere il libro nella stufa è comunque un’opzione possibile. Lo capisco e passo, incurante, ai *Commentari*. Ne adoro il nome un po’ vintage.

WEB
YAHOO
Rete
GOOGLE
MOSAIC
AMAZON
EBAY
Commercio
MP3
Digitalizzazione
FUJI
CD
DVD
IBM
WINDOWS 95
MAC
Computer
COMMODORE 64
Gioco
PLAYSTATION
SPACE
INVADERS

Commentari all’epoca classica

TRAMONTO DELLE MEDIAZIONI

L’utilità di ricostruire la dorsale della rivoluzione digitale è che poi, in quelle montagne, puoi andare e scavare. Come un geologo, come un archeologo. Per cercare cosa?

Fossili. Orme lasciate da quegli umani. Indizi.

Il primo lo trovi quasi subito, lo vedrebbe anche un bambino: ERANO TUTTI ORGANISMI CHE SALTAVANO PASSAGGI E CERCAVANO UNA PRESA DIRETTA SULLE COSE. Avevano quel modo lí di muoversi: saltavano passaggi.

PRESA DIRETTA. Guardate le merci, che è la cosa piú semplice: vendendo libri on line, Amazon saltava un passaggio, metteva fuori gioco la libreria [in realtà ne saltava piú di uno, ma atteniamoci a quello piú visibile]. eBay faceva perfino di piú: saltava tutti i passaggi, annullava tutti i negozi, sulla carta annientava anche Amazon: la merce filava diretta tra una persona l’altra: nessun mediatore, i mercanti sono fatti fuori.

Altrettanto lineare era il cammino delle mail: dritte dritte da chi scrive a chi legge: dove erano finiti il postino, il francobollo, il mitico sistema postale? Apparentemente nel nulla. Buste, carta da lettere? *Pof*. Perfino Google, e in fondo nel modo piú clamoroso, annientava i passaggi intermedi: non c’era piú una casta di sapienti che sapeva dove si trovava il sapere: a saperlo era un algoritmo che scattava invisibile e ti conduceva direttamente a quel che cercavi.

Questo era un fenomeno nuovo. Saltare le mosse non era previsto da nessuna apertura classica. Quindi vale la pena di guardare ancora piú da vicino.

MAREE. È interessante capire cosa rimane sul tavolo quando togli di torno tutte le mediazioni che puoi. A un primo sguardo resta una sorta di GESTORE DEL TAVOLO, lontano, quasi leggendario, che abilita i giocatori a usare le caselle che hanno davanti, governa la funzionalità del sistema, dirige il traffico e si prende in qualche modo una sua parte di profitto: eBay, per dire. O Yahoo! È un'entità piuttosto impersonale, o quanto meno sovrapersonale (piú che un individuo è una nebulosa di individui). Spesso è addirittura un algoritmo, come nel caso di Google, o un protocollo informatico, come nel caso delle mail. È poco piú che un sistema di regole, uno spazio organizzato, un tavolo pulito, un campo aperto vagamente controllato da una qualche entità abbastanza remota. L'impressione di libertà è notevole, inutile negarlo.

Ma se si osserva ancora meglio si noterà che nell'apparente vuoto di quel campo aperto, affiora il disegno riconoscibile di una forza nuova, cosí nuova che in un primo momento è difficile metterla bene a fuoco: sono come delle correnti, appena percepibili. Maree. Sono generate dai movimenti degli utenti che stanno circolando in quello spazio. Gli acquirenti di Amazon, per dire. O quelli che usano Google come motore di ricerca. Si muovono, viaggiano e lasciano delle tracce. Fin dalla prima ora, i gestori di quegli spazi aperti si accorsero che quelle tracce erano importanti: quindi stettero molto attenti a non cancellarle, anzi impararono a registrarle e a organizzarle per renderle leggibili: e iniziarono a usarle, a dar loro un valore. Il caso piú clamoroso è Google. Volevano indicizzare e gerarchizzare le pagine web dove trovare quel che cercavi, proposito piú che logico, quasi ovvio. Il difficile era come scegliere le pagine da mettere in testa alla classifica, quelle che sarebbero state indicate come le migliori. La logica tradizionale avrebbe suggerito di prendere degli esperti che di volta in volta segnalassero quali erano i siti migliori: ma Google lavorava su numeri tali che la cosa era improponibile, e soprattutto era già oltre una logica del genere – istintivamente mirava a saltare passaggi e mediazioni, cercando una presa diretta sul mondo. Quindi niente esperti. E allora? Allora fecero una di quelle mosse rivoluzionarie che davvero stanno nel cuore della mutazione che stiamo studiando: decisero che sarebbero state le scelte dei diversi utenti a sancire cosa era meglio e cosa peggio: tracciando il cammino in rete di ogni singolo utente si coglievano dei flussi piú intensi e altri piú sottili, e quella sarebbe stata, con poche correzioni, la geografia del sapere. DOVE ANDAVA PIÚ GENTE, QUELLO ERA IL

POSTO MIGLIORE. Risultato: oggi Google, che di per sé non è un esperto di niente, viene consultato come se fosse un oracolo perché è in grado di rendere conto, al millimetro, del giudizio di milioni di persone. Dove vedete stabilito un principio che sarà poi decisivo: il parere di milioni di incompetenti è piú affidabile, se sei in grado di leggerlo, di quello di un esperto.

Quel che possiamo dire, dunque, è che dove spariscono i librai, i postini, i mercanti, gli esperti, e insomma qualsiasi forma di sacerdote, resta la presenza vigile di un sistema remoto e, talvolta, le correnti generate da flussi collettivi di enormi dimensioni. Scatta una sorta di EFFETTO MAREA: il singolo individuo nuota libero in un mare protetto e organizzato in cui non ci sono sacerdoti a rompere i coglioni ma dove correnti create da immense maree collettive lo inglobano senza che lui quasi se ne accorga. Una mosca che volasse allegramente nello scompartimento di un treno in corsa non farebbe un viaggio poi molto diverso. Potremmo dire che vola *liberamente*? Lei non lo so, francamente, ma se torno agli umani di quella nuova civiltà, e alla loro tendenza a saltare le mediazioni e cercare una presa diretta sul mondo, penso si possa dire che quanto meno volavano con una certa quota di libertà, almeno pari a quella di cui disponevano prima della rivoluzione digitale. Allora, ai tempi dell'analogico, le maree erano costituite da flussi ideologici massicci a cui era sostanzialmente impossibile sottrarsi (la Chiesa o il Partito, per dire); nell'epoca classica della rivoluzione digitale sono formate da movimenti di massa regolarmente registrati dai player dominanti della rivoluzione: difficile dire cosa sia preferibile. Ma ci sarà il momento di farlo, e sarà affascinante. Per adesso mi limito a evidenziare un effetto, di enorme portata, che il desiderio di presa diretta sul mondo ha generato: il tramonto dei sacerdoti.

DISTRUZIONE DELLE ÉLITE. Se salti le mediazioni, metti fuori gioco la casta dei mediatori e alla lunga annienti tutte le vecchie élite. Il postino, il librario, il docente universitario: tutti sacerdoti, seppur in modo diverso, tutti membri di una élite a cui si era soliti riconoscere una particolare competenza, un'autorità e alla fine un certo potere. Se organizzo un sistema che li pone fuori gioco, sostituendoli con ambienti protetti in cui metto a diretto contatto gli uomini e le cose, e spingo tutti a galleggiare su maree generate da

un’imperscrutabile intelligenza di massa, io realizzo qualcosa di epocale: un mondo apparentemente senza élite, un pianeta a trazione diretta, dove l’intenzione e l’intelligenza collettive diventano azione senza dover passare da autorità intermedie. La conseguenza inevitabile è che in un numero significativo di umani si fa largo la convinzione che si possa fare a meno delle mediazioni, degli esperti, dei sacerdoti: molti ne deducono di essere stati gabbati per secoli. Si guardano intorno e, animati da una certa comprensibile venatura di risentimento, cercano la prossima mediazione da distruggere, il prossimo passaggio da saltare, la prossima casta sacerdotale da rendere inutile. Se hai scoperto di poter allegramente fare a meno del tuo agente di viaggio, perché non iniziare a pensare di fare fuori il medico di famiglia? In un ambito che è largamente sopravvalutato, cioè la politica, l’attuale inclinazione degli elettori per una qualche forma di leaderismo populista che tende a saltare la mediazione dei partiti tradizionali, e in fondo anche dei ragionamenti, può dare un’idea particolarmente chiara del fenomeno. Ma si tratta, come dico, solo di un esempio, e neanche di quello piú importante.

RIASSUNTO. Fin dalla sua epoca fondativa, classica, la spina dorsale della rivoluzione digitale testimonia di organismi con un istinto elevatissimo a installare un mondo a trazione diretta, saltando tutti i passaggi possibili e riducendo al minimo le mediazioni fra l’uomo e le cose o fra un uomo e un altro. L’individuo, piuttosto libero nel suo andare, quasi privo di riferimenti-guida, finisce per prendere a riferimento le milionate di tracce lasciate da altri individui, perché è in grado di leggerle, di organizzarle, di tradurle in dati certi. Si generano quindi maree dove va a galleggiare il nuotare libero di ogni singolo umano. Al termine di questo processo, l’uomo esperimenta una vita in cui è riuscito a fare a meno dei sacerdoti, degli esperti, dei padri. La trova bella. NE TRAE UNA RINVIGORITA CONCEZIONE DI SÉ.

SMATERIALIZZAZIONE

Torniamo un attimo indietro a *Space Invaders*. Alla sequenza calciobalilla/flipper/videogioco. C’era quello slittamento progressivo verso una realtà priva di frizioni, quello sciogliersi dei gesti, quello scivolare

graduale verso qualcosa di sempre piú immateriale. Ora possiamo dire che la stessa sensazione si ritrova, con una certa regolarità, in tutte le costole dell'epoca classica.

La digitalizzazione scioglieva i dati rendendoli leggerissimi e immateriali. Testi, suoni e immagini diventavano un niente che era possibile richiamare dal nulla grazie a strumenti che erano sempre piú piccoli: come se avessero voluto ritrarsi dalla realtà e occupare sempre meno mondo fisico. Nel frattempo i computer smaterializzavano praticamente il mondo, riportandolo tutto in uno schermo gestibile premendo dei tasti e muovendo un *mouse* (che dimostratosi poi, nel tempo, troppo materiale, è scomparso nel nulla). D'altronde scrivere e spedire una lettera erano ormai divenuti gesti interamente fattibili stando seduti e schiacciando dei tasti. L'acquisto di un libro su Amazon o di una bicicletta usata su eBay era un processo che solo alla consegna dell'acquisto sfociava in una vera realtà, materiale, toccabile: prima tutto passava per l'immaterialità di processi che potevano anche essere una pura favola e attraverso rappresentazioni degli oggetti che, degli oggetti, potevano cogliere poco di piú che la bonaria imago. Per non dire della Play Station che realizzava il sogno visionario dei marzianini convertendo il gesto di guidare una macchina da corsa (o sparare in testa a una vecchietta, o calciare un rigore) in un'esperienza piuttosto reale a patto di non esserlo affatto. E naturalmente, per finire: il Web stesso, come prima di lui Internet, era, ed è, un'entità che si percepisce come sostanzialmente IMMATERIALE, certamente «reale» ma non come lo erano le reti di ferrovie e perfino le rotte per i mari: ha un peso?, occupa dello spazio?, è in un luogo?, si può rompere?, ha dei bordi? Domande a cui in genere non si sa rispondere. Di cos'erano fatti i marzianini, d'altronde? Qualcuno di noi lo sapeva? No.

Smaterializzazione.

Provo a tradurre. [Quando dico cosí non intendo dire che sto per tradurre in una lingua semplice cosí capite anche voi, poveri scemi: provo a tradurre a me stesso, provo a convertire una collezione di dati in una figura utilizzabile, nella rotondità di un significato compiuto]. Provo a tradurre, dicevo. A partire dall'epoca classica della rivoluzione digitale, zone sempre piú ampie del mondo reale diventano accessibili attraverso un'esperienza immateriale. Diciamo un'esperienza in cui gli elementi materiali sono ridotti al minimo. È come se l'istinto di quei primi organismi fosse, sempre, di limitare il contatto

con la realtà fisica, per rendere piú fluido, piú pulito e piú gradevole il rapporto con il mondo, con le cose, con le persone. È come se si fossero messi in mente di raccogliere l'intera messe della realtà e stoccarla in granai che ne riducevano il peso, ne rendevano piú semplice il consumo, e ne preservavano il valore nutritivo contro qualsiasi inverno o assedio. È come se cercassero ogni volta di isolare l'essenza dell'esperienza e di tradurla in un linguaggio artificiale che la mettesse al riparo dalle variabili della realtà materiale. È come se avessero un'urgenza di fondere tutta la propria ricchezza in oro leggerissimo, facile da nascondere, facile da trasportare, tanto morbido da adattarsi a qualsiasi nascondiglio, tanto infrangibile da sopravvivere a qualsiasi esplosione.

La domanda sorge spontanea: di cosa avevano paura? Da chi stavano *scappando*? Si stavano preparando a una civiltà *nomade*? E se sí, perché?

UMANITÀ AUMENTATA

Se c'era una tendenza a smaterializzare l'esperienza e a sciogliere il mondo in forme piú leggere, nomadi, il Web incarna, di quella tendenza, il momento piú alto, piú chiaro e piú visionario. Vale davvero la pena di guardarlo da vicino per capire meglio.

Un buon modo è quello di andare a vedere la prima pagina Web della storia: quella in cui il professor Berners-Lee spiegava cos'era il Web. È un pezzo di archeologia meraviglioso. La trovate qui: info.cern.ch/hypertext/www/TheProject.html

La definizione di cosa è il Web (non per noi, ma per un mondo che *non aveva la minima idea di cosa fosse*) è di VENTUN PAROLE. L'intera prima pagina non ha neanche duecento parole (leggerezza, brevità: dal campo del calciobalilla ai due tasti di *Space Invaders*). In compenso già alla sesta parola (*hypermedia*) il colore del carattere cambia e le lettere appaiono in blu, sottolineate. Cliccando sopra si finisce in un'altra pagina, anche questa molto concisa. La prima riga offre in dieci parole la definizione di cosa sia un ipertesto: *un ipertesto è un testo che non è costretto a essere lineare*. Fantastico. Un testo libero dalle catene della linearità. Un testo fatto a ragnatela, ad albero, a foglia, dilla come cavolo ti pare. Un testo che esplode nello spazio e non cola giú da sinistra a destra, dall'alto in basso. Mentre

capisci cos'è, già ci sei dentro, ti stai muovendo come lui: continui a cliccare su quelle parole blu e questo ti dà una traiettoria obliqua, morbida, veloce, che quasi gira su sé stessa, in un movimento che non conoscevi. Vagolando in quel modo, e sperimentando una leggerezza mai provata prima, incroci frasi che danno nomi a quello che stai provando. Una bellissima è: *Non c'è un top nel Web. Puoi guardarlo da molti punti di vista*. Ad una civiltà che da secoli era stata abituata a cercare la struttura del mondo mettendolo in fila dall'alto in basso o ad affrontare problemi ordinandoli dal piú grande al piú piccolo, quell'uomo stava dicendo che il Web era un mondo senza un inizio o una fine, senza prima e dopo, senza sopra e sotto – ci potevi entrare da qualsiasi lato, e sarebbe stata sempre la porta principale, e mai *l'unica* porta principale. Lo vedete il riflesso di una rivoluzione mentale grandiosa? Non era solo una questione tecnica, di ordinamento del materiale: era una questione di struttura mentale, di movimento dei pensieri, di uso del cervello. C'è un'altra frase che a me suona decisiva, nella sua smagliante sobrietà: *Ipertesti e ipermedia sono concetti, non prodotti*. Conosceva i suoi polli, il professor Berners-Lee, sapeva che bisognava dircelo bello chiaro, in termini espliciti: *questa cosa è un modo di pensare, non è uno strumento che compri e poi usi continuando a pensare nello stesso modo di prima*. È un modo di muovere la mente, e sta a te sceglierlo come *tuo* modo di muovere la mente.

A chi sceglieva quel modo, il Web consegnava una sensazione che adesso va registrata come fondamentale e che traccia forse la differenza piú evidente tra Internet e Web. In qualche modo Internet, per quanto potesse sembrare fantascientifico, riportava a uno schema di esperienza piuttosto tradizionale: io sono qua, carico una certa informazione o merce su un mezzo di trasporto, e quella raggiunge un altro umano dall'altra parte del mondo, in un attimo. Bello, ma in fondo un telegrafo, con tutti i suoi limiti, non ti offriva, mentalmente, un'esperienza poi molto diversa. Le cose cambiano drasticamente quando ti metti a navigare nel Web. Qualsiasi cosa accada realmente dentro al ventre tecnologico del Web, l'impressione, viaggiandoci, è che TU ti stai muovendo, non le cose; sei tu che puoi finire in un istante dall'altra parte del mondo, guardarti intorno, rubare quello che ti pare, schizzare in ogni direzione, prenderti quello che vuoi e tornare a casa per l'ora di cena. Infatti si dice *spedire* una mail con Internet (io resto qua, lei viaggia) ma si dice *navigare* sul Web (sono io che mi muovo, non il mondo

che si sposta). È una differenza che significa moltissimo in termini di modelli mentali e di percezione di sé stessi. Tutta la rivoluzione digitale, come abbiamo imparato, aveva questo pallino di sciogliere il mondo in frammenti leggeri, veloci, nomadi, ma è facile comprendere come il Web abbia alzato enormemente la posta in gioco: non si limitava a smaterializzare le cose, smaterializzava gli umani! Tecnicamente non faceva che far viaggiare pacchetti di dati digitali, ma a livello di sensazioni, di impressioni, quello che faceva è rendere *noi* leggeri, veloci, nomadi: come quei dati. Bastava spegnere il computer e si tornava ad essere i pachidermi di prima, ma quando eravamo nel Web eravamo animali con lo stesso design dei nostri prodotti digitali, con la stessa tecnica di caccia.

La cosa ha una conseguenza che può suonare sinistra ma che per adesso proporrei di considerare con la dovuta calma. Di ipertesto in ipertesto, l'uomo che viaggiava là dentro finiva per avere una percezione di sé stesso come di un IPERUOMO. Non vorrei comprendeste la cosa in termini vagamente nazisti o degni di un fumetto della Marvel: non è che ti sentivi un dio in terra, o un supereroe con super poteri. È che ti sentivi un iperuomo: UN UOMO CHE NON ERA COSTRETTO A ESSERE LINEARE. A essere inchiodato in un luogo mentale. A farsi dettare dal mondo la struttura dei suoi pensieri e i movimenti della sua mente. A entrare sempre dalla porta principale.

Un uomo nuovo, verrebbe da dire. Ed è qui, esattamente qui, che la rivoluzione digitale inizia a lasciar trapelare il fatto di essere figlia di una rivoluzione mentale. Per la prima volta vediamo affiorare chiaramente l'ipotesi che un UOMO FATTO DIVERSAMENTE sia all'origine della scelta digitale: e che un UOMO FATTO DIVERSAMENTE ne sarà probabilmente il risultato.

Passaggio di epocale importanza.

Sforziamoci di prenderlo, per adesso, come un passaggio innocente: lo era. Era la prospettiva di una sorta di UMANITÀ AUMENTATA. Dimentichiamoci per un attimo di Twitter, Facebook, WhatsApp, e perfino dell'intelligenza artificiale: ci arriveremo, ma per adesso dimentichiamoceli. Al tempo non esistevano: al tempo c'era quella sensazione di esser umani aumentati, non piú costretti a dei movimenti rigidi, macchinosi, lenti. Dovete intuire l'improvviso sciogliersi del mondo e lo sfumare di qualsiasi attrito. La libidine di *Space Invaders*. Solo che lí non si trattava piú di un gioco. Lí si

trattava della vita.

Da che morte scappavano quando decisero di viverla in quel modo mai visto prima?

OLTREMONDO

Non solo il Web alludeva a una sorta di UOMO NUOVO ma addirittura gli apriva davanti il suo habitat naturale. E qui siamo davvero al cuore della faccenda.

Cosa faceva il Web, detto in parole super semplici, che le capirebbe anche un bambino? CREAVA UNA COPIA DIGITALE DEL MONDO. Non la creava in qualche laboratorio elitario, la otteneva sommando gli infiniti piccoli gesti di tutti i suoi utenti: era una sorta di OLTREMONDO che sgorgava dall'artigianato minuto di chiunque. Se poteva sembrare vagamente artificiale, era in compenso INFINITAMENTE PIÚ ACCESSIBILE. Le credenziali richieste all'ingresso erano trascurabili: bastava essere in grado di comprare un computer e da lí in poi non sembravano esserci ostacoli né economici né culturali: il movimento nell'oltremondo era libero e gratuito. Pazzesco.

Inoltre, quella copia di mondo allestita dal Web offriva un tipo di realtà che appariva molto piú smart di quella che era dato di incontrare tutti i giorni: si poteva viaggiare in ogni direzione, muoversi con grande libertà, organizzare il materiale dell'esperienza secondo infiniti criteri, e fare tutto questo in tempi incredibilmente veloci. Al confronto, la realtà vera e propria, il primo mondo, era un posto lento, macchinoso, pieno di attriti e retto da un ordine ottuso. Un calciobalilla paragonato a un videogioco.

Per quanto possa sembrare rischioso, penso che ci si debba spingere piú in là e ammettere che, nel modello mentale che proponeva, l'oltremondo del Web prometteva qualcosa di piú consono alle nostre capacità, oso dire di piú NATURALE. A ben vedere il sistema dei link replicava il geniale funzionamento di una cosa che conosciamo molto bene: LA NOSTRA MENTE. Che spesso è costretta a procedere in modo lineare, ma non è probabilmente nata per muoversi cosí. Lasciata libera, quello che fa è muoversi aprendo link in continuazione, tenendo tante finestre aperte contemporaneamente, non arrivando in fondo a niente perché incline di continuo a scartare lateralmente verso qualcosa d'altro, e conservando in un qualche hard disk la memoria e la

mappa di tutto quel viaggio. Se solo si pensa alla fatica che può fare un bambino a concentrarsi su un compito, su un'operazione matematica, sulla lettura di una pagina di libro, si capisce senza rimedio che, se non fosse costretta a essere lineare, quella mente si muoverebbe invece in un modo assai simile a quello che il Web suggerisce. In passato questo modo di muoversi era stato stigmatizzato, senza scampo, come una tecnica mentale incapace di risolvere problemi e di mettere in moto l'esperienza; ma il Web stava lí a dire che invece, al contrario, proprio muovendosi in quel modo, non lineare, avremmo risolto un mucchio di problemi e avremmo avuto un'esperienza singolare ma significativa del mondo. Non lo diceva solo: bastava accettare di navigare un po' e te lo dimostrava. La cosa non poteva passare inosservata: ti stavano dicendo che l'anarchico, indisciplinato, istintivo cazzone che era in te non valeva meno, come esploratore, dell'ufficialetto di marina che la scuola ti tirava fuori ogni mattina. A patto – è questo il punto – di accettare che ci fossero altri oceani, in cui il reale era stato duplicato e convertito in un formato diverso e piú adatto alla tua mente: era in essi che dovevi navigare. Nelle acque dell'oltremondo.

In questi suoi tratti utopici – offrire agli umani un campo da gioco piú consono alle loro capacità istintive e piú accessibile a chiunque volesse giocare – il Web portava a compimento spinte che c'erano già da tempo: le possiamo riconoscere in processi che di digitale non avevano nulla, ma che cercavano di ottenere lo stesso risultato del Web piegando le consuetudini del mondo vero, non di una sua copia. Ne cito quattro, giusto per farvi capire: dobbiamo a loro una sorta di fantastico Web ante-litteram, pre-digitale. Eccoli (le date si riferiscono all'Europa, gli Stati Uniti sono una storia a parte):

– i supermercati negli anni '50,
– la televisione a partire dagli anni '60,
– il calcio totale degli olandesi negli anni '70,
– i voli low cost negli anni '80.

Come non è difficile comprendere, il Web ha imparato qualcosa da tutt'e quattro. C'era un misto di accessibilità, libertà, velocità, in quei modelli, che aveva rotto con decenni di sistemi bloccati, lenti, selettivi. Si scioglieva una certa rigidità del mondo, in loro, e interi settori dell'esperienza (fare la spesa, passare il tempo, ricevere informazioni, giocare a calcio, viaggiare) sembravano improvvisamente affrancati da lacci inutili e dannosi. Anche in questi casi, una certa perdita di qualità, e perfino di realtà, era messa in

conto: sugli aerei di Ryanair non c'erano nemmeno i posti numerati, all'Esselunga dovevi scordarti che il negoziante ti chiedesse come andava la scuola di tuo figlio, la nazionale olandese non vinse praticamente un tubo e la televisione, comparata al teatro, all'Opera, o perfino al cinema, era un'esperienza che sapeva di ripiego. Tuttavia, il richiamo era irresistibile, e la cosa aveva a che fare con un certo spalancamento di orizzonti, lo sfarinamento di tante regole, la devastazione di stupidi blocchi mentali e la rivendicazione di una nuova uguaglianza. Il Web ereditò inconsciamente quella spinta ideale e la portò al trionfo usando una strategia tanto geniale quanto rischiosa: invece che provare a modificare direttamente il mondo, fece in modo di coglierlo alle spalle, di sorpresa, e con un gesto dalle incomparabili conseguenze invitò tutti a duplicarlo, a rappresentarlo attraverso miriadi di pagine digitali, allestendone cosí una copia dove sarebbe stato possibile volare per due lire come facevano gli aerei della Ryanair, giocare in tutte le parti del campo come giocava Cruijff, far arrivare il pianeta nel nostro salotto come otteneva di fare la televisione e vagolare per le merci del mondo spingendo il carrello dell'Esselunga fino ai confini del pianeta. Era, ovviamente, una mossa irresistibile. Scacco matto.

Si potrebbe dire che, applicando la logica furbetta dell'MP3 alla materia incandescente dell'esperienza, il Web offrí agli umani una versione *compressa* del mondo: riscrivendo il creato in una lingua piú adatta a essere letta dai viventi, restituiva l'esistente in un formato capace di sbriciolare i muri che rendevano l'esperienza un prodotto di lusso. Cosí facendo alterò in modo irreversibile il format del mondo: e qui davvero vi supplico di staccare il cellulare, scendere dal motorino, sfidanzarvi per un attimo e regalarmi un minuto di concentrazione. Allora:

cosí facendo alterò in modo irreversibile il format del mondo.

Questa va capita bene.

Cosa sono quelle milionate di pagine Web che attualmente dimorano in un non-luogo virtuale, ma a fianco del mondo vero? Sono un secondo cuore, che pompa realtà, accanto al primo. È il vero gesto geniale compiuto dal Web:

▸ attrezzare il mondo di una seconda forza motrice, immaginando che il flusso del reale potesse scorrere in un sistema sanguigno in cui due cuori pompavano armonicamente, uno accanto all'altro, uno correggendo l'altro, uno sostituendosi ritmicamente all'altro.◂

Capitemi bene: non sto dicendo che l'habitat dell'iperuomo digitale sia l'oltremondo del Web. La cosa è ben piú sofisticata. Il suo habitat è un

sistema di realtà a doppia forza motrice, dove la distinzione tra mondo vero e mondo virtuale decade a confine secondario, dato che l'uno e l'altro si fondono in un unico movimento che genera, nel suo complesso, la realtà. Quello sí è il campo da gioco dell'uomo nuovo, l'habitat che si è costruito su misura, la civiltà che ha cristallizzato intorno a sé: è un sistema in cui mondo e oltremondo girano uno nell'altro producendo esperienza, in una sorta di creazione infinita e permanente.

È lo scenario in cui viviamo attualmente. Inaugurato all'inizio degli anni '90, e arrivato fino a noi attraverso tante piccole migliorie che a poco a poco scopriremo. E il gioco che ci spetta ogni mattina: non conoscerne le regole può portare a sconfitte grottesche.

WEBING

Allestire un oltremondo digitale e metterlo in rotazione col primo mondo, fino ad allestire un unico sistema di realtà fondato su una doppia forza motrice. Imparato questo trucco dal Web, l'abbiamo poi replicato in forme diverse, molte delle quali con il Web hanno poco a che fare. Per dire, non si entra nel Web per giocare a *Fifa 2018*, né quando mandiamo un messaggio WhatsApp, e tanto meno mentre leggiamo un libro sul Kindle; non siamo nel Web quando cerchiamo su Tinder qualcuno con cui andare a cena [eufemismo] né quando apriamo Spotify sul nostro smartphone. E tuttavia tutti questi gesti non sono che varianti di quel gesto rivoluzionario che era stato inventato dal Web: rimbalzare tra mondo e oltremondo digitale, ricamando una trama che legittimamente chiamiamo REALTÀ. In questo senso, il curioso equivoco che ci inclina a definire tutto come Web e a glissare perfino sulla differenza che c'è tra Web e Internet tradisce una percezione infantile che in fondo coglie nel segno: sentiamo che in qualche modo tutto è WEBING, quello che facciamo, è sempre WEBING quando produciamo realtà facendo girare i due cuori del mondo, continua a essere WEBING il nostro passare dall'oltremondo delle App per gestire meglio la nostra vita materiale. Webbiamo in continuazione, e questo è il nostro modo di vivere, di produrre senso, di macinare esperienza. In questo siamo veramente un'umanità inedita, e lo eravamo già agli albori della rivoluzione, quando nella luce aurorale dell'epoca classica abbiamo posto le basi di quel

movimento.

Volendo stringere questo nostro modo di vivere in una definizione semplice e definitiva, che possiamo portarci in tasca per i momenti difficili, diventa utilissimo tornare indietro a un indizio che avevamo intravisto in *Space Invaders*, l'innocente giochetto. Ve la ricordate quella postura? *Uomo-tastiera-schermo*. Non era che un modo di stare *fisicamente* nello spazio, ma aveva qualcosa di rivoluzionario. Adesso sappiamo che riassumeva un gesto assai complesso: mettere in comunicazione il mondo e l'oltremondo digitale, instaurando cosí, mediante quella postura uomo-tastiera-schermo, un nuovo sistema di realtà a due forze motrici. Sembrava un simpatico modo di stare, ma era un geniale modo di esistere. Il nostro. Noi siamo quell'uomo. E uomo-tastiera-schermo è il logo della nostra civiltà. Ha la stessa bella essenzialità di un'icona che per secoli ha riassunto un altro tipo di civiltà: uomo-spada-cavallo. Era una civiltà guerriera, e quella postura riassumeva tutto ciò che aveva da dire sulla vita: il suo campo da gioco era il mondo fisico, e cavallo e spada erano gli strumenti con cui lo modificava. Noi siamo quelli di *UomoTastieraSchermo*. Il nostro campo da gioco è piú complesso perché prevede due cuori, due generatori di realtà: il mondo e l'oltremondo. Il logo ci coglie nell'esatto momento in cui, seduti nel primo, viaggiamo nel secondo. Stiamo webbando.

È un logo molto preciso. Vi spiace ricamarlo sul rovescio di tutte le vostre paure?

MACCHINE

Nel modo piú inequivocabile, il logo *UomoTastieraSchermo* ferma, tra l'altro, una verità che non sempre vogliamo ricordare: nulla sarebbe successo se i viventi non avessero acconsentito a far passare una parte della loro esperienza attraverso delle macchine.

Non erano totalmente nuovi a una decisione del genere: i cannocchiali di Galileo erano macchine, e usarli per aumentare la conoscenza era sembrata a tutti un'ottima idea [a tutti meno che a una manciata di vescovi e papi, ovviamente]. Piú di recente la gente aveva accettato volentieri di comunicare attraverso una macchina, il telefono, che addirittura faceva fuori una buona metà dell'esperienza possibile, cioè stare vicini e guardarsi mentre si

comunicava: eppure l'unica lamentela era che la linea risultava spesso disturbata. Insomma, una certa abitudine, alle macchine, gli umani se l'erano già fatta. Ma il caso dei computer e dell'oltremondo era un caso particolare. Lí, attraverso una macchina, generavi e abitavi un ampliamento di realtà, una moltiplicazione di mondo. Non era esattamente come scaldare il latte nel microonde. Di fatto, la macchina non ti aiutava solo a gestire la realtà, ma volendo ne generava, sotto il tuo comando, un'altra, che completava la prima. La cosa diventava piuttosto seria, e nell'accettare che tutto questo accadesse, i viventi hanno probabilmente preso una via senza ritorno, quella da cui oggi sono spaventati: usare le macchine per correggere e proseguire la creazione. Decisione da far paura: e infatti, l'averla invece presa con sfrontata spensieratezza, sparando ai marzianini e comprando cravatte on line, è rimasto nella coscienza dei piú come un lontano peccato originale che prima o poi sconteremo. È un riflesso irrazionale, ma può spiegare molte esitazioni e paure, a ben vedere imbecilli, che ci accompagnano (saremo spazzati via dai robot!)

Una cosa che mi colpisce – se continuo nell'analisi – è che proprio quegli umani che cercavano ovunque la presa diretta sul mondo, e sistematicamente saltavano tutte le mediazioni, siano stati i padri di un'idea esattamente contraria: aumentare la loro esperienza grazie alla mediazione di una macchina. Curioso, no? È un piccolo ingorgo logico che non è facilissimo capire. Sicuramente deve svelare qualcosa di quegli uomini, ma cosa esattamente? Mi viene in mente una frase che ho scritto pagine fa [sono piuttosto ego riferito: e allora?]: «la Play Station realizzava il sogno visionario dei marzianini sciogliendo il gesto di guidare una macchina da corsa in un'esperienza piuttosto reale a patto di non esserlo affatto». *Un'esperienza piuttosto reale a patto di non esserlo affatto:* altro ingorgo logico. Sarà parente dell'altro? Pronunciano entrambi qualcosa che io non riesco ancora bene a registrare?

Probabilmente sí. E se devo provare a capire meglio, ecco che d'improvviso mi si svela l'errore che sto facendo: continuo a pensare con una mente antica, pre-rivoluzionaria. Sono d'altronde nato a metà del Novecento, cosa cavolo dovrei fare? Venire via da lí, ecco cosa cavolo dovrei fare. Pensare come pensava la mente collettiva che ha generato queste montagne che sto studiando.

E allora: sembrano ingorghi logici, ma devo capire che non lo sono.

Definire un computer *una mediazione* è magari una cosa ragionevole per un uomo novecentesco, ma una sciocchezza per un millennial: che considera le macchine un'estensione di sé stesso, non un qualcosa che media il suo rapporto con le cose. Uno smartphone non è diverso per lui da un paio di scarpe, o uno stile di vita, o perfino le sue convinzioni musicali: sono estensioni del suo io. L'istinto che ha a saltare le mediazioni non confligge col suo ossessivo affidarsi alle macchine per la semplice ragione che quelle macchine per lui NON SONO MEDIAZIONI. Sono articolazioni del suo stare al mondo. Analogamente, attardarsi a fare distinzioni tra ciò che è reale e ciò che è irreale nell'esperienza fornita dalla Play Station è per lui un lusso discutibile: in un sistema in cui il mondo e l'oltremondo digitale girano uno nell'altro generando un unico sistema di realtà, mettersi lí a tracciare la linea di demarcazione tra reale e irreale in *Fifa 2018* gli sembrerà curioso almeno quanto mettersi a separare le verdure in un minestrone, o chiedersi se gli angeli sono maschi o femmine o transgender. Sono angeli, ecco cosa sono. E quello è un minestrone, santo cielo. Cosí, se torno a quella frase che mi sembrava tanto brillante – «la Play Station realizzava il sogno visionario dei marzianini sciogliendo il gesto di guidare una macchina da corsa in un'esperienza piuttosto reale a patto di non esserlo affatto» – capisco che solo trent'anni fa mi sarebbe valsa un applauso, ma oggi, obiettivamente, dice in mondo molto elegante una bella cazzata.

Seccante, devo ammetterlo.

Credo che andrò ad aprirmi una birra.

MOVIMENTO

Ancora una cosa, l'ultima. Ma importante da matti.

Alla fine, se uno mette sotto il microscopio tutte le mosse che compongono l'epoca classica della rivoluzione digitale, una certa sostanza chimica la trova ovunque, ma proprio ovunque, e sempre dominante su tutte le altre e in un certo modo *precedente* a tutte le altre: L'OSSESSIONE PER IL MOVIMENTO. Era gente che smaterializzava tutto quello che poteva, lavorava a far diventare leggero e nomade qualsiasi pezzo del creato, passava il tempo a costruire immensi sistemi di collegamento, e non si placò fino a quando non inventò un sistema sanguigno che facesse circolare tutto in tutte le direzioni.

Era gente che viveva la linearità come una costrizione, che distruggeva tutte le mediazioni che potevano rallentare il movimento e che preferiva sistematicamente la velocità alla qualità. Era gente che arrivò a edificare un oltremondo per azzerare la possibilità che il mondo in cui vivevano potesse giacere immobile su sé stesso e quindi indiscutibile.

Che problema avevano, santo cielo?

Era gente in fuga – è la risposta. Stavano evadendo da un secolo che era stato tra i piú orribili della storia degli umani e che non aveva risparmiato nessuno. Si lasciavano dietro una serie impressionante di disastri, e se uno avesse messo sotto il microscopio quella sequenza di disastri, una certa sostanza chimica l'avrebbe trovata ovunque, ma proprio ovunque, e sempre dominante sulle altre: L'OSSESSIONE PER IL CONFINE, L'IDOLATRIA PER QUALSIASI LINEA DI DEMARCAZIONE, L'ISTINTO A ORDINARE IL MONDO PER ZONE PROTETTE E NON COMUNICANTI. Che fosse il confine tra diversi Stati-nazione, o quello tra un'ideologia e un'altra, o quello tra una cultura alta e una bassa, se non addirittura quello tra una razza umana superiore e un'altra inferiore, tracciare una linea e renderla invalicabile rappresentò per almeno quattro generazioni un'ossessione per la quale era sensato morire e uccidere. Il fatto che fossero linee artificiali, inventate, casuali, stupide non frenò di un millimetro la carneficina. Non si capisce molto della rivoluzione digitale se non si ricorda che i nonni di quelli che la iniziarono avevano combattuto una guerra in cui milioni di uomini erano morti per difendere la fissità di un confine o nel tentativo di spostarlo di qualche chilometro, alle volte di qualche centinaio di metri. Pochi anni dopo, l'isolamento cieco delle élite, l'immobilismo culturale dei popoli e il ristagno piombato delle informazioni avevano portato i loro padri a vivere in un mondo in cui si poteva fare Auschwitz senza che nessuno lo sapesse, e sganciare una bomba atomica senza che la riflessione sull'opportunità di farlo riguardasse piú di una manciata di persone. Loro stessi, crescendo, erano andati a scuola, ogni mattina, in un mondo diviso in due da una cortina di ferro e inchiodato a sé stesso dal pericolo di un apocalisse nucleare, peraltro gestita in stanze inaccessibili da un'élite blindata nel suo isolamento di casta. Tutto questo non accadeva in un mondo ancora calato nella barbarie di una pre-civilizzazione, ma, *al contrario*, in un angolo di mondo, l'Occidente, in cui una civiltà apparentemente sublime tramandava da secoli l'arte di coltivare

ideali e valori altissimi: la tragedia era che tutto quel disastro non sembrava tanto il risultato imprevisto di un passaggio a vuoto di quella civiltà, quanto il prodotto coerente e inevitabile dei suoi principî, della sua razionalità, del suo modo di stare al mondo. Chiunque abbia visto il ’900, sa che non fu un incidente, ma la deduzione logica da un certo sistema di pensiero. Poteva girare meglio, ma se lasciavi andare quel tipo di civiltà fino in fondo ai suoi principî, facilmente ti ritrovavi in un macello come quello novecentesco. Cosa poteva salvarti?

Rimettere tutto in movimento.

Farlo dal primo istante possibile.

Boicottare i confini, tirare giú tutti i muri, allestire un unico spazio aperto in cui ogni cosa era chiamata a circolare. Demonizzare l’immobilità. Assumere il movimento come valore primo, necessario, totemico, indiscutibile.

L’intuizione era piuttosto geniale: il ’900 aveva insegnato che sistemi fissi, lasciati troppo a lungo nell’immobilità, tendevano a degenerare in monoliti famelici e rovinosi. Un’opinione diventava convinzione fanatica, il sentimento nazionalista si trasformava in aggressività cieca, le élite si irrigidivano in caste, la verità diventava credo mistico, la falsità si tramutava in mito, l’ignoranza sfumava nella barbarie, la cultura nel cinismo. La sola cosa che si poteva fare era impedire che tutte queste porzioni di mondo potessero rimanere per troppo tempo immobili, al riparo dentro a sé stesse. Uomini, idee, e cose dovevano essere trascinati allo scoperto e immessi in un sistema dinamico dove l’attrito col mondo fosse ridotto al minimo e la facilità di movimento elevata a piú alto valore, e scopo primo, e unico fondamento.

Noi veniamo da quella decisione.

Molti tratti della nostra civiltà si spiegano solo quando si prenda il MOVIMENTO e lo si riconosca come l’obiettivo primo, e in origine unico, di quella civiltà. Era l’antidoto a un certo veleno di cui si era morti in modi atroci per almeno un secolo. Non siamo stati molto lí a riflettere sugli effetti collaterali e sulle eventuali controindicazioni. Andavamo di fretta, non potevamo permetterci dubbi. C’era un mondo da salvare.

Se diamo un’occhiata alle date, possiamo perfino intuire come devono essere andate le cose. Ci siamo preparati per un bel po’ e poi abbiamo approfittato della prima finestra che ci ha offerto la Storia: 1989, caduta del

> muro di Berlino. Sono i cinque minuti in cui cade qualsiasi muro, tutte le cortine di ferro, e nella testa degli occidentali il valore stesso di muro, di confine, di separazione. Vista la finestra, ci infiliamo. La rivoluzione digitale si combina con mosse collettive che vanno evidentemente nella sua stessa direzione: la globalizzazione e la nascita dell'Unione Europea sono due esempi solo piú evidenti di altri. Di fatto, in un tempo relativamente breve, spezziamo un sacco di catene e ci imponiamo un nuovo gioco, in campo aperto, dove il movimento è l'abilità principale. L'antidoto è in circolo. E inizia a funzionare. Si crea ad esempio una situazione assolutamente inedita per gli umani occidentali: invertendo un'inclinazione che per millenni aveva segnato la nostra civiltà, ci troviamo a identificare la pace come lo scenario migliore per far soldi. Da sempre era la guerra. Ma, a partire da un certo momento, qualsiasi instabilità politica o rischio di scontro militare è vista come una iattura perché sospende la fluidità del pianeta, interrompendo la circolazione di denaro, merci, idee, persone. Si sta dalla parte della pace non tanto per convinzione o per bontà, quanto per convenienza: che in fondo è l'unico pacifismo che possa reggere a qualsiasi emergenza. Ha retto perfino quando si è provato a spezzare di nuovo in due il mondo con un confine, scegliendo addirittura un confine mitico, che aveva già una certa storia e una sua fama, un pezzo grosso, in quell'ambiente: il confine tra Occidente e Islam. La lucidità con cui in Occidente i poteri forti hanno ridotto al minimo il ricorso alle armi e controllato l'aggressività istintiva di ampie zone della popolazione la dicono lunga sulla penetrazione dell'antidoto nel sistema sanguigno del sistema. L'arte del movimento sembra in effetti aver ridotto al minimo i rischi. Adesso possiamo anche permetterci di fare i difficili, e stare a questionare se tutti questi voli low cost non rovinino il turismo di qualità, o Google non abbia distrutto la capacità di fare le ricerche di geografia. Fighetti. Molti di noi stanno addirittura ricominciando a pensare che tutto sommato qualche muro in piú non guasterebbe, e cresce la nostalgia per le élite. Memoria corta. Abbiamo un lavoro da fare, e non abbiamo ancora finito.

Cosí oggi si tratta di ritornare alle radici di tutto e comprendere bene la prima mossa che abbiamo fatto, quella che precede e spiega tutte le altre: ABBIAMO DATO AL MOVIMENTO LA PRECEDENZA SU TUTTO. Bisogna prendere la cosa alla lettera. Se fai del movimento un obbligo esteso a tutto l'esistente, te lo ritroverai a segnare ogni strato dell'esperienza, da quelli piú semplici a quelli piú complessi: inutile pretendere poi che tuo figlio faccia una cosa per volta,

il lavoro fisso rimanga una priorità, e la verità si lasci ritrovare dove l'hai lasciata la sera prima. Tutto ciò che per ottenere un senso ha bisogno della fermezza di un'immobilità finisce per puzzare di novecentesco e quindi per suonare vagamente sinistro. Per questo privilegiamo sistemi che generano movimento e impediscono alle cose di marcire nell'immobilità. Siamo arrivati al punto di valutare le cose a partire dalla loro capacità di generare o ospitare movimento. E non c'è verità o meraviglia che non risulti inutile, ai nostri occhi, se incapace di entrare nella corrente di un qualche significativo flusso collettivo. Cosí, ciò che accade tende a farlo, per esistere veramente, con la forma di una traiettoria, di rado con la compostezza di un punto: sempre piú spesso non ha un inizio, non ha una fine, e il suo senso è scritto nella traccia cangiante che lascia dietro di sé. Stelle cadenti. Cosí ci muoviamo, ininterrottamente, e questo ci dà quest'andatura un po' nevrotica e dispersiva che ci fa, a tratti, dubitare di noi stessi. La attribuiamo sovente all'effetto delle macchine, ma ancora un volta dovremmo rovesciare il ragionamento: in realtà siamo NOI ad aver scelto il movimento come obiettivo prioritario e quelle macchine sono solo gli strumenti che ci siamo costruiti, su misura, per perseguire quell'obiettivo. Siamo stati noi a volere quell'andare per il mondo leggeri, lo abbiamo voluto quando abbiamo iniziato questa rivoluzione. C'era una casa in fiamme da abbandonare di corsa. Avevamo in mente un piano di fuga e un sistema per salvarci. Alcuni riuscivano a vedere, lontano, una qualche terra promessa.

MAPPA MUNDI 1

Scavare montagne non è salirci sopra. Adottarle come reperti archeologici non è dipingerle al tramonto. Si scava e si lavora duro per trovare prove di movimenti tellurici accaduti in tempi remoti. Si cerca l'inizio di tutto. È un lavoro perfino ottuso, se si vuole, di pazienza e attesa. A capo chino. L'abbiamo fatto e adesso una prima mappa del terremoto che ci ha generato l'abbiamo sotto agli occhi. La prima *mappa mundi* che cercavamo.

Ciò che si intravede è l'alba di una civiltà – e le sue ragioni.

Venivano da un disastro. Due generazioni di padri, prima di loro, avevano

vissuto dando e ricevendo morte in nome di principî e valori che si erano rivelati tanto sofisticati quanto letali. Lo avevano fatto sotto la guida indiscussa di élite implacabili che erano state formate con attenzione e lucida programmazione. Il risultato era stato un secolo atroce e la prima comunità umana capace di autodistruggersi con un'arma totale. Era il paradossale patrimonio che una civiltà apparentemente raffinatissima stava per passare ai suoi eredi: il privilegio di una fine tragica.

Fu in quel momento che una sorta di inerzia istintiva spinse una parte di quegli umani alla fuga. A un'evasione di massa strisciante, quasi clandestina: in fondo, da sé stessi, dalla propria tradizione, dalla propria storia, dalla propria civiltà. Erano braccati da due nemici: 1) un certo inquietante sistema di principî e valori; 2) la granitica élite che lo custodiva. Entrambi erano molto radicati nelle istituzioni, solidi di una fissità secolare, e forti di una forma di intelligenza collaudata. Volendoli sfidare si poteva scegliere uno scontro frontale, e allora si sarebbe trattato di produrre idee, principî, valori. Piú o meno quello che avevano fatto, in altri tempi e in una situazione simile, gli Illuministi. Una battaglia ideologica nel campo aperto delle idee. Ma quelli che inventarono il piano di fuga avevano visto cosí tante volte «le idee» partorire disastri da nutrire nei loro confronti un certo istintivo sospetto. D'altronde venivano per lo piú da un'élite maschile, tecnica, razionale, pragmatica, e se avevano un talento era nella direzione del *problem solving*, non dell'elaborazione di sistemi concettuali. Quindi, istintivamente, affrontarono il problema dal fondo, INTERVENENDO SUL FUNZIONAMENTO DELLE COSE. Iniziarono a risolvere problemi (qualsiasi, anche solo quello di mandare una lettera) SCEGLIENDO SISTEMATICAMENTE LA SOLUZIONE CHE TOGLIEVA LA TERRA SOTTO AI PIEDI ALLA CIVILTÀ DA CUI VOLEVANO EVADERE. Non la soluzione migliore o la piú efficace: quella che intaccava i capisaldi della civiltà di cui si volevano liberare. Venivano da una civiltà che si appoggiava sul mito della fissità, della permanenza, dei confini, delle separazioni: loro iniziarono ad affrontare i problemi adottando sistematicamente la soluzione che assicurava la massima quota di movimento, di mobilità, di fusione tra i diversi, di smantellamento di barriere. Era una civiltà che stava in bilico sul punto fermo di un'élite sacerdotale cui era affidato un rassicurante sistema di mediazioni: loro si misero ad adottare sistematicamente la soluzione che saltava piú passaggi possibili, rendeva

inutili le mediazioni e metteva fuori gioco tutti i sacerdoti che c'erano. Fecero tutto questo in modo rapinoso, feroce, velocissimo, e con una certa dose di urgenza, disprezzo e perfino desiderio di vendetta. Piú che una rivoluzione, fu un'insurrezione. Rubarono qualsiasi tecnologia fosse a disposizione (Internet riuscirono a rubarlo ai militari, cioè al nemico…) Usavano le università come magazzini in cui restare giusto il tempo necessario per portarsi via tutto quello che poteva essere utile. Non avevano particolare pietà per le vittime che si lasciavano dietro (nessuno ha mai visto Bezos commuoversi per le librerie che portava al fallimento), non avevano un manifesto ideologico, un'esplicita prospettiva filosofica e nemmeno delle idee guida particolarmente chiare. Non stavano infatti costruendo una TEORIA SUL MONDO, stavano instaurando una PRATICA DEL MONDO. Se volete i testi fondanti della loro filosofia, eccoli qua: l'algoritmo di Google, la prima pagina Web di Berners-Lee, la schermata d'apertura dell'iPhone. Cose, non idee. Meccanismi. Oggetti. Soluzioni. *Tool*. Stavano evadendo da una civiltà rovinosa e lo facevano con una strategia che non aveva necessità di particolari teorie: consisteva nel risolvere problemi scegliendo sistematicamente la soluzione che boicottava il nemico, cioè privilegiava il movimento e smantellava le mediazioni. Era un metodo subdolo, ma inesorabile e difficilmente contrastabile. Applicato a qualsiasi ansa dell'esperienza – dall'acquisto di un libro, al modo di fare le fotografie delle vacanze, al cercare il significato di «meccanica quantistica» – generava una specie di erosione che, fregandosene dei grandi palazzi del potere (scuole, parlamenti, chiese), invadeva il mondo dal basso, liberandolo in modo quasi invisibile. Era come scavare cunicoli sotto la pelle della civiltà novecentesca: prima o poi tutto sarebbe franato.

Quel che ora siamo in grado di capire è che l'applicazione seriale di soluzioni sistematicamente scelte per la loro capacità di facilitare il movimento e smantellare le mediazioni, ha generato, in prima battuta, strumenti nuovi che saranno poi le basi del galateo digitale: digitalizzazione dei dati, personal computer, Internet, Web. Sappiamo anche che in seconda battuta l'uso di questi strumenti ha generato scenari completamente inediti e imprevedibili dove albergava una vera e propria rivoluzione mentale: la smaterializzazione dell'esperienza, la creazione di un oltremondo, l'accesso a un'umanità aumentata, il sistema di realtà a doppia forza motrice, la postura

UomoTastieraSchermo. Ora la domanda è: *volevano* scenari come questi? Erano il mondo che si erano prefissati di costruire? Vi incontravano l'idea di uomo per cui avevano combinato tutto quel casino? Possiamo serenamente rispondere di no. Non avevano un'idea di mondo da inseguire: avevano un'idea di mondo da cui fuggire. Non avevano un progetto di uomo: avevano l'urgenza di disintegrare quello che li aveva fregati. Tuttavia avevano, nel loro DNA di problem solver, una formidabile capacità di aggiornamento: di volta in volta, soluzione dopo soluzione, si ritrovavano sul tavolo scenari che non si erano cercati e bisogna riconoscere in loro una formidabile capacità di ricondurli in figure efficienti che continuassero a perseguire il fine ultimo dell'insurrezione, cioè disarmare l'uomo novecentesco. In questo, bisogna ammetterlo, erano geniali. Ogni tanto sbagliavano, prendevano vicoli ciechi, partivano per direzioni senza futuro. Ma nella maggior parte dei casi (la famosa spina dorsale) il riallineamento costante all'obiettivo dell'insurrezione è sorprendente. Erano dei pionieri, non dimentichiamolo, eppure riuscirono a disegnare un tavolo da gioco che non era affatto casuale ma descriveva esattamente la partita per cui avevano iniziato a giocare. Google mica potevano immaginarselo, quando iniziarono quel gran casino: ma quando se lo videro sotto gli occhi capirono benissimo che era un esatto prodotto della loro rivoluzione mentale e ci misero pochissimo ad adottarlo come fortezza strategica che tagliava fuori per sempre il grosso dell'esercito nemico. Si prenda la storia dell'oltremondo: ci voleva poco, dopo averlo generato, a ridurlo a una specie di magazzino dove stipare cose piú o meno utili. Ma invece i padri dell'insurrezione digitale capirono che, a prenderlo sul serio, quell'oltremondo offriva una immensa opportunità di vittoria: se fossero riusciti a far girare la realtà anche là dentro, aggiungendo un battito digitale al cuore del mondo, sarebbe stato enormemente piú difficile confinare l'esperienza degli umani in quella semiparalisi che era sembrata indispensabile al disastro novecentesco. Analogamente, l'idea di un'umanità aumentata, accessibile ai piú, minava dall'interno il concetto stesso di élite: in certo modo prometteva di distribuire a tutti i partecipanti all'insurrezione i poteri che prima erano concentrati in pochi privilegiati: il modo migliore per disfarsi di un sacerdote è mettere tutti in grado di compiere miracoli. Nel frattempo, la digitalizzazione calata su qualsiasi informazione disponibile creava una sorta di leggerezza del mondo che ne assicurava una naturale

instabilità: era un formato nato per facilitare il movimento e potevi scommettere che avrebbe generato, senza neanche occuparsi tanto della faccenda, una migrazione continua di qualsiasi materiale in ogni direzione: prova a tirare un confine, adesso, a separare delle razze, a nascondere una bomba atomica o a far passare Auschwitz per un campo di lavoro. Auguri.

Cosí, magari non sapevano dove stavano andando, ma certo per strada difficilmente sbagliavano direzione. Chi lavorò ai primi personal computer non avrebbe certo immaginato il Web e gli uomini che misero a punto l'MP3 non si aspettavano probabilmente che molti anni dopo si sarebbero ritrovati Spotify: ma una sorta di bussola collettiva ha messo in fila tutte queste cose tracciando la linea retta di quella che ormai possiamo definire un'evasione riuscita. Cosa che ci porta, finalmente, a incontrare una delle risposte che cercavamo [era ora]. Vi ricordate? partiva da una nostra paura:

> *Siamo sicuri che non sia una rivoluzione tecnologica che, ciecamente, detta una metamorfosi antropologica senza controllo? Abbiamo scelto degli strumenti, e ci piacciono: ma qualcuno ha badato a calcolare, preventivamente, le conseguenze che il loro uso avrà sul nostro modo di stare al mondo, forse sulla nostra intelligenza, in casi estremi sulla nostra idea del bene e del male? C'è un progetto di umanità dietro ai vari Gates, Jobs, Bezos, Zuckerberg, Brin, Page, o ci sono solo brillanti idee di business che producono, involontariamente, e un po' a casaccio, una certa, nuova umanità?*

Bene, adesso possiamo azzardare una risposta. No, in effetti non avevano un preciso progetto di umanità, i padri dell'insurrezione digitale, ma conoscevano per istinto una linea di fuga dal disastro, e a quella hanno effettivamente allineato tutto ciò che nel tempo hanno costruito. Ciò salda la civiltà che hanno inaugurato a una motivazione originaria e dà ad essa quel tratto di coerenza e di armonia che è facilmente percepibile da chiunque – una rotondità simile a quella che riconosciamo a passate stagioni dell'umano sentire, quali l'Era dei Lumi, o l'Epoca Romantica: stagioni belle o tragiche, non importa, ma stagioni con una loro coerenza, un design armonico, un orientamento certo, una qualche necessità.

Un senso.

Sappiamo allora, almeno questo. Non viviamo in una civiltà nata per caso. C'è una genesi che possiamo ricostruire, e una direzione che ha una sua

logica. Non siamo i detriti di ciechi processi produttivi. Abbiamo una Storia, e siamo una Storia. Di ribellione.

Già me la sento l'obiezione: sí, grazie, bella teoria, ma questa di far passare la Silicon Valley per un covo di rivoluzionari libertari con tanto di consapevolezza storica sa tanto di favoletta consolatoria. Cioè, a parte tutte queste belle teorie, c'è qualcosa di reale, qualche fatto, qualche evidenza storica?

Dato che l'obiezione, per primo, me la son fatta io, sono preparato. E ho una storia da raccontare. Nessuna teoria questa volta, solo fatti. Sentite qua. La faccio piú corta possibile.

Stanford University, San Francisco, 12 giugno 2005. Sotto un sole giaguaro, in uno stadio pieno di gente, Steve Jobs pronuncia un discorso ai laureandi, poi considerato il suo testamento spirituale. Lo conclude con una frase che diventerà mitica. *Stay hungry, stay foolish*. «Rimanete affamati, rimanete folli». Come lui stesso spiegò, non erano parole sue. Venivano da un libro che, come raccontò, «era stato la Bibbia della mia generazione» e «una specie di Google 35 anni prima di Google». Si trattava di un libro davvero bizzarro, che si intitolava *Whole Earth Catalog* (Catalogo Generale della Terra). Era un monumentale catalogo di oggetti e tool utili a vivere in modo libero e indipendente sul pianeta Terra. Il mix di cose che ci potevi trovare, e comprare, era curioso: potevi imparare come farti un maglione da solo, e come usare un computer della Hewlett-Packard; c'erano case geodetiche, sistemi per drogarsi, le prime mountain bike della storia, consigli per coltivarsi nell'orto cibo biologico, libri che trattavano di masturbazione femminile, manuali per seppellire un caro estinto e notizie sui primi sintetizzatori. Se cercate qualcosa che leghi tutte queste cose, c'è una sola espressione che vi può aiutare: controcultura californiana. Un fenomeno che veniva dai beat, e passando per gli hippie incrociava tutta una schiera di nerd rintanati nei laboratori informatici delle università. È l'humus da cui veniva Steve Jobs (ce l'aveva sul comodino, quel libro), e, quel che piú conta: ERA L'HUMUS DA CUI VENIVA GRAN PARTE DELL'INSURREZIONE DIGITALE. Come lo sappiamo? Sentite qui.

A inventare il *Whole Earth Catalog* era stato un uomo che si chiamava Stewart Brand. Era uno che indossava un giubbotto di pelle di daino con le frange e andava in giro a fotografare nativi americani. Viveva nell'area di San Francisco, era laureato in biologia, faceva uso dichiarato di Lsd ed era parecchio interessato all'idea di cambiare, se era possibile, il mondo. Controcultura, come ho detto. La cosa per noi curiosa, ma per lui ovvia, era un'altra sua abitudine: frequentare i laboratori di informatica delle

università e delle aziende californiane. Non lo faceva da imbucato o da comparsa. Di quel mondo era in qualche modo uno dei protagonisti. Nella mitologia dell'insurrezione digitale si ricorda un leggendaria sessione tenutasi alla Joint Computer Conference di San Francisco del 1968 in cui un inventore, Douglas Engelbart, esibí, secondo un report autorevole, «il primo mouse per computer, la prima teleconferenza, il primo software di scrittura e il primo computer interattivo». Questo formidabile Engelbart aveva nell'occasione un assistente. Chi era? Stewart Brand. Il quale poi sarebbe diventato in effetti [tra una schitarrata e l'altra, viene da immaginare] il primo a teorizzare l'insurrezione digitale come processo di liberazione e di rivolta collettiva. Sosteneva che i computer permettevano di restituire a ciascuno un «potere personale», leggeva nel cyberspazio una sorta di terra promessa ed era arrivato a intuire che le comunità che si sarebbero formate in quel mondo parallelo sarebbero state un'implementazione fantastica delle comuni hippie. Arrivò a coniare, nel 1974, un'espressione che ai tempi non significava nulla, o nel migliore dei casi una stronzata grottesca: *personal computer*. Era insomma uno che aveva già previsto tutto, o almeno molto. Il fatto che fosse l'eroe di Steve Jobs salda in effetti la Apple a una certa controcultura californiana, ma questo alla fine è perfino secondario rispetto a ciò che questa storia può arrivare a insegnarci: Brand era solo la punta dell'iceberg, dietro di lui c'era tutto un mondo in cui programmare software era un modo di andare contro il sistema, e in questo senso non era molto differente da provare l'Lsd o praticare il libero amore su un pulmino Volkswagen. Diciamo che era un attimo piú comodo. Lo so che per noi europei è una cosa faticosa da capire: per noi gli ingegneri sono programmaticamente organici al sistema, se non pedine del potere. Se hai un cognato informatico non ti aspetti che faccia il rivoluzionario. Ma in California, in quegli anni, stava nascendo un habitat nuovo, e in quell'habitat gli ingegneri si chiamavano hacker e spesso avevano i capelli lunghi, si drogavano e odiavano il sistema. Fatevene una ragione. In quel momento, e in quel posto, su dieci che volevano rivoltare il tavolo, cinque sfilavano contro la guerra del Vietnam, tre si ritiravano a vivere in una comune e due passavano le notti nei dipartimenti di informatica a inventare videogame. In questo libro stiamo cercando di capire cosa hanno combinato gli ultimi due.

Ecco perché posso dire con una certa sicurezza che sí, era davvero un'insurrezione, era digitale, e lo sapevano. Era esattamente quello che volevano. Rivoltare il tavolo. Lo so che adesso facciamo fatica a immaginare Zuckerberg come un paladino della libertà, ma non stiamo parlando del 2018, stiamo parlando dell'alba di tutto questo. E a questo punto sappiamo che fu un'alba illuminata da un preciso istinto alla rivolta.

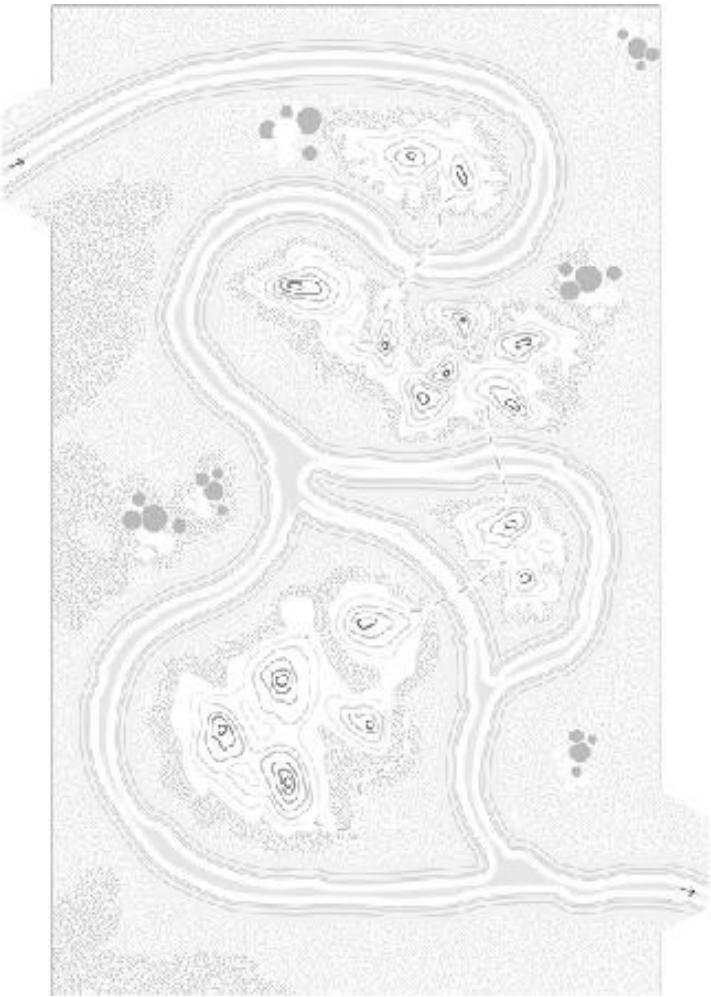
> Magari non tutti saranno stati consapevoli delle implicazioni sociali di quello che stavano combinando, ma la maggior parte di loro davvero disprezzava il sistema e lavorava per togliergli la terra da sotto i piedi. Con sorprendente determinazione usarono una strategia che forse a molti poteva sfuggire, ma non ai piú acuti di loro. La riassunse, in modo fantastico, una volta, uno di loro, provate a dire chi. Stewart Brand. La riassunse con tre righe che non a caso dovrebbero figurare in epigrafe a questo libro. «Molte persone provano a cambiare la natura degli umani, ma è davvero una perdita di tempo. Non puoi cambiare la natura degli umani; quello che puoi fare è cambiare gli strumenti che usano, cambiare le tecniche. Allora, cambierai la civiltà».
>
> Strike!
>
> Obiezione respinta!

Un'ultima cosa. Chinandoci a osservare da vicino le prime costole dell'insurrezione digitale, troviamo ancora un fossile, l'ultimo, troppo importante per non comparire in questa prima *mappa mundi*. Si presenta come una costellazione minuscola, quasi una reazione chimica: LA FUSIONE DI UOMO E MACCHINE. Una scelta fatta lucidamente, con assoluta freddezza. Una disponibilità assoluta a correre il rischio di una deriva artificiale. La consapevolezza che nessuna evasione sarebbe stata possibile senza un'estensione artificiale delle nostre skill naturali. Dobbiamo questa drastica scelta di campo ai primi, ai pionieri, ai fondatori. Sono loro che non hanno avuto paura di cristallizzare in tempi rapidissimi una postura che poteva sembrare innaturale ma che prometteva di aggredire con qualche speranza le fortificazioni della cultura novecentesca. Il logo *UomoTastieraSchermo* l'hanno disegnato loro. È dubbio che l'avrebbero fatto se tra di loro ci fosse stata una maggioranza di pensatori umanisti: in un certo senso fu una forzatura creata dal dominio di menti che avevano studiato ingegneria, informatica, scienze. Fu certamente la freddezza del loro sapere, e talvolta una sorta di ottusa insensibilità alle seduzioni dell'umano, che generò le condizioni per virare cosí drasticamente verso un patto con le macchine. Uno dei nostri compiti, oggi, è capire se fu una scelta che ci ha premiato. Lo assolveremo, promesso.

Per adesso, torniamo al 1997 e, forti di una prima *mappa mundi*, avviamoci a scoprire cosa accadde, veramente, dopo che quel tavolo da gioco era stato fissato. Non dimentichiamo che, a quel punto della faccenda,

l’insurrezione digitale era ancora un movimento uscito da poco dalla clandestinità; per lungo tempo aveva coinvolto una minoranza assoluta di umani, per lo piú rintanati in garage, dipartimenti universitari ed esoteriche dot.com. Gli scenari che avevano tracciato con le loro invenzioni erano tanto sofisticati quanto piuttosto deserti. Erano anni in cui, tanto per allietarci con una nota di carattere domestico, uno dei principali quotidiani italiani apriva una sua versione on line (1997, Repubblica.it): gli stessi che lo facevano lo chiamavano con il commovente nome di *giornale telematico*. In un certo senso si era tutti sulla linea di partenza e la maggior parte di noi aveva l’aria di non avere la minima idea di cosa stesse a fare lí. Quel che sarebbe accaduto nell’istante successivo era una cosa sui cui pochi allibratori avrebbero accettato scommesse. Praticamente restava da vedere se l’insurrezione sarebbe stata soffocata dallo strapotere delle istituzioni e delle élite tradizionali o avrebbe continuato a scavare cunicoli sotto la pelle del mondo fino a farlo franare. È abbastanza consolante sapere che noi, ora, siamo in grado di ricostruire esattamente come è andata a finire. Come il prossimo capitolo si divertirà a dimostrare.

Musica.



1999-2007. Da *Napster* all'*iPhone*
La colonizzazione
Alla conquista del Web

C'era dunque questo nuovo tavolo da gioco e i pezzi fondamentali erano stati messi nelle caselle giuste. Adesso si trattava di capire se la gente avrebbe giocato. Possono essere utili alcuni numeri:

– al fischio di inizio, gli utenti di Internet erano 188 milioni, pari al 3,1% degli umani.
– i siti Web erano 2 milioni 410 mila.
– Amazon aveva un milione e mezzo di clienti.
– il 35% degli americani aveva un computer in casa.

Mettiamoli da parte: faremo passare qualche anno e poi torneremo a guardarli.

Pronti? Via.

1999

- Un diciannovenne americano si attacca al computer di suo zio e dopo qualche mese passato a programmare tira fuori un software che ottiene questo singolare risultato: se hai della musica nel tuo computer la puoi mandare gratuitamente a qualsiasi umano che abbia un computer. E viceversa. Improvvisamente l'idea di spendere soldi per procurarti della musica diventava vagamente babbea. Il diciannovenne si chiamava Shawn Fanning, il software si chiamava Napster. Due anni e lo misero fuori legge, ma ormai la frittata era fatta. In quei pochi mesi Napster era diventato un nome famoso (Shawn finí sulla copertina di «Time») e nella fantasia collettiva aveva creato un clamoroso precedente: in pratica

aveva insegnato che se eri un tipo sveglio e prendevi sul serio i precetti del prof. Berners-Lee (mettiamo in connessione i nostri cassetti) potevi fare un casino micidiale, tipo distruggere a soli diciannove anni un'intera industria (nel caso quella discografica). Naturalmente nel disprezzo totale di tutte le élite, compresa quella degli autori. Diciamo che Napster insegnò cosa poteva combinare l'ala piú radicale dell'insurrezione. Il tipo di libertà – estrema e incondizionata – che poteva generare.

2000-2001

- Scoppia la *dot.com bubble*, cioè la bolla speculativa che si era formata intorno alle prime aziende digitali. In pratica: un sacco di soldi erano stati investiti in aziende che promettevano di fare affari con Internet, e nel 2001 metà di quei soldi finí nel nulla per la semplice ragione che, alla prova dei fatti, quelle aziende facevano cose che la gente poi non comprava. E se ne sono accorti tutti insieme un mattino?, vi chiederete. Be', non proprio, i primi a darsi una sveglia lo fecero nel 1997, ma insomma, il castello di carte venne giú nel 2000, e ha continuato a cadere per un paio d'anni. Alla fine della frana, per capirci, il 52% delle dot.com americane era steso al tappeto. E chi non era al tappeto stava a traballare nell'angolo: un'azione di Amazon, che all'inizio del disastro valeva 87 dollari, la potevi ramazzare via con 7 dollari. Immagino le telefonate di papà Bezos al figlio…

Di per sé, il segno sembrava inequivocabile: tutto a monte, fine della ricreazione, ritorno all'economia pesante e a un mondo pre-digitale. Tuttavia, alla luce di quello che poi è successo veramente, si può anche leggere quel disastro in altro modo. Intanto, quando lo videro cadere molti si accorsero che il castello ESISTEVA, ed era pure enorme: fu un modo di scoprire cos'erano le dot.com. Il dettaglio che dovette sembrare rivelativo fu che una razza molto particolare di umani – quelli che si svegliano ogni giorno per accumulare denaro – credeva nella rivoluzione digitale e ci credeva talmente tanto da perdere lucidità e puntare le fiches un po' a casaccio sul tavolo da gioco. Quando quelli perdono lucidità per eccesso di entusiasmo, qualcosa di notevole sta succedendo, ci puoi giurare. A questo va aggiunto che, come tutte le tempeste, anche quella aveva tolto di torno un po' di rami secchi e lasciato in piedi, per quanto traballanti, gli alberi piú forti: piacesse o no, quella bella potatura aveva tutta l'aria di essere stata provvidenziale…

Su Wikipedia c'è una interessante lista di dot.com franate in quegli anni. È un cimitero suggestivo, una specie di Spoon River dei sogni digitali. Sono andato a dare un'occhiata perché, ho pensato, lí avrei trovato le tracce delle montagne che poi non si alzarono mai sulla crosta terrestre, i resti delle vertebre mai nate. Sono entrato, e poi non c'era piú verso di farmi uscire.

C’erano delle storie fantastiche. I cimiteri non mi deludono mai.

KOZMO.COM. Stavano a New York. Promettevano di consegnarti gratuitamente la spesa entro un’ora. Te la portavano usando biciclette e perfino metropolitana e autobus! Vissero tre anni.

INKTOMI. Il nome veniva da una parola della lingua Lakota (indiani d’America). Era un motore di ricerca, ne avevo già sentito parlare leggendo la biografia di Brin e Page, gli inventori di Google: una delle ragioni per cui si erano messi a costruire un motore di ricerca era che quelli esistenti facevano schifo; Inktomi, ad esempio, non trovava neanche sé stesso: digitavi «Inktomi» e non veniva fuori nulla! Io me ne sarei fatto una ragione, loro inventarono Google. Inktomi, invece, dopo aver avuto un valore di 37 miliardi di dollari fu comprato per 235 milioni da Yahoo, all’indomani della tempesta.

PETS.COM. Vendevano on line cibo per cani. Perché mai dovremmo comprare on line le crocchette? si chiese la gente. Perché il vostro cane non può uscire a comprarsele, era la risposta della Pets.com. Durarono due anni.

RITMOTECA.COM. Alle volte li fregava che erano troppo in anticipo. Questi furono praticamente i primi a vendere musica on line: avevano tre anni di anticipo rispetto a iTunes, per capirci. Stavano a Miami, ed erano specializzati in musica latino-americana. Ma avevano anche Madonna e gli U2. Poi arrivò Napster, che la musica la regalava: tutti a casa.

EXCITE. Altri pionieri: era un portale lanciato nel 1995, messo su da alcuni studenti che avevano trovato finanziatori per 4 milioni di dollari [bei tempi]. Era fatto bene, era anche famoso, ma non riusciva a far soldi. Fece bancarotta nel 2001. Un paio di anni prima, nei loro uffici erano passati due studenti a offrire per 1 milione di dollari il motore di ricerca che avevano inventato. Forse a causa dello stupido nome (Google) quelli di Excite si fecero una grassa risata e li cacciarono dall’ufficio.

Okay okay, la smetto. Ma capite che gironzolare là dentro era delizioso.

È sorprendente a quante rinunce uno si condanna se solo decide di scrivere un libro come si deve.

Va be’. Amen.

2001

- 11 settembre, attentato alle Twin Towers. Naturalmente è, per molte ragioni, un colpo durissimo per l’insurrezione digitale. La piú evidente è che metteva a rischio lo scenario di pace che era condizione e obiettivo dell’insurrezione. Prima il crollo del dot.com, poi quell’attentato: un uno-due durissimo. Non si deve però sottovalutare il fatto che l’11

settembre comunicava, in modo traumatico, una particolare notizia alla gente: non c'erano piú confini nazionali che reggessero, non esisteva piú un fronte, non era nemmeno piú tanto chiaro il confine *concettuale* della guerra, il perimetro di fenomeni che indicavamo con quella parola [il terrorismo cos'era? E se a sparare al Bataclan fossero stati dei cittadini francesi, ci saremmo poi chiesti, come si chiamava quella, guerra civile?] Cosí, alla fine, l'11 settembre fu *anche* una lezione fulminante, traumatica e indimenticabile: rendeva visibile una situazione che invece, quella sí, era addirittura costitutiva dell'insurrezione digitale: bisognava abituarsi a giocare qualsiasi partita in un campo aperto in cui esistevano forse regole, ma non confini. Se anche la guerra era diventata liquida, figurati il campionato di calcio, capimmo definitivamente.

Se, alla luce di questa riflessione, torniamo alla reazione del governo americano in quel momento, quel che vediamo è interessante: andarono a cercarsi una guerra vecchio stile, dove ci fossero dei confini da oltrepassare e un nemico visibile da annientare. Cosí, la guerra contro l'Iraq di Saddam, nella sua dannosa inutilità, può essere oggi presa ad emblema di un certa reazione, possibile e primitiva, alla nuova civiltà digitale: non capirne le regole e continuare a giocare al gioco di una volta. È un comportamento che potete vedere spesso, attorno a voi. Magari proprio in voi. È bizzarro perché mescola un'enorme quota di dignità e fierezza con una dose incredibile di ridicolo. A me fa venire in mente quei calciatori che esultano dopo aver fatto un goal che però era a gioco fermo. Non avevano sentito il fischio dell'arbitro. Hanno quel misto di felicità e solitudine… Sono in una storia tutta loro, per un lungo istante. Sono eroi e clown nello stesso tempo.

La scuola, per dire, segna a gioco fermo ogni volta che apre le porte al mattino, ne siamo consapevoli, vero?

- Nasce Wikipedia, la prima Enciclopedia on line. Fantastico esempio di oltremondo costruito, quotidianamente, dagli *users*, saltando un sacco di mediazioni e facendo fuori apparentemente le élite tradizionali. In teoria – e anche abbastanza in pratica – chiunque può contribuire a scrivere le voci, modificarle, tradurle. Come è possibile non generare un immane casino? L'idea di fondo è che quattro studiosi bene intenzionati non otterranno, mettendosi a scrivere la voce *Italia*, piú precisione di quella

che si possa ottenere lasciando liberi tutti gli umani del pianeta di metterci mano. La cosa incredibile è che è abbastanza cosí. D'altronde – va annotato – è la stessa idea che sta dietro alla democrazia e al suffragio universale: due tecniche di gestione del reale che non ci permettiamo mica tanto di mettere in discussione.

A fondare Wikipedia furono due americani, bianchi, maschi e poco piú che trentenni. Uno dei due si chiamava Larry Sanger e va ricordato per una sua caratteristica rarissima: è uno dei pochissimi maker della rivoluzione digitale che abbia fatto studi umanistici. Filosofo, si era laureato su Cartesio. Nella stragrande maggioranza gli eroi della rivoluzione sono, infatti, ingegneri: sí lo so, fa impressione. Ma è nulla rispetto a un'altra

statistica che ho la pena di registrare qui: tra tutti gli eroi della rivoluzione digitale, che io sappia solo uno è donna. Tutti maschi, in quella epopea. [Incredibile. Neanche nei Western è cosí]. L'altro inventore di Wikipedia – quello che all'inizio mise i soldi, tra l'altro – aveva studiato economia e finanza. I due, alla lunga, hanno finito per litigare. Ovvio.

2002

- Linkedin. Il suo fondatore può forse essere registrato come il primo a cui venne in mente il concetto di SOCIAL NETWORK. Si chiamava Reid Hoffman, era californiano e veniva anche lui da studi vagamente umanistici: epistemologia e scienze cognitive. La prima volta che gli venne in mente di usare il web per connettere persone fu per risolvere un problema che io non ho mai avuto: trovare nel mio quartiere qualcuno con cui giocare a golf. Era il '97. Dopo cinque anni mise in pista Linkedin, che metteva in contatto quelli che avevano lavoro con quelli che lo cercavano. Per noi, in questo libro, è una pietra miliare: è la prima volta che gli umani fanno una copia digitale di sé stessi e la posano nell'oltremondo. Gesto che, come sapete, avrà incredibili sviluppi.

- È l'anno, ricordiamocelo, in cui abbiamo scollinato, tirandoci dietro un pianeta in cui il 50% dei dati + 1 erano ormai digitali. Ripeto: non ho la minima idea di come facciamo a saperlo, e non sono neanche sicuro di capire cosa significhi esattamente (cosa si intende per *dati*?): ma anche prendendola come una leggenda, il fatto che sia stata collocata in quell'anno vorrà pur dire qualcosa. Evidentemente desideriamo credere che in quell'anno l'insurrezione digitale ha ottenuto la maggioranza, ed è andata al potere. Mi sembra uno spartiacque utile. Adottiamolo.

2003

- Viene messo in vendita il BlackBerry Quark. È un momento storico. Nasce il primo smartphone che davvero finisce in mano alla gente. Magari non a tantissimi, ma certo ai piú svegli sí. Non era un telefono: era una specie di pc che però tenevi in tasca. Potevi anche usarlo per telefonare, certo, ma il punto non era quello. Il punto era che in quel minuscolo attrezzo la postura uomo-tastiera-schermo si sganciava dalla

fissità del computer, si attaccava all'umano e se ne andava in giro con lui. Cercate di ritornare all'innocenza di allora e registrate la svolta clamorosa: di fatto, diventava possibile rimanere connessi all'oltremondo 24 ore su 24, 7 giorni su 7. Alcuni lo facevano, in effetti, e ai tempi sembravano dei tossicodipendenti (fu anche coniato il termine *crackberry*): è possibile tuttavia che non usassero lo smartphone molto piú di quanto ora lo usiamo un po' tutti. Non so. È difficile ricordare bene.

A me, quel che è rimasto in mente, di quel passaggio storico, sono due immagini per cosí dire aurorali, non a caso registrate una a New York e l'altra a Tokyo: dalle nostre parti, nella provincia dell'Impero, eravamo qualche tacca indietro. A Tokyo c'erano queste migliaia di ragazzine che per strada tenevano il cellulare in mano: voglio dire che non lo tiravano fuori e lo rimettevano in tasca: lo tenevano costantemente in mano – come un ventaglio, mi venne istintivamente da pensare, vittima di un accostamento culturale primario – come l'eterna sigaretta dei tabagisti – come degli occhiali. Non era uno strumento, era una protesi. Non era una MEDIAZIONE, era UN'ESTENSIONE DI SÉ. Ragazzine che avevano letto un milionesimo dei libri che avevo letto io mi stavano insegnando una svolta antropologica che io neanche immaginavo, e lo facevano premendo coi

> pollici [coi pollici!] su una tastiera che stringevano in mano. Lo facevano ridendo, chiacchierando, mangiando, fumando. Lo facevano senza smettere mai. Erano il logo della rivoluzione digitale, e spesso leccavano un gelato. A New York, invece: quel giovane grafico italiano diventato newyorkese – uno di quelli che sono un quarto d'ora davanti agli altri, sempre, sfoggiava già un'architettura di baffi e barba che poi avrei visto adottare dagli hipster – faceva copertine bellissime. E tira fuori, a un certo punto, il BlackBerry, che io guardo con una specie di schifo e lui dice: come fai a vivere senza? Difficile dimenticare l'immensa e serafica spocchia con cui lo guardai scuotendo la testa, e, certo della mia saggezza quasi contadina, mi chinai a guardare da vicino quell'attrezzo, come chinandomi su un esame delle urine. C'era una tastiera che sembrava fatta per uomini piccolissimi, parenti delle fate. C'era uno schermo su cui lui, che faceva splendide copertine di splendidi libri cartacei, leggeva Tolstoj mentre in piedi viaggiava nella metropolitana. Un sacco di cose c'erano da capire, in quel momento, e il fatto che io me lo ricordi esattamente, quel momento, mi dice che non imparai niente, da quel momento, ma in certo modo lo misi da parte nella certezza che un giorno o l'altro avrei avuto la cultura sufficiente per riaprirlo e leggerci dentro quello che avevo da imparare. Fatto.

Il BlackBerry è morto nel 2016. Non era all'altezza della rivoluzione che lui aveva messo in moto. Una specie di Gorbačëv della telefonia.

- Skype. Nello stesso momento in cui i cellulari si mettevano a fare i pc, qualcuno trova il sistema di convertire i pc in telefoni in cui telefonare non costava un tubo. Uno a uno. Particolare interessante: i due imprenditori che lanciarono Skype erano uno svedese e l'altro danese; tecnicamente, il progetto fu messo a punto in Estonia. Rarissimo caso in cui la vecchia Europa riesce a infilarsi nella sontuosa sfilata di inventori e imprenditori americani. L'ultima volta era stata, se vi ricordate, dieci anni prima, con l'invenzione dell'MP3.
- Nasce, un anno prima di Facebook, il progenitore di Facebook, cioè Myspace. È lo sbarco definitivo degli umani nell'oltremondo. Prima ci mandavano merci e informazioni, ci facevano girare i loro soldi, ci sparavano dentro fiabe e mondi paralleli. Adesso ci vanno proprio loro. La cosa va presa alla lettera: non ci facevano dei giretti, nell'oltremondo, come in una sorta di videogame: andavano proprio a esistere anche là dentro. Un esempio che vi può aiutare a capire: Adele,

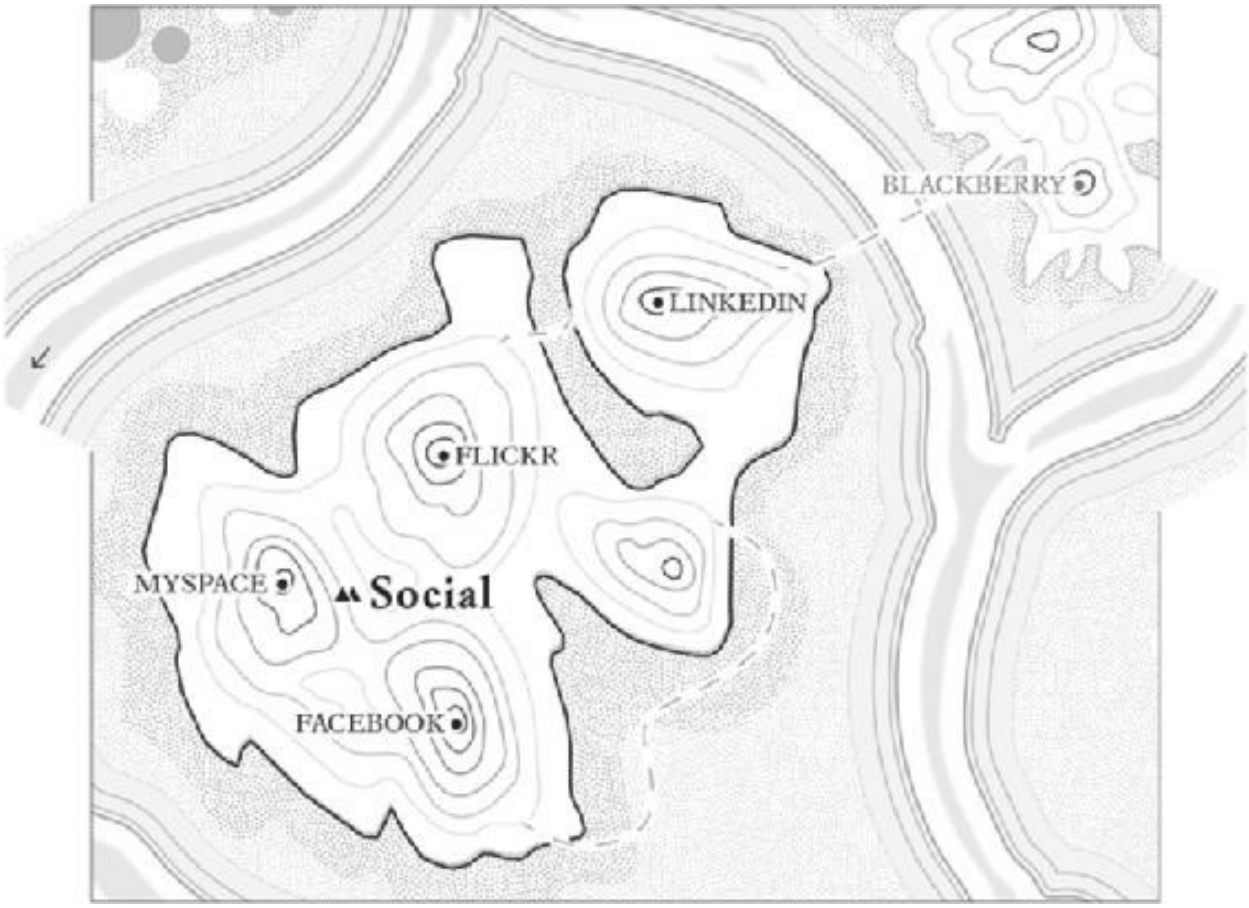
la cantante, un fenomeno da cento milioni di dischi, iniziò a 19 anni registrandosi da sé tre canzoni che poi gli amici postarono su Myspace: successo clamoroso. Nel mondo ancora non esisteva quando nell'oltremondo di un social network era una star. A un certo punto la cercò un'etichetta indipendente inglese, si chiamava XL Recordings: lei pensò che fosse uno scherzo. Non era ancora semplicissimo abituarsi all'idea che oltremondo e mondo facessero parte di un unico sistema di realtà a due forze motrici: si transitava da uno all'altro con una punta di incredulità e sospetto…

2004

- Il 4 febbraio nasce Facebook. All'inizio era un social riservato a studenti di alcune università. Nel 2006 aprí a qualsiasi umano che avesse un indirizzo mail e almeno 14 anni. Oggi gli utenti di Facebook sono quasi due miliardi. È forse il piú massiccio fenomeno di colonizzazione che ci sia dato di registrare: per dire, attualmente un italiano su due sbarca regolarmente nell'oltremondo con le navi offerte da Facebook. Un esodo di massa, non c'è santo. Sarà delizioso studiarlo, nei *Commentari*, per capire se abbia un senso qualsiasi o sia semplicemente una disarmante prova di follia.

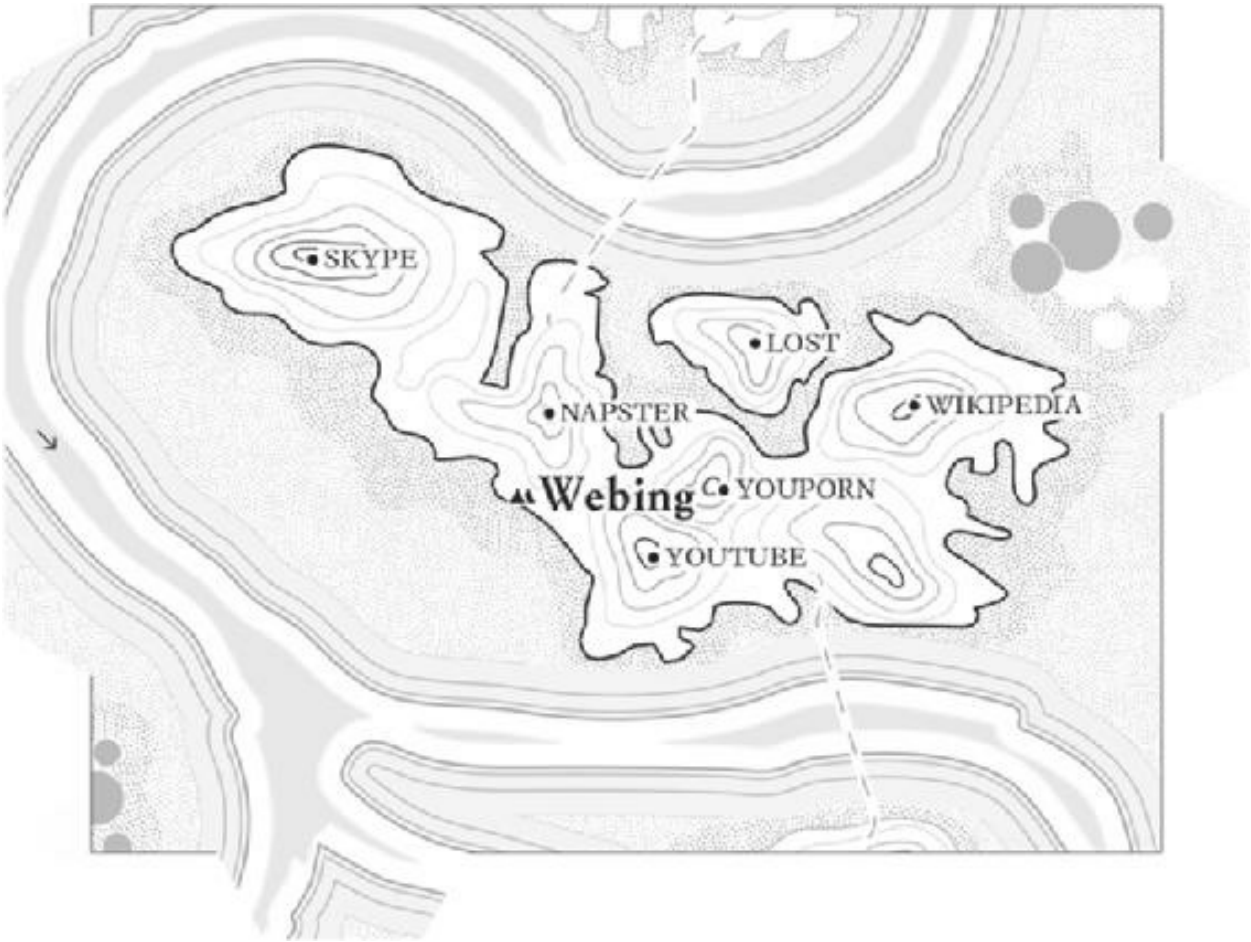
- Nasce Flickr, che di per sé è semplicemente un social in cui la gente posta le proprie fotografie. Il punto interessante è che in questo caso gli umani vanno ad abitare l'oltremondo non con sé stessi, la propria faccia, la propria biografia, le proprie chiacchiere, ma solo con i propri sguardi. I loro sguardi migliori, ad essere esatti. Tutti realizzati attraverso quell'estensione di sé che è una fotocamera. È una forma di autorappresentazione piuttosto raffinata [vi presentereste a una festa facendovi precedere dalle vostre foto migliori?], e infatti non ha il successo di Facebook. Ma apre una tecnica di colonizzazione che oggi ritrovate in Instagram o Snapchat e che ha curiose implicazioni mentali. Qui devo comunque aggiungere un dettaglio di cui non deve sfuggire la paradossale singolarità: uno dei due fondatori di Flickr si chiamava Caterina Fake: è lei l'unica donna, a quanto ne so, che appaia nella lista di inventori e imprenditori a cui dobbiamo l'insurrezione digitale.

L’unica. [Dice «Wired» che a casa sua era vietato vedere la televisione quindi lei, di sera, scriveva poesie e ascoltava musica classica. Commovente. A meno, naturalmente, che il suo cognome non sia un messaggio in codice per imbecilli come me].



- Qualcuno (tal Tim O’Reilly, un editore irlandese che veniva da studi classici) conia l’espressione Web 2.0. L’intenzione era quella di distinguere una prima fase del Web – in cui l’utente per lo piú era passivo: consultava, navigava, ma trovava le cose già cucinate – da una seconda fase segnata dall’interattività diffusa: l’utente era chiamato, piú direttamente, a creare l’oltremondo. È uno spartiacque sensato, e rende bene conto di cosa abbia significato la colonizzazione digitale: non ci siamo limitati a prendere possesso delle terre dell’oltremondo, ma ci siamo messi, tutti, a coltivarle, a disegnarle, a costruirle. Cosa che Tim capí quattordici anni fa.

- Il 22 settembre va in onda sulla ABC la prima puntata di *Lost*. La vedono quasi venti milioni di americani. Non era la prima serie televisiva, *I Soprano*, per dire, era partita nel ’99. Ma ho scelto *Lost* perché probabilmente rappresenta il momento in cui quella forma narrativa esce allo scoperto e poi non scompare piú. Se ce ne occupiamo qui è perché le serie televisive sono un caso interessante di matrimonio tra un vecchio media, la televisione, e un nuovo media, i computer. Il loro accecante successo planetario non si spiega se non ricorrendo al codice genetico dell’insurrezione digitale, di cui le serie sono la piú riuscita espressione artistica. Per questo sono catalogate qua. E per questo, prima o poi, dovremo fermarci a studiarle un attimo. Lo faremo. Ma non adesso. Adesso nasce YouTube.



2005

- Nasce YouTube, quello che al momento è il secondo sito piú popolare al mondo. Ogni minuto vi vengono caricate 400 ore di video. Se provate a visualizzare in concreto un numero del genere potete vedere una serie impressionante di umani che distillano la loro esperienza in sequenze video per poi trasferirle e stoccarle nell'oltremondo: da cui le recuperano all'occorrenza – o per puro diletto. In questo modo contribuiscono a generare quel moto rotatorio che è divenuta la realtà: un ciclico migrare dei fatti attraverso i due poli del mondo e dell'oltremondo. Non importa il grado di idiozia o di bellezza dei contenuti a cui dedicano quel gesto: comunque sia, come ragni tessono la tela circolare in cui si impiglia la bella preda che, divorandola, chiameranno ESPERIENZA.

2006

- Nasce Twitter, e per capire il senso della cosa bisogna partire dagli sms. Da anni c'era nell'aria questa idea di usare i telefoni per scriverci dentro dei messaggi da far arrivare dall'altra parte del filo. Sulla carta sembrava una belinata colossale [e allora perché non usare l'autoradio per fare i toast?], ma in realtà il principio era sensato. Visto che una linea telefonica se ne sta per ore inutilizzata, perché non usarla, tra una telefonata e un'altra, per trasmettere piccoli testi in formato digitale?, si erano chiesti già a metà degli anni '80. Fecero degli esperimenti e la cosa effettivamente aveva l'aria di funzionare. Si trattava solo di confezionare dei pacchetti digitali di dimensioni compatibili con la portata della linea: per questo i primissimi sms erano lunghi massimo 18 caratteri. Ci lavorarono un po' su e arrivarono a 160. Non gli venne in mente di implementare ulteriormente la lunghezza degli sms perché studiarono i testi delle cartoline che la gente si mandava e videro che 160 caratteri erano già un lusso. Giuro. Prima che la cosa salisse sulla superficie del consumo collettivo ci vollero, comunque, un bel po' di anni. Il primo cellulare ad offrire un sistema semplice per mandare sms è stato il Nokia 2010: era il 1994. Va anche detto che la cosa non prese piede subito. Le statistiche del primo anno sono commoventi: in media, nel 1994, gli utenti del Nokia mandarono un sms al mese. Anime belle. Tuttavia dopo un po' la gente si accorse di due cose: la prima era che scrivere costava meno di telefonare; la seconda era che scriversi era piú

pratico che parlarsi. Nel 2006 gli sms mandati dai soli utenti americani furono 159 miliardi. È lí che arriva Twitter. Che in realtà si limitò a fondere due cose che stavano andando da dio: gli sms e i social network. Lo fecero con molta abilità, creando una piattaforma decisamente comoda, veloce e amabile. Successo mondiale. Ai tempi, la cosa che attirò l'attenzione di tutti – e lo sdegno di molti – era questa storia che i messaggi non dovessero superare i 140 caratteri. In realtà, trattandosi di sms, la cosa era normalissima, ma ai piú fece comodo capirla come l'ennesima prova di una apocalisse culturale: c'era un'umanità che poteva esprimere i propri pensieri in 140 caratteri.

Barbari.

Registro, a questo proposito, che proprio oggi, giorno in cui ho scritto queste righe, il presidente Trump (l'Imperatore del pianeta) ha comunicato CON UN TWEET che la Cina appoggia segretamente la Corea del Nord e questo mette in serio pericolo la pace mondiale.

Converrete che qui il problema non è il fatto che sia riuscito a dirlo in 140 caratteri. Il problema è chiaramente un altro. Cioè che un presidente degli Stati Uniti sia arrivato a comunicare cose del genere usando lo stesso strumento che il mio gommista usa per commentare le partite della Juve. Devo essermi perso qualche passaggio. Sarà il caso, nei *Commentari*, di tornarci su.

- Nasce YouPorn. Va be', questo sapete cos'è.

2007

- Amazon lancia il Kindle, cioè un lettore di e-book che prometteva di far fuori il libro cartaceo. Una soglia simbolicamente importantissima. Il libro di carta era – ed è – una sorta di fortezza totemica nella scontro tra insurrezione digitale e civiltà novecentesca. Dunque, lí correva un fronte decisivo.

Va detto che Bezos fece pesare la forza della sua rete distributiva, ma non era il primo a tentare un'operazione del genere. Nel 2000, per dire, Stephen King aveva «pubblicato» il suo nuovo libro *Riding the Bullet* solo in rete: lo

scaricavi e te lo leggevi sul computer. Lo vendeva a 2 dollari e 50 e poi dopo un po' si mise a distribuirlo gratis. Nelle prime 24 ore lo scaricarono in 400 000 [magari solo per veder se era vero che si poteva fare, non so]. Va anche detto che i primi a commercializzare con una certa convinzione un e-reader, cioè un oggetto fatto apposta per leggere e-book grazie al brevetto dell'inchiostro elettronico, fu la Sony, nel 2004 con il Sony Librie: ma il fatto che nessuno se lo ricordi vorrà pur dire qualcosa.

Se volete sapere poi com'è andata a finire, ecco qualche dato relativo agli Usa, cioè il paese in cui gli e-book sono andati piú forte. Mai, dal 2007, si sono nemmeno avvicinati alle vendite dei libri di carta. Nel 2011 hanno piú o meno appaiato, nelle vendite, i libri hard cover, cioè le novità uscite in cartaceo. L'anno dopo addirittura li hanno sorpassati e per altri tre anni se li sono lasciati indietro. Era il periodo in cui la domanda tipica era: ma il libro di carta è destinato a sparire? Adesso te la fanno molto meno e questo forse perché, nel 2016, gli e-book sono scivolati indietro e gli hard cover se li sono bellamente bevuti, con un bel sorpasso che, peraltro, nessuno ha notato, soprattutto quelli che strillavano dal dolore quando a vincere erano gli e-book. Cose difficili da capire.

- Gran Finale. Il 9 gennaio 2007, Steve Jobs sale sul palco del Moscone Center, a San Francisco, e comunica al mondo di aver reinventato il telefono. Poi mostra un oggetto piccolo, sottile, elegante, semplice – una specie di portasigarette. Avremmo presto imparato a chiamarlo col suo nome: iPhone.

Messo di fianco agli altri smartphone in commercio faceva chiaramente la figura di *Space Invaders* di fianco al calciobalilla. Era chiaramente un paio di generazioni piú avanti, e non c'erano dubbi che venisse da cervelli che

avevano ripensato tutto da capo, dimenticando ogni logica abituale. Bastava guardarlo, non c'era neanche bisogno di accenderlo. Gli altri smartphone grondavano minuscoli tasti che ti attendevano sogghignando. Lui ne sfoggiava uno solo, rassicurante, rotondo, centrato in basso: quasi paterno. Gli altri smartphone erano piccoli computer orgogliosi di esserlo. Lui era un computer che faceva finta di essere un gioco. Va detto che ci riusciva benissimo.

Una delle cose che lasciò maggiormente a bocca aperta fu, ovviamente, la tecnologia touch. Niente puntatore, niente mouse, niente freccette, niente tastiera, niente cursore. Andavi direttamente con le dita sullo schermo e spostavi le cose, le aprivi, le trascinavi qua e là. C'era, sí, una tastiera, ma compariva solo quando ti serviva e non c'erano tasti veri, solo lettere su cui appoggiare le dita (eccola qui, di nuovo, la leggerezza di *Space Invaders*). Era qualcosa di irresistibile, tipo mangiare con le mani, e il vecchio Jobs lo sapeva bene. Bisogna vedere il video di quella presentazione per capire quanto se la godeva mentre davanti a un pubblico estasiato sfiorava con le dita quello schermo come accarezzando farfalle. Ora tutto ci sembra abbastanza normale, ma quel giorno, quando, aperta la lista dei Contatti, fece un piccolo gesto, come a cacciare una mosca dallo schermo con la punta dell'indice, e la lista iniziò a scorrere armoniosamente verso l'alto per poi decelerare come una biglia che rotolasse sempre piú lentamente fino a fermarsi, be', in quel preciso momento si sente come un brivido salire dal pubblico, qualcosa come un applauso da bambini, una scossa di infantile meraviglia: giuro che c'è qualcuno a cui scappa perfino un urlo. Stava solo scorrendo i contatti, cavolo. Quando, una decina di minuti dopo, si mise a zoomare una foto semplicemente appoggiandoci sopra pollice e indice e poi allontanandoli, venne giú il teatro. Era chiaro che lí qualcosa stava succedendo. C'era come una pace siglata tra l'uomo e le macchine, come il definitivo diventare naturale di ciò che era artificiale. Qualcosa si era sciolto e una mitezza diversa sembrava inclinare le macchine a diventare un'estensione della mente e del corpo degli umani.

Qualche anno dopo, quando la mia famiglia si era ormai arresa a un'azienda capace di far costare un caricatore 50 euro, e dunque l'iPhone era ormai di casa, mi accadde di assistere a una scena che ho poi scoperto abbastanza comune e che adesso qui mi sembra utile ricordare. C'era questo

mio figlio piccolo, un omino di tre anni, che si era inerpicato su una sedia per guardare da vicino il giornale che avevo lasciato aperto sul tavolo. Non intendeva leggerlo, non era cosí intelligente. L'aveva attirato la foto di un calciatore, ed era salito sulla sedia per guardarsela bene. Io lo controllavo dalla stanza vicina, giusto per vedere che non cadesse giú. Ma invece di cadere iniziò a sfiorare la foto con un dito, proprio come faceva il vecchio Jobs, quel giorno, davanti a tutta quella gente. Lo fece una, due, tre volte. Lo vidi constatare, seccato, che non succedeva niente. Senza grandi illusioni provò a zoomare, proprio in quel modo là, pollice e indice ad allontanarsi, dolcemente. Niente. Allora rimase per un attimo interdetto a fissare quella fissità e io sapevo che stava misurando la disfatta di un'intera civiltà, la mia. Capii in quel momento che da grande non avrebbe letto giornali cartacei e che a scuola si sarebbe rotto i coglioni a palla. Devo anche aggiungere che, dato che in famiglia tramandiamo valori tipicamente sabaudi quali la testardaggine e la insana propensione a cercare di risolvere problemi, mio figlio non si arrese prima di aver osato un ultimo estremo tentativo, che mi sembrò un memorabile miscuglio di razionalità e poesia: girò il foglio e diede un'occhiata sul retro della foto per vedere se c'era qualcosa che non andava. Magari una sicura da togliere. Chissà. Una funzione da attivare. Una batteria da cambiare.

C'era un articolo sulla nazionale di basket.

Lo vidi scendere dalla sedia con una faccia da jazzista all'ora di chiusura. Non so se riesco a spiegarmi, una faccia da jazzista quando saluta quella che fa le pulizie, si infila il cappotto e torna a casa: non saprei dirlo meglio.

Piú o meno nello stesso periodo, un mio amico che per un po' se n'era stato in California a fare film, se n'era tornato per le vacanze a casa, trovandosi cosí un po' rincoglionito dal viaggio all'aeroporto di Malpensa. Doveva recuperare una macchina al parcheggio, o fare il biglietto del bus, non ricordo, ma insomma si trovò davanti a una di quelle macchinette dove paghi e ti sputano fuori un biglietto. Io non c'ero, me l'ha poi raccontata lui, ci teneva a farlo, perché, diceva, «è una storia che mi ha insegnato molto, ma non so esattamente cosa». Era lí, insomma, leggermente rincoglionito, con quella macchina davanti. Aveva vissuto in California qualche anno, l'ho detto, era giovane e piuttosto smart, faceva la spesa on line, per dire: quindi iniziò a toccare lo schermo con le dita, c'erano come delle specie di icone, sullo schermo, e lui con il dito insisteva a toccare quella che gli sembrava la piú utile. Niente. Ci rimase un po', con le dita, a premere su quello schermo. Poi si fece avanti una coppia di mezza età, piuttosto comprensiva, dall'aria mite. Il mio amico non li aveva mai visti prima, ma quando mi raccontò tutta la storia mi disse che sicuramente erano due di

Cologno Monzese, gestivano una merceria ed erano di quelli con Rai 1 acceso fisso 24 ore su 24. Comunque sia, si fecero educatamente avanti e con grande spirito collaborativo fecero notare al mio amico che c'erano dei tasti, sulla macchina, e bisognava schiacciare quelli. Lo dissero con una certa cortesia, scandendo anche un po' lentamente le parole – mi disse poi il mio amico – e fissando di tanto in tanto il cappellino da baseball che lui portava in testa, come per trovarvi conferma di qualcosa.

Alla fine, gli fecero il biglietto.

Me li immagino in macchina, poi, loro due, a scuotere la testa, senza dirsi niente.

Perché misterioso è l'incrociarsi delle civiltà, quando accade. E ingiudicabile il passo sghembo dell'intelligenza degli umani.

Ci tengo a dire che, personalmente, se entro in uno store della Apple e vedo tutta quella gente sorridermi mi irrigidisco fino al crampo; inoltre considero qualsiasi aggiornamento di software un ricatto e interpreto il costante e sfinente tentativo di farmi comprare il prossimo modello di iPhone un'aggressione personale. Ma adesso devo molto serenamente scrivere qui una cosa importante. L'iPhone, il primo iPhone, era un telefono, un sistema per entrare in Internet, una porta per il Web, uno strumento per scrivere mail e messaggi, una consolle per videogiochi, una macchina fotografica, un contenitore enorme di musica e una scatola potenzialmente piena di applicazioni, dal meteo alle quotazioni di Borsa. Come l'armadietto di *Space Invaders* conteneva potenzialmente l'infinito, ma era immensamente piú bello. Stava in tasca e pesava come un paio d'occhiali. Sanciva ufficialmente l'alba di un'epoca in cui il transito nell'oltremondo sarebbe diventato un gesto quasi liquido, assolutamente naturale e potenzialmente senza interruzioni. Alleggerendo all'estremo la postura uomo-tastiera-schermo, e sganciandola da qualsiasi immobilità, la imponeva per sempre come modo dell'esistere, accesso privilegiato in quel sistema di realtà a due cuori che l'epoca classica aveva immaginato e che ora stava diventando il nido dell'esperienza degli uomini. Faceva tutto questo portando con sé un'inflessione mentale che sarebbe stata poi decisiva: ERA DIVERTENTE. Era come un gioco. Era disegnato per degli adulti bambini, sembrava disegnato da bambini adulti. In questo, come vedremo nei *Commentari*, raccoglieva e portava a compimento un'eredità che veniva da lontano e non era semplicemente un portato della mentalità Apple: tutta l'insurrezione digitale

si portava dentro l’inespressa pretesa che l’esperienza potesse diventare un gesto rotondo, bello e confortevole. Non la ricompensa a una fatica. Ma la conseguenza di un gioco.

Screenshot finale

Una bella occhiata generale alla spina dorsale e tutto sembra abbastanza chiaro. Finita l’epoca classica, quella civiltà andò avanti, con coerenza, nella direzione che aveva preso. Potevano fermarsi, tornare indietro, pentirsi, o semplicemente perdersi. Invece no. Sono andati avanti come avrebbero potuto andare avanti in un videogioco: cercando sempre di arrivare al livello superiore e mai interrompendo la partita. Ogni tanto morivano, ma come nei videogiochi non avevano una vita sola: l’11 settembre o la bolla finanziaria delle dot.com furono due colpi micidiali: uno minacciava quello spazio di pace che era il tavolo da gioco necessario alla partita e l’altra toglieva dalla scacchiera un bel po’ di pezzi. Poteva essere la fine di tutto. Ma non lo fu, perché riattaccando in qualche modo la scacchiera e concentrandosi sui pezzi rimasti in gioco si rimisero a giocare. Testardi.

Il risultato è, volendo, anche solo nei numeri. Vi ricordate?, c’eravamo dati qualche riferimento. Vediamo un po’ come è andata poi a finire.

- utenti di Internet nel mondo. Erano 188 milioni, pari al 3,1% degli umani. Dieci anni dopo sono 1 miliardo 500 milioni, pari al 23% degli umani.
- siti Web. Erano 2 milioni 410 mila. Dieci anni dopo sono 172 milioni.
- clienti Amazon. Erano un milione e mezzo. Dieci anni dopo sono circa 88 milioni.
- percentuale di americani con un computer in casa.

  Era del 35%. Dieci anni dopo è del 72%.

Be’, abbastanza chiaro, no?

Ma al di là dei numeri, quella che è chiara è un’inerzia pressoché inarrestabile, collettiva, apparentemente felice. Quel che adesso possiamo dire con una certa sicurezza è che nell’epoca della colonizzazione quegli umani, che poi siamo noi, fecero una cosa molto lineare: espandere il gioco

tracciato nell'epoca precedente. La cosa gli riuscí bene soprattutto in due direzioni: i social e lo smartphone. Sono i due totem del decennio. Facebook, Twitter / BlackBerry, iPhone. Di per sé sono semplici tool, ma come diceva Stewart Brand, cambia i tool e costruirai una civiltà. Infatti quei due strumenti si portavano in pancia almeno due movimenti tellurici, per cosí dire, destinati a lasciare il segno. Annotiamoli qui:

UNO I social certificavano la colonizzazione FISICA dell'oltremondo. Voglio dire che le persone, FISICAMENTE, si spostarono là dentro. Spostarono là dentro non solo dei documenti, ma sé stessi, il proprio profilo, la propria personalità. O, in casi piú raffinati come Flickr, il proprio riverbero, il calore delle loro emozioni, la vibrazione dei loro desideri: il mondo che gli piaceva. Simultaneamente spostarono là anche una parte sempre piú grande delle loro relazioni sociali. Se misurate la distanza che c'è tra mandare un sms a un amico e scrivere un tweet che leggeranno magari decine di migliaia di persone vi fate un'idea di quello che successe nel giro di pochissimi anni: praticamente ci siamo webbati da noi, ci siamo linkati come i cassetti del professor Berners-Lee, abbiamo deciso di comunicare come comunicavano le informazioni nel Web, abbiamo trovato nell'oltremondo un sistema privo di attrito che ci permetteva di far dilagare qualsiasi nostro gesto o parola nel mare aperto di una comunità apparentemente senza confini.

Attenti a non capire male: non sto dicendo che CI SIAMO SPOSTATI A VIVERE NELL'OLTREMONDO. L'abbiamo colonizzato, che è diverso. Lo abbiamo messo in connessione col mondo e abbiamo cominciato a far girare con una certa efficienza quel sistema a doppia trazione che avevamo inventato col Web. Se volete, proprio i social vi spiegano la cosa senza margini di equivoco. Nessuno si è spostato integralmente a vivere nell'oltremondo [be' a parte qualche nerd totale, voglio dire]. I piú hanno imparato a far girare la propria personalità su due circuiti che alla fine hanno capito essere i due cuori di un solo organismo: la realtà. Checché se ne dica, in questo siamo diventati di una certa bravura: oggi perfino un ragazzino delle medie si districa con una certa abilità nel quotidiano gioco di varcare il confine tra mondo e oltremondo, nei due sensi e ripetutamente. L'idea stessa che quel confine esista è

probabilmente per lui un'idea inadatta a definire la sua esperienza. Abilmente dimora in un sistema di realtà a doppia trazione, e l'esperienza in lui gira in un sistema sanguigno a due cuori: chiedergli di dirti dove batte uno e dove batte l'altro è chiaramente una domanda superficiale. Probabilmente inquadra un problema, ma certo andrebbe formulata in modi molto meno infantili…

DUE La massiccia colonizzazione dell'oltremondo, e il trasferirsi fisico della gente oltre la nuova frontiera, è stata chiaramente un processo accelerato dall'altro totem dell'epoca: lo smartphone. Lí il movimento è chiarissimo: togliere tutta la rigidità possibile alla postura uomo-tastiera-schermo in modo da rendere la migrazione tra mondo e oltremondo piú facile possibile. La coerenza con le intuizioni dell'epoca precedente è, qui, evidentissima: sia la scelta di quella postura sia l'invenzione dell'oltremondo erano due scelte di fondo che aspettavano dalla tecnologia un design che le rendesse condivisibili dalla maggioranza degli umani. Fatto.

Cosí, a una trentina d'anni dai marzianini di *Space Invaders*, ecco davanti a noi la cordigliera piuttosto chiara di un paesaggio che possiamo iniziare legittimamente a leggere come una nuova civiltà. Non un'elettrizzante svolta tecnologica: una vera e propria civiltà.

Quel che di sorprendente – vorrei dire sconcertante – possiamo scoprire di lei chinandoci a scavare e a studiare fossili, risulterà evidente nei *Commentari* che seguono.

O almeno, lo spero.

Storia
DOT.COM
BUBBLE
SKYPE
LOST
NAPSTER
WIKIPEDIA
YOUPORN
Webing
YOUTUBE
KINDLE
IPHONE
Smartphone
BLACKBERRY
LINKEDIN
FLICKR
Social
MYSPACE
TWITTER
FACEBOOK

Commentari all’epoca della colonizzazione

THE GAME

Sono tornato su quel video, quello in cui Steve Jobs presenta l’iPhone. Volevo vederlo bene, scavare, cercare fossili. C’era qualcosa da scoprire, lí, qualcosa che poteva portare lontano. Alla fine mi son convinto che quel qualcosa era il fatto, evidente, che in quel video JOBS SI DIVERTE DA PAZZI. Non sto dicendo che si diverte perché sta lí a fare il figo sul palcoscenico, no: si vede che a divertirlo è proprio l’iPhone; non si diverte A PARLARNE, si diverte proprio A USARLO. Tutto nel suo comportamento mira a passare l’informazione molto precisa che l’iPhone ERA DIVERTENTE. Lo so che adesso la cosa vi può suonare scontata, ma bisogna tornare a quel momento. A quello che c’era prima. A quello da cui venivano. Era DIVERTENTE il telefono con la cornetta e il disco coi numeri? No. Era DIVERTENTE il telefono pubblico nelle cabine? No. Era DIVERTENTE il BlackBerry? Mica tanto. Erano tutti tool che risolvevano dei problemi, ma nessuno aveva immaginato che dovessero anche farlo IN MODO DIVERTENTE, per cui non lo facevano in modo divertente.

L’iPhone sí. Ed è la cosa che ossessivamente Jobs cerca di comunicare parlando.

STA DICENDO CHE È UN GIOCO.

Ecco il fossile.

Sta dicendo che è un gioco.

Provate un po’ a ricordare quante volte nella vita vi siete trovati nella situazione di avere un problema (pratico) la cui soluzione ERA UN GIOCO. Mica poi tante. E in fondo quasi tutte dovete andare a ripescarle in anni lontani, quando eravate bambini, perché i primi veri specialisti della *gamification* sono i genitori: la forchetta-aeroplanino che vola e poi entra in

bocca… Il vasino fatto ad astronave… Il papà che si tramuta in mostro, o aquila, o cactus, dipende dal problema da risolvere. Io aprivo i pannolini di mio figlio facendo finta di essere un cercatore d'oro dello Yukon in cerca di pepite d'oro [una volta ci ho trovato una monetina, in effetti]. Ma insomma. Volevo dire che l'iPhone era nato per risolvere molti problemi ma lo faceva come la forchetta-aereoplanino e tutto, in quell'oggetto, stava lí a ricordartelo in continuazione, scegliendo sistematicamente soluzioni che sapevano di gioco e di infanzia. I colori, la grafica, quelle icone che sembravano caramelle, il font da bambini cool, la presenza di un unico pulsante [perfino i giochi per poppanti ne hanno almeno due…]. La stessa tecnologia touch era, ovviamente, infantile. Cosa volete che abbiano pensato i due di Cologno Monzese quando il mio amico si ostinava a toccare lo schermo per farsi dare un biglietto dalla macchina dell'aeroporto? Che era un bambino, ecco cosa avranno pensato (d'altronde c'era anche il cappellino da baseball a confermare).

Gioco e infanzia, dunque. Ma non bisogna pensare che fosse solo una questione di confezione, di design, di apparenza. Lo schietto divertimento di Jobs, là sul palco, suggeriva qualcosa di piú sostanziale: l'iPhone – come già prima di lui il Mac e l'iPod – non solo aveva le sembianze di un gioco, ma in qualche modo lo era proprio: ERA CONCETTUALMENTE COSTRUITO COME UN VIDEOGAME. Con quell'oggetto in mano cosa ti ritrovavi a fare, senza neanche stare a pensarci troppo? Raccolto nella postura uomo-tastiera-schermo, ingentilita dal touch screen, sconfiggevi i nemici che ti venivano addosso sotto forma di piccole incombenze: tipo telefonare alla mamma o cercare l'indirizzo di un ristorante. A modesti problemi rispondevi con modeste contromisure, tutte gradevoli al tatto e allo sguardo, e sottolineate da soddisfacenti effetti sonori. Vuoi chiamare Gigi?, gradevole sequenza di quattro tocchi. Vuoi fare una foto a Marisa? Gradevole sequenza di tre tocchi. Vuoi buttare via la foto perché Marisa è venuta da schifo? Gradevole sequenza di due tocchi. E cosí via. Per i giocatori piú esperti c'erano livelli avanzati: entrare nel Web, comprarti della musica, scrivere una mail. Ma anche lí era pur sempre un gioco di botta e risposta, di marzianino che ti viene incontro e tu lo annienti: alla fine, puoi girarla come vuoi, ma quello non era un telefono, e non era neanche un tool, in fondo: aveva tutta l'aria di essere soprattutto un videogame. Anzi, tanti videogame messi insieme.

Quello che poi ho scoperto è che la cosa non accadeva cosí per caso, o per una drittata di Jobs. La cosa veniva da lontano. Perché il videogame, è bene saperlo, è in effetti uno dei miti fondativi dell'insurrezione digitale, una delle divinità maggiori nell'olimpo di quella gente. Non lo dico perché in questa mia ricostruzione ho fatto guarda caso iniziare tutto da *Space Invaders*. Lo dico perché *storicamente* il videogame è stato una sorta di culla per molti dei protagonisti di quell'insurrezione. Le volete sentire due storie istruttive?

Per la prima tocca tornare al mitico Stewart Brand, quello di *Stay hungry, stay foolish*. Bene, in un'intervista al «The Guardian» di qualche anno fa, si mise a raccontare piú meno come erano iniziate le cose, là, in California. Le persone che aveva incontrato e che gli avevano aperto il cervello. E a un certo punto ecco cosa racconta. «Stavo all'Università di Stanford, al computing center, sarà stato agli inizi degli anni '60, e a un certo punto vedo dei ragazzi che stanno giocando a *Spacewar* [un videogame tipo *Space Invaders* ma molto piú primitivo e molto meno divertente]. L'avevano inventata dal nulla, quella roba, e mentre ci giocavano tu li guardavi e quello che capivi è che erano completamente fuori. Non saprei descriverlo con altre parole. Erano fuori dai loro corpi. Io, fino a quel giorno, avevo visto una sola altra cosa capace di farti sentire fuori in quel modo: le droghe».

Naturalmente la prima cosa che vi verrà da memorizzare in questo piccolo aneddoto è il nesso videogame-droga, e d'altronde se avete figli è uno dei vostri incubi peggiori. Ma devo chiedervi di lasciar perdere, di non farvi distrarre e di seguirmi. Una decina d'anni dopo aver avuto quell'illuminazione, Stewart Brand scrisse per la rivista «Rolling Stone» un lungo articolo che entrerà poi nella storia come la prima, profetica e geniale teorizzazione di cosa sarebbe accaduto coi computer. È il primo posto al mondo in cui qualcuno abbia messo nero su bianco, quando la cosa poteva solo sembrare una follia, che i computer sarebbero finiti a tutti gli umani, ne sarebbe arrivato uno sulla scrivania di ciascuno di noi: erano un potere che andava distribuito, e che avrebbe reso la vita facile a tutti, e pacifica e passabilmente felice. Insomma, un articolo storico, credetemi. La prosa non era un granché, se posso permettermi, ma i contenuti erano una bomba. Be', come si intitola quell'articolo?

Spacewar.

Il nome del videogioco.

E in effetti metà dell'articolo è su quel videogame, giuro. Perché? Risposta di Brand: «*Spacewar* era la perfetta sfera di cristallo in cui potevi leggere dove ci avrebbe portato la *computer science* e l'uso dei computer».

Lo capite che ce l'avevano nel DNA, quelli, il gioco? Che venivano da là? Non è che erano dei cazzoni e si immaginavano che la vita fosse tutta un gioco. È diverso. È che erano partiti da lí, dai videogiochi, e questo li avrebbe segnati per sempre.

Se avete ancora qualche dubbio, beccatevi la seconda storia. Questa.

C'entra, di nuovo, Steve Jobs. Gli accadde, nel 1983, di essere invitato a parlare a un convegno di designer, ad Aspen, Colorado. Non so quanto fosse conosciuto, allora. Ma so cosa quella platea di designer sapeva di computer: un tubo. Lui era lí per cercare di fargli capire almeno le cose fondamentali. Proprio la base. Bene. A un certo punto, appurato che nessuno – nessuno! – sapeva cos'era un software, prova a spiegarlo. Per aiutarsi fa un paragone con la televisione. E piú o meno dice: un programma televisivo è in grado di replicare un'esperienza: se guardo i funerali di JFK mi commuovo, rifaccio quell'esperienza, ok? Se lancio un programma informatico, invece, faccio una cosa differente: non catturo l'esperienza, ma I PRINCIPÎ SOTTOSTANTI ALL'ESPERIENZA. Naturalmente i designer non capirono una fava [neanch'io, peraltro] e allora lui disse: Tranquilli, ho l'esempio perfetto per farvi capire cosa fa un computer. E quale esempio scelse?

Un videogame.

A esser precisi scelse *Pong* – magari ve lo ricordate, era una partita di ping pong molto rudimentale, potevi perderci la testa, l'avevano inventato nel '72, sei anni prima di *Space Invaders*. Insomma, si mise a parlare di *Pong*. Per spiegare cosa faceva un computer a gente che non ne aveva la piú pallida idea scelse l'esempio che nella sua testa incarnava nel modo piú sintetico e preciso l'abilità inedita e rivoluzionaria del computer: un videogioco in cui dovevi colpire una pallina.

Cosí non ci deve stupire piú di tanto se ce lo ritroviamo poi, ventiquattro anni dopo, a presentare l'iPhone divertendosi come un matto e dando l'impressione di avere in mano un gioco. Ce l'aveva, in mano, un gioco, adesso possiamo dire serenamente. Ce l'aveva da sempre, non aveva mai avuto in mano altro che giochi, per tutta la sua vita da hacker, aveva solo fatto giochi che giocavano a ping pong. E questo, al limite, non sarebbe

neanche cosí importante se non fosse che lui era solo uno tra i tanti, forse piú consapevole degli altri, ma solo uno dei tanti: il videogame è stata la palestra di gran parte degli hacker che hanno generato l'insurrezione digitale ed era in certo modo lo schema mentale in cui si riassumevano piú chiaramente le intuizioni un po' sfocate di quei cervelli tendenzialmente criptati. Stavano cercando un mondo, e istintivamente se lo immaginavano col design e la architettura logica di un videogame.

Questa inclinazione, replicata quasi regolarmente ogni volta che c'era da impostare un problema e scegliere una soluzione, non poteva che produrre a lungo andare animali come gli attuali smartphone, o ambienti come Spotify, o Tinder: sostanzialmente dei giochi. Ma già nell'epoca della colonizzazione, quindi piú di dieci anni fa, il risultato era ormai abbastanza visibile. Se Google era ancora un gioco che non sapeva di esserlo (e infatti solo a fatica lo si potrebbe definire *divertente*), Facebook nasce invece già con una chiara componente ludica: l'ambiente è, per scelta consapevole, confortevole, comodo, divertente. Appaiono dei numeri (i *like*, i *followers*…) che sono chiaramente il punteggio dei videogame, recuperato e metabolizzato con grande scioltezza. Twitter imparerà la lezione e a sua volta diventerà una macchina che in fondo spara partite una dopo l'altra sputando risultati a raffica (retweet, like ecc). in una divertente e ininterrotta ammucchiata di vincitori e perdenti. Intanto i link del Web continuavano ad offrire quelle adorabili pattinate trasversali sul ghiaccio dell'oltremondo, Napster giocava a guardie e ladri, gli emoticon iniziavano a impestare gli sms e il Kindle provava a vendersi come una lavagna magica. E tutto questo senza neanche citare i giochi veri e propri, i videogame, ormai rintanati, come virus, in qualsiasi device. Ce n'è abbastanza per capire quello che stava succedendo: l'elevazione del gioco a schema fondativo di un'intera civiltà. Da quel momento, vivere prometteva di diventare un'intrigante collezione di partite in cui le asperità del reale rappresentavano il campo da gioco e l'emozione dell'esperienza il premio finale. In qualche modo era la terra promessa degli hacker: un unico, libero, ininterrotto videogioco. *The Game.*

Non credo sia necessario farvi notare che siamo a un punto cruciale [disse mentre lo faceva notare]. In effetti, su questa faccenda del Game si scatenano molti dei nostri dubbi, delle nostre paure. E non a torto. Se a un certo punto abbiamo iniziato a notare con fastidio che molti dei nostri gesti avevano

perso il respiro lento e consapevole che avevamo imparato, trasformandosi in mosse veloci e spesso prive di poesia, qui abbiamo finalmente una possibile genesi del fenomeno: il mondo attuale è stato disegnato da gente che ha inventato *Space Invaders*, non il calciobalilla.

Una volta ho chiesto a un mio amico, tutt'altro che scemo, perché si ostinava a comprarsi i vinili, i 33 giri. Lui, invece che partire con la solita solfa che il suono è migliore ecc., ecc., mi ha detto: «Perché mi piace alzarmi dal divano, andare a mettere il disco, e tornare a sedermi». È uno che adora la musica, e quel che mi stava dicendo è che per lui ascoltarla era una cosa cosí preziosa che istintivamente la associava a un gesto in qualche modo lento, anche un tantino faticoso, forse addirittura solenne. Se vi chiedete come si sia passati da una civiltà cosí elegante a una capace di inventare Spotify (cambio disco con un clic), ora abbiamo almeno una parte della risposta: perché abbiamo scelto la strada del Game. La dico in modo brutale: per ragioni storiche e per cosí dire darwiniane, da un certo punto in poi (dall'iPhone in poi, se dovessi azzardare una data), nulla ha piú avuto serie possibilità di sopravvivenza se non aveva nel suo DNA il patrimonio genetico dei videogame. Posso addirittura spingermi a fermare, per l'utilità di tutti, i tratti genetici di quella specie destinata a sopravvivere:

- un design piacevole capace di generare soddisfazioni sensoriali;
- una struttura riconducibile allo schema elementare *problema/soluzione* ripetuto piú volte;
- tempi brevi tra qualsiasi problema e la sua soluzione;
- aumento progressivo delle difficoltà di gioco;
- inesistenza e inutilità dell'immobilità;
- apprendimento dato dal gioco e non dallo studio di astratte istruzioni per l'uso;
- fruibilità immediata, senza preamboli;
- rassicurante esibizione di un punteggio ogni tot passaggi.

Bon, non mi viene altro: ma ho una notizia importante per voi: a parte rare eccezioni, se state facendo qualcosa che non ha almeno metà di queste caratteristiche state facendo qualcosa che è già morto da tempo.

Siete autorizzati a innervosirvi.

SUPERFICIALITÀ

Pensare alla rovescia

Quella presentazione dell'iPhone, Steve Jobs e tutto quanto – quel video: a ben vedere c'era un'altra cosa che tornava quasi ossessivamente. Una parola.

Simple. Very simple. Very very simple.

Semplice.

Che si trattasse di far partire una canzone dei Beatles o di telefonare a un amico o di entrare nel Web o di aumentare il volume o di spegnere tutto – sempre si trattava, con l'iPhone, di un piccolo gesto che non solo era divertente ma anche – come Jobs ripetutamente sottolineava – semplice, molto semplice.

Sembra una cosa ovvia, priva di significative conseguenze. E invece.

Semplice non è solo il contrario di *difficile*. È anche – e in questo caso soprattutto – il contrario di *complesso*. Quello che a Jobs stava a cuore far notare era che l'iPhone riusciva a far convergere processi molto complessi nella pulizia finale di un gesto semplice. Non stava dicendo che aveva *semplificato* il telefono. Anzi, stava dicendo che ne aveva fatto uno strumento complessissimo: tuttavia ci teneva molto a sottolineare che poi, usarlo, era maledettamente *semplice*. In qualche modo quell'aggeggio era riuscito a cacciare tutta la complessità della faccenda in qualche doppiofondo nascosto, lasciando in superficie, a galleggiare, solo il frutto pulito di quei processi complessi, la loro sintesi ultima, il loro cuore elementare e utile: icone da toccare, liste che scorrevano, pagine da far scorrere. Con gli occhi su quello schermo, e le dita a sfiorarlo, l'impressione che si aveva era di accedere a gesti che erano stati ripuliti di qualsiasi scoria e che ti erano offerti, improvvisamente, in una sorta di semplicità finale, ultima: l'essenziale era risalito in superficie, e tutto il resto era stato inghiottito in qualche non-luogo invisibile.

Come impressione era molto gradevole, e bene la riassumevano quelle icone amichevoli, sorridenti, colorate. Ora è piú facile capire che dietro al loro aspetto un po' infantile c'era qualcosa di molto sofisticato: erano le punte emergenti di iceberg immensi, estremamente complessi, che giacevano nascosti da qualche parte sotto la superficie di quello schermo. Beffardamente, quelle icone usavano l'immagine stilizzata del tool che proprio in quel momento stavano distruggendo: la cornetta del telefono, l'ago

della bussola, la busta delle lettere, l'orologio con le lancette. C'era perfino una ruota dentata. Destinati a sparire come oggetti, venivano tramandati come boe che segnalavano il punto preciso dove era risalito a galla il cuore utile delle cose, sfilato via dalla complessità dei processi novecenteschi che lo tenevano prigioniero. Stavano lí a segnalare che L'ESSENZA DELL'ESPERIENZA ERA RISALITA DALLE SUE TANE SOTTERRANEE, SCEGLIENDO LA SUPERFICIE COME SUO HABITAT NATURALE. Ci tengo a dirvelo: siamo arrivati al cuore della cultura digitale.

Alla fine era solo un telefono, direte voi. Sí, ma con gente che voleva cambiare la testa degli umani cambiando gli strumenti che avevano in mano, bisogna starci attenti a come li facevano, quegli strumenti. E nell'iPhone dobbiamo avere la lucidità di riconoscere uno schema mentale che avrebbe avuto enorme influenza sul nostro modo di stare al mondo. È una figura facile da riconoscere. Un iceberg. Un'enorme complessità sparisce sotto il pelo dell'acqua e il minuscolo cuore utile delle cose sale a galleggiare in superficie. Articolate operazioni matematiche, stoccate in magazzini sotterranei, generano risultati elementari che vengono facilmente letti nell'aria nitida della superficie. La fatica scivola in un *prima* dimenticato, e l'esperienza si offre come gesto immediato, naturale.

Un iceberg.

Ora. Attenzione perché questo è un punto cruciale. La cosa molto interessante di questa figura mentale – l'iceberg – è la seguente: SE LA ROVESCIATE OTTENETE ESATTAMENTE LA FIGURA MENTALE CHE HA DOMINATO LA CULTURA NOVECENTESCA.

Io ci sono cresciuto, con quella figura novecentesca nella testa, quindi posso disegnarvela bene. In superficie, a galleggiarci sotto il naso, c'era il caos, o nel migliore dei casi l'infida rete delle percezioni *superficiali*. Il gioco consisteva nel superarle, opportunamente guidati da appositi maestri. Attraverso un cammino di fatica, applicazione e pazienza, occorreva scendere *in profondità* dove, come in una piramide rovesciata, l'articolazione complessa del reale si sarebbe lentamente riassunta prima nella chiarezza di pochi elementi e poi nell'accecante epilogo di un'essenza vera e propria: là dove era custodito IL SENSO AUTENTICO DELLE COSE. Chiamavamo ESPERIENZA il momento in cui riuscivamo ad accedervi. Era un accadimento

raro, e quasi impossibile senza una qualche mediazione sacerdotale, che fossero dei professori o anche semplicemente dei libri, o dei viaggi: alle volte delle sofferenze. Comunque qualcosa che implicava dedizione e sacrificio. L'idea che potesse essere un gioco o anche solo una cosa *semplice* ci era estranea. Cosí L'ESPERIENZA finiva per essere un lusso infrequente, talvolta il risultato di qualche privilegio, sempre il lascito di qualche casta sacerdotale. Era nondimeno un premio di cui amavamo lo splendido riverberare nel vuoto esausto delle nostre vite.

Come vedete, una figura chiara. La applicavamo alle anse piú diverse del reale: che si trattasse di indagare una notizia, capire una poesia o vivere un amore, lo schema era sempre quello, una piramide rovesciata: velocemente, in superficie, trovavamo il terreno friabile e assai articolato delle apparenze, e in profondità, con pazienza e lentezza, cercavamo di raggiungere l'essenza delle cose. La complessità, sopra, il cuore utile del mondo, sotto. La fatica, sopra. Il premio, sotto. Una figura chiara, no?

Capovolgetela, per favore.

Cosa vedete?

L'iPhone.

Il premio, sopra. La fatica, sotto. Le essenze portate in superficie, la complessità nascosta da qualche parte.

E l'iPhone è solo un esempio. Già la prima pagina di Google, con tutto quel bianco e una ventina di parole per spiegare tutto, non era la punta di un iceberg, come l'iPhone? E le 21 parole della prima pagina web di Berners-Lee, non lo erano anche loro? E lo schermo di Windows 95, con la rassicurante distesa di icone ordinate e comandi prefissati, che ne dite di quello? Tutte punte dell'iceberg: dietro, sotto, dentro – no so – c'era un sacco di complessità, ma l'essenza delle cose galleggiava in superficie, la trovavi al primo sguardo, la capivi in un attimo, la utilizzavi immediatamente (senza mediazioni, senza sacerdoti). L'iPhone è fatto cosí, Google è fatto cosí, Amazon è fatto cosí, Facebook è fatto cosí, YouTube è fatto cosí, Spotify è fatto cosí, WhatsApp è fatto cosí: schierano una semplicità dove l'immensa complessità del reale risale in superficie lasciando dietro di sé qualsiasi scoria che ne appesantisca il cuore essenziale. Ne scaturisce un indice sintetico dell'esistente che avrebbe rasserenato Aristotele, deliziato Darwin ed eccitato Hegel: tutta gente che cercava l'essenza dietro l'apparenza, il semplice dentro

il complesso, il principio prima del molteplice, la sintesi dopo le differenze. Sono sicuro che avrebbero apprezzato molto la homepage di YouPorn, ammesso che avessero tempo per simili amenità.

Ora sappiamo che con strumenti come quelli l'insurrezione digitale colpiva al cuore la cultura novecentesca, disintegrandone il principio fondamentale: che il nocciolo dell'esperienza fosse sepolto in profondità, raggiungibile solo con la fatica e grazie all'aiuto di qualche sacerdote. Quel nocciolo, l'insurrezione digitale lo sfilava dagli artigli delle élite e lo faceva risalire in superficie. Non lo distruggeva, non lo annullava, non lo banalizzava, non lo semplificava miseramente: LO LIBERAVA SULLA SUPERFICIE DEL MONDO.

Cosí adesso una cosa possiamo dirla: erano uomini che pensavano al contrario. Rifiutavano il mito della profondità, e avevano l'istinto a distruggere l'opposizione apparenza/essenza: per loro ESSENZA E APPARENZA COINCIDEVANO. Quel che volevano era riportare l'esperienza a elementi essenziali che potessero essere disposti su un desk ed essere raggiungibili da gesti semplici e veloci. Li guidava, in questo istinto, una paura che adesso non dobbiamo dimenticare: la paura che di nuovo il cuore delle cose sprofondasse da qualche parte a giacere in un'immobilità il cui accesso era regolato da qualche casta sacerdotale: avevano visto che disastri poteva produrre uno schema del genere ed istintivamente sceglievano soluzioni che rendevano impossibile tornare in quell'inferno. Avevano in mente una strategia a suo modo geniale: se c'era un senso autentico delle cose bisognava sottrarlo a qualsiasi isolamento e farlo salire sulla superficie visibile del mondo: allora avrebbe cessato di essere un monolitico segreto sancito da chissà chi, e sarebbe diventato il risultato delle correnti del vivere, la trasparente e mutevole orma del camminare degli uomini. Qualcosa di impermanente, e tuttavia vero.

Uomini del genere svilupparono tecnologie adatte al loro modo di pensare. Non erano filosofi, erano per lo piú ingegneri: non disegnarono sistemi teorici, allestirono tool. In tutti, il loro modo di pensare alla rovescia diventava gesto, soluzione, abitudine. Prassi alle volte anche minime (controllare il meteo, misurare la febbre), hanno finito, moltiplicandosi, per generare una postura mentale che non è l'effetto casuale di oggetti di

successo, ma il riflesso coerente di quel pensiero alla rovescia che li ha originati. Alla lunga quello che è accaduto è che abbiamo finito per aspettarci dalla vita quello che vedevamo funzionare nella prassi dei nostri piccoli gesti quotidiani: se per telefonare non avevo che da sfiorare uno schermo con le dita scegliendo velocemente fra un numero ristretto di opzioni dove un caos di possibilità era riportato a un ordine sintetico e perfino divertente, perché mai a scuola non funzionava cosí? E perché avrei dovuto viaggiare in qualche altro modo? O mangiare? E perché capire la politica doveva essere invece piú complesso? O leggere un giornale. O scoprire la verità. O, al limite, trovare qualcuno da amare?

Cosí, a poco a poco, abbiamo iniziato a pensare alla rovescia un po' tutti, e ad adottare, come utile, la regola che qualsiasi partita si poteva giocare a patto di poter disporre i pezzi su quella scacchiera illuminata che è la superficie del mondo: finché rimanevano nascosti in profondità, controllati a vista da caste sacerdotali, tutto era immensamente piú incasinato: e in fondo ingiusto, falso e pericoloso. Cosí, in una spettacolare impresa collettiva, ci siamo messi a dissotterrare il cuore del mondo e a posarlo in superficie: l'habitat in cui ci siamo scoperti adatti a vivere. Non intendevamo strappare al mondo il suo senso piú autentico: volevamo posarlo dove saremmo stati piú capaci a respirarlo.

Ditemi se non era un piano elettrizzante.

LA PRIMA GUERRA DI RESISTENZA

Lo era, senza alcun dubbio. Ma era anche – è giunto il momento di ricordarlo – un piano a suo modo devastante. Obbiettivamente, l'accoppiata di Game e Superficialità era, per molti, inguardabile: spingeva il vecchio mondo a una migrazione talmente estrema, scandalosa e imprevista, che una specie di campanello d'allarme iniziò a squillare un po' ovunque. È vero che la civiltà novecentesca continuava a stare ben arroccata nelle grandi istituzioni culturali e politiche, ma come abbiamo visto la strategia degli insorti era quella di aggirare quelle fortificazioni e puntare a un altro obiettivo: i luoghi dove si sceglievano gli utensili per il bricolage della vita quotidiana. E lí l'avanzata del Game era stata fulminante e quasi incontrastata. Se aggiungiamo che nel 2002 avevamo scollinato, scegliendo definitivamente il

linguaggio digitale, il quadro della situazione sembra abbastanza chiaro: a furia di scavare tunnel sotterranei gli insorti avevano ottenuto che il vecchio mondo, là sopra, iniziasse a franare.

Ed è infatti in quel momento che la civiltà novecentesca si accorge, distintamente, dell'aggressione. Non la capisce, ma la sente. Ha l'impressione di essere attaccata da un nemico invisibile, perché quasi non lo vede, non sa dov'è, non ha capito come combatte: ma vede i posti dove è passato, e quello che vede sono le rovine fumanti di villaggi che fino al giorno prima sembravano destinati a prosperare per sempre. Scatta allora l'allarme, un allarme ripetuto, prolungato, quasi pignolo, una sorta di meticoloso fuoco antiaereo che però sparava regolarmente quando ormai gli aggressori erano passati. È la stagione dei manifesti in difesa delle latterie, per capirci. Gli anni in cui scrissi *I barbari*.

Il fuoco di sbarramento – naturalmente guidato dalle élite, che sentivano franare la terra sotto ai piedi – era piuttosto confusionario, decisamente arrogante, e in definitiva cieco: ma una cosa riusciva a inquadrarla, abbastanza lucidamente: c'era qualcosa, nel Game, che sembrava svuotare l'esperienza umana delle sue ragioni piú alte, o complesse, o misteriose, riconducendo tutto a un sistema semplificato che aggirava la fatica, riduceva il peso specifico dei fatti e sceglieva soluzioni che fossero comode e veloci. Era un'intuizione un po' vaga e ancora sfocata: ma certo che il Game sembrava proprio rubare l'anima al mondo, per dirla in termini un po' riassuntivi. Sembrava allestirne una versione laica, funzionale, ludica, a uso di gente che non aveva voglia di impegnarsi un granché.

Ovviamente, come denuncia era irresistibile: chi vorrebbe un mondo senz'anima, disegnato da giocatori di Play Station? Cosí, chiunque ai tempi avesse qualcosa da perdere nell'eventuale successo dell'insurrezione digitale, poteva disporre di un bandiera formidabile sotto a cui combattere: la difesa dell'umano, di un'idea alta e nobile dell'umano. Lo scontro si alzò di livello e noi adesso possiamo collocare in quegli anni in bilico tra due millenni la prima, decisa, guerra di resistenza alla cultura digitale. Poiché a condurla, strategicamente, fu soprattutto una certa élite intellettuale novecentesca che non aveva poi tanta dimestichezza con i tool digitali, la battaglia fu portata sul terreno, piú conosciuto, dei gesti tradizionali: che so, leggere, mangiare, studiare. Perfino amarsi. Le mega librerie, i fast food, il turismo mordi e fuggi. L'amore ai tempi di YouPorn e Facebook. Le vecchie élite

registravano lí un apparente disastro, e lí cercavano di andare ad arginarlo. Che tutto partisse piú a monte, da una intelligenza nuova che si stava costruendo i suoi tool a misura dei propri sogni, non era cosa che risultasse molto chiara, ai tempi. Né si era capito ancora bene che mondo e oltremondo non erano due ambienti in conflitto ma, ormai, i due cuori di un unico sistema di realtà. Quindi si combatteva, ma con armi obsolete, senza capire bene dove fosse il fronte, e con regole strategiche che andavano bene per un gioco che non c'era piú. Praticamente stavano tutti davanti a un videogame pretendendo vigorosamente di sapere chi cavolo avesse rubato la pallina e chiedendo virilmente che fosse restituita. In alcuni casi, particolarmente penosi alla vista, si aprivano dibattiti tardivi sulla possibilità di concedere il gancio e lo sfarfallamento. *Hélas*.

E tuttavia, adesso qualcosa va registrato, di quella guerra di resistenza, e rispettato, e preso sul serio, e messo sotto la lente del nostro microscopio: quell'intuizione di fondo che vedeva, nel Game, una pericolosa migrazione in cui andava perduta l'anima del mondo e la nobiltà dell'esperienza degli umani.

Era un'illusione ottica, una comoda menzogna, una forma elegante di cecità? Fino a un certo punto, credo.

Perché era tutto cosí giulivo, su quel palcoscenico, quel giorno che Jobs si mise a giocherellare con l'iPhone, ma in realtà lí stava per accadere qualcosa che, solo a ragionare un attimo, poteva in effetti fare paura. Intanto, tutte le vecchie élite ne uscivano a pezzi: non disponendo del kit di sopravvivenza per campare in superficie e avendo perso buona parte della loro legittimazione, si ritrovavano sull'orlo dell'estinzione. E quando trema il tuo professore non è un bel momento per nessuno. Quando per la paura diventa fazioso, cieco, aggressivo, non è un bel momento per nessuno. Non lo è neanche quando, stufo, manda tutto in mona e se ne va: una cattedra vuota è un messaggio ambiguo, parla di liberazione ma è anche un passaggio a vuoto del mondo. Soprattutto nel momento in cui la risalita in superficie di un intero sistema di valori aveva generato una specie di *liberi tutti* dove si finiva per sdoganare non solo nuove forme di intelligenza di massa, ma anche vecchie forme di stupidità individuali. Per un lungo istante, che forse non è ancora finito, la distinzione tra profeti e coglioni è diventata visibile solo a occhi molto freddi e allenati. Ce n'era abbastanza per sconcertare i piú lenti e per mettere in allarme i piú svegli. Saliva il cuore del mondo, in superficie, e

si scioglieva in un grandioso Game: ma non lo faceva senza sofferenze. Non lo faceva senza dare l'impressione di perdere, nella migrazione, qualcosa di importante.

D'altronde, il dubbio che alla fine i conti non tornassero completamente, era un dubbio che conoscevano perfino quelli come me, che all'insurrezione digitale guardavano con istintiva simpatia. Se posso rifarmi a un ricordo personale, è vero che in quei momenti ero soprattutto sconcertato dall'ipocrisia con cui vedevo difendere lo status quo da gente che aveva da difendere soprattutto sé stessa: ma è vero che ce l'avevo anch'io la sensazione che stavamo perdendo per strada qualcosa: non quello che dicevano quelli là (le loro poltrone, per lo piú, i loro fatturati, i loro privilegi), ma qualcosa di piú importante, che era sepolto da qualche parte nella nostra sensibilità collettiva: *come la memoria di una vibrazione*. Quasi mi dava fastidio, pensarlo, ma proprio lo pensavo, non c'è santo: STAVAMO PERDENDO LA MEMORIA DI UNA CERTA VIBRAZIONE. Non saprei dirlo in altro modo, e lo so che cosí non si capisce bene: ma ho un esempio che può spiegarvi cosa ho in mente.

Negli stessi anni in cui tutto questo accadeva, a me successe di girare un film. Era il 2007, e nel cinema si stava in bilico su un confine: si girava in pellicola, poi si traduceva tutto in digitale per fare montaggio, correzioni ed effetti speciali, e infine si riversava di nuovo in pellicola perché nei cinema i proiettori erano ancora vecchia maniera, quelli con le pizze che girano. Riassumendo: analogico, poi digitale, poi di nuovo analogico. Era un casino, ovviamente, e poi non eravamo ancora molto smart con quelle macchine: quindi nell'andata e ritorno succedeva di tutto. Insomma, non si poteva andare avanti cosí. Un paio d'anni e la pellicola sarebbe stata messa in soffitta [per girare un film ce ne voleva cosí tanta che ci potevi coprire un campo da calcio, mi dissero]. La Kodak (il boss della pellicola) dichiarò bancarotta nel 2012. Amen.

Ma, ai tempi, come ho detto, si era ancora in bilico fra vecchio e nuovo, e il dibattito era aperto. Già che ero lí, mi misi a cercare di capire. Mi sembrava un tipico caso da studiare: l'insurrezione digitale contro la civiltà novecentesca. Affascinante. E in effetti lo scontro era piuttosto duro: i digitali andavano per la loro strada piuttosto sprezzanti, e gli analogici scuotevano la

testa godendosi gli ultimi chilometri di pellicola, e annunciandoti la fine del cinema. Dovete capire che non era solo una questione di sensibilità e di pixel: in discussione c'era tutto un modo di fare quel mestiere: il digitale cambiava il modo di illuminare, il peso delle macchine da presa, i tempi di lavorazione, i costi, tutto. In genere sembrava semplificare le cose ma – ed ecco il *ma* – i vecchi del mestiere sapevano che nel digitale andava smarrita una bellezza, una magia, un qualcosa che si sarebbe anche potuto definire *l'anima del cinema*.

Ed eccoci tornati al cuore del problema.

Be', quello era il cinema, non era il mondo, cosí decisi che questa volta potevo andare a controllare. Chiesi al mio direttore della fotografia di proiettarmi in una saletta una scena del film prima in pellicola e poi in digitale. Volevo capire la differenza. Volevo capire se c'era. Volevo vedere dove mancava qualcosa, e quella sarebbe stata l'anima. Un po' infantile, ma in fondo astuto, dai.

Quando dirigi un film puoi chiedere quel che vuoi: mi fecero la proiezione.

Ed ecco quello che vidi: *non c'era alcuna differenza*. Pasta di colore, nitidezza, profondità, niente. Identici. Naturalmente il mio direttore della fotografia, seduto accanto a me, alcune differenze le vedeva: ma era il suo mestiere e quando gli chiesi se un normale spettatore di cinema aveva una qualche possibilità di accorgersi di quelle differenze lui mi rispose serenamente: no.

Ma poi disse: guarda il bordo. Il bordo dello schermo. In quel momento la proiezione era in pellicola: guardai: il bordo oscillava. Di poco, ma oscillava. *Come una vibrazione*. Poi mi mise la proiezione digitale. Guarda il bordo, mi disse.

Inchiodato.

La pellicola fa cosí, mi spiegò: e fece un gesto con la mano aperta, come a pulire un vetro, una specie di anello nell'aria. Il digitale no. Con la pellicola lo schermo sembra respirare, capii. Col digitale è piantato nel muro e bon.

Cosí mi rimase quel gesto della mano nell'aria, e da allora so che ciò di cui sentiamo la mancanza, in qualsiasi oggetto digitale, e in definitiva nel mondo digitale, è quel respiro, quella oscillazione, quella irregolarità.

Come una vibrazione.

In effetti è una cosa abbastanza inspiegabile, e se non sai cos'è non lo

saprai mai. Ma se devo riassumere cosa c'era di giusto nell'istintivo irrigidimento che una parte dei viventi ha avuto quando si è accorta di essere entrata allegramente nel Game, ecco che mi viene in soccorso solo quell'espressione: *come una vibrazione*.

L'abbiamo persa per sempre? Quelli che oggi hanno dieci anni non sapranno mai cos'è? Ne stiamo smarrendo, collettivamente, la memoria? Era quello che chiamavamo *anima*?

Difficile dirlo, ma se ti ostini a studiare, qualcosa ti viene in mente ed ecco cosa è venuto in mente a me: quella vibrazione è il movimento in cui il reale si mette a risuonare, è la sfocatura in cui il reale assume il respiro di un senso, è il ritardo in cui il reale produce mistero: ed è quindi il luogo, l'unico, di qualsiasi vera esperienza. Non c'è esperienza vera senza quella vibrazione.

Olé.

Quindi avevano ragione quelli là!, direte. Quelli che puntavano i piedi, che facevano la guerra di resistenza, quelli che firmavano i manifesti in difesa delle latterie!

No.

E qui vediamo se riesco a spiegarmi.

POST-ESPERIENZA

È una cosa che in effetti ci ho messo un po' a capire. Non mi quadrava che, se da un lato il digitale sembrava annullare quella vibrazione, e quindi quello che io SAPEVO essere il cuore dell'esperienza, dall'altra non potevo sinceramente dire che il mondo generato dal digitale suonasse sordo, o morto, o insensato. Lo potevi dire in malafede, per difendere i tuoi interessi, e lo facevano in molti. Ma se guardavi le cose con un minimo di innocenza te ne accorgevi subito che una pulsazione c'era quasi ovunque, nel Game, c'era qualcosa che pulsava, che viveva, che produceva esperienza, che generava l'intensità del senso, che tramandava anima. Era difficile capire da dove sgorgasse quella forza, dove fosse rintanata quella pulsazione, ma negarla era proprio da deficienti. Se vogliamo, il caso piú banale ed evidente era quello dei figli, e piú in generale dei giovani che ti passavano sotto agli occhi. Era gente in cui l'insurrezione digitale aveva iniziato a diventare carne,

comportamenti, posture mentali. Per noi, provenienti dalla vecchia civiltà, erano difficili da leggere: è stupido generalizzare, ma insomma l'impressione era che non facessero quasi nulla di ciò che per noi era necessario a generare esperienza, senso, intensità. Sulla carta, dunque, sarebbero dovuti essere dei grandissimi babbei. Ma non era cosí. Percepivamo chiaramente in loro un'intensità, un senso, una forza che, anzi, paragonate a quelle che ricordavamo di avere avuto in dotazione alla loro età, sembravano piuttosto spettacolari.

Da dove cavolo veniva quella forza?

Ora mi è piú facile capirlo.

Se disponi sulla consolle della vita quotidiana di una serie di elementi essenziali dove la complessità del reale viene domata e restituita in un ordine velocemente utilizzabile (la schermata dell'iPhone, per capirci), le cose che puoi fare, dopo, sono sostanzialmente due.

La prima è usare quegli elementi essenziali per risolverti la vita: gran parte del lavoro l'hanno fatto altri, tu usi quegli elementi, e finisce lí. In fondo è come cliccare sulle icone di un qualsiasi device. Risolvi problemi e risparmi tempo. Fine. Non male, ma è evidentemente un uso abbastanza basico della cultura digitale. Quelli hanno rivoltato un iceberg, hanno riportato il senso in superficie e tu che fai? Prenoti il ristorante on line. Guardi video su YouTube. Fai il Gruppo del calcetto su WhatsApp. Va be'.

Vibrazione? Zero.

OPPURE FAI UN'ALTRA COSA: approfitti dell'iceberg, approfitti del fatto che qualcuno è andato a disseppellire l'essenza delle cose e l'ha appoggiata sulla superficie del mondo, approfitti del fatto di avere una consolle coperta di elementi essenziali facili da gestire, approfitti del fatto che qualsiasi cosa ti abbiano messo su quella consolle comunica con tutte le altre, approfitti del fatto che non ci sono in giro sacerdoti a romperti i coglioni e fai l'unico gesto che davvero quel sistema sembra suggerirti: metti tutto in movimento. Incroci. Colleghi. Sovrapponi. Mescoli. Hai a disposizione cellule di realtà esposte in modo semplice e velocemente usabile: ma non ti fermi a usarle, ti metti a LAVORARLE. Sono il risultato di un processo per cosí dire geologico, ma tu le usi come l'inizio di una reazione chimica. Colleghi punti per generare figure. Accosti luci lontanissime per ottenere le forme che cerchi.

Percorri velocemente distanze enormi e sviluppi geografie che non esistevano. Sovrapponi gerghi che non c'entravano nulla e ottieni lingue mai parlate. Dislochi te stesso in luoghi che non sono tuoi e vai a perderti lontano. Lasci rotolare le tue convinzioni su ogni piano inclinato che trovi e le vedi diventare confusamente idee. Manipoli suoni facendoli viaggiare dentro tutte le loro possibilità e scopri la fatica di ricomporli poi di nuovo in un suono compiuto, forse addirittura bello; fai lo stesso con le immagini. Disegni concetti che sono traiettorie, armonie che sono asimmetriche, edifici che disegnano spazi in tempi diversi. Costruisci e distruggi, e ancora costruisci, e poi di nuovo distruggi, in continuazione. Ti servono solo velocità, superficialità, energia. Il tuo stare nelle cose è un movimento, mai una immobilità; scendere in profondità ti rallenta solo, il senso di qualsiasi figura è legato alla tua capacità di muoverti con la necessaria velocità; sei in molti posti simultaneamente e questo è il tuo modo di abitarne uno solo, quello che stai cercando. Se hai lavorato bene, allora non sarà difficile trovare nei tuoi passi una sorta di strano effetto, una sorta di modificazione che altera il testo del mondo, che sembra rimetterlo in movimento: COME UNA SORTA DI VIBRAZIONE.

Guarda te: è l'anima: è tornata.

Ho deciso di chiamarla POST-ESPERIENZA, quel singolare modo di fare. Non è un granché, d'accordo, ma rende l'idea. È l'esperienza come l'abbiamo immaginata dopo aver preso le distanze dal suo modello novecentesco. È l'esperienza come sappiamo raggiungerla usando i tool dell'insurrezione digitale. È l'esperienza figlia della superficialità. La prima volta che l'abbiamo intravista è stato in un fenomeno banale e irritante: il multitasking. C'era già tutto lí: mentre tuo figlio sembrava fare contemporaneamente cinque gesti, tutti male, tutti in modo superficiale, tutti in modo inutile, ecco quello che in realtà stava accadendo: che ne faceva uno, di gesto, a noi sconosciuto, e lo faceva da dio. Stava usando dei semi di esperienza – lavorati a lungo per avere quel tratto sintetico, finale e compiuto che solo i semi hanno – e li stava incrociando e sovrapponendo per far maturare una vibrazione che, alla lunga, gli avrebbe restituito il privilegio di un'esperienza vera e propria. Una post-esperienza.

Be', naturalmente è anche possibile che fosse semplicemente un figlio nevrotico, neanche capace a guardare la televisione senza giocare nel

frattempo a *Minecraft*. Ma perfino se fosse stato cosí, in quel suo modesto multitasking era comunque inscritto lo schema dinamico a cui la cultura digitale deve la sua idea di post-esperienza. Che lui la sprecasse inutilmente, che finisse per sparare a salve, questo eventualmente faceva parte di un altro problema: tutti buttiamo via la nostra vita, talvolta, lo facevamo anche nel ’900, ve lo giuro. Ma mille figli babbei – ammesso che li si trovi veramente – non valgono quell’unico che nel multitasking sta provando davvero il movimento a cui prima o poi dovrà la sua possibilità di spremere dalla vita un senso. Quel figlio lí ci sta spiegando cos’è la post-esperienza.

Ci sta insegnando, quindi, che no, non avevano ragione quelli che firmavano petizioni in difesa delle latterie. Registravano che nei modi dell’insurrezione digitale era sparito quel fare sofisticato che in passato aveva permesso la difesa di una certa anima del mondo, ma non erano abbastanza innocenti, o disinteressati, o intelligenti, da capire che non moriva cosí l’esperienza, né la passione degli umani per una certa vibrazione che era il senso del mondo. In un modo tutto loro, memorizzato usando i tool che si erano costruiti su misura, quei nuovi umani continuavano a inseguire qualcosa che era come un’intensità, come una sfocatura del reale, come una vibrazione misteriosamente tenace dei fatti, come una continua chance ulteriore di creazione. Ora possiamo dire con una certa sicurezza che avevano smontato l’anima del mondo, l’avevano salvata dalla profondità e la stavano rimontando dove sembrava loro piú opportuno tramandarla. Ovvio che se andavi a cercarla là sotto, dove una volta l’avevamo messa, potevi avere l’impressione che, semplicemente, non ci fosse piú, per nessuno e da nessuna parte. Ma è un errore che abbiamo già fatto: ripeterlo oggi sarebbe letale, grottesco e tristemente inutile.

SGOMENTO

Piuttosto, ci sarebbe da dedicare tempo e intelligenza a capire tutto quello che non sappiamo, della post-esperienza, tutto quello che sarebbe utile scoprire di essa. Una cosa, d’altronde, che è difficile fare studiando gli anni della colonizzazione, quando ancora la post-esperienza era un fenomeno sottotraccia, poco chiaro, spesso circoscritto. Bisognerà aspettare l’epoca seguente, quella del Game vero e proprio, per vederla prendere una forma

precisa e vederla affiorare esplicitamente nei comportamenti collettivi.

Una cosa, tuttavia, già negli anni dell'iPhone, di Facebook e di YouTube, si poteva intuire. Una cosa che mi gira in mente da quando ho pensato di scrivere questo libro, e adesso provo a scriverla qua, per la prima volta, perché mi è sembrato di averla inquadrata meglio, mentre scrivevo, diciamo che mi si è composta con tutta la chiarezza del caso.

È questa: LA POST-ESPERIENZA È FATICOSA, DIFFICILE, SELETTIVA E DESTABILIZZANTE. Ok, lo è come può esserlo un videogame: ma è faticosa, difficile, selettiva e destabilizzante. Chi crede che il Game sia un ambiente facile, non ha capito niente. L'iPhone, è facile. Non il Game. Non vivere nel Game. Non VINCERE al Game. Quello è tutt'altro che una passeggiata.

Tanto che mi spingerei a dire questo: alla fine la principale differenza tra l'idea di esperienza che aveva il '900 e l'idea di post-esperienza che esce dall'insurrezione digitale non sta tanto in quella faccenda della profondità e della superficialità. Sí, certo, quella è colossale, sono proprio due modelli simmetricamente opposti, è un rovesciamento completo di ciò che si pensava. D'accordo. Ma alla fine, la piú grossa differenza è ancora un'altra. L'esperienza, come la immaginava il '900, era compimento, pienezza, rotondità, sistema realizzato. La post-esperienza è, al contrario, squarcio, esplorazione, perdita di controllo, dispersione. L'esperienza era la conclusione di un gesto solenne, il risultato rassicurante di un'operazione complessa, il finale ritorno a casa. La post-esperienza è al contrario l'inizio di un gesto, è l'apertura di un'esplorazione, è un rito d'allontanamento: come le serie tv, che sono infatti animali dell'era digitale, non ha finale. E non è un finale. È il durante di un movimento, è la traiettoria di un andare. L'esperienza aveva una sua stabilità, e comunicava una sensazione di saldezza, di permanenza del sé. La post-esperienza, al contrario, è un movimento, una traccia, un attraversamento, e comunica sostanzialmente una sensazione di impermanenza e volatilità: genera figure che non iniziano e non finiscono, e nomi che si aggiornano in continuazione. L'esperienza era collegata a categorie che si volevano ben profilate e imponenti nella loro fermezza: il vero, il bello, l'autentico, l'umano. Ma la post-esperienza è un movimento e il suo raccolto non potrebbe essere qualcosa di cosí fermo: il vero, come il bello, come l'umano, finiscono per essere il suo raccolto, sí, ma in forma di processi mutevoli, costellazioni che di continuo si rigenerano,

oscillazioni instancabili tra sponde che nemmeno loro stanno poi cosí ferme. Provo a dirlo in due parole: l'esperienza era un gesto, la post-esperienza è un movimento. I gesti mettono in ordine il mondo, i movimenti lo destabilizzano. I gesti ricuciono, i movimenti riaprono. Ogni gesto è un punto d'arrivo, ogni movimento è un punto di partenza. I gesti sono porti, il movimento è il mare aperto. Ma anche: i gesti sono fermezza, il movimento è VIBRAZIONE.

Se capite quello che sto cercando di spiegare allora potete finalmente registrare una cosa che in qualche modo già sapete ma che adesso forse riuscite a spiegarvi meglio: la post-esperienza genera spesso sgomento. Non potrebbe essere altrimenti. Genera instabilità, sconcerto, smarrimento, perdita di controllo. Sta diventando il nostro modo di creare senso, ritrovare la vibrazione del mondo, suscitare un'anima dalle cose: ma il prezzo è una instabilità di fondo, un'impermanenza inevitabile. È per questo che il Game, contro ogni previsione, si rivela essere un habitat difficile, faticoso e selettivo. Oddio, c'è sempre a disposizione l'opzione 1, premere sulle icone giuste e risolversi la vita: limitarsi a prenotare on line il ristorante. Ma in realtà nessuno si ferma davvero lí, e tutti, ognuno a modo suo, tentano la strada della post-esperienza: tutti hanno fame di anima. Solo che lí il gioco si fa duro, qualcuno riscivola indietro, qualcuno scatta avanti, si creano delle disuguaglianze, e infine si assiste a ciò che l'insurrezione non aveva previsto, cioè al fatto che non tutti sono uguali davanti al Game, alcuni giocano meglio altri peggio, e quelli che giocano meglio finiscono per condizionare il tavolo da gioco, a rigirarlo come fa comodo a loro, a diventarne in certo modo i sorveglianti, o almeno i primi player, diventando qualcosa che possiamo tranquillamente chiamare col suo nome, per quanto adesso ci sembri sorprendente: diventano un'élite.

Ahi.

È successo sempre cosí, si dirà, il privilegio dell'esperienza è sempre stato appannaggio dei piú adatti – spesso semplicemente dei piú ricchi. Sí, ma non era proprio uno dei sogni dell'insurrezione digitale interrompere questa catena di privilegi e aprire a tutti il diritto all'esperienza? Come diavolo sono girate le cose per ritrovarci in una situazione in cui si sono mescolate le carte, ma il gioco è di nuovo quello di prima?

Lasciatemi riassumere bene: una delle cose di cui non teniamo abbastanza conto è che il Game è un habitat molto difficile, che offre intensità in cambio di sicurezza, genera diseguaglianze e non è adatto a un sacco di gente, che pure vi abita. Aggiungete il fatto che la gran parte delle istituzioni pubbliche, prima fra tutte la scuola, non prepara al Game, non allena le capacità utili a vivere nel Game, non aiuta i meno adatti ad abitare il Game. A essere generosi, le istituzioni preparano a vivere in un brillante mondo novecentesco post-bellico e democratico: non certo nel Game. E allora iniziate a capire perché cosí tanta gente, oggi, sia in difficoltà e come si stia spalancando di nuovo una forbice sproporzionata tra élite e gli altri, tra ricchi e poveri, tra inclusi ed esclusi. Iniziate a capire perché una sostanziosa fetta dell'umanità sia regredita a un uso basico dei tool digitali dedicando il grosso della propria attenzione a racimolare tutte le sicurezze a portata di mano. Se vi state chiedendo, ad esempio, com'è che ci ritroviamo con questo ritorno al nazionalismo o alla rivalutazione dei confini, dimentichi dei disastri che solo due generazioni fa avevano generato, ora potete iniziare a darvi una spiegazione: perché se ti trovi nel bel mezzo del Game, e ti è passata la sbornia da umanità aumentata, e d'improvviso ti prende la sensazione di galleggiare in un gioco che non ti hanno insegnato, in cui stai perdendo, e che forse non fa per te, allora tutto quello che puoi fare è camminare all'indietro fino a quando non trovi un muro a cui appoggiarti ed essere almeno sicuro che alle spalle non ti prenderanno.

Un muro, per favore.

Avremmo il caro vecchio confine patrio, le andrebbe?

Va benissimo, grazie.

Fatto.

C'è solo regressione, ignoranza ed egoismo in un istinto del genere, a cercare un muro, il muro, qualunque muro? Vi prego di non pensarlo. C'è anche – anche – una forma di legittimo sgomento che ora sappiamo precisamente da dove viene. Abbiamo iniziato a generarla quando abbiamo rovesciato la figura novecentesca, abbiamo scelto la superficie, abbiamo schierato i nostri iceberg sulla consolle del mondo e abbiamo iniziato a viaggiarci sopra, incontrando quel modo di essere vivi che possiamo chiamare post-esperienza. In un certo modo l'abbiamo aggravata, quella forma di sgomento, quando abbiamo pensato che il Game, come l'iPhone o Google o WhatsApp, non avesse bisogno di istruzioni per l'uso, né di

maestri, né di training. E l'abbiamo definitivamente avvitata nella vita di troppi quando ci siamo dimenticati di allestire delle reti di sicurezza, su cui potesse rimbalzare chiunque cadeva. Eppure nei videogame non hai una vita sola, riparti da capo quando vuoi: ma quello non ce lo siamo ricordati.

Cosí eccoci infilati in un casino niente male.

Può un processo di liberazione disorientare talmente gli umani da spingerli a tornare, volontariamente, nelle gabbie? È quello che ci sta succedendo?

HOMELAND

Mentre leggete questo libro, aziende come Amazon, Google, Apple, Facebook sono ormai diventate delle specie di monoliti immani e insondabili di cui non sappiamo piú esattamente cosa pensare. Ma adesso quello che ci serve è uno sforzo per ritornare all'epoca della colonizzazione, una decina d'anni fa, e capire cosa, in quel momento, successe: perché lo scenario in cui viviamo adesso nasce da lí, da un incrocio di eventi che iniziarono a diventare visibili proprio in quegli anni.

Il primo è che alcune dot.com – non poche – iniziarono a fare soldi a palate. Non sto nemmeno a citarle, sono le solite. Ma la progressione dei loro fatturati è qualcosa che neanche ai tempi della rivoluzione industriale si era vista. Ora la domanda è: erano lo scopo dell'insurrezione digitale, tutti quei profitti? Sí e no. Amazon mirava al profitto, senza troppi fronzoli, Microsoft aveva un'idea freddamente commerciale della propria missione, ma già i casi di Google e di Apple sono leggermente differenti: lí l'urgenza di far tornare indietro i soldi degli investitori andava di pari passo col piacere puro di rendere reale una propria visione, se non addirittura di rendere il mondo migliore: sarebbe difficile dire con sicurezza se lí contasse di piú la sete di guadagno o il puro e semplice narcisismo. Se Zuckerberg fu sveltissimo a monetizzare un'intuizione che non era poi cosí visionaria, l'uomo che inventò le mail non ci guadagnò nulla, Wikipedia non nacque per fare profitti, e il Web (teoricamente la piú grande macchina da soldi mai inventata) fu letteralmente regalato dal suo inventore a chiunque volesse usarlo. In definitiva possiamo dire che in quella affollata colonna di insorti c'era un po' di tutto, dai visionari puri e semplici agli squali della finanza, dagli idealisti piú incredibili agli imprenditori affamati di profitto. La cosa ci permette di

dire che qualsiasi tentativo di far passare l'insurrezione digitale per una colossale operazione mercantile è storicamente infondato e largamente inesatto. Una cosa però la dobbiamo aggiungere, ed è che proprio in quegli anni IL RISULTATO ECONOMICO INIZIÒ IN EFFETTI A RAPPRESENTARE IN CERTO MODO IL PUNTEGGIO VISIBILE, COMUNEMENTE ACCETTATO, PER CAPIRE CHI STAVA VINCENDO LA PARTITA TRA VECCHIO E NUOVO. Quando si tratta di comportamenti, di abitudini mentali, di diffusione di abitudini, il modo alla fine piú semplice per capire come stanno veramente andando le cose è contare i dollari. Semplifica. Cosí il vertiginoso successo commerciale di certe aziende divenne la traduzione a tutti comprensibile di una presa di possesso del centro della scacchiera. Era il punteggio del videogame, se capite cosa voglio dire. E d'altronde, quando penso a come si sono mossi Zuckerberg, o Jobs, o Brin e Page in quegli anni non riesco a non vedere qualcosa che travalica le tradizionali dinamiche del capitalismo e che mi riporta ancora una volta proprio lí, ai videogame: non riesco a non vederli come geniali nerd intenti a giocare in modo paranoico a un gioco da loro stessi inventato, quasi in assenza di competitor, quasi in solitudine, senza una vera necessità di sbranare dei rivali, solo con l'ossessione di scalare livelli, superare ogni proprio record, spingere il gioco agli estremi, forse senza neppure tutto quell'interesse per i profitti economici della cosa, piú che altro persi nel loro gioco personale, sprofondati là dentro, divorati da una nevrosi: «completamente fuori», avrebbe detto Stewart Brand.

A questa sorta di autoipnosi si può forse far risalire un secondo fenomeno che data in quegli anni: il sostanziale distacco dalle ragioni prime dell'insurrezione, la tendenza a dimenticare la presenza di un nemico (la cultura novecentesca) e l'inclinazione ad adottare il futuro, *quel* futuro, come ragione in sé. C'è sempre un momento in cui le ribellioni a un sistema, se vittoriose, diventano a loro volta un sistema, e nell'epoca della colonizzazione noi possiamo riconoscere il momento aurorale in cui l'insurrezione digitale iniziò a scoprirsi capace di essere, per cosí dire, forza di governo. Non che controllasse un granché, ai tempi, ma certo cominciava a svilupparsi secondo una logica propria che iniziava a dimenticarsi da dove era nata, da che ribellione, da quali paure. Non era piú la conseguenza di un passato, era un'invasione lucida e quasi fanatica del futuro.

Mentre succedeva tutto questo, intorno a quei grandi player, che stavano

dismettendo le tecniche della guerriglia e si preparavano a governare la realtà, si formava quella che è difficile non chiamare col suo nome: una sorta di nuova élite. Non erano tanto i programmatori e gli ingegneri della Silicon Valley, piuttosto propensi a lavorare nell'ombra. No, era qualcosa di diverso: era la comunità sempre piú larga di coloro che erano capaci di post-esperienza, che sapevano utilizzare i vantaggi di un sistema di realtà a due forze motrici, che transitavano senza fatica tra mondo e oltremondo, che avevano nel movimento il loro habitat naturale. Anche lí, spesso, il valore era dato da numeri: iniziò a formarsi una sorta di aristocrazia che si appoggiava sulla quantità di movimento che era capace non solo di sopportare ma soprattutto di generare. C'erano dei numeri a misurarli, anche qui il caro vecchio punteggio del videogame: followers, like, cose cosí. Era tutto ancora abbastanza sotto pelle, non c'erano youtuber in vetta alle classifiche dei libri, per dire. E gli influencer, se c'erano, non valevano una presentatrice della tv. Ma qualcosa si era messo in moto, e mentre una parte rilevante degli umani scopriva lo sgomento, un'altra spuntava dal nulla ad abitare quella che per anni era stata una terra promessa e adesso incredibilmente stava prendendo il profilo di una homeland.

È in quegli anni che l'insurrezione digitale si ferma. Non nel senso che si arresta: nel senso che pianta le tende, che abbandona il nomadismo e prende possesso della terra che si era promessa. Lo fa con un preciso design strategico in mente, una certa classe dirigente capace di realizzarlo, un ristretto ma collaudato sistema di regole e una disponibilità finanziaria micidiale. Il disagio crescente di molti umani non si era ancora organizzato, la resistenza delle vecchie élite intellettuali era sempre piú fiacca. Potevano contare in compenso sulla complicità un po' passiva ma reale di moltissima gente che aveva scelto i tool digitali. Insomma, non mancava nulla. C'era da portare a termine la missione di qualsiasi avventura colonizzatrice, c'era da compiere il gesto che avrebbe dato un senso al viaggio, ai rischi, al coraggio: fondare una città. Aveva un nome: The Game. Si trattava solo di costruirla.

I bei giorni dell'insurrezione, come capite, stavano finendo.

POST-ESPERIENZA DI SÉ

Se in quegli anni possiamo parlare di «complicità passiva ma reale di un sacco di gente» è anche per il successo immediato e inevitabile che registrarono i social. In un certo senso è con quel tool particolare che l'insurrezione digitale arruolò definitivamente un sacco di abitatori del Game. Inutile dire che c'ho speso quindi del tempo, a studiarli, questi social. Anche lí mi son chinato e mi son messo a scavare. Cercavo fossili. Con una certa sorpresa ho trovato gli scavi meno interessanti di quanto pensassi. Forse qualcosa mi sfugge, non so. Ho questa impressione che quanto si può trovare nel DNA dei social non è mai qualcosa che nasce lí, ma qualcosa che viene preso da altri luoghi e applicato a un ambito particolare: quello delle persone. Il fatto che esistano – i social – è la naturale conseguenza di mosse fatte altrove: ecco, forse cosí è piú chiaro.

Il fatto è che se esiste un oltremondo, la gente ovviamente ci va. Se esiste un sistema di realtà a due forze motrici, la gente naturalmente finisce per far girare in quel volano anche sé stessa. E se la post-esperienza è quello che abbiamo detto, la personalità delle persone, *l'autentica* personalità delle persone, diventa il risultato di una somma di presenze, nel mondo e nell'oltremondo, che reagiscono insieme come sostanze chimiche e forniscono una specie di ultima identità cangiante e mobile. Mettete in fila tutte le vostre presenze nel mondo digitale – ognuna profilata diversamente dalle altre, perché usare Twitter non è la stessa cosa che avere una pagina Facebook, si sa – e avrete già una bella costellazione di presenze in continuo pulsare: aggiungeteci quella che una volta si chiamava «la vita vera», quello che fate nel mondo, e capirete che la vostra personalità, al momento, è un cantiere aperto di dimensioni decisamente notevoli. *Umanità aumentata* è un'espressione che può aiutarvi a definire la cosa…

Infatti non è che poi sia cosí facile tenere insieme tutta la faccenda. Ancora una volta il Game si svela per quello che è, un gioco difficile. Molti riescono a girare da dio in quella doppia rotazione di mondo e oltremondo. Molti altri no: balbettano appena qualche movimento, finiscono per postare la foto della piscina e amen. Si creano disparità, classifiche, élite… Lo abbiamo visto, va cosí. E per alcuni l'umanità aumentata rappresenta in effetti un modo di arricchire la propria vita, mentre per altri suona come un campo da gioco inutilmente largo, dispersivo e destabilizzante. Ma, ancora una volta, tutti comunque ci proviamo, ad avere una post-esperienza, in questo caso DI NOI

STESSI, e quindi *tutti*, a prescindere dalle capacità, dall'educazione o dai destini, ci ritroviamo ad abitare uno scenario che abbiamo generato e che adesso ci pare molto chiaro: da una decina d'anni, parte di quel vertiginoso mistero verticale che era la nostra personalità è salito in superficie, è andato a disporsi in luoghi visibili, esposto al vento degli sguardi altrui. Non sono detriti che accatastiamo nella spazzatura dell'oltremondo: sono pezzi autentici della nostra matrice che stiamo traducendo in formati compatibili con la lingua universale: in questo modo li mettiamo a galleggiare sulla corrente del discorso collettivo. Ci aspettiamo, in cambio, di esistere di piú, di essere riconosciuti, forse di spiegarci meglio, sicuramente di capirci di piú, di essere piú evidenti a noi stessi. Nell'immenso successo di tutto ciò che è digital e social è inscritta la banale verità che lasciati da soli con il mistero silenzioso di ciò che siamo non finiamo poi molto lontani. Ci aiuta avere dei testimoni, ci aiuta potere esistere sotto lo sguardo di altri, ci aiuta il gesto di portare in superficie pezzi di quel che siamo, ci aiuta parlare/mostrare/rappresentare/dare forma: convertire brandelli di quel mistero in oggetti semoventi da far rotolare sulla superficie del mondo. È cosí complicato avere esperienza di sé, che aiutarsi con una post-esperienza di noi ci sembra spesso un'ottima soluzione. Difficile darci torto.

Sí, qualcuno dirà, ma cosí si finisce per sbandare verso l'oltremondo e non dare al mondo l'attenzione, il tempo e la cura che si meriterebbe. Che senso ha vivere sui social e poi non accorgersi neppure di chi ci passa vicino? Nessun senso, è ovvio. In effetti, quando si inizia a prendere confidenza coi device digitali si finisce su un piano inclinato che tende a farti scivolare dalla parte teoricamente piú comoda, quella dell'oltremondo. È cosí. Si può fare qualcosa? Mah. Però annoterei il dubbio che forse ci manca qualche elemento per poter dire di avere messo a fuoco veramente il problema. La cosa è importante per cui cerco di spiegarmi con un esempio.

Una volta mi è successo di parlarne con due molto piú giovani di me, due che non solo stanno sui social, ma proprio ci lavorano. Sapete quelli che fanno i social per le aziende, per le istituzioni, ecc.? Quelli lí. Gli avevo offerto una cena in cambio di un po' di chiacchiere, volevo vedere se riuscivano a spiegarmi cose che non sapevo. Cercavo fossili, l'ho detto. Be', avevano un sacco di cose interessanti da dire, ovviamente. Mi ha deliziato, ad esempio, sentirmi spiegare che ogni social ha per cosí dire una sua distanza

media dalla verità delle cose. Cioè, puoi scegliere quanto addosso alla verità vuoi stare in quel momento. Cosí decidi di postare una foto su Instagram, piuttosto che scrivere due righe su Twitter. Puoi scegliere. Magari lo fai perfino inconsapevolmente, ma lo fai. Decidi a che distanza stare dalla verità. A un certo punto ci siamo anche messi ad analizzare bene la pagina Facebook del mio gommista (sempre lui), cosí, stavo cercando di capire cosa veramente gli umani vogliono ottenere facendo quella roba. Volevo guardarla NEL DETTAGLIO insieme a loro. Magari mi spiegavano. E a un certo punto, dato che non riuscivo tanto a uscirne, mentre vedevo passare foto di cervi e selfie in mezzo alla neve (la vita del mio gommista), mi sono un po' spazientito e sono un po' sbottato, credo, insomma gli ho chiesto se anche loro facevano cose del genere, se mettevano *foto di cervi*, e loro molto tranquilli mi hanno detto: certo. E nella colluttazione mentale che ne è seguita a un certo punto uno dei due, la lei, se ne esce con una frase che era: una volta, a un concerto, dei National era tutto cosí perfetto che LA VITA NON AVEVA BISOGNO DI ESSERE ELABORATA e cosí non ho twittato niente, non ho fatto foto, non ho mandato WhatsApp, niente di niente. Lo diceva come di una cosa molto speciale, e in quel momento sono stato a sentirla, a sentirla molto, e forse ho capito una cosa che non avevo capito: che quel famoso piano inclinato non è solo il piano inclinato in discesa del gesto facile, digitale, veloce, comodo. Simultaneamente è anche un piano inclinato al contrario, in salita: cioè che quando rimbalziamo pezzi di vita nell'oltremondo stiamo ELABORANDOLA, quella vita, e se quindi imbracciamo il nostro smartphone invece di stare lí semplicemente a guardare, ascoltare e toccare, non è solo per l'istinto dello smidollato che non sa vivere, ma anche per la ragione contraria, cioè che la vita non è mai abbastanza, e noi saremmo capaci di piú, per cui andiamo a prendercelo, quel qualcosa di piú, ELABORANDO LA VITA, e spedendola in un oltremondo in cui, forse, lei sarà finalmente alla nostra altezza.

L'ho proprio pensato. Cosí, in questi termini. È un piano inclinato: ma non sempre in discesa. Spesso è in salita. Lo risaliamo per trovare nella post-esperienza la vita che cerchiamo.

Per cui continuo a trovare inaccettabile che ci si sieda a tavola con me chattando simultaneamente con chissà chi, e non riesco a convincermi che tutti quegli smartphone davanti agli occhi mentre faccio lezione siano per prendere appunti, ma, al contempo, devo registrare l'idea che in

quell’irritante andirivieni tra mondo e oltremondo noi anche limiamo con successo una certa solitudine, e spesso estorciamo alla vita una brillantezza che lei di suo ha solo a sprazzi, e quando le pare. Cosí si affaccia una sorta di skill nuova, che confina con la nevrosi, spesso scivola nella stupidità, ma anche esiste nella sua forma migliore, quando è bravura nell’usare il Game per dare alle cose la vibrazione che ci meriteremmo da loro. Saper risalire quel piano inclinato. È una delle forme della post-esperienza. Dato che sono nato nel 1958 mi ricordo bene quando la solitudine e la muta noia della vita erano senza rimedio, o quanto meno se ne conoscevano alcuni medicamenti, ma pochi, di avvilente semplicità. Era cosí piú furbo di loro, il male. Ce la cavavamo fantasticando mondi che non c’erano, o coltivando con cura d’altri tempi ogni stilla di quello che la vita concedeva. Ma non vorrei che ci si illudesse troppo, nella memoria, su quel che fosse il raccolto, ai tempi, quando ancora non eravamo distratti dal raccogliere i frutti dell’oltremondo. Si seminava molto, si raccoglieva con misura, e questa era la normalità di ogni giorno. Niente di particolarmente glorioso, se mi posso permettere. In qualsiasi momento l’avremmo barattato con un viaggio piú rischioso che però promettesse, alla fine, una qualche terra dorata, in cui avremmo trovato piú luce, gabbie piú grandi, e giorni piú veloci.

In effetti, mi sa che è quello che poi abbiamo fatto.

MAPPA MUNDI 2

Avevano alcune linee guida, che venivano dallo shock novecentesco e non le mollarono: scegliere sempre il movimento, saltare passaggi eludendo cosí le mediazioni, smaterializzare l’esperienza, non avere paura delle macchine e fidarsi della postura uomo-tastiera-schermo. Avevano inoltre un metodo molto preciso, che veniva dal tipo di studi che avevano fatto: intervenire sui tool invece che tentare una guerra di idee, inventare strumenti invece che sistemi filosofici. Con la forza di quei fondamenti, provarono a colonizzare il mondo.

Nel compiere quell’impresa, il loro sistema di organizzazione del reale si arricchí di almeno tre passaggi decisivi.

1. Innanzitutto tornarono indietro a recuperare qualcosa che era alle origini della loro storia, lo era con quell'aura che hanno solo certi ricordi infantili. Era un gioco. O meglio. Era un computer che giocava. Un videogioco. Lí ritrovarono qualcosa come un mito fondativo, vi riconobbero un tratto genetico che li accompagnava fin dalle origini, e iniziarono a tramandarlo in qualsiasi tool generassero. Non era una cosa affatto semplice, ma ci lavorarono a lungo e in modi sempre piú raffinati fino a ottenere degli strumenti che erano sí, in qualche modo, DIVERTENTI, ma soprattutto che FUNZIONAVANO CON LE LOGICHE PORTANTI DI UN VIDEOGIOCO. Sequenze rapide di azioni e reazioni, apprendimento dovuto alla ripetizione e non ad astratte istruzioni per l'uso, costante presenza di un punteggio, minima resistenza fisica, gradevolezza sensoriale. Non era solo un riflesso nostalgico di gente rimasta bambina. In quel modo di impostare le cose si faceva strada l'idea che risolvere problemi fosse un gesto che iniziava sempre dal generare una qualche semplicità, una sintesi, una chiarezza. La precondizione era che la complessità del problema fosse precedentemente ridotta in parti elementari e posata, in quella forma, sulla superficie di un tavolo da gioco, possibilmente confortevole, se non addirittura divertente. Era ancora una volta *Space Invaders* che faceva fuori il calciobalilla.
2. Fu probabilmente proprio questo modo di impostare le cose che rese possibile, con una velocità inaudita, la seconda mossa che portarono a compimento in quegli anni, una mossa che sulla carta era semplicemente proibitiva: smantellare il paradigma mentale del '900 e mettersi a pensare alla rovescia. Rifiutare la profondità come luogo dell'autentico e collocare in superficie il cuore del mondo. Le icone delle schermate d'apertura di computer e smartphone si misero a ricordare ogni giorno che l'essenza dei gesti che facevamo poteva essere disseppellita dalle profondità illusorie dove caste di sacerdoti le custodivano e riportata in superficie nella forma di allegre icone chiamate a galleggiare alla luce del sole. Se imparavi una cosa del genere da tool che usavi decine di volte al giorno, finivi per assumerla come una possibile strategia di vita. Magari non l'unica, ma certo una delle migliori in circolazione. La cosa era clamorosa e spegneva secoli di geografia dell'esperienza,

ricostruendo da capo l'arte di vivere scegliendo nella superficialità il suo laboratorio ideale.

3. Va aggiunto che nulla di tutto questo sarebbe probabilmente successo se quegli uomini non avessero continuato a credere, ciecamente, all'efficacia della postura uomo-tastiera-schermo. Arrivarono a perfezionarla – nello smartphone, nei tablet, negli e-book, nelle consolle dei videogiochi – sempre cercando un risultato che aveva del visionario: ridurre fino al nulla la distanza tra i tre elementi: cercare di fonderli in unico gesto. Cercavano una sorta di POSTURA ZERO, la pulizia assoluta del modello che avevano immaginato. Negli smartphone raggiunsero in effetti risultati notevoli: lí si realizzava una sorta di utopia che era presente agli albori dell'insurrezione digitale: quella che i computer diventassero alla lunga dei prodotti organici, non degli oggetti artificiali ma delle estensioni dell'umano, non delle macchine ma dei gesti. Nel libro di Stewart Brand che Jobs tanto amava, erano in effetti presentati proprio cosí: stavano in mezzo alle tecniche per coltivare pomodori in giardino o partorire in modo naturale a casa propria. C'era quell'idea, folle, ma c'era: e dopo qualche anno la ritroviamo spuntare in tool come l'iPhone che riuscivano a ottenere, con la tecnologia touch, l'asciugarsi della figura uomo-tastiera-schermo in una sorta di POSTURA ZERO da cui derivavano tutte le altre. Ottenuta quella sintesi estrema, quella semplificazione quasi mistica, ruotare tra mondo e oltremondo diventava davvero qualcosa di organico, di naturale, e il sistema di realtà a due forze motrici diventava effettivamente uno scenario che non aveva piú rumore di fondo, un paesaggio quasi naturale, un tavolo da gioco che sembrava lí da sempre. Ottenere questo risultato fu la terza mossa che fecero.

Non deve stupire come di fronte a tanta lucidità strategica la vecchia cultura novecentesca abbia finito per risvegliarsi dal proprio torpore e intuire che qualcosa di grosso stava succedendo. La reazione ci fu, e l'abbiamo registrata come la prima vera guerra di resistenza all'insurrezione digitale: parliamo degli anni a cavallo tra i due millenni. In genere i resistenti non vedevano l'intero processo, ma solo gli effetti finali: vedevano le orme del nemico, ma il nemico mai. Questo rese ovviamente la loro battaglia molto complicata, al limite dell'impossibile. Ma la vera ragione per cui, alla fine, ne uscirono

sconfitti è probabilmente un'altra. Fu il fatto che la loro arma migliore, cioè la denuncia di una perdita di anima nel mondo – di una qualche desertificazione del senso, dell'esperienza vera, dell'intensità – si rivelò in definitiva inefficace. Benché sulla carta quella miscela di superficialità, allergia per i maestri, culto per le scorciatoie, adorazione dei videogame e scetticismo per qualsiasi teoria facesse presagire un'apocalisse intellettuale e forse perfino morale, quel che venne fuori con una certa evidenza è che in qualche modo, pur difficile da mettere a fuoco, l'insurrezione digitale era in grado a sua volta di generare esperienza, intensità, senso, vibrazione. Lo faceva in un modo tutto suo che partiva da quella sua capacità di riportare in superficie le essenze del mondo: da lí si apriva la possibilità di lavorarle, quelle essenze, di metterle in rete, o anche solo in movimento, e questo si rivelò essere effettivamente un modo di rimettere in vibrazione il mondo, seppur per gente con skill nuove, inedite e forse addirittura ancora da comprendere. Nasceva la prospettiva di una post-esperienza che avrebbe reso definitivamente obsoleto il modello novecentesco, l'unico che, fino a quel momento, era in grado di promettere, seppure a prezzo altissimo, l'accesso al senso delle cose.

Cosí, ora, nella nostra *mappa mundi*, possiamo disegnare una zona ancora incerta, indefinita, ma reale, che non c'era, che possiamo chiamare post-esperienza. Bene si combina con gli altri continenti che abbiamo appena scoperto: la prevalenza del tratto genetico proveniente dal mito fondativo dei videogame; il rovesciamento della piramide novecentesca, la reinvenzione della superficialità, il pensare alla rovescia; l'approdo a una postura zero, madre di tutti i movimenti. Lo vedete che formano, tutti insieme, una figura geografica coerente, solida, perfino equilibrata? Se la sovrapponiamo alla prima *mappa mundi* che avevamo tracciato, quella che registrava le prime terre emerse – il culto per il movimento, la presa diretta sul reale, l'apertura dell'oltremondo, la scoperta di quella che sarebbe diventata la postura zero – quel che ci appare è effettivamente un mondo, magari ancora impreciso nei dettagli, sicuramente approssimativo nelle misurazioni delle distanze, ma coerente, frutto di una genesi ricostruibile, fermo in una sua forma riconoscibile.

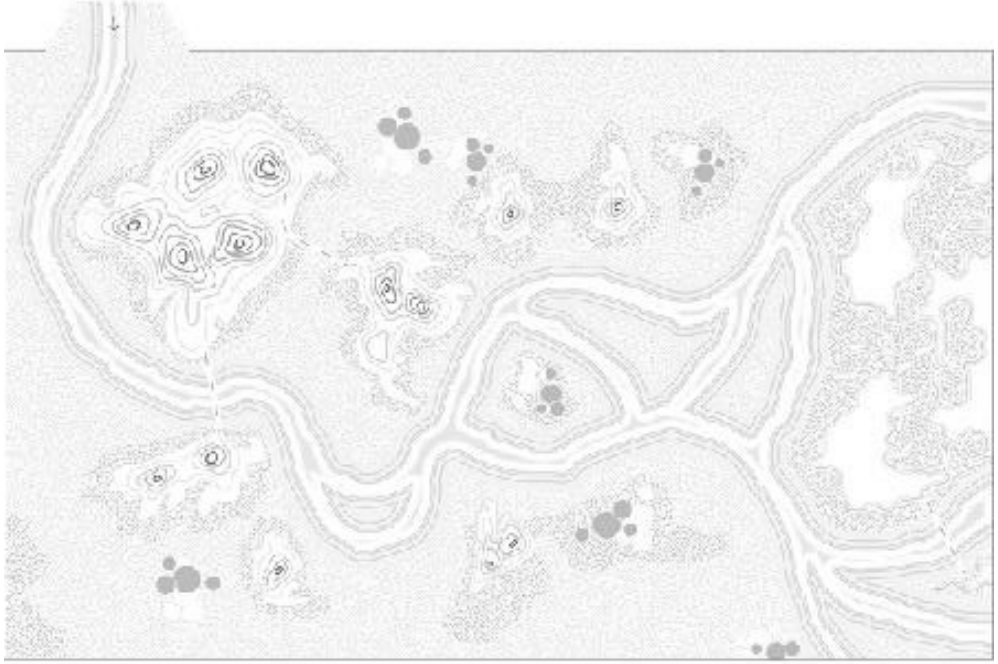
In tempi lontani, quando il profilo di terre appena scoperte giungeva al cartografo con una simile evidenza, o ordine, o addirittura bellezza, allora si riteneva opportuno riconoscere a quelle terre il diritto a un nome, quasi a

certificare che erano emerse dall'ignoto, e ora facevano parte della nostra fallibile conoscenza. Era un gesto bellissimo. Dare un nome.

The Game.

Ora sappiamo che proprio negli anni della colonizzazione, la maggior parte degli umani migrò e andò a stabilirsi in quel mondo. Neanche disponevano di mappe con cui orientarsi, ci andavano e basta, per lo piú spinti dall'uso di tool che gli insegnavano la strada. Quel che era nato come nomade movimento di insurrezione ora si stava sedimentando, cercando il terreno migliore dove appoggiare la propria singolare tecnica di costruzione. I grandi edifici della civiltà precedente non erano di solito rasi a zero, li si lasciava funzionare in quel loro modo sordo e ineluttabile. Di rado li si correggeva, per lo piú gli si girava attorno costruendo nuovi quartieri. Nacquero cosí torri e fortezze, si svilupparono i primi sistemi di gestione e di difesa; emerse una rete di regole, qualcuno fu chiamato a gestirle. Si profilarono delle figure leader, ed emersero quei player che sembravano piú adatti. Col tempo arrivò la prima generazione di nativi, umani che non erano arrivati lí migrando, ma lí erano nati. I primi figli del Game. È nel loro fare che il Game dimentica a poco a poco le sue radici insurrezionali, rimuove lo spettro del '900, e diventa un gioco d'abilità che ha le sue ragioni in sé, non nell'opposizione a un nemico. Non è piú una mossa contro qualcuno, ma un movimento verso qualcosa. In ciò perde spessore ideale ma acquisisce in efficienza, fiducia, saldezza. Inizia a rotolare con una padronanza sorprendente e in quel momento tende a dimenticare l'ovvia verità che non tutti gli umani potevano trovare a loro congeniale quel nuovo modo di stare al mondo. Si era troppo visionari, o troppo poco, per accorgersi che la post-esperienza era sostanzialmente difficile, destabilizzante, faticosa. Un diffuso, radicato disagio che nessuno aveva previsto, non avrebbe tardato a presentare il conto. Il tempo di essere fondato, e il Game seminava già malcontento.

È affascinante, perché siamo ormai sulla soglia dell'epoca che è la nostra. Mi sembra ieri che stavamo lí a cercar di capire la differenza tra Web e Internet, dimmi te. O cosa voleva dire, *veramente*, digitale. E adesso eccoci qua, con davanti agli occhi le ultime rovine da indagare: sono spettacolari e le conosciamo benissimo. Sono le case in cui abitiamo.



2008-2016. Dalle *App* ad *AlphaGo*
The Game
Il mondo in cui viviamo

2008

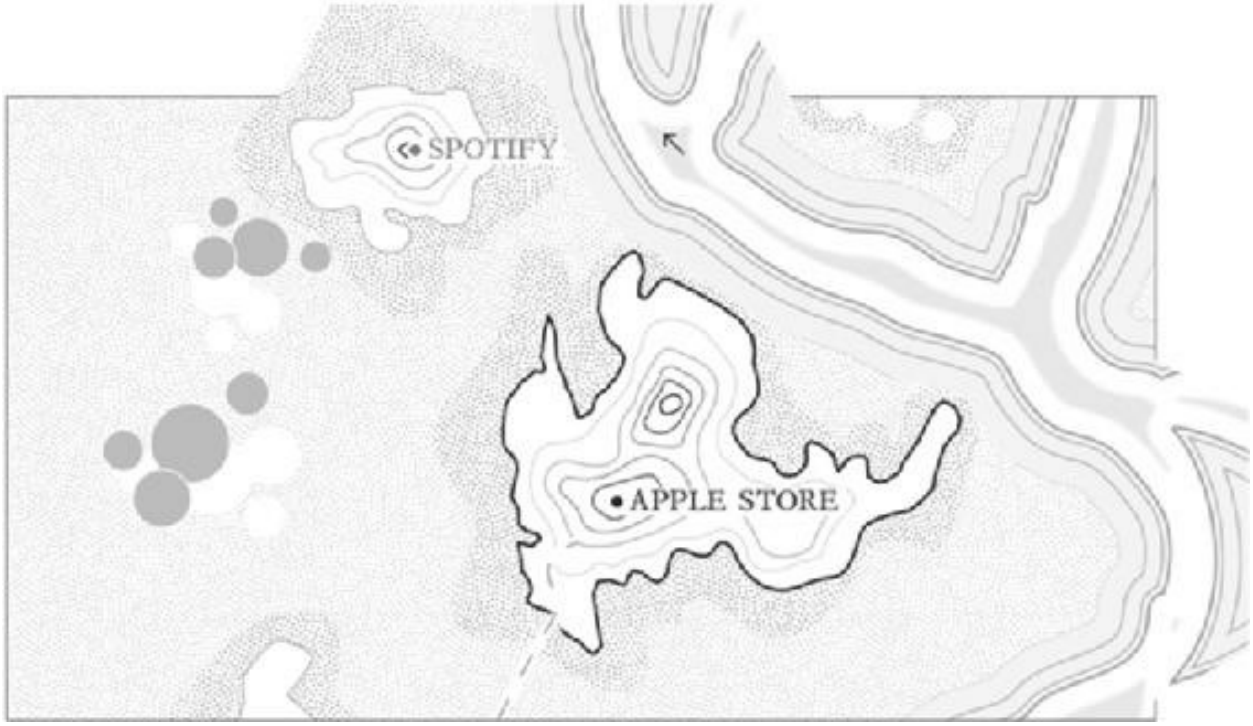
- In settembre fallisce la Lehman Brothers: avremmo poi imparato che era l'inizio di una crisi economica durissima, destinata a durare per anni. Anche in questo caso, però, i piú grandi player del Game non sembrano scossi piú di tanto dalla cosa. Rallentano e poi ripartono. Sembrano cavalcare un'inerzia che nessuna contrazione dei consumi può veramente fermare. Nasce la loro aura di leggendaria invincibilità. Nasce, presso molti umani, l'istinto a considerarli pericolosi, a temerne l'onnipotenza e a desiderarne la rovina.

- Nella monotona lista di aziende californiane si inserisce incredibilmente una start up svedese, inventandosi Spotify, una piattaforma di streaming che diventerà modello per molte cose. Il fondatore si chiamava Daniel Ek, aveva 25 anni e aveva iniziato a fare soldi col Web quando era tredicenne [giuro]. Quando pensò Spotify, la situazione era questa: nell'oltremondo della rete, se eri sveglio, potevi raggiungere tutta la musica che volevi senza tirar fuori un soldo. Si chiamava pirateria, era illegale, ma capite che andare a caccia di pirati nell'oltremondo non era facilissimo. Nel frattempo, musicisti e case discografiche vedevano i profitti ridursi al lumicino. Ek pensò che se ne usciva in un solo modo: fare quello che facevano i pirati, ma molto meglio di loro e facendolo costare un po'. Capí che se riusciva a metterti a disposizione tutta la musica del mondo per qualche euro al mese avresti smesso di farti un culo a capanna per scaricare file musicali che poi facevi fatica a organizzare nel tuo computer. Non era un'idea nuovissima: iTunes, per dire, era nato sette anni prima, e faceva sostanzialmente quello. Ma costava di piú, era molto meno divertente, stava acquattato nel mondo

Apple e alla fine era tremendamente macchinoso. Ek aveva in mente una specie di videogame elementare, in cui tutto fosse velocissimo, cool, e magico: gli riuscí di crearlo e cosí finí per battere la Apple al gioco che la Apple aveva inventato. Nel 2011 sbarcò negli Usa e da lí non si è piú fermato. Attualmente Spotify ti fa accedere con 9,99 euro al mese a piú di 30 milioni di brani musicali. Le abitudini di consumo a cui inclina e il tipo di business che ha imposto incarnano un modello che possiamo riconoscere in tante vertebre del Game (Netflix, per dire, non è molto diverso): naturalmente possono suscitare critiche di ogni tipo, ma ora quello che è importante capire è che rappresentano, entrambe, tipici prodotti del Game nella sua età matura: spettacolari deduzioni realizzate a partire dalle premesse logiche e tecnologiche fissate nel decennio precedente. Traduco: non inventavano niente di realmente nuovo, ma finivano in maniera geniale il lavoro che avevamo lasciato a metà.

- Il 10 luglio appare nei device della Apple uno Store on line che prima non c'era: vende delle cose che in Italia vengono presentate col nome di *Applicativi*. Oggi, in tutto il mondo, si chiamano App. Ne avevano 500, sugli scaffali: di rado superavano i 10 dollari, e in un caso su quattro erano addirittura gratuite. Le scaricavi usando una connessione qualunque e finivano nel tuo device. Un giochetto. Adesso provate a indovinare quanto tempo ci volle a noi abitanti del pianeta Terra per arrivare a scaricare 10 milioni di App.

Quattro giorni.



La Apple fu lieta di diffondere un comunicato stampa in cui praticamente avvertiva che la cosa le era scoppiata in mano. Non avevano idea neanche loro di cosa avevano scatenato. Oggi, noi abitanti del pianeta Terra scarichiamo 197 miliardi di App all'anno. O quanto meno: è quel che abbiamo fatto nel 2017. Capace che nel 2018 facciamo ancora meglio. L'Apple Store è ancora là: ha piú di due milioni di App, e se la cosa vi fa impressione pensate che non è neanche il negozio piú fornito. Google Play, per dire, ha un catalogo di tre milioni di App.

Resta da capire, a questo punto, una cosa da nulla: cosa sia, *veramente*, una App.

Non semplicissimo, se siete dei comuni mortali.

Ma, per capirci: le App, quando aprí l'Apple Store, esistevano già da anni. Il sistema con cui si mandavano le mail era sostanzialmente una App. Lo era anche Word, il sistema di scrittura. Li chiamavamo però *programmi* (o anche *software*, barando un po'): massicce sequenze di comandi che portavano un computer a raggiungere un determinato scopo: ad esempio mandare una mail o permetterti di scrivere. Se da un certo punto in poi abbiamo smesso di chiamarli *programmi*, scegliendo una parolina molto piú pop, è per tre ragioni. La prima è che *App* era molto piú facile da pronunciare. La seconda è

che abbiamo iniziato a inventare programmi molto piú pop di Word, e definitivamente figli del Game: migliaia di videogiochi, naturalmente, ma anche programmi che ti ricordavano quando dovevi andare in bagno, o ti dicevano cos'era la musica che stavi sentendo al supermercato o ti viravano le tue foto che sembravano quadri di Van Gogh. La terza ragione, decisiva, è che hanno iniziato a nascere programmi che non erano fatti per il tuo computer, ma pensati apposta per il tuo smartphone: strumenti leggeri che ti potevi praticamente portare addosso. Finivano a coprire una serie di bisogni o desideri che andavano in giro con te e non potevano aspettare che tu tornassi a casa davanti al tuo computer. O anche solo non valevano la pena di accendere un computer: erano lí, prendevi il cellulare in mano, cliccavi su un'icona, ed era fatta. Capite che il nome *App* era perfetto. È quasi onomatopeico, tipo *bomba*, o *ticchettio*.

Da quando i programmi sono diventati App abbiamo iniziato ad amarli, a usarli, a fidarci di loro, e a giocare con loro. Sono diventati, per cosí dire, animali domestici: prima erano orchi. La cosa ha avuto una conseguenza che dobbiamo assolutamente registrare: con le App abbiamo aperto una quantità immensa di porticine per l'oltremondo. Quello che un tempo sapeva fare praticamente solo il Web (farci entrare nell'oltremondo), adesso lo fanno anche milioni di App che non necessariamente hanno a che fare col Web. Spesso non hanno un indirizzo Web, non sono raggiungibili dal Web. Sono, per cosí dire, locali chiusi, dove entriamo e usciamo per prendere qualcosa che ci serve. Ma sono locali chiusi collocati nell'oltremondo e il numero vertiginoso di App che circolano sul pianeta dice quindi una cosa molto semplice: il traffico con l'oltremondo, in entrata e uscita, è diventato immenso e velocissimo, tanto immenso e tanto veloce che spesso conservare una vera linea di demarcazione tra mondo e oltremondo è diventato impossibile, e quasi sempre inutile.

Siamo a un nodo importante: quando non riesci piú a distinguere quella linea, allora sei nel Game.

- Nasce Airbnb, start-up perfettamente coerente con la ormai antica decisione di saltare tutte le mediazioni possibili e avere una presa diretta sul reale. Hai una casa che non abiti per un po'? Bene, mettila nell'oltremondo e affittala. Iniziarono a farlo in parecchi, e la cosa diventò molto piú semplice quando tre giovanotti americani trovarono il

modo di creare un sito Web fatto apposta per mettere in contatto quelli che cercavano casa con quelli che l’avevano.

Per la cronaca, il nome nasce da questa spiritosa circostanza: i tre giovanotti, trovatisi a San Francisco con una casa decente ma pochi soldi in tasca, presero tre materassini gonfiabili (air bed), li misero nel soggiorno e li affittarono. Airbedandbreakfast, chiamarono la cosa.

Come nome era un tantino lungo. Adesso è Airbnb.

- Il 4 novembre Barack Obama vince le presidenziali americane. Sarà il primo presidente afroamericano nella storia degli Stati Uniti. Se

compare in questa nostra carrellata è, tuttavia, per un'altra ragione: fu il primo a usare il mondo digitale per vincere. Non si limitò a considerarlo uno dei tanti media possibili: come è stato notato, lo scelse come «sistema nervoso» della sua campagna.

Il cuore di tutto era il suo sito Web: si chiamava MyBO [sic] e in poco tempo costruí una cosa che non era un partito, non era una campagna, non era un'organizzazione: era una enorme comunità di persone che condividevano un sogno, quello di Obama presidente, e adesso disponevano di tool molto semplici per trovarsi, riconoscersi, scambiarsi informazioni e dare una mano. Nel sito, per dire, c'erano 20 mila gruppi: sceglievi quello che ti piaceva (ce n'erano di ballerini di tango, di mamme single, e cosí via) ed entravi in una piccola comunità di gente come te. Se ti andava di dare una mano, il sito ti forniva i contatti di elettori che vivevano dalle tue parti e che erano incerti: potevi telefonargli o andare a trovarli, come volevi. C'era anche una parte del sito dedicata al fundraising: non è che ti chiedevano soldi, era molto piú divertente: praticamente diventavi uno che raccoglieva soldi per la campagna di Obama, ti stabilivi un obiettivo, per dire 10 mila dollari, e poi iniziavi a martellare amici e conoscenti. Un grazioso termometro ti indicava a che punto della tua missione eri arrivato. L'ho detto, erano anni in cui se non facevi cose che assomigliavano a un videogame non vincevi [lo sono ancora].

A ispirare e realizzare tutto questo furono in molti ma adesso è istruttivo ricordare un personaggio in particolare, quello che fu la mente di tutta l'operazione: aveva 24 anni, si chiamava Chris Hughes ed era uno dei quattro fondatori di Facebook, l'intellettuale del gruppo: non amava la Silicon Valley, preferiva la East Cost, si era laureato in Storia della letteratura francese [!] e lasciò Facebook per andare a lavorare con Obama. Vale anche la pena di ricordare che la sala macchine di MyBO, diciamo la parte muscolare di quell'impresa, faceva capo a un'azienda, la Blue State Digital, che anche lei non veniva dalla Silicon Valley, e aveva sede a Washington D. C. e a Boston: la cosa ha un suo significato perché vi aiuta a capire come nella Silicon Valley della politica non fregasse niente a nessuno: ci voleva della gente che andava in ufficio a pochi isolati da dove si esercitava il potere, per rendere credibile l'ipotesi di applicare il digitale a una cosa cosí obsoleta come la vita politica.

2009

- Nasce, un po’ per caso, WhatsApp. In origine l’idea era quella di fare un’App che ti consentisse di aggiungere al tuo nome, quando appariva nelle rubriche degli altri, una piccola frase, tipo «Oggi lasciatemi perdere», o «Mi sa che andrò in piscina». Una cosina divertente. Solo che nel metterla su i due inventori si ritrovarono in mano un sistema di messaggistica molto semplice ed efficiente. Si chiamavano Jan Koum e Brian Acton. Il primo era nato a Kiev ed era emigrato nella Silicon Valley a sedici anni, povero in canna. Una cosa da annotare non è tanto la sua parabola tipicamente americana (adesso è ovviamente miliardario) quanto il fatto che sia lui sia Brian Acton erano impiegati di Yahoo, e che l’idea di fare WhatsApp sia venuta a Jan il giorno in cui si comprò un iPhone trovandoci dentro l’Apple Store e scoprendo l’esistenza del mercato delle App: voglio dire, erano inventori di seconda generazione, come lo saranno quasi tutti gli inventori di quegli anni. Gente che lavorava dentro un sistema e ne sviluppava le potenzialità, non gente che inventava sistemi, per capirci. Era il Game che iniziava a figliare e a moltiplicarsi, da sé.

WhatsApp è stato venduto nel 2014 a Facebook per 19 miliardi di dollari.

Attualmente un miliardo di abitanti del pianeta Terra lo usa regolarmente.

Per scelta dei fondatori, nessuna pubblicità compare e comparirà mai nell’applicazione.

Dal 2016 la App è completamente gratuita.

Come diavolo fanno a vivere, allora?

Se volete una risposta facile e consolatoria, eccola: vendono i vostri dati.

Ma in realtà la cosa è tutta da dimostrare, è contraria ai principî dei due fondatori ed è esclusa dai Termini di Servizio che accettate quando scaricate la App. Può esistere un margine di dubbio sull’uso delle foto, ma i vostri messaggi scritti WhatsApp non li legge e non li commercia.

E allora come cavolo li pagano i server con cui fanno funzionare tutta quella roba, direte voi?

Per quello che ho potuto capire io, la risposta piú ragionevole è questa: se sei in grado di raggiungere quotidianamente un miliardo di umani che si fidano di te, troverai sempre qualcuno che ti presti dei soldi, e prima o poi un

sistema per farli tornare.

- Nasce Uber, per la gioia dei taxisti di tutto il mondo. Nasce poco dopo Airbnb e nello stesso posto (San Francisco): evidentemente girava nell'aria, da quelle parti, questa idea che se avevi qualcosa che non stavi usando, be', potevi darla a qualcun altro guadagnandoci un po' di soldi. Hai un'auto e un paio di ore libere? Mettiti a fare il taxista, senza esserlo, e spiazzando completamente i taxisti. Ampliate un po' il concetto e vi trovate la Sharing economy, una delle linee di tendenza degli anni del Game. Nasce dall'istinto a saltare le mediazioni, ma aggiunge una sfumatura importante: un'idea di proprietà condivisa che inizia con l'affittare la stanza in piú e poi finisce nei cohousing, nel carsharing, o nel crowdfunding. Ai padri ribelli e hippie dell'insurrezione digitale la cosa sarebbe sicuramente piaciuta. Di solito piace meno alle caste che controllano certi consumi collettivi: se la gente si organizza e si divide le cose che ha senza ricorrere a esperti, mediatori, sacerdoti e possessori di licenze, ovviamente qualcuno finirà per perdere un bel po' di roba. In questo senso la rissa legale (e spesso fisica) tra Uber e i taxisti riassume bene uno scontro che in quegli anni possiamo riconoscere un po' ovunque. Non è il caso qui di schierarsi da una parte o dall'altra: però è utile capire che nulla di ciò sarebbe successo senza la nascita di piattaforme digitali studiate apposta per favorire e regolare lo scambio diretto di beni tra umani normalissimi. Cioè per scatenare la rissa.

Ah, ancora un cosa. I due che inventarono Uber erano già ricchissimi al momento di metterlo su: tutt'e due avevano fatto i soldi vendendo startup digitali di un certo successo: una era un singolare motore di ricerca (StumbleUpon), l'altra una piattaforma di file-sharing (Red Swoosh). Voglio dire: erano già al secondo giro di giostra. Dove si inizia a intuire che, da creazione visionaria di alcuni outsider, l'insurrezione digitale stava diventando la nevrosi di una ristretta élite, appena nata.

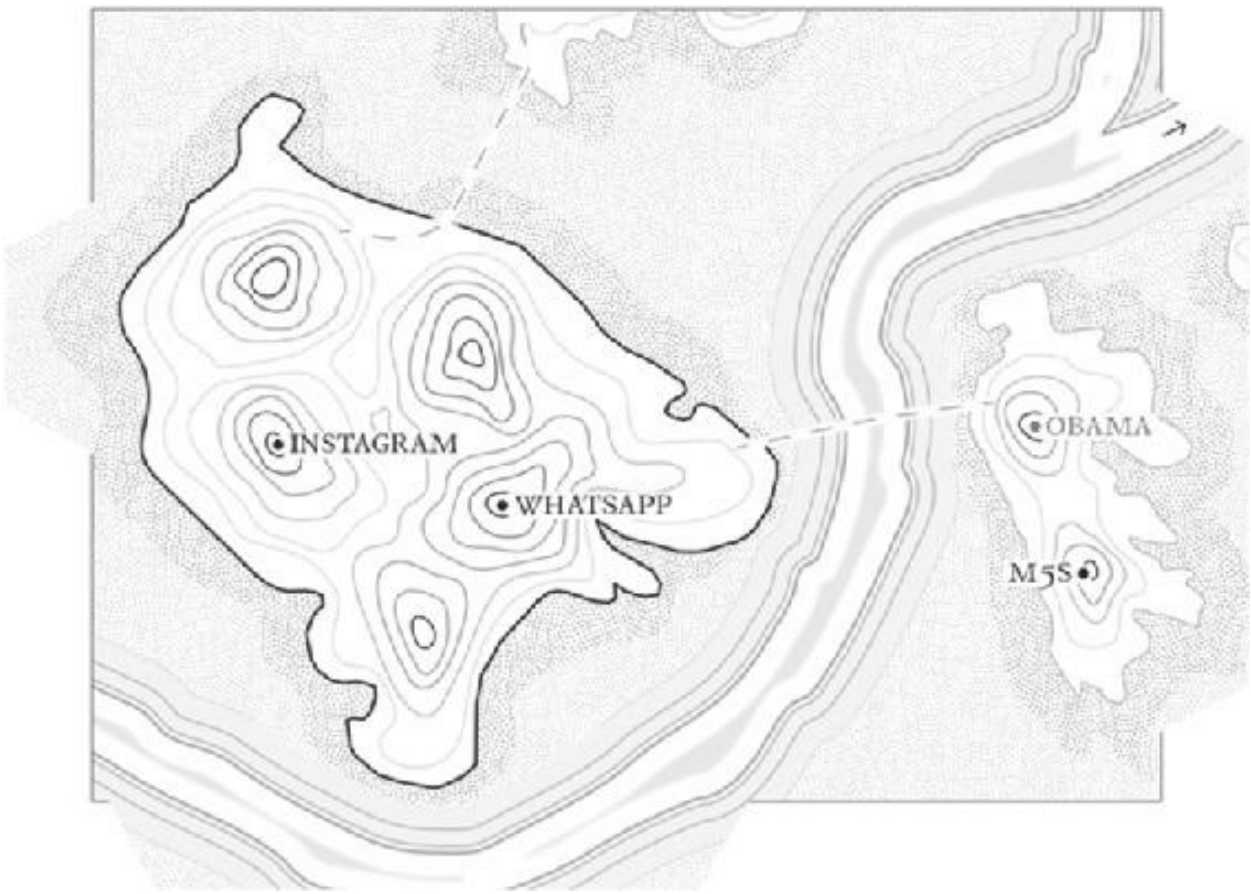
- Il 4 ottobre viene fondato, in Italia, il MoVimento 5 Stelle. È la prima volta che l'insurrezione digitale genera direttamente una formazione politica, proponendosi di attaccare il palazzo del potere. Come abbiamo

> visto piú volte, non è un gesto che le era congeniale: la tecnica di invasione dell'insurrezione digitale prevedeva di scantonare allegramente le grandi istituzioni novecentesche (politica, scuola, chiesa, ecc). e di scavare cunicoli tutt'intorno, costruendo un tool dopo l'altro. Anche nella vicenda di Obama, il mondo digitale si era limitato ad offrire dei tool, lasciando che il sistema di valori e di principî dell'aspirante presidente dimorasse tranquillo nella solida tradizione novecentesca del Partito Democratico. Ma il M5S è un'altra cosa. Lí accade che, di fronte a una classe politica sempre piú stanca, corrotta e grottesca, una parte degli abitanti del Game perda la pazienza e parta in tromba dicendo una cosa molto semplice: lasciate fare a noi.

Il DNA digitale è fin dal primo momento molto spiccato. A fondare il M5S sono in due. Uno è Beppe Grillo, un attore comico molto popolare che da quattro anni teneva un blog di enorme successo (autorevoli classifiche di quegli anni lo mettono tra i dieci siti piú influenti del mondo). L'altro fondatore è Gianroberto Casaleggio, un programmatore dell'Olivetti poi diventato apprezzato consulente per Aziende che cercavano un posizionamento nel mondo della Rete senza quasi sapere di cosa stavano parlando (le aziende, non lui, che lo sapeva benissimo). Grillo era molto bravo a risvegliare l'energia latente che covava tra le pieghe di un Paese disilluso, mortificato dall'insipienza dei politici e sospettoso nei confronti delle grandi potenze economiche. Casaleggio sapeva creare i tool per organizzare quell'energia e darle una forma politica. Già nel 2007 si erano presentate alle elezioni regionali alcune liste civiche generate dalla comunità che si raccoglieva intorno al blog di Grillo. Nello stesso anno, una manifestazione dal sofisticato titolo *Vaffanculo-Day* aveva riempito molte piazze d'Italia, e da quel giorno quella comunità era divenuta cosí visibile da meritarsi un nome: i grillini. Due anni dopo nasce il Movimento vero e proprio. Le 5 Stelle non sono un riferimento a un grand hotel ma fissano cinque priorità: acqua, ambiente, connettività, sviluppo, trasporti. Erano piú o meno i cavalli di battaglia di Grillo: se li spacchettate trovate cose come il reddito di cittadinanza, la decrescita felice, Internet come Diritto Fondamentale, la tutela assoluta per l'ambiente, la scelta di uno stile di vita a impatto zero. Di suo, Casaleggio ci mise l'idea di una democrazia digitale, una sorta di democrazia diretta che, coerentemente a certi assiomi

dell'insurrezione digitale, saltasse tutte le mediazioni possibili e portasse la gente a intervenire direttamente nell'azione politica grazie all'uso dei device digitali. Sembra una visione utopistica ma se ci pensate bene era un upgrade abbastanza logico, e solo ambizioso, di quello che stava succedendo nei fatti: in un mondo in cui ci sono Uber e Airbnb, in cui l'Enciclopedia piú diffusa è scritta da tutti, in cui puoi rispondere a un tweet del Papa e in cui le news ti arrivano su Facebook, perché mai la gente non dovrebbe votare con un click ed eventualmente mettersi a fare politica senza appartenere a nessuna élite particolare? Detto questo, il Game non è fatto di idee ma di tool, e quindi immaginare una democrazia digitale non significa nulla se poi non crei una piattaforma che la renda possibile. Casaleggio l'ha creata. Si chiama *Rousseau*. A dire il vero, non gode di una grande reputazione. È stata giudicata dall'Autorità garante della Privacy «del tutto priva dei requisiti di sicurezza informatica che dovrebbero caratterizzare un vero e proprio sistema di e-voting». A molti non sembra appropriato il fatto che sia di proprietà di chi l'ha creata (scomparso Gianroberto Casaleggio, nel 2017, la piattaforma è ora di proprietà del figlio): in effetti, in un mondo in cui il Web è stato regalato a tutti gli umani, è curioso che qualcuno si tenga stretto il tool con cui far funzionare una democrazia diretta. Comunque sia, *Rousseau* esiste, macina lavoro e, di fatto, regola la democrazia diretta dei 5 Stelle: che io sappia non esiste niente del genere da nessuna parte del mondo.

Per la cronaca, il M5S si è presentato per la prima volta alle elezioni nel 2010: erano elezioni regionali, e il risultato oscillò tra l'1 e il 7 per cento. Otto anni dopo, alle elezioni politiche del 2018, è diventato il primo partito italiano, pur non essendo un partito, raccogliendo il 32% dei voti. Mentre sto scrivendo queste righe, sta cercando di trovare un modo di governare l'Italia. È costretto a trovare degli alleati, perché il 32% dei voti non basta per comandare. Solo che se hai in mente di rovesciare il sistema e dare a tutti gli italiani la password del potere, non è che poi ti ritrovi tutti 'sti partiti che muoiano dalla voglia di darti una mano. Cosí stanno armeggiando, faticosamente: in un certo senso stanno cercando di connettere un tablet con un trattore, e cercano di farlo con una chiavetta USB. Capite che ci vuole pazienza. Difficile dire come andrà a finire. Ma se prima della fine del libro succede qualcosa, prometto che ve lo farò sapere: magari vi siete appassionati alla cosa e volete sapere come diavolo ne siamo usciti.



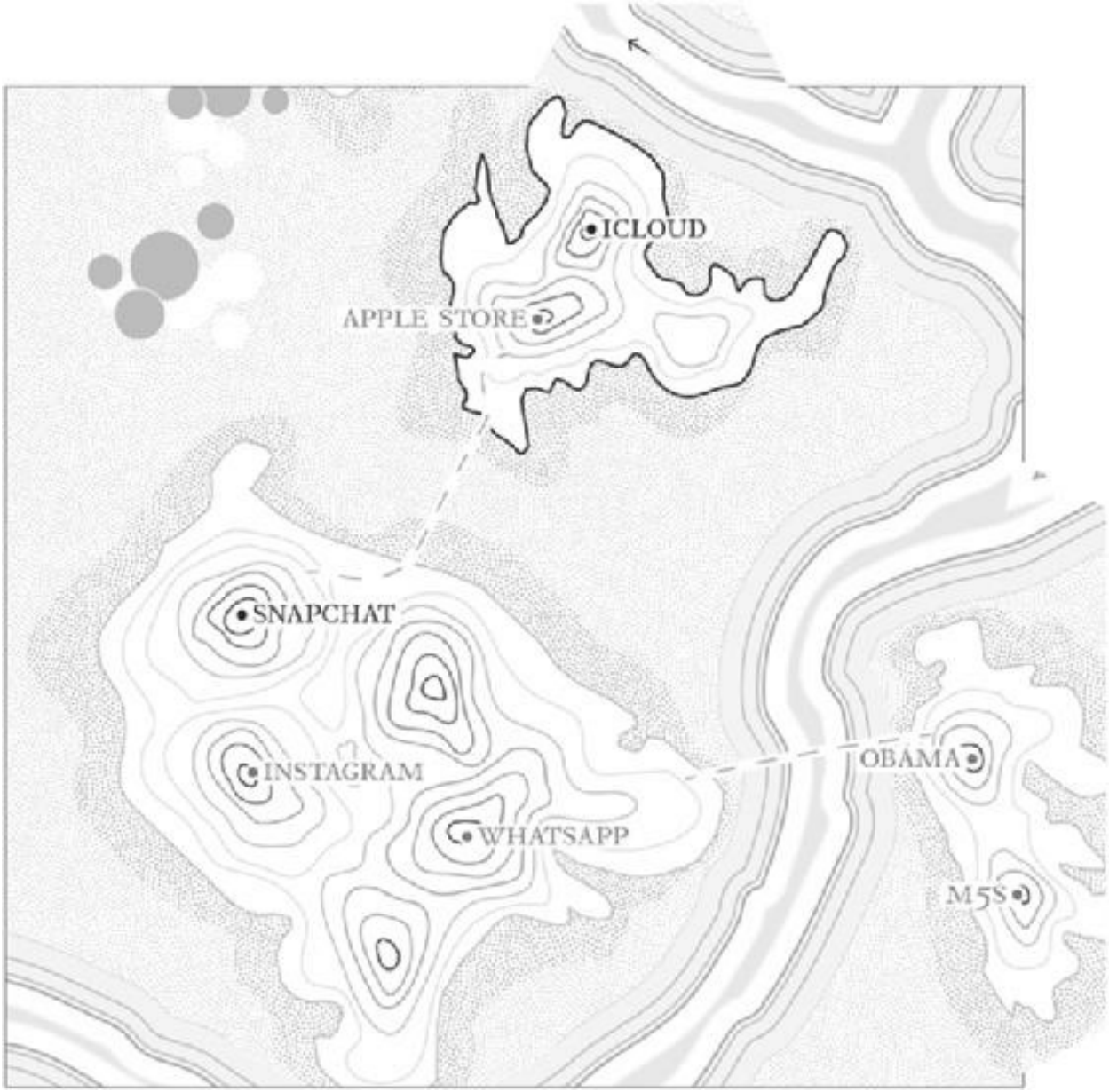
2010

- Nasce Instagram, un social network molto piú fighetto di Facebook: tempo due anni e Facebook se lo comprerà. L’inventore, Kevin Systrom era laureato a Stanford, aveva lavorato per Google ed era reduce dall’aver inventato una App per l’iPhone poi rivelatasi piuttosto fallimentare (Burbn): il perfetto identikit dell’innovatore di seconda generazione! Naturalmente era maschio, bianco, americano e ingegnere.

2011

- La Apple lancia iCloud: è un sistema per cui puoi tenere i contenuti del tuo computer in un posto che non è il tuo computer (idem per il tuo iPhone). Li metti su una nuvola, per cosí dire: quando ti servono li vai a prendere e quando hai finito li rimetti lí. Al di là del funzionamento tecnico della cosa (è brutto dirlo ma i vostri file, i vostri indirizzi, i vostri messaggi d’amore e le vostre foto in mutande non stanno su una nuvola

ma in altri computer, stoccati a milioni in posti assurdi) il valore simbolico è notevole: eravamo gente che voleva smaterializzare la realtà, e a quel punto potevamo ben dire di esserci riusciti. Una buona parte della nostra vita si era messa a pesare niente, a essere da nessuna parte, e a seguirci senza occupare né spazio né tempo. Notevole. In termini pratici, il vantaggio della cosa è che se il cellulare ti finisce nella tazza del cesso puoi anche tirare l'acqua tanto la tua rubrica è al sicuro. Lo svantaggio è quella sinistra sensazione di lasciare in ostaggio tutto quello che hai a qualcuno che non sai bene chi sia. Avete presente quando in spiaggia dovete andare a fare il bagno ma vi secca un po' lasciare lí lo zaino con dentro tutto, e allora quello dell'ombrellone vicino vi dice «Vada tranquillo, gli do un'occhiata io». Ecco, quella cosa lí.



- Tre studenti di Stanford inventano Snapchat. Di per sé è una normale App di messaggistica, molto elementare, facile e diretta, una roba apparentemente da ragazzini. Ma ben presto inserisce una variabile strepitosa: i testi, le foto e i video che mandi con Snapchat, dopo 24 ore scompaiono nel nulla. Irresistibile! Dato che ormai, nel Game, una delle cose piú difficili è nascondersi, sparire, cambiare idea, pentirsi, cancellare, ecc., Snapchat ottiene subito un certo successo. Attualmente si sta avvicinando ai 200 milioni di utenti giornalieri.
- Il 2011 è anche l’anno in cui si verifica un curioso, e a suo modo

cruciale, sorpasso. Non ho la minima idea di come facciamo a saperlo ma è l'anno in cui l'uso delle App ha superato quello del Web. Sarò piú preciso: da quell'anno, quando abbiamo uno smartphone in mano, clicchiamo piú spesso sull'icona di un'App che su quella del browser che ci fa entrare nel Web. Al professor Berners-Lee, la cosa non sarà sicuramente piaciuta. Non tanto per il sorpasso in sé, quanto per il fatto che lui sognava l'oltremondo come spazio aperto, di proprietà di nessuno, in cui gli umani si scambiavano tutto ciò che possedevano. Le App non sono esattamente questo: sono di proprietà di qualcuno, e non sono uno spazio aperto, ma degli hangar, magari immani ma chiusi, in cui uno entra per avere un certo servizio e poi se ne torna nella sua tana. La differenza la capite. Volendo è un sintomo, tra altri, di una sorta di allegra degenerazione del Game: un lento scivolare lontano dalle sue spinte utopiche originarie. Ma è un'osservazione su cui metto in guardia il lettore: la possibilità che sia un'analisi moralistica, consolatoria e novecentesca è piuttosto alta.

2012

- Dopo musica, foto e video, anche la televisione diventa, ufficialmente, digitale. Basta con il sistema analogico. In Italia viene smantellato nel 2012. Attualmente l'unico Paese al mondo in cui non arriva il segnale digitale è la Corea del Nord.

- Nasce Tinder, e riesce a sdoganare per sempre un penoso desiderio che avevano quasi tutti: tornati a casa completamente scoglionati, poter scegliere in un catalogo un partner mai visto prima con cui uscire a cena [o eventualmente entrare in un letto]. Non era la prima volta, ovviamente, che qualcuno provava a mettere su un sito di incontri, ma la genialità di Tinder fu quella di capire che stare lí a scegliere nel catalogo con le chiappe sul sofà e la tv accesa rappresentava per la stragrande maggioranza degli umani una cosa piú divertente che uscire a cena [piuttosto caro e comunque dovevi prima lavarti e vestirti] o accoppiarsi veramente [non sto a sottolineare le innumerevoli seccature]. Cosí si ebbe gran cura a far diventare quel catalogo una specie di videogame elementare, sottilmente erotico, e facilissimo da giocare. Praticamente

un solitario con le carte. Il fatto che non fosse escluso ritrovarsi poi, due ore dopo, a pomiciare con la donna di picche contribuí al successo.

2016

- Dal 9 al 15 marzo, un software sviluppato da Google (ancora loro…) affronta in un match di Go il numero 1 della classifica mondiale, Lee Sedol (un sud coreano di 32 anni). In palio un milione di dollari. Il match fu diffuso in diretta su YouTube. Era al meglio delle cinque partite. AlphaGo vinse per 4 a 1.

Era una macchina. Vinse contro l'uomo migliore.

Lo so che tutti avete in mente Deep Blue e la sua vittoria a scacchi con Kasparov (era il '96, e il software l'aveva sviluppato l'IBM). Ma vi invito a cogliere la differenza: qui stiamo parlando di Go, un gioco immensamente piú complicato degli scacchi. Per capirci, quando fate la prima mossa di una partita a scacchi potete scegliere fra venti soluzioni diverse; se giocate a Go, la mosse possibili sono 361. Ammesso che arriviate vivi alla seconda mossa, se state giocando a scacchi dovete scegliere tra 400 soluzioni possibili. A Go, il numero delle mosse tra cui dovete scegliere la vostra è un tantino piú alto: 130 mila! Auguri.

Questo per dire che creare una macchina capace di gestire una roba cosí complicata implica un certo lavoro. Alpha Go è stato allenato facendogli memorizzare 30 milioni di partite precedentemente giocate da degli umani (bravi). E fin lí, credetemi, in fondo era solo una cosa muscolare, di capacità di calcolo: niente di particolarmente affascinante. Il bello iniziò quando i programmatori si misero a lavorare con reti neurali profonde (non cercate di capire cosa sono) ottenendo un risultato che ha, questo sí, del favoloso: Alpha Go impara dagli umani ma poi fa di testa sua, inventa delle mosse che gli umani non hanno mai fatto, applica strategie che nessun umano aveva pensato: è per quello, che vince.

C'è un nome, per quello che Alpha Go incarnava, sviluppava e portava all'attenzione della gente: INTELLIGENZA ARTIFICIALE. Neanche ci provo a

spiegarvi cosa esattamente significa, ci penserò tra dieci anni quando scriverò la terza puntata della saga dei Barbari. Ma qui avevo bisogno di appuntare quel nome perché è sicuramente il nome di una svolta, di un nuovo passaggio tecnologico, forse addirittura di un nuovo orizzonte mentale. In esso si chiude un capitolo del Game (quello che abbiamo studiato in questo libro) e se ne apre un altro su cui è francamente difficile fare previsioni. Se pensate a robot che ci pisceranno sulla testa, siete fuori strada (quel tipo di intelligenza artificiale è ancora al palo). Ma il resto e un orizzonte aperto, tutto da scoprire. Si vedrà.

Per adesso, portiamoci a casa la deliziosa soddisfazione di aver disegnato una parabola che parte da un gioco di marzianini e finisce in un gioco da sud coreani. Tra un gioco e l'altro, vedo finalmente l'elegante srotolarsi di una catena montuosa dove è scritta la civiltà in cui vivo. Posso ragionevolmente sperare che la vediate anche voi?

Screenshot finale

Ultimo tratto della spina dorsale. Domina la vaga impressione di una civiltà che ormai i suoi capisaldi li ha fondati e adesso si permette di avvitare bene i bulloni. C'era un lavoro da finire e l'hanno finito.

Probabilmente sarà ricordato come il periodo delle App. In effetti la trasformazione di orchi misteriosi, pesanti e molto cari (i vecchi software) in leggeri animaletti domestici praticamente gratuiti (le App) porta a compimento un sacco di movimenti iniziati anni prima:

- scioglie il traffico tra mondo e oltremondo dissolvendo la frontiera psicologica che ancora nell'epoca precedente divideva quelle due regioni dell'esperienza;
- porta a regime quel sistema di realtà a due forze motrici che il Web, per primo, aveva cominciato a immaginare;
- permette di far fuori un sacco di mediazioni e quindi di mediatori;
- abitua a risolvere problemi solo e sempre in modo divertente, sciogliendo gli impicci quotidiani in un mare di piccoli videogame;
- generalizza l'impressione di essere ammessi a un'umanità aumentata;

– facilita l’accesso alla post-esperienza;
– inclina alla mobilità assoluta, privilegiando lo smartphone e alleggerendo al massimo la postura uomo-tastiera-schermo;
– riduce, infine, la distanza tra uomo e macchina fino a far percepire i device come prodotti organici, quasi bio, prolungamenti «naturali» del corpo e della mente.

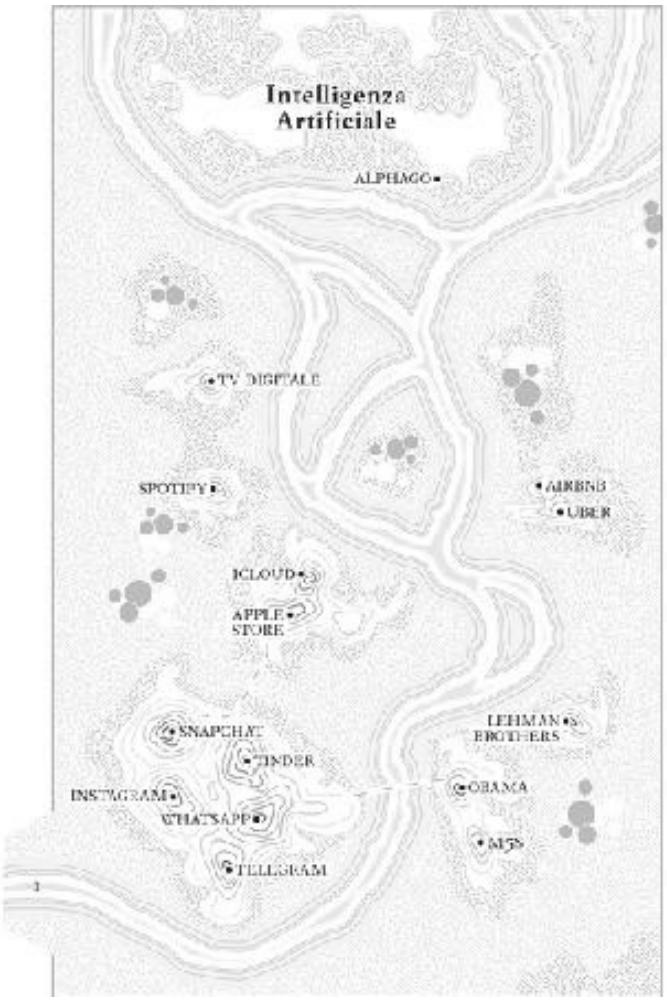
Non è poca roba, come potete ben capire. Sono tante spinte che si compongono in un unico modo di stare al mondo. Tante intuizioni che si incastrano in un unico disegno. Un’insurrezione che diventa civiltà. Una quarantina d’anni di ribellione che defluiscono in un’unica grande Terra Promessa: il Game.

Perfettamente realizzata, la patria voluta fortissimamente si lascia indietro per sempre l’incubo del ’900 e si prepara, raccogliendo le forze, alla prossima elettrizzante colonizzazione: i progressi sorprendenti dell’intelligenza artificiale indicano chiaramente la direzione.

Insomma, un’epoca trionfale, si direbbe.

Tuttavia, se ci mettiamo a scavare, a entrare nelle rovine, e a togliere polvere dai reperti archeologici, le cose raccontano un’altra storia, un po’ piú complessa. Un’epoca che sembrava tirare le somme, allegramente, di tutto il lavoro fatto in precedenza, si rivela in realtà attraversata da movimenti geologici sotterranei, contraddittori e a tratti rovinosi. Tracce di distruzioni, di lotte e di terremoti emergono qua e là. Il quadro si fa piú difficile da leggere. Si incrina la certezza che il Game sia un sistema compiuto. Emergono strane domande. Non per tutte c’è una risposta.

Come si vedrà nei *Commentari* che seguono.


Intelligenza
Artificiale
ALPHAGO
TV DIGITALE
SPOTIFY
AIRBNB
UBER
ICLOUD
APPLE
STORE
SNAPCHAT
TINDER
INSTAGRAM
WHATSAPP
TELEGRAM
LEHMAN
BROTHERS
OBAMA
MSN

Commentari all’epoca del Game

INDIVIDUALISMO DI MASSA

Molte pagine fa ci è accaduto di parlare, per la prima volta, di *Umanità aumentata*. Studiavamo i primi anni dell’insurrezione digitale e abbiamo usato quell’espressione per registrare l’ebbrezza che il Web, nascendo, aveva dato a ogni utente: quel modo di spostarsi lateralmente, di viaggiare ovunque, di accedere ai cassetti altrui; la nuova frontiera dell’oltremondo che si spalancava, accessibile a tutti; la velocità, la libertà.

Erano i primi anni ’90. Adesso, a ripensarci, fa sorridere. Adesso che sappiamo cosa è successo nei venticinque anni che sono seguiti, sembra quasi incredibile che usassimo l’espressione *umanità aumentata* per cosí poco. Neanche potevamo mandare una mail dal telefono e la chiamavamo *umanità aumentata*: e stavamo già a dibattere se la cosa non fosse nociva per la salute mentale, la società, il mondo!

Che tipi adorabili.

Ma adesso che siamo nel Game, qualcosa di molto piú preciso possiamo capirlo. Anzi, dobbiamo.

Quel che sappiamo con certezza è che quella generica inclinazione a sviluppare le possibilità del singolo individuo si è solidificata nell’epoca del Game in una rete enorme di tool che hanno in effetti aumentato, in ogni direzione, le possibilità degli umani. Non mi sembra neanche il caso di discuterne, ma se proprio volete, prendete quattro gesti a caso, che so, viaggiare, giocare, informarsi, amare, e comparate i tool che oggi ci aiutano a compierli con quelli che avevamo vent’anni fa. Be’, la differenza è abissale, non c’è santo. Umanità *davvero* aumentata.

Un’altra cosa che sappiamo con certezza è che questa sorta di spettacolare upgrade non ha riguardato una ristretta élite di fortunati ma ha coinvolto praticamente tutti gli umani. Okay, non vi piace l’espressione *tutti*, va bene.

Ma se gli utenti di WhatsApp sono un miliardo, se gli umani che hanno un profilo Facebook sono piú di due miliardi, e se le case in affitto su Airbnb sono 5 milioni, scordatevi di parlare di élite, di roba per ricchi, di giochini per fighetti occidentali: qui stiamo parlando di qualcosa che riguarda un numero impressionante di persone. Ormai ci abbiamo fatto l'abitudine, ma guardate che aprire a una base sociale cosí ampia l'accesso a tutte quelle possibilità è un'impresa colossale. In quanto redistribuzione *delle possibilità* è anche una redistribuzione *del potere*. Trent'anni fa, una roba del genere la potevano immaginare solo alcuni hacker un po' scentrati che si riproducevano nel brodo della controcultura californiana. Ora sappiamo che non stavano vaneggiando. Incredibilmente, la loro idea di usare i computer per rompere privilegi vecchi di secoli e ridistribuire il potere a pioggia su tutti gli umani aveva qualcosa di sensato. Giuro che io non ci avrei scommesso un dollaro. Eppure.

La terza cosa che sappiamo con certezza è che questo tipo di redistribuzione del potere si è incrociato coerentemente con un'altra inerzia rilevabile fin dagli albori dell'insurrezione digitale: l'istinto a saltare le mediazioni, ad avere una presa diretta sul reale, a disinnescare le élite. Sono due forze che hanno lavorato una dentro l'altra, per anni: man mano che il singolo individuo riceveva quote di potere, di privilegio, di possibilità, di libertà, le usava per liberarsi dalla presenza ingombrante di inutili mediatori. Moltiplicate questa dinamica per miliardi di individui e iniziate a capire di cosa stiamo parlando. Una sorta di spettacolare rivolgimento geologico. Un terremoto.

Naturalmente il mondo ne è uscito molto diverso. E noi, adesso, possiamo in effetti capire in che modo è cambiato. Ma è molto importante non fermarsi ai dettagli, o farsi distrarre da alcune singolarità curiose, tipo il fatto che qualcuno possa organizzarsi un viaggio senza l'agenzia di viaggi o che i forum dei lettori contino piú del parere dei critici. Ma chissenefrega. Non è quello il punto. Bisogna allontanarsi un po', guardare come dall'alto, e allora si può scorgere qual è il vero cuore della faccenda, il punto esatto in cui quel terremoto ha ridisegnato la figura del mondo. È un punto che conosciamo benissimo.

È dove si forma la consapevolezza di sé.

Quel che è accaduto nel Game è che l'ego di miliardi di singoli umani è stato alimentato quotidianamente con delle super vitamine, in parte generate

dai tool che moltiplicavano le sue abilità, in parte sviluppato dai ripetuti parricidi che commetteva liberandosi dalle élite. Una nuova consapevolezza di sé è salita in superficie nella coscienza di milioni di individui che non erano abituati a immaginarsi in quel modo. Non erano neanche *destinati* a immaginarsi in quel modo, se capite cosa voglio dire. In un certo senso, si riscoprivano a contemplare la realtà da posti in prima fila a cui non avevano mai avuto la lucidità di aspirare, o in palchi che da sempre pensavano riservati ad altri per editti sovrannaturali. Prima, se urlavano, li sentivano giusto nella tromba delle scale: adesso un loro sussurro poteva finire in Australia. Molti si sono perfino accorti, d'improvviso, di poter PENSARE DIRETTAMENTE: avere delle opinioni senza dover aspettare, per averle, che una qualche élite le pronunciasse, le sdoganasse e poi le rendesse disponibili, dandoti la chance di condividerle. Le potevi produrre tu, dargli una forma, pronunciarle e poi infilarle nel sistema sanguigno del mondo dove avrebbero raggiunto potenzialmente milioni di persone. Solo cento anni fa una cosa del genere se la poteva permettere, sí e no, qualche migliaio di persone, in tutta Europa.

Dunque, ipertrofia dell'ego. O meglio: ricostruzione dell'ego, perché alla fine quel che l'insurrezione digitale ha ottenuto di restituire alla gente è la robustezza dell'ego che in precedenza era riservata alle élite, e che le élite non hanno mai considerato un'ipertrofia, ma la equilibrata articolazione delle proprie capacità. Quindi: restituzione dell'ego, chiamiamola cosí. Fatta con tremenda abilità, dovete capire. Una caratteristica geniale dei tool digitali è che, oltre ad alimentare il nostro ego, hanno anche fornito a quell'ego una sorta di habitat protetto, un terreno soft dove poter crescere senza rischiare troppo. Tutti i social, ma anche semplicemente i sistemi di messaggistica o i grandi contenitori tipo YouTube, sono studiati per permetterci di uscire allo scoperto ma *non poi cosí tanto allo scoperto*: ti permettono di esprimere te stesso, con una certa ambizione o addirittura aggressività, ma senza uscire da una certa *confort zone*. Come situazione è ideale: c'è chi ne approfitta per dare della baldracca a una ministra e chi per postare le sue prime tre canzoni e poi diventare famoso, ma si tratta comunque di una chance di cui moltissimi individui hanno scelto di approfittare e adesso quello che c'è da capire è che, appunto, SI TRATTA DI INDIVIDUI, di tanti umani singoli, e questo, credetemi, non ha quasi precedenti. Voglio dire che se nel '900, per

esempio, poteva accadere a un individuo di sentirsi «umanità aumentata» era quasi sempre nel contesto di un rito collettivo, di un'appartenenza a una certa comunità: poteva provare momenti di altissima intensità, di espressione di sé, perfino di grandezza, ma erano per lo piú momenti che viveva in quanto membro di una comunità, come la sua Nazione, o una Chiesa, o anche solo un partito, o al limite la sua piccola comunità familiare. L'umanità aumentata, in quei momenti, era un upgrade collettivo, non individuale. Lui, da solo, il singolo individuo, non andava poi molto lontano.

Ma negli ultimi trent'anni qualcosa è cambiato, qualcosa di davvero immenso. Il Game ammette quasi esclusivamente giocatori singoli, è pensato per giocatori singoli, sviluppa le capacità del giocatore singolo, dà punteggi ai giocatori singoli. Perfino Trump e il Papa mandano tweet, intuendo che gli abitanti del Game sono abituati ormai a profilarsi individualmente, a giocare uno contro uno. Cosí, il Game è diventato il grandioso incubatore di un individualismo di massa che non abbiamo mai conosciuto, non sappiamo come trattare, e sostanzialmente ci coglie impreparati. È dubbio che sia mai successo qualcosa del genere sul pianeta Terra. L'unico caso precedente che mi viene in mente è, forse, la democrazia ateniese del V secolo a. C.: che era effettivamente una sorta di regime di individualismo di massa, dove però, per massa, si intendeva il 15% degli abitanti di Atene. Tanto bastò a produrre casini immensi (e meraviglie struggenti), ma alla fine si trattava del 15% degli ateniesi. In Italia, per stare nel mio cortiletto, un umano su due ha un profilo Facebook.

Cosí ci troviamo a vivere uno scenario inedito, dove mai nessuno, prima di noi, ha veramente giocato una partita fino alla fine. Ripetutamente ci troviamo di fronte a situazioni di gioco assurde che facciamo fatica anche solo a inquadrare. Per dire: quando l'individualismo diventa di massa, la prima cosa che entra in crisi è il concetto stesso di massa. Non esistono piú, voglio dire, delle placche sociali che si muovono in quanto placche, come grandi sovra-individualità tenute insieme da una certa appartenenza: che so, i cattolici, gli inglesi, gli amanti di musica pop, i comunisti. Erano, in passato, animaloni che si muovevano di un movimento quasi impersonale, impresso dalla mansueta appartenenza di molti a una comunità, e controllato da un'élite capace di mano ferma e guida sicura. Nel Game questo tipo di movimento si è fatto raro perché l'individualismo di massa genera milioni di

micro movimenti e smantella il mestiere delle guide. Coerentemente al vecchio precetto del movimento innanzitutto, anche le grandi coagulazioni di consenso si formano e disfano velocemente, perché non sono formazioni geologiche sedimentate nel tempo, ma veloci raggruppamenti di individui destinati poi a ricomporsi in altro modo alla prossima mossa. Risultato: nel Game, in seguito all'avvento dell'individualismo di massa, la massa non esiste piú, se mai si forma, episodicamente, in singole situazioni di gioco.

Un altro paradosso che mi affascina è questo: si registra spesso il triste fenomeno dell'individualismo senza identità. Cioè umani che, per esempio, possono gestire brillantemente le proprie opinioni senza averle, dare giudizi autorevoli senza disporre della sufficiente competenza, o prendere decisioni cruciali per la loro vita senza avere una passabile conoscenza della loro vita. È come se la capacità tecnica avesse sopravanzato di gran lunga la sostanza delle cose. È come se i tool digitali avessero finito per mettere motori potentissimi dentro a carrozzerie non abbastanza solide da tollerarli, da controllarli, da usarli veramente. Non è uno scenario completamente inedito, perché spesso ci è successo di generare sistemi mentali senza avere le capacità immediata di sostenerli: l'Illuminismo, per dire, generò una rivendicazione di libertà che sul momento non era affatto in grado di gestire, e il Romanticismo rese disponibile a basso prezzo una sensibilità che buona parte degli umani non poteva *fisicamente* sopportare. Quindi è una cosa che conosciamo: ma questo non risolve il problema di vivere in un Game in cui una buona metà dei giocatori si esibisce sul palcoscenico quando dovrebbe stare zitto in platea, a guardare. Il pigia pigia, dietro le quinte, è piuttosto notevole.

Non vorrei farla troppo lunga, quindi annoto un ultimo paradosso, e lo faccio in tre righe. È che mi sta a cuore. L'individualismo è sempre, per definizione, una postura *contro*: è sedimento di una ribellione, ha la pretesa di generare un'anomalia, rifiuta di camminare nel gregge e cammina in solitudine in controsenso. Ma quando milioni di persone si mettono a camminare in controsenso, qual è il senso giusto della strada?

Se li immaginavano, i padri dell'insurrezione digitale, paradossi del genere? Non credo. Erano immaginabili? Forse sí, con un po' di lucidità si sarebbero potuti prevedere. Si può convivere con paradossi del genere? Bisogna ammettere di sí, visto che attualmente ci conviviamo. Ma certo rappresentano

delle crepe, come delle falde che si sono staccate in modo imprevisto dal corpo del Game, togliendogli forza, coerenza, perfino bellezza. Generano smarrimento e sconcerto. Sconsiglierei tuttavia di dimenticare che vengono da una mossa di liberazione, di strappo, di speranza. Il minimo che potesse succedere, a ridistribuire il potere, era che il paesaggio generale perdesse in nitore, armonia e forse perfino sostanza. Cosí, se torno a comportarmi da archeologo, e a studiare le rovine di quella civiltà, nell'epoca dell'apparente trionfo del Game quello che mi sembra di riconoscere sono i segni di una stagione imperfetta in cui, dopo aver restituito dignità a molti e consapevolezza ai piú, quegli uomini passarono i primi anni del Game costretti a fare i conti con situazioni paradossali, nell'attesa di ricomporre equilibri, raggiungere maturità e generare una qualche nuova eleganza. Ancora mancava loro, si direbbe, l'abilità a essere sé stessi. Nessun tool, in effetti, gliela poteva dare.

NUOVE ÉLITE

A proposito di paradossi e di fenomeni curiosi. A studiare quei reperti archeologici, un altro evento risulta evidente: dopo anni spesi a disinnescare le élite e fondare un sistema capace di reggersi sull'individualismo di massa, quel che è successo, ovviamente, e che il Game ha finito per produrre una sua élite, nuova, completamente diversa, ma pur sempre élite. C'è un fossile, scoperto recentemente, che racconta splendidamente il fenomeno. L'audizione al Senato degli Stati Uniti di Mark Zuckerberg tenutasi nell'aprile 2018.

Come si ricorderà, si era da poco scoperto che una azienda inglese, la Cambridge Analytica, si era portata via milioni di dati personali di utenti Facebook, usandoli poi per influenzare le elezioni americane del 2016. Punti nel vivo, i vecchi politici di Washington, che fin lí avevano lasciato scorrazzare Zuckerberg come gli pareva, si sono risvegliati dalla sonnolenza postprandiale e hanno convocato il ragazzino dal preside. La cornice scenica, se andate a controllare il video, è sublime: i potenti seduti un po' in alto, quasi a semicerchio, dignitosamente sprofondati in poltrone di pelle, spalleggiati da un paio di file di non so cosa, forse porta-borse. Si sporgono un po' verso il basso, dove, al centro del ring, c'è il ragazzino, un po' rigido,

molto solo, relegato a una specie di banco dell'imputato, con il sollievo di un bicchiere d'acqua da carcerato. Indossa giacca e cravatta, e questo ha la sua importanza: non è venuto con il suo dress code, ma con quello dei batraci là sopra: ha accettato di giocare con le loro regole. In ogni sua parola riverbera lo sforzo di tradurre per dei bambini vecchissimi qualcosa di cui loro ignorano le origini, i meccanismi e in fondo il senso. Alle volte gli fanno domande surreali e lui fatica visibilmente a rimanere serio. A parti invertite è come se lui avesse chiesto a un senatore cose del tipo: ma lei fa il senatore per guadagnare dei soldi o per aiutare gli Stati Uniti? Oppure: i suoi elettori, da quando l'hanno eletta, stanno meglio? Domande del genere. È tutto assurdo. Ma lui riesce a non ridere, anzi sembra piuttosto teso in quel suo strano ruolo di studente spedito dal preside. È nella situazione assurda di essere messo nell'angolo di un ring di cui non gliene è mai fregato niente; sta perdendo a un gioco a cui non ha mai giocato, sta con le mani alzate sotto il tiro di una dozzina di fucili a cui, anni prima, lui e quelli come lui hanno tolto le cartucce. Che fantastica situazione narrativa: Shakespeare, al confronto, era un dilettante.

La vecchia élite e la nuova, una di fronte all'altra.

Paciosa, un po' imbolsita, *agée*, irrimediabilmente piena di sé e ancora potente, la prima. Vagamente artificiale, fredda, quasi impersonale, sicura di sé ma presa alla sprovvista, la seconda.

Neanche si può dire chi abbia vinto: è come chiedersi se è piú forte l'aquila o il ghepardo [è una domanda che i figli fanno, alle volte, da piccoli; chiedono anche se è piú forte Spiderman o Gesú]. Son proprio due mondi che non c'entrano. Ma non c'entrano a livelli spaziali. Prendete una cosa, anche solo una, ma centrale: l'uso che fanno, o non fanno, dell'ideologia. I senatori si presentano con un certo corredo ideologico, Zuckerberg no. I senatori hanno il problema di far funzionare la realtà alla luce di alcuni principî ideali, Zuckerberg ha il problema di far funzionare la realtà, punto. I senatori si incartano nel tipico dilemma americano: come mettere delle regole senza intaccare il totem ideologico del liberismo piú sfrenato; Zuckerberg vuole connettere gente, punto. Quando gli chiedono, inorriditi, se tutto sommato non potrebbe essere utile introdurre dei paletti come hanno fatto quei cagasotto degli europei, lui dice che probabilmente sí, sarebbe utile: del liberalismo americano non gliene importa un tubo. Vuole connettere gente, e in effetti gli spiace se la cosa poi crea dei guai. I suoi tecnici provvederanno.

Non si aspetta che i governi ci possano fare qualcosa, ma se, nel caso, hanno qualche suggerimento utile, perché no. Fine. È il laicismo – totale, senza rimedio, talvolta spaventoso – dei padri del Game.

L'audizione di Zuckerberg al Senato degli Stati Uniti riassume piuttosto bene la situazione: rende fisica la distanza abissale tra i due tipi di potere che in questo momento se ne stanno uno di fronte all'altro: quello novecentesco e quello del Game. Ci aiuta a inquadrare il cambio di paradigma, e l'irrompere di una nuova élite. Ma sarebbe riduttivo credere che per «élite del Game» si debba intendere solo gente come Zuckerberg, cioè quella manciata di miliardari che ha inventato i tool di successo con cui abbiamo rivoltato il mondo. Al limite quelli sono, anzi, irrilevanti: la forza dei sistemi non sta mai nelle oligarchie al vertice, sta nella capacità di generare una diffusa élite che tesse quotidianamente, a ogni latitudine, il dettato di un certo stare al mondo. In questo senso, se volete davvero capire quali sono le nuove élite, guardate un po' piú in basso e lí le troverete. Sono umani che non è difficile riconoscere: SONO QUELLI CAPACI DI POST-ESPERIENZA.

Ve la ricordate, la post-esperienza? La versione intelligente del multitasking. Quel modo di usare la superficialità come terreno del senso. Quella tecnica di danzare sulle punte degli iceberg. Ci siamo?

Bene. Le nuove élite si riconoscono facilmente da questo: sono quelli capaci di post-esperienza. Si muovono bene nel Game, usano la superficialità come forza propulsiva, trovano forza nelle strutture impermanenti generate dal loro movimento. È gente capace di far reagire chimicamente materiali che nel Game sono sparsi ovunque: ne derivano materiali sconosciuti con cui costruiscono le nuove dimore del senso. Usano i device in maniera organica, per cosí dire biologica: sono quasi delle protesi, ormai. In loro qualsiasi linea di demarcazione fra mondo e oltremondo si è sciolta, e il loro andare è quello di un animale anfibio perfettamente adattato a un sistema di realtà a doppia forza motrice. Sono velocissimi nel movimento intellettuale, e sono di rado capaci di comprendere cose che sono ferme: non le vedono. Non patiscono i tratti destabilizzanti della post-esperienza perché spesso non hanno mai conosciuto la stabilità, e riconoscono nel Game un habitat che trasforma in tecnica di conoscenza il loro andare smarriti. Incarnano una forma di intelligenza che nel '900 sarebbe risultata avanguardistica e che ora è

destinata a diventare l’intelligenza di massa: quella piú diffusa, perfino banale. Come tutte le élite possono essere sublimi o grotteschi: spesso sono le due cose simultaneamente. Ma vorrei essere chiaro: sono loro che finiranno per decidere le leggi del Game, quelle invisibili, quindi quelle decisive: cosa è bello, cosa è giusto, cosa è vivo, cosa è morto. Se qualcuno ha sperato che l’insurrezione digitale avrebbe restituito un mondo di uguali, in cui ognuno si sarebbe reso direttamente creatore del proprio sistema di valori, si faccia una ragione: tutte le rivoluzioni partoriscono élite, e da quelle attendono di sapere cosa cavolo hanno combinato.

Già oggi, quelli della post-esperienza son usciti dal gruppo e stanno là davanti, chiaramente visibili in una luce tutta particolare. Da poco, ma in un modo senza ritorno, sono diventati dei modelli, dei punti a tendere, in qualche modo già degli eroi. Non lo sono diventati per pochi saggisti particolarmente acuti: lo sono diventati per il grande popolo del Game. Mentre sto scrivendo queste righe, a Roma, alla Stazione Termini, dove passa di tutto, dai piú brillanti abitanti del Game a quelli che ci stanno attaccati con le unghie e coi denti, fino a quelli che non ci sono mai saliti veramente, be’, lí alla Stazione Termini, una totemica sequenza di enormi foto pubblicitarie – tutti ritratti di giovani modelli – corona attualmente l’accesso ai binari, con una solennità che mi ha ricordato la processione di metope nel fregio del Partenone. Quella sequenza di ritratti – tecnicamente impeccabili, doverosamente belli – è uno dei migliori saggi sulla post-esperienza che io abbia mai letto. Di fatto è la pubblicità di un famoso stilista, e quello che vende sono gli abiti che i modelli indossano. Ma quasi non riesco a vederli, gli abiti, perché quello che vedo, e che in fondo mi stanno genialmente vendendo, è la definizione precisa di un certo modo di stare al mondo, quello delle élite del Game. Per ogni foto, per ogni personaggio, c’è una breve didascalia. Me le son segnate tutte.

✓ Ha il passaporto di due paesi diversi. Non vive in nessuno dei due.
✓ Ha recitato nel suo primo cortometraggio, ma non se ne vanta.
✓ Ama fare yoga all’alba, preferisce dormire fino a tardi.
✓ Si intende di titoli e azioni, vorrebbe intendersi piú di arte.
✓ Vegetariana convinta, quasi sempre.
✓

Ama New York. Ha nostalgia di casa.

- ✓ Ha fondato un'agenzia pubblicitaria di successo, ha sempre tempo per un amico.
- ✓ Non le piace essere definita influencer. Le piace influenzare la gente.
- ✓ Dipinge nudi che sembrano paesaggi, non possiede uno smartphone.
- ✓ Designer di interni a San Paolo, scala montagne a nord di Rio.
- ✓ Possiede auto e spazzolini elettrici, lava i piatti a mano.
- ✓ Dà indicazioni sbagliate ai turisti. Poi gli dispiace.
- ✓ Usciva tutti i weekend, adesso li passa nella sua casa di campagna.
- ✓ Si ripromette di andare a letto presto. Dall'anno prossimo.
- ✓ Ha ereditato l'attività di suo padre. Non il guardaroba.
- ✓ Ha lasciato il lavoro in banca per fare il panettiere. Non si è mai pentito.
- ✓ Non crede negli oroscopi, è il tipico Sagittario.
- ✓ Commercialista di giorno, ballerino di tango la notte.
- ✓ A volte lo scambiano per un attore, preferisce star dietro le quinte.
- ✓ Lavora nell'editoria digitale. Legge ancora i libri.

Inutile dire che sono tutti giovani e bellissimi. Inutile dire che sono di tutte le etnie. Inutile dire che sono vestiti da dio. Inutile dire che sono l'incarnazione dell'individualismo. Inutile dire che non sembrano avere padroni. Inutile dire che uno li manderebbe tutti a cagare, e che il fatto che siano lí, esposti in quel modo in una stazione in cui pendolari ad Alta Velocità e abbonati ai regionali cercano in qualche modo di mettere insieme i pezzi di un'esistenza appena decente, grida vendetta e spinge a chiedersi dove cavolo sia finita la vergogna. Ma anche – vi prego di capire – è inutile far notare come tutta quella galleria di ritratti colga nel segno, e con una precisione che solo chi produce Moda può avere: decifra e inchioda quello che tutti sentiamo emergere come un'élite: quelli che hanno imparato dall'habitat digitale una serie di movimenti e capacità che poi sono stati capaci di riversare sui loro comportamenti che col digitale hanno poco a che fare: nella loro vita analogica. Sono caricature, perché sono pubblicità, ma caricature delle persone giuste: gente imprendibile che saetta nel Game, reinventa figure coerenti che fino a ieri erano ossimori, si è costruita una propria costellazione di senso mettendo insieme pezzi e mondi distantissimi,

usa le tecnologie senza esserne schiava, passa sul mondo pacifica e leggera, e tutto fa portandosi dietro il passato [le panetterie!], domando il presente [hanno tutti un lavoro, cazzo!] e inaugurando il futuro [l'auto? Elettrica]. Non sono nerd, badate bene, non sono ingegneri, non sono programmatori, non sono miliardari del Web: sono un'élite intellettuale di nuova specie, vagamente umanista, dove alla disciplina dello studio si è sostituita la capacità di collegare punti, il privilegio del sapere si è sciolto in quello del fare e lo sforzo di pensare profondo si è rovesciato nel piacere di pensare veloce.

Prendete questa specie di catalogo di eroi, togliete l'assunto commerciale, spolverate via il glamour inutile, aggiungete una quota di rispetto per i viventi, applicate questo tipo di sintesi a gente che si occupa del senso vero delle cose e non dei cardigan, e vi ritroverete la nuova élite che padroneggia la post-esperienza: quelli che hanno liquidato il '900 dopo avergli però svaligiato i magazzini, i migliori nativi del Game, quelli che stanno traducendo ogni nostro sapere in un sapere diverso, fondato sulla superficie, sull'individualità di massa, sul movimento e sulla leggerezza. Okay, non è il caso di esibire troppo entusiasmo: lo so, molti di loro girano chiaramente a vuoto. Solcano a velocità ammirevoli la superficie del Game senza riuscire a rigarne minimamente la superficie. Nel loro andare tristemente narcisista la post-esperienza diventa una buona copertura per gente incapace di produrre idee o inadeguata a portare il peso dell'onestà intellettuale. A me ricordano certi eruditi che ebbero molta fortuna ai tempi delle élite novecentesche: lí era il sapere a sostituire le idee, e a coprire la pochezza di pensiero, qui è piuttosto la velocità, una certa apparente brillantezza, una bella forma di intensità. E tuttavia, mi resta la convinzione che, come le élite novecentesche produssero intelligenze straordinarie, spettacolari e salvifiche, cosí anche l'élite del Game si sta formando intorno a singoli casi, sempre piú frequenti, di intelligenza profetica, solida e utilissima. Gente che non ha disegnato il Game, ma in compenso ci sa giocare, e che quindi gli dà un senso. Sono per l'insurrezione digitale quello che Federer è per il tennis. Non solo tengono la pallina in campo ma fanno colpi che non esistono: quei colpi sono scrittura, nel senso piú alto del termine. Sono le pitture runiche in cui fra diecimila anni riconosceranno la nostra civiltà.

EPISODICHE SCORRERIE POLITICHE

L’interessante anomalia dei 5 Stelle

C’è poi questo singolare fossile, inaspettato: tracce di un assalto degli insorti al palazzo del potere politico. Piccole tracce, va detto: per adesso si registra un solo caso circoscritto, in Italia, e quindi in fondo in un paese piccolo e abbastanza periferico. Volendo, anche un Paese poco adatto a un esperimento del genere: al limite erano cose che ci si poteva aspettare dai popoli del nord Europa, dove una certa tradizione di democrazia diretta e la vocazione per il business che c’entrano con l’innovazione digitale avrebbero reso la cosa piú naturale. Invece no. I 5 Stelle nascono e vincono in Italia, paese poco digitale, con un’idea di potere piuttosto barocca, e una vocazione molto piú umanistica che tecnico-scientifica. Va’ a capire.

Ma comunque. È accaduto, e adesso una cosa, dal successo dei 5 Stelle, possiamo impararla da subito: il partito novecentesco, massiccio, profilato, chiuso, stabile, elefantiaco, permanente è inadatto alle regole del Game. È *ovviamente* un rimasuglio di una civiltà precedente. Può continuare ad avere il suo senso fino a quando la politica resta una di quelle fortezze in cui il Game non mette il naso: ma se solo la politica diventa un gioco aperto anche ad altri player (non necessariamente ai nativi digitali, possono anche essere i populismi xenofobi, o i movimenti che aggregano cittadini su singole cause) il partito novecentesco appare come una specie di linea Maginot destinata al fallimento. Volendo è una cosa che insegnano anche fenomeni come Podemos o neo-partiti su misura come quello di Macron. La visionarietà dei 5 Stelle è stata quella di capire questa inerzia, di crederci e di cavalcarla con indubbia ostinazione ed effettiva audacia. Sinceramente non saprei dare un parere utile sulla democrazia digitale e le votazioni a colpi di click, non è neanche un tema che mi appassiona tanto: ma lí dietro, comunque, crepita l’intuizione che se oggi non hai un’alternativa al partito novecentesco, se non hai la capacità di manovrare masse mobili, cangianti, mai ferme, o catalizzare correnti fluide che non ti devi neanche sognare di arrestare in un tesseramento – se non sai fare tutto questo non vincerai mai piú.

In un certo senso questo precetto andrebbe allargato anche alle altre istituzioni per adesso lasciate tranquille dall’insurrezione digitale e quindi rimaste placide nel loro letargo: prima fra tutte la scuola. È pensabile che

> anche lí il problema sia la fissità, le strutture permanenti, la scansione novecentesca dei tempi, degli spazi e delle persone. Magari andrà avanti cosí ancora per decenni: ma certo che il giorno in cui a qualcuno verrà in mente di rinnovare un po' i locali, le prime cose che andranno al macero, dritte dritte, saranno la classe, la materia, l'insegnante di una materia, l'anno scolastico, l'esame. Strutture monolitiche che vanno contro ogni inclinazione del Game. Fidatevi, andrà tutto al macero.

Un'altra cosa si può capire dall'esperienza italiana e dal fenomeno dei 5 Stelle. Non è particolarmente piacevole e viene dal tipo di programma che il Movimento ha proposto agli elettori. Contro ogni previsione logica, è un programma in molti passaggi novecentesco, in cui si fa fatica a riconoscere i cavalli di battaglia dell'insurrezione digitale. Per dire, sono anti-europeisti, e non escludono un'uscita dall'Euro. Hanno simpatizzato con la Brexit e sono per il lavoro fisso. Che c'entra con l'idea di un campo da gioco aperto, con il culto del movimento, con l'idea vagamente hippie di un mondo condiviso? Boh. Come c'entra poco la loro posizione sul problema dell'immigrazione: è gente che sta attenta a tenere chiuso il cancello del giardino, e lo fa all'occorrenza con molta durezza. Anche un certo richiamo rapido alla decrescita felice suona vagamente stonato, provenendo da gente che dovrebbe avere nel DNA l'ambizione feroce dei pionieri del digitale. È tutto strano. È come se fossero digitali senza esserlo. Se volete, il sintomo piú evidente di questa anomalia lo offre quello che sta succedendo in questi giorni, mentre scrivo queste righe: incredibilmente i 5 Stelle si sono alleati con la Lega, un partito populista, xenofobo, un tempo si sarebbe detto di destra, legato alla piccola imprenditoria del nord, gente che lavora sodo, non ama la poesia, è piuttosto pragmatica ed elementare nei suoi ragionamenti, crede nella tradizione, ha fiducia nel passato, non si lascia incantare dal futuro: una solidità di tipo antico, mi verrebbe da dire. Cos'ha da spartire una forza che nasce dall'insurrezione digitale con quell'Italia lí? Sulla carta, una bella fava di niente. Dovrebbero essere inconciliabili già a livello antropologico, culturale, molto prima di esserlo a livello politico. E invece eccoli lí, al governo insieme. Si capiscono, condividono degli obiettivi. Incredibile. Cos'è che non capisco, lí dentro?

Be', ovviamente si tratta di politica, quindi le ragioni possono essere tante, e sovente anche di livello infimissimo. D'accordo. Ma l'anomalia resta, e in

un libro come questo, qualcosa deve pur insegnare, fatta la tara delle beghe di cortile, delle logiche di politica spicciola, e delle battaglie di potere. Dunque, provo a guardare la cosa molto piú dall'alto, perfino dimenticandomi che si tratta del mio Paese, e qualcosa alla fine riesco a vedere.

Vedo almeno due punti in cui effettivamente insurrezione digitale e populismo di destra possono incontrarsi, riconoscersi, convivere. Uno è l'odio viscerale per le élite. L'altro è l'istintiva inclinazione verso un egoismo di massa.

Dei movimenti populisti non voglio occuparmi qui. Restiamo concentrati sul Game e su quello che un fenomeno come i 5 Stelle può insegnare. Quel che insegna è che il Game srotola con una certa solidità architetture sociali, mentali, tecniche che in qualche modo risvegliano alcune pulsioni piuttosto basiche e dirompenti. Ad esempio, c'era questa idea di sfumare il ruolo delle élite, di liberarsi del potere immotivato di chi aveva il privilegio del sapere, e di restituire a tutti il diritto ad avere una presa diretta sul reale e il dovere di scegliere e prendere decisioni. Veniva dai disastri che le élite avevano generato nel '900. Come idea non era affatto male, mi sentirei di dire. Ma naturalmente può anche accadere questo: che in una successiva semplificazione tutto si riduca a un'astiosa resa dei conti, a una sorta di caccia all'uomo, non particolarmente violenta ma fastidiosamente cieca, in cui l'unico obiettivo apparente è un castigo per le élite che hanno fallito e ingiustamente occupano ancora posti di responsabilità. In genere gli abitanti del Game non sembrano fanaticamente attratti da una simile semplificazione: gli stessi 5 Stelle, per dire, hanno tra le loro fila molti cittadini per i quali provare a mettersi in gioco nel governo del Paese è un'attrattiva ben maggiore di quella di fare il culo ai politici e a tutti quelli che comandano. E tuttavia la stessa esperienza dei 5 Stelle ci ricorda che esistono situazioni in cui quella semplificazione scatta, irresistibile, e in modo massiccio, e la politica è una di quelle: dove regna l'emotività, certe architetture mentali vengono travolte dalla pura corrente di una pulsione collettiva. Cosí può accadere che un approccio digitale al mondo si assottigli, in determinati passaggi, fino a ridursi a poco piú che un istinto, un gesto di insofferenza, un vaffanculo. È in quell'istante che si trova di fianco il populismo di destra, e parte l'abbraccio. Di per sé non significa nulla, non è neanche cosí importante: ma per noi che studiamo il Game dice qualcosa: dice che il Game ha anche una pancia, e ogni tanto comanda lei, e in quel momento qualsiasi

sbandamento è possibile, anche quello che ti porta indietro di anni, o altrove in rabbie obsolete. O a danzare coi populismi di destra.

Analogamente, se per anni coltivi l'individualismo di massa, per anni sei a un passo da generare un effetto indesiderato: l'egoismo di massa. Cioè l'incapacità, ripetuta per milioni di individui, di prevedere le prossime venti mosse del gioco invece che dedicarti ciecamente solo alla prossima: che è sempre quella che difende te, proprio te, solo te. Non credo ci fosse ombra di questo egoismo nei padri dell'insurrezione digitale: c'era molto individualismo, forse troppo, ma egoismo, quello no, non si potrebbe dirlo. C'era un visione lunga, uno sguardo che guardava lontano, c'era un modo di ragionare comunque in termini di comunità, c'era l'istinto a non lasciarsi indietro nessuno. E tuttavia, se sviluppi umanità aumentata, fertilizzi l'ego degli individui e arrivi a generare una sorta di individualismo di massa, il rischio di scivolare in una forma di egoismo di massa lo corri, in ogni istante, per anni: basta una situazione di difficoltà, basta un refolo di paura, basta una folata di emotività, bastano masse di migranti che bussano alla porta, e sei fatto. È in quell'istante che ti trovi di fianco il populismo di destra, e parte l'abbraccio. Di per sé non significa nulla, non è neanche importante: ma per noi che studiamo il Game dice qualcosa: dice che il Game ha anche una pancia, e ogni tanto comanda lei, e in quel momento qualsiasi sbandamento è possibile, anche quello che ti porta indietro di anni, o altrove in rabbie obsolete. O a danzare coi populismi di destra. [Sí, lo so, l'ho già scritto, era per sottolineare la simmetria…]

Riassunto: si è affacciato, il Game, nella vita politica, seppur in un angolino neanche troppo importante. Ma l'ha fatto. Insegnandoci due cose. Che i partiti novecenteschi sono destinati a perdere contro qualsiasi soggetto politico piú fluido. Che il Game ha anche una pancia, una sezione gastrica, una pozza irrazionale: non è solo tecnica, razionalità, efficienza.

Prendiamo i due fossili [con cura, sono preziosi], e mettiamoli da parte.

LA RISCOPERTA DEL TUTTO

Come si sa, quando Brin e Page andarono dal loro professore, a Stanford, a proporre il progetto di ricerca che sarebbe poi confluito in Google, la prima obiezione che l'amabile accademico fece loro fu: già, bravi, ma dovreste

scaricare tutte le pagine del Web. Gli dovette sembrare un'obiezione definitiva: allora le pagine Web erano circa 2 milioni e mezzo. Solo che i due non fecero una piega. Dove sta il problema?, risposero: e in quel momento inaugurarono un modo di pensare che sarà poi comune a tutti gli organismi nati dall'insurrezione digitale: considerare IL TUTTO una misura ragionevole, un sensato campo da gioco, anzi l'unico campo da gioco su cui valesse la pena giocare. Amazon si propose fin da subito come la libreria piú grande del mondo perché era in grado, in effetti, di procurare *tutti* i libri del mondo (o almeno, quelli in lingua inglese: gli americani fanno fatica a ricordarsi che non esistono solo loro). eBay potenzialmente metteva in contatto *tutti* gli umani del mondo: la stessa cosa che, potenzialmente, facevano le mail. Il punto che dovette sembrare immediatamente chiaro è che una volta disciolti i dati del mondo in un formato agilissimo e immateriale, i confini estremi di qualsiasi territorio erano tornati a vedersi a occhio nudo, e l'idea di raggiungerli aveva cessato di essere un'epica visione da pioniere per diventare un normale gesto di pazienza e di dedizione: se volevi scaricare tutte le pagine del Web affittavi un garage, lo riempivi di computer e lo facevi. Fine. Analogamente, se potevi trasferire in formato digitale della musica, ottenendo di ascoltarla nel tuo computer in pochi secondi e standotene sdraiato a letto, limitarsi a farlo solo con musica classica, o occitana, o degli anni '60 aveva tutta l'aria di essere un errore: facciamo che digitalizzo *tutta* la musica del mondo e poi quando ho voglia scelgo, va'. Cosí mi piace di piú.

Riassumo: una volta IL TUTTO era il nome che davamo a una grandezza ipotetica; dall'inizio dell'insurrezione digitale non solo è diventato il nome di una quantità misurabile e possedibile, ma alla lunga il nome dell'unica quantità presente sul mercato: l'unica unità di misura significativa. Se una cosa non misura UN TUTTO ha proporzioni talmente minime che sostanzialmente non esiste. Esempio: Spotify, cioè tutta la musica del mondo. La cosa rivelativa, in quella vertebra, non è tanto che contenga in effetti (quasi) tutta la musica del mondo: è IL MODO CON CUI SI PAGA. Non si paga un pezzo di musica, si paga l'accesso a tutta la musica del mondo. Nel modo piú chiaro, lí, c'è una sola cosa che ha un prezzo: IL TUTTO. Il tutto diventa merce. L'unica. Non vorrei che sottovalutaste un passaggio del genere. È rivoluzione pura, dalle enormi conseguenze.

La prima è di carattere culturale, forse mentale: se elevi IL TUTTO a unità di misura, a epico obiettivo di qualsiasi impresa e a merce perfetta, fai una vittima illustre: L'INFINITO. Se puoi arrivare al fondo del TUTTO, l'infinito non esiste. Ora, è bene ricordare che, guarda caso, l'infinito era uno dei piloni su cui si appoggiava la sensibilità romantica, cioè l'humus culturale che diede vita al '900: e torniamo cosí alla faida da cui tutto è iniziato. Ogni tanto l'insurrezione digitale sfoggia una mira che lascia incantati. Volevano tirare giú quel pilone e l'hanno fatto. Non era un'idea sbagliata, perché proprio in un certo culto poetico dell'infinito il '900 aveva lasciato maturare una forma di irrazionalismo, per non dire di misticismo, che non sarebbe poi stata estranea alla sua follia. In un certo senso c'era da entrare in quei territori, bonificarli e convertirli a colture meno rischiose. Migliaia di App stanno facendo proprio questo: annientare l'infinito, ridurre al minimo i margini incontrollati del mondo. È un esempio minuscolo, ma quando hai un'App che ti dice i testi di tutte le canzoni che esistono, quello che cessa di esistere è il confine tra le parole che sai cantare e l'infinito di quelle che non sai: sparisce un'esitazione, una latenza, un vuoto, un'ombra – la percezione di un infinito che non sei in grado di abitare. Considerato che cliccando sull'icona di fianco entri in una App che sospende le barriere linguistiche traducendoti quel che vuoi, da qualsiasi lingua, solo fotografando il testo, la percezione fisica di un mondo di cui posso costantemente raggiungere i confini piú estremi inizia a farsi insistente. Se ti piace, hai solo da continuare a cliccare: da Google a Wikipedia passando per YouPorn, troverai solo mondi conclusi, in cui l'immane è la regola, e IL TUTTO è una misura ragionevole a cui inizi ad abituarti. Moltiplicate quella sensazione per decine di volte al giorno, per giorni, per anni, e iniziate a capire che nel Game l'infinito è una specie di categoria in disuso: sopravvive come articolo vagamente kitsch, utile tutt'al piú a intrattenere un pubblico un po' cheap. Ovunque, altrove, domina una razionalità tecnica che ha immense capacità di calcolo e che dunque inclina a immaginare che reali bordi del mondo irraggiungibili non ce ne siano. Anche qui, il modello sembra essere quello dei videogame: pochi li finiscono, ma si sa che al fondo ci sono bordi raggiungibili, e non un infinto incontrollabile. Analogamente, le serie tv potrebbero sembrare infinite, ma non lo sono, semplicemente non hanno un finale: se all'inizio gli autori ti dicessero apertamente che non hanno la minima idea di come far quadrare le cose, non

è che proprio la prenderesti bene. Poi magari per strada ti stufi, ma quando parti hai bisogno di sapere che c'è una meta, che qualcuno la conosce. Si afferma cosí, a poco a poco, di tool in tool, questa singolare strategia formale, che è forse uno dei piloni portanti del Game, una delle forze che lo tiene insieme: immagazzinare tutto il mondo in locali immensi che eliminano l'incognita dell'infinito; quindi andare a vivere lí, protetti da muri che non si raggiungeranno mai, ma che si sanno reali.

Ovviamente la cosa toglie un po' di fascino al creato, e infatti è probabile che nasca anche da lí quell'effetto di fissità, di non risonanza, di mancanza di vibrazione che abbiamo notato pagine fa nei prodotti della cultura digitale. Senza il riverbero di qualche infinito, qualsiasi realtà suona un po' sorda. Sempre in quelle pagine, tuttavia, abbiamo registrato il fatto che grazie alla tecnica della post-esperienza il Game riesce a reinserire nel sistema la vibrazione desiderata, una certa quota di mistero, e perfino una significativa estensione di infinito. Ciò che sembra blindato in quei TUTTO autosufficienti, si rimette in movimento se tu metti in comunicazione quei vari magazzini e li usi come sistemi passanti di un viaggio che a quel punto può essere davvero infinito: la post-esperienza. In quel viaggio, allora, qualcosa effettivamente succede, il mondo si riapre, smette di essere concluso.

Cosí, quello che abbiamo sotto gli occhi adesso, è un vero, articolato, modello strategico, ed è importante che lo fissiamo con chiarezza perché, come ho detto, è uno dei piloni su cui si fonda il Game. È un modello in cinque passaggi:

1. Archiviare tutto il mondo in magazzini immensi che eliminano l'incognita dell'infinito.
2. Andare a vivere lí, protetti da muri che non si raggiungeranno mai, ma che si sanno reali.
3. Recuperare l'infinito collegando tutti i magazzini.
4. Darne le chiavi a tutti.
5. Vivere ovunque.

Mettete in sequenza queste cinque mosse: sono l'apertura classica del Game.

Capire questa strategia di gioco aiuta a comprendere la seconda conseguenza

che la riscoperta del TUTTO ha impresso al nostro modo di stare al mondo: è importante perché riguarda il mondo del business, e, soprattutto, una certa idea di concorrenza e di pluralismo. Vediamo.

Come già è documentabile da quel preziosissimo reperto archeologico che è Google, un certo istinto a lavorare sul TUTTO come unica quantità vera e propria inclina i protagonisti dell'insurrezione digitale a un istinto singolare: quello di ESSERE, a loro volta, IL TUTTO. Voglio dire che Google non è un motore di ricerca, è IL MOTORE di ricerca; non ha significativi competitor (almeno in Occidente) e nessuno in fondo si aspetta che ce li abbia. In questa istintiva e inesorabile occupazione dello spazio – di *tutto* lo spazio – si intravede un modello di business che è facile riconoscere in molte delle vertebre dell'insurrezione digitale: UN BUON BUSINESS È UN BUSINESS IN CUI C'È UN UNICO PLAYER, TU. Non credo che Henry Ford avrebbe mai pensato a una cosa del genere [e si trattava di un mitomane mica male], ma neanche la Disney [per rimanere ai paranoici del controllo del mercato]. In epoca digitale, invece, quel modello suona abbastanza ragionevole, tanto che nessuno si chiede *veramente* come mai Amazon o Facebook o Twitter non abbiano poi quel gran numero di competitor diretti mentre invece la Volkswagen e la Nestlé sí. Qualcosa è cambiato, e se cerco di spiegare cosa, devo ricorrere a una metafora, quella delle carte da gioco: in passato fare business consisteva nell'inventare giochi fattibili con un certo mazzo di carte preesistente: vinceva quello che inventava il gioco migliore. Adesso fare business coincide con l'inventare un mazzo di carte che prima non esisteva e su cui si può fare un solo gioco: quello che hai inventato tu. Fine.

Non sempre riesce, se no non avremmo Apple e Samsung a scannarsi per venderci telefonini, né Safari e Google Chrome a contendersi il dominio del Web. Di tablet ce ne sono parecchi e la sfida tra Microsoft e Apple non è mai finita. Ma WhatsApp non ha l'aria di essere un'App che deve vedersela con tante altre: è ormai il nome di un certo gesto, e la stessa cosa si può dire di Twitter, Google, Spotify, Facebook. Tutto ciò ci rivela qualcosa di molto importante a proposito della civiltà che ha generato un mondo cosí: non amava il pluralismo nel senso novecentesco del termine (la convivenza di diversi soggetti all'interno dello stesso campo da gioco), anzi lo trovava un principio destinato a complicare inutilmente le cose, a generare caos e a disperdere energie. Piuttosto che logorarsi a gestire la coesistenza di tanti

soggetti in un unico campo da gioco, preferiva utilizzare le sue energie a moltiplicare il numero dei campi da gioco. La sua idea di efficienza era un solo player per gioco, e un numero enorme di giochi. In questo schema trovava il suo sistema di difesa dai monopoli, dalle concentrazioni di potere, dall'orrore di un pensiero unico, da qualsiasi pericolo orwelliano. Lo so, fa effetto dirlo, adesso, pensando a giganti come Google o Facebook, ma almeno ai suoi albori, l'insurrezione digitale ha creduto che per avere un cittadino veramente libero si dovesse dargli molti tavoli da gioco, e non un solo tavolo pieno di player. Non era gente che avrebbe perso tempo ad assicurarsi che al telegiornale si sentisse il parere di tutti i partiti: facevano prima a creare le condizioni per cui ogni partito avesse il suo telegiornale. La televisione digitale, coi suoi innumerevoli canali, è, almeno sulla carta, quello: e bisogna ammettere che, almeno sulla carta, funziona.

> Se posso risalire a un'esperienza personale, io sono cresciuto, negli anni '60, con un solo telegiornale: lo si sentiva durante la cena, non in silenzio religioso ma comunque con un certo rispetto. Altri canali non c'erano. In casa entrava un solo quotidiano, sempre lo stesso, proprietà dell'uomo piú ricco della mia città (e di Italia, credo). Avevo quell'età in cui non si mette in conto che gli adulti possano mentirti, e a tavola, tra una minestrina e una cotoletta, ascoltavo un annunciatore, che per me poteva anche essere dio, dare notizie di una guerra di cui non capivo un tubo e che era lontanissima: si chiamava Guerra del Vietnam. Ora: avevo io la minima possibilità di sapere la verità, o anche solo una semi-verità, su quella guerra? Nessuna. Per me gli americani erano buoni, alti e coi denti sani. I Vietcong erano cattivi, piccoli e coi denti marci. Fine. C'era qualcosa, nel sistema di informazione in cui sono cresciuto, che poteva affrancarmi da una simile, medioevale, cecità? Nulla. Si pensò allora di apportare una correzione al sistema: nel mio Paese aprirono altri due canali che erano emanazione di altre due componenti politiche oltre a quella che governava. Cosí gli annunciatori si moltiplicarono per tre – tre divinità – e il mondo iniziò ad apparire in tre formati: la guerra in Vietnam era praticamente finita, ma se ci fosse ancora stata, nel primo avrebbero vinto gli americani, nel secondo era un grande casino e nel terzo i Vietcong avevano già vinto da anni. Abbastanza grottesco, come potete capire. C'era una sola soluzione a quel gran pasticcio: creare un sistema in cui le notizie ti arrivassero da tutte le parti, su tanti device diversi, all'interno di habitat diversi, nessuna sacralizzata, tutte da prendere con le molle, possibilmente prodotte da autorità del tutto diverse, non necessariamente dalle élite deputate a dare

notizie e pagate dai potenti del pianeta.

Bene. È esattamente quello che abbiamo fatto.

Mio figlio ha ora gli anni che avevo io quando Ho Chi Minh faceva un culo cosí agli americani senza che io lo potessi sapere: possono rigirarmela in qualsiasi modo, ma non trovo nessuna ragione al mondo per pensare che far tornare quel ragazzino a un sistema con tre telegiornali e un quotidiano (dell'uomo piú ricco della città) potrebbe essere piú educativo per lui di quello che lo attende tutti i giorni nel Game. Capisco i rischi, condivido i dubbi, rispetto ogni vigilanza critica, ma resto dell'idea che a lui il sistema conceda molte piú chance di diventare un cittadino avvertito, consapevole e maturo di quante ne abbia concesse a me, cinquant'anni fa. È alla luce di convinzioni come questa che mi sento di suggerire una certa prudenza nell'accostarsi, oggi, alla questione dei grandi monopoli. Mi spingo a pensare che ci sia il rischio di sopravvalutare il problema a causa di un riflesso ancora novecentesco, che non tiene conto dell'attuale campo da gioco: è come uscire da casa col terrore di essere travolti da un carrozza a cavalli. Ho il sospetto che sia una paura un tantino obsoleta. Lo diventa nel momento in cui il monopolio che temi si trova in ogni caso ad accadere in un mondo in cui il movimento è idolatrato, la moltiplicazione degli habitat è elevata a religione, i movimenti trasversali sono l'andatura ufficiale dei viventi e qualsiasi edificio non viene abitato se non è un sistema passante. Cerco di dirlo nel modo piú essenziale e fastidioso possibile: in un mondo in cui c'è Google, il monopolio di Google non è cosí pericoloso. In un mondo in cui c'è Facebook, che Facebook sia ovunque non è poi cosí preoccupante. In un mondo che scarica ogni minuto 400 ore di video su YouTube, il fatto che YouTube esista e sia sostanzialmente un monopolio è una cosa singolare, non tragica.

Google. Facebook. YouTube. Provate a immaginare nel '900, ai tempi del nazismo, o in Unione Sovietica: tragedie.

Ma ho una notizia: il '900 è finito.

La domanda da porsi è: l'ecosistema del Game, che ha una certa tolleranza per i monopoli, anzi in qualche modo ne ha bisogno, ha sviluppato nel frattempo degli anticorpi che gli evitino la degenerazione a campo da gioco bloccato, controllato da quattro o cinque player?

Bella domanda.

Tutto quello che so sulla risposta lo scriverò nell'ultimo capitolo di questo libro, che intitolerò, con un'espressione regalatami da due miei allievi, *Contemporary Humanities*.

C’è poi questa traccia ineludibile, chiarissima: è proprio nell’epoca del trionfo del Game che si scatena una *Seconda guerra di resistenza*. La prima, se vi ricordate, era scattata negli anni Novanta, e non aveva avuto quel gran successo, finendo per ripiegare in una sorta di clandestinità. Ma a partire dal 2015, direi, qualcosa si rimette in moto, trovando probabilmente un volano favorevole nelle vittorie della Brexit, in Inghilterra, e di Trump, in America: strani segnali che aprono gli occhi su imprevedibili deviazioni del Game. Una cosa interessante, di questa seconda resistenza, è che a combatterla non sono solamente i reduci dalla prima, ancora ostinatamente novecenteschi, ma spesso gente figlia del Game, alle volte perfino fuoriusciti dalle nuove élite, individui che l’insurrezione digitale l’avevano fatta, non odiata. Ciò che li porta alla ribellione è il fatto di registrare una sorta di degenerazione del sistema: combattono non tanto *contro* il Game, ma *in nome* del Game, dei valori per cui era stato fondato.

È un contromovimento affascinante, e cosí mi sono dato da fare per capirlo bene, e questo è il risultato: so piú o meno cos’è che non va giú a quella gente. Quello che li fa saltare in aria. Provo a sintetizzarlo in pochi punti belli chiari.

1. Nato come un campo aperto capace di redistribuire il potere, il Game è diventato preda di pochissimi player che praticamente ingoiano tutto, sovente addirittura alleandosi. Stiamo parlando di Google, Facebook, Amazon, Microsoft, Apple. Quelli lí.
2. Piú diventano ricchi, piú questi player sono in grado di comprarsi tutto, in un circolo vizioso che è destinato a farne delle potenze smisurate. La cosa piú rischiosa è che si stanno comprando tutta l’innovazione, cioè il futuro: fanno incetta di brevetti e sono gli unici che hanno le risorse finanziarie enormi che servono per investire sull’intelligenza artificiale.
3. Parte di questi profitti sono originati da un uso disinvolto e forse astutamente consapevole dei dati che noi lasciamo in rete: la violazione della privacy pare sistematica, e sembra essere il prezzo da pagare per i servizi che quei player ci mettono a disposizione gratuitamente. A quanto pare la regola è questa: quando è gratis, quello che stanno veramente vendendo sei tu.
4. Un’altra parte di questi profitti è data da un semplicissimo meccanismo: quelli non pagano le tasse. O almeno: non tutte quelle che dovrebbero.

5. C’è un traffico di idee, di notizie e di verità che è diventato un mercato vero e proprio, e che nel Game patisce il monopolio di pochi player particolari: il sospetto è che se volessero orientare le nostre convinzioni non avrebbero poi cosí tanti problemi. Probabilmente già lo fanno.
6. Qualunque fosse l’intenzione originaria, quel che poi il Game ha prodotto è un’immensa frattura tra adatti e meno adatti, ricchi e poveri, forti e deboli. Forse neanche il capitalismo classico, nella sua epoca d’oro, aveva distribuito ricchezza in modo cosí asimmetrico, ingiusto e insostenibile.
7. A furia di distribuire contenuti a prezzi irrisori, se non gratuitamente, il Game finisce per realizzare un genocidio degli autori, dei talenti, perfino delle professioni: il lavoro di un giornalista, di un musicista, di uno scrittore, diventa merce che vaga nel Game producendo profitti che però non tornano indietro all’autore, ma spariscono per strada. Chi guadagna non è chi crea, ma chi distribuisce. Fallo per un bel po’ di anni, e per trovare un creativo dovrai andare a cercarlo in capo al mondo.
8. A furia di perfezionarsi nel confezionare giochi che risolvono problemi, c’è da chiedersi se non si sia generato un vago effetto narcotico, con cui il Game tiene buoni soprattutto i piú deboli, instupidendoli quel tanto che basta per non fargli registrare la loro condizione sostanzialmente servile.

Come vedete, non si scherza. Sono obiezioni durissime. E sono tante.

A me sembra importante restare lucidi, tornare a fare gli archeologi, e annotare tre cose.

La prima è che nessuna di quelle obiezioni avrebbe potuto sensatamente insorgere negli anni ’90: sono davvero conseguenze dell’epoca del Game, sintomi di un malessere generato dagli ultimi sviluppi dell’insurrezione digitale: non sono un rigurgito della cultura novecentesca, sono un portato della cultura del Game. La seconda cosa da notare è che quelle obiezioni non mettono tanto in discussione il Game, ma ipotizzano una sua stortura, un suo sviluppo perverso che non era preventivato: come spesso succede nella fase avanzata delle rivoluzioni, l’accusa che serpeggia è quella di aver tradito gli ideali della rivoluzione. La terza cosa da notare è fondamentale e fastidiosa: la componente irrazionale, in quasi tutte le obiezioni, è piuttosto alta: si lavora sui *si dice*, sui *probabilmente*, sui *forse*. Credetemi, sono tutte

obiezioni molto credibili ma se vi mettete lí con cura, senza pregiudizi e con una vera vocazione a guardare lucidamente i fatti, vi renderete conto che le cose non sono cosí semplici o chiare. La vostra voglia di incazzarvi è molto maggiore degli argomenti che avete per farlo. Il fatto è che a partire da un certo momento è nato nei confronti del Game un bisogno di smarcarsi o di puntare i piedi che non dipende nemmeno piú tanto dai fatti: sembra essere l'inarrestabile movimento con cui una civiltà sta cercando di recuperare una forma di equilibrio dopo essersi sorpresa troppo sporta verso il futuro. È come se quegli umani avessero bisogno di trovare la falla del sistema, per potergli imporre un passo piú lento, per poterlo fermare ad aspettarli. Dirò di piú: sembrano avere un bisogno spasmodico di trovare un cattivo, in questa storia, forse per togliersi il dubbio latente di esserlo tutti. L'astio che provano per i grandi player sembra aver ridotto a zero la possibilità di ricordarsi che abitano volentieri in un mondo che loro hanno contribuito ad allestire: gente che regolarmente usa Google odia Google, gente che non può fare a meno di WhatsApp vede in Zuckerberg il demonio, gente che ha l'iPhone pensa che l'iPhone instupidisca la gente. Il giornale on line che sono solito leggere fustiga i grandi player quasi regolarmente e poi mi sforna, guarda caso, e dopo la terza notizia, la pubblicità di un rarissimo aspirapolvere su cui mi sono informato quindici giorni prima in un motore di ricerca. Gente avveduta reputa una calamità il fatto che se hai simpatie neonaziste YouTube ti metta nella colonnina di destra dei materiali atti a moltiplicare questa tua singolare attitudine: cosa dovrebbe fare, mettere discorsi di Martin Luther King? Se mettesse a noi dei deliranti monologhi sulla supremazia della razza bianca lo troveremmo un segno di civiltà e di meritoria obiettività di YouTube? Il fatto che la Rete bene o male ti faccia arrivare solo le notizie che vuoi leggere, e che ti rafforzano nelle tue convinzioni, è un cosa che può davvero temere gente che ha conosciuto le parrocchie, le sezioni di partito, il Rotary, il telegiornale di quando non c'era la Rete e i giornali degli anni '60? Dico tutto questo – vi prego di capire – non per negare che quelle otto obiezioni siano legittime e perfino fondate, ma per spiegarvi che l'adesione a quelle obiezioni è spesso cieca, sproporzionata, istintiva, irrazionale, e quindi tremendamente reale, fisica, animale. È un sintomo importante: svela che nell'epoca avanzata del Game si sono andate formando, simultaneamente, una dipendenza quasi patologica ai tool del Game e un rifiuto urgente, quasi fisico, della filosofia del Game. Una sorta di schizofrenia controllata. Il Game c'è, funziona, ma a

giocarlo è gente che inizia ad odiarlo. Tecnicamente allineata, e mentalmente dissidente.

Mentre tutto ciò accade – devo aggiungere, per complicare le cose – un'altra forza scuote il tessuto del Game: non è un movimento di resistenza, è un altro fenomeno: assomiglia piuttosto a un ammutinamento. È il massiccio organizzarsi di quelli che dal Game sono stati cacciati ai margini, o sconfitti, o non riconosciuti, o illusi, o sfruttati. Niente a che vedere con le élite del Game che si ribellano per il tradimento agli ideali delle origini. Qui si tratta delle retrovie del Game: la novità è che si sono fermate, hanno puntato i piedi. Lo hanno fatto in un modo singolare, e se adesso cerco di descriverlo non mi viene in mente niente di piú adatto che Trump, e quello che lui rappresenta. Fateci caso, c'è nel suo modo di muoversi, di nuovo, una sorta di schizofrenia: da una parte twitta con i leader del mondo invece che rifarsi al galateo politico novecentesco; c'è persino la possibilità che abbia goduto dell'aiuto, magari non richiesto, di hacker, cioè di guerriglieri del Game. Ma simultaneamente tira su dazi commerciali e sogna di costruire muri al confine col Messico. Che razza di modo di muoversi è? Difficile capirlo, ma è molto facile capire che è un movimento che in questi anni compiono in moltissimi. Lo hanno eletto presidente degli Stati Uniti, quell'uomo. Il suo modo di stare nel Game incarna quello di un sacco di gente. Ammutinati, verrebbe da dire. Usano la nave, ma cambiano la rotta e tornano indietro. Usano il Game, ma lo convertono a ideali per cui non era nato. Scollano la rivoluzione mentale da quella tecnologica. Entrano nella sala giochi, prendono quello che gli interessa e poi danno fuoco a tutto.

Abbastanza inquietante.

Cosí, lo scenario che possiamo dedurre dallo studio di quelle rovine archeologiche – quelle del Game nell'epoca del suo trionfo – è lo scenario di un conflitto durissimo, in cui il Game, preso a tenaglia tra resistenti e ammutinati, ha tutta l'aria di essere un regime a un passo dal crollo.

Ma lo è, veramente?

Questa è una cosa che mi affascina molto: perché la risposta è no, non lo è. Il Game trema, è attraversato da sommosse di tutti i tipi, partorisce paradossi che non sappiamo come gestire, ma adesso chiedetevi se veramente c'è, nel mondo, una sensata, consapevole e intelligente volontà di mandare tutto all'aria e di uscire dal Game.

Nessuna.

La marea di tool aumenta, la capacità nell'usarli si moltiplica, la vigilanza contro i loro rischi si alza, le tecniche per ammortizzare certi loro effetti collaterali si raffinano: non si muoverebbe cosí un civiltà che volesse dare il giro al tavolo. Si muove cosí un civiltà che ha deciso di andare diritto e non mollare.

E allora cos'è quel travaglio, cosa cova la pancia del Game, perché questo suo contorcersi doloroso, a che scopo questo suo spaccare in due la coscienza della gente?

Che nome dare a tutto questo, sulle nostre mappe?

MAPPA MUNDI 3

Dunque continuarono per la loro strada e, terminato l'esodo dal '900, si fermarono in una sorta di terra promessa, là dove il Game diventò qualcosa di piú di una tecnica, di un'ipotesi, di un trucco per gente smart: divenne una civiltà, una patria per tutti.

Alcuni anni passarono in aggiustamenti apparentemente minori, ma non privi di conseguenze significative. La postura uomo-tastiera-schermo si arrotondò ulteriormente, tramutandosi in una sorta di POSTURA ZERO in cui i device finivano per diventare quasi protesi organiche del corpo umano. Quando iniziarono a moltiplicarsi vertiginosamente le App e si affermò la spiritosa idea di trasferire dati su nuvole quasi fiabesche, finí per sciogliersi definitivamente qualsiasi confine pesante tra mondo e oltremondo. Ormai la tecnologia permetteva di andare e tornare da uno all'altro a un tale ritmo che davvero la realtà divenne un sistema a due forze motrici, come l'insurrezione aveva immaginato ai suoi albori. L'idea di una vita *vera*, distinta da quella artificiale contenuta nei device, si sciolse nella comune percezione di un unico grande tavolo da gioco, aperto e accessibile a tutti.

Il miglior modo di rendere produttivo questo scenario, si rivelò essere una particolare capacità di solcarlo in velocità, raccogliendo il senso delle cose che tendeva a risalire in superficie e generando traiettorie che sapevano diventare figure: concetti, idee, opere, prodotti. Era un gesto inedito, si chiamava post-esperienza, ed era, si scoprí, un esercizio difficile. Per questo, sordamente ma inesorabilmente, si formò una sorta di élite completamente

nuova, che c’entrava poco con quella novecentesca, non ne replicava affatto le abilità, ma si imponeva per un talento tutto suo: era gente che eseguiva quell’esercizio a meraviglia, gente che si muoveva da dio nel regno della post-esperienza. Forse il Game era stato immaginato come un mondo privo di élite, ma non andò cosí: abbastanza rapidamente, si formò un gruppo di particolarmente adatti che iniziò a fissare modelli, accatastare ricchezze, imporre gusti e stabilire regole. Dai reperti archeologici che abbiamo potuto studiare è difficile capire a che livello di dominio possa arrivare una casta del genere. Ma è là, si sta solidificando, ed è facile riconoscerla nelle nervature della terra del Game. Testimonia di un effetto imprevisto, forse indesiderato, certo non perseguito.

Non è l’unico, peraltro. Le rovine che abbiamo studiato sono piene di fossili in cui si legge tutta una serie di scomodi effetti collaterali che il Game non aveva immaginato. Il piú evidente è che il pio desiderio di mettere un computer sulla scrivania di tutti gli umani, spingendo interi blocchi di periferia sociale a defluire verso il centro del Game e travolgendo antiche barriere di censo e di cultura, ha ottenuto l’elettrizzante risultato di restituire diritti e dignità a un sacco di gente, ma anche il dubbio privilegio di scoprire che non sempre lo scheletro del Game era in grado di reggere quella sorta di sovrappiú muscolare. Cosí, ad esempio, la diffusione di una sorta di umanità aumentata, resa disponibile dalla diffusione di device dal prezzo ragionevole, ha portato in effetti a seminare capillarmente nel tessuto sociale una rinnovata consapevolezza di sé, col singolare risultato, però, di produrre un vero e proprio individualismo di massa: un fenomeno che già nel suo nome tradisce l’accadere di un paradosso non facilissimo da governare. In ogni caso incarna un’onda d’urto che il Game non si aspettava, o non immaginava cosí, o non aveva ancora gli strumenti per affrontare.

In modo analogo, una strapotenza di calcolo, generata per sfamare device sempre piú esigenti, ha portato a diffusione la vaga impressione che il Tutto sia una quantità abituale, e in un certo senso l’unica merce che valga la pena comprare e che sia profittevole vendere. Ne è derivata, come abbiamo visto, la crescita di giganteschi monopoli, o di giochi a un solo giocatore (solitari), o di business monoposto, vagamente inquietanti. Il fatto che non crescano in un pianeta piombato come quello novecentesco rende precipitoso l’interpretarli come un pericolo mortale: ma che il loro convivere sulle scivolose piste da ballo del Game rappresenti uno scenario senza rischi è

un’ipotesi ancora tutta da dimostrare.

Alla fine, volendo essere fedeli a quello che l’osservazione delle rovine archeologiche rivela, bisogna arrendersi a un’evidenza abbastanza sorprendente: proprio nell’età del suo trionfo, il Game inizia a mostrare crepe, dissesti, crolli sotterranei. Con una certa chiarezza lo vediamo addirittura, da un certo punto in poi, sotto assedio per la contemporanea aggressione di tre forze che in teoria avrebbero poco a che fare una con l’altra. I reduci del ’900, non ancora rassegnati, i puristi del Game, che rivendicano la vocazione libertaria delle origini, e gli esclusi dal Game, i riottosi, i tagliati fuori, quelli che non hanno vinto mai. La cosa curiosa, che non mancheremo di annotare sulla mappa, è che tutte e tre queste forze, novecenteschi compresi, attaccano il Game dall’interno, armati di tool digitali, e perfino dipendenti da loro. Non sembra nemmeno sfiorarli l’idea di tornare a una civiltà predigitale. In almeno due casi (i novecenteschi e i giocatori non vincenti) quello che vogliono, si direbbe, è addirittura portarsi via i tool e abbandonare il Game. Approfittare della rivoluzione tecnologica, ma disinnescarne le conseguenze mentali e sociali. Una quadratura del cerchio, probabilmente.

Sornione, il Game lascia fare, forse consapevole delle proprie crepe, ma sicuro che siano dettagli destinati a essere travolti dall’inesorabile progredire del suo modello. A stento si ricorda ormai di essere nato per distruggere un passato che era stato rovinoso. Da tempo si propone come una civiltà che ha in sé le sue ragioni, e dentro di sé i propri obiettivi. Per molti degli umani non è il nemico, è il mondo che sono orgogliosi di avere costruito. Per quanto gli oppositori siano rumorosi, piú decisiva sembra essere la sorda determinazione con cui milioni di umani escono ogni giorno di casa per costruire la loro piccola parte di Game, nella convinzione che sia la loro patria. Già covano il prossimo passaggio, senza nasconderlo: l’intelligenza artificiale farà scivolare in pochi anni la seconda guerra di resistenza a sommossa obsoleta: ben altri saranno i temi che si discuteranno, e ben piú radicali gli scenari per i quali ci si batterà. Abbiamo imparato per altro che nulla di tutto quello che accadrà, accadrà per caso, ma tutto perché era stato già seminato, anni prima, nei campi del Game. Qualsiasi cosa nascerà dall’intelligenza artificiale, gli umani hanno iniziato a costruirla anni fa, quando hanno accettato il patto con le macchine, scelto la postura zero, digitalizzato il mondo per poterlo fare elaborare da immense potenze di

calcolo, prediletto i tool alle teorie, lasciato agli ingegneri il timone della loro liberazione, salpato per i mari dell'oltremondo, accolto la promessa di un'umanità aumentata, ripudiato le élite che gli avevano insegnato a morire, accettato il rischio del campo aperto, scelto la pace, e dimenticato l'infinito. Hanno seminato, stanno raccogliendo, ancora raccoglieranno. Nella ricompensa di frutti che spesso non hanno mai visto prima, mitigano l'insidia della nostalgia e l'eterno ritorno della paura.

Ecco. Molte pagine fa ho iniziato a collezionare le orme di quegli umani, nell'idea che mi sarebbe riuscito di ricostruire il loro cammino, e misurare la loro distanza dalla felicità e dalla paura. Pensavo a delle mappe, ed eccomi qui, ora, a sfogliarle, guardarle, toccarle. Rileggo i nomi, ripercorro con lo sguardo certi bordi, la linea bella di certi confini. Conto gli spazi bianchi da cui non è giunta notizia alcuna. Ritocco certe quote, aggiungo dettagli. Come ogni cartografo, so di aver fatto con tutta l'esattezza possibile un lavoro necessariamente inesatto. Perché ovviamente il mondo non è tutto lí: se disegni continenti non puoi rendere conto dei colori di un fiore o di ciò che la gente ha nel cuore davanti a un tramonto. Ogni mappa è una lettura possibile del reale, una delle tante. Quella a cui ho lavorato registra praticamente una cosa sola, nell'andare recente degli umani: la loro svolta digitale. Ma volendo capirli veramente, quegli umani, potrebbe essere altrettanto utile fare la storia dei farmaci, o degli sport, o del modo di mangiare. Perfino io, che ho dedicato un numero sorprendente di ore a cercare di capire l'importanza del Web nelle nostre vite, so che non meno importante sarebbe stato studiare il Prozac, o Slow Food, o la teologia di Papa Wojtyła, i Simpson, Pulp Fiction, l'Erasmus, l'avvento delle sneakers, la sparizione del tinello, l'avvento del sushi, Amnesty, MTV, Dubai, il Bitcoin, il riscaldamento del pianeta e la carriera di Madonna. Perfino l'eliminazione del retropassaggio al portiere nel calcio (1992) dice qualcosa di noi. Evidentemente bisognerebbe essere capaci di studiare tutto, di fare tutte le mappe, e poi di sovrapporle, e alle fine godersi i risultati. Direi che è una tipica acrobazia da post-esperienza, da élite del Game. Sapranno compierlo, forse, persone che oggi vanno alle medie e passano i pomeriggi a giocare a *Far Cry*. Nutro grandi speranze in loro.

In ogni caso, un certo lavoro l'abbiamo fatto. Se tornate ai primi due capitoli e li rileggete vi sembreranno quasi preistorici [be', non fatelo

veramente, che palle, fidatevi di me]. Perché da lí molta strada abbiamo fatto, e per quanti errori possiamo aver collezionato, un sentiero è diventato visibile, una coerenza si è ricomposta sotto i nostri occhi, una genealogia è salita in superficie, e il profilo di una civiltà si è mostrato uscendo dalla penombra. È già molto, credetemi. Forse mi sopravvaluto, ma oggi se mio figlio mi chiedesse dove stiamo andando, lo so. Da dove veniamo, lo so. Perché facciamo tutto questo, lo so. Duecento pagine fa dovevo chiederlo io a lui, se vi ricordate.

Quindi bene. Fatto.

Potrei fermarmi qui, potete fermarvi qui. Tuttavia, è vero, come potete facilmente verificare, c'è ancora un pezzo di libro, a seguire. Non è che lo dovete proprio leggere. Ma io dovevo scriverlo: è una faccenda fra me e me, una specie di sfida con me stesso. Il fatto è che sei hai disegnato delle mappe poi la voglia di usarle e andare a navigare un po' ti viene. Io, in particolare, custodivo il desiderio di usarle per navigare in due regioni che mi affascinano molto: quella della verità, e quella delle opere d'arte. È che si dicono un sacco di sciocchezze, oggi, a proposito di quelle regioni, e la cosa mi dà un fastidio tremendo. Insomma mi andava di provare a mettere un po' d'ordine, approfittando delle mappe che nel frattempo avevo disegnato. Come progetto vi potrà sembrare vagamente presuntuoso, se non arrogante. Sí, in effetti lo è.

E poi c'è un ultimo capitolo, che si intitola *Contemporary Humanities*. Devo aver già detto che è un'espressione non mia, viene fuori da ore spese con gente della Scuola Holden per capire bene cosa insegniamo, cosa vogliamo insegnare, cosa riusciamo *veramente* a insegnare. Non ne venivamo fuori, fino a quando un paio di noi, ovviamente piú giovani di me, se ne sono usciti con quel *Contemporary Humanities*. Quando l'ho sentito, ho capito che non diceva semplicemente cosa insegniamo alla Holden, ma era un'espressione che c'entrava col Game, e anzi nominava con insolita precisione una zona del Game, strategicamente centrale e attualmente semideserta. Ho scoperto, solo in quel momento, come si chiamava il quartiere in cui vivo io.

Per cui, quell'espressione ve la trovate come titolo dell'ultimo capitolo. È il capitolo in cui dico cosa penso di tutto questo, del Game, dell'insurrezione digitale, di Steve Jobs, di Zuckerberg, e perfino dei colori di fondo scelti da WhatsApp. Come avrete notato è una cosa che, per tutto il libro, ho cercato di non fare. Dare un giudizio. Non è che sono timido, o vile, non è questo. È che

quando studio una cosa mi confonde perdere troppo tempo a capire se mi piace o no, a dare un giudizio di valore. Se voglio studiare le armonie di Debussy non mi aiuta un granché chiedermi se mi piace la sua musica. E se cerco di capire i miei figli, sono sicuro di prendere meno cantonate se riesco a dimenticarmi come stupidamente li adoro. È una metodologia. Mi aiuta. Mi fido di lei. Quindi, per strada, mentre parlavo del Web o di Facebook, ho cercato di limitare al minimo le sventagliate di entusiasmo o le lamate di disprezzo. Insomma, mi importava capire, non giudicare. Non era quello il momento di farlo.

Ma alla fine, perché no. Mi piacerà scrivere cosa ne penso. Prendeteli come dei titoli di coda, se ci arrivate. Lo sono, in qualche modo.

Ah, dimenticavo. I 5 Stelle hanno finito per mettere su un governo alleandosi con la Lega, il partito populista e xenofobo di cui vi dicevo. No, lo dico perché l'avevo promesso. Amen.

Username
Password

Play

- Maps

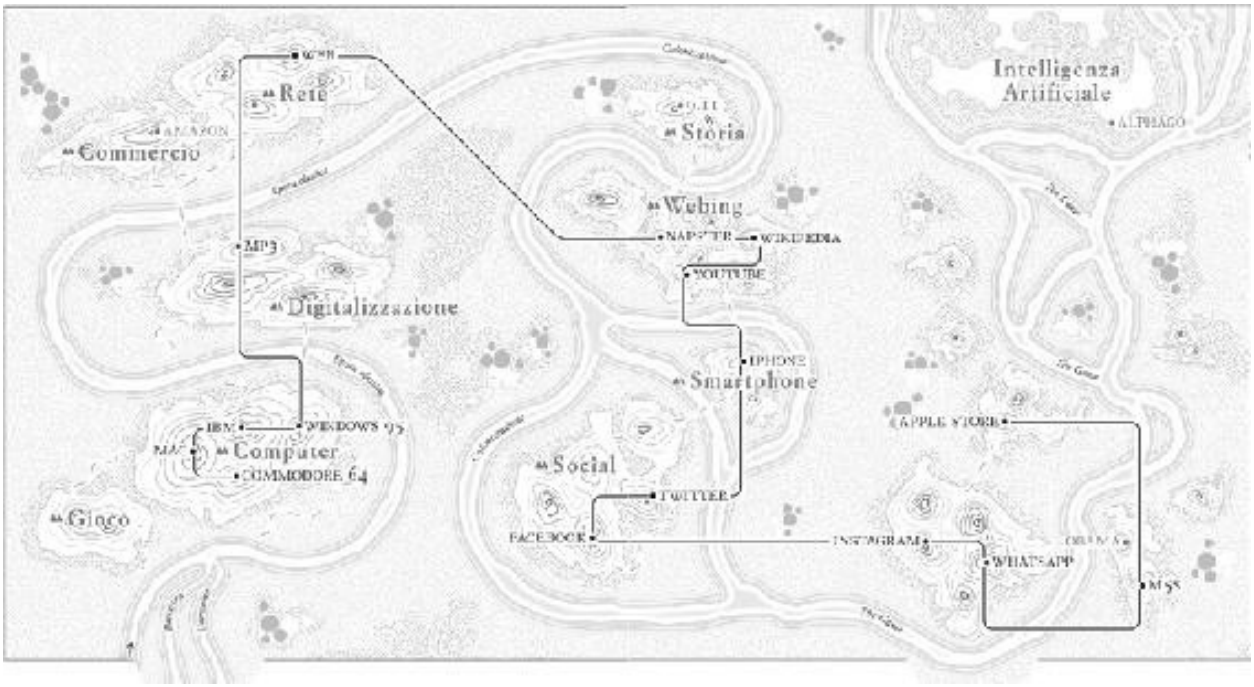
1. The Game
2. Individualismo di massa
3. Postura Zero
4. Tramonto delle élite
5. Smaterializzazione
6. Post-esperienza
7. Riscoperta del tutto

Level Up

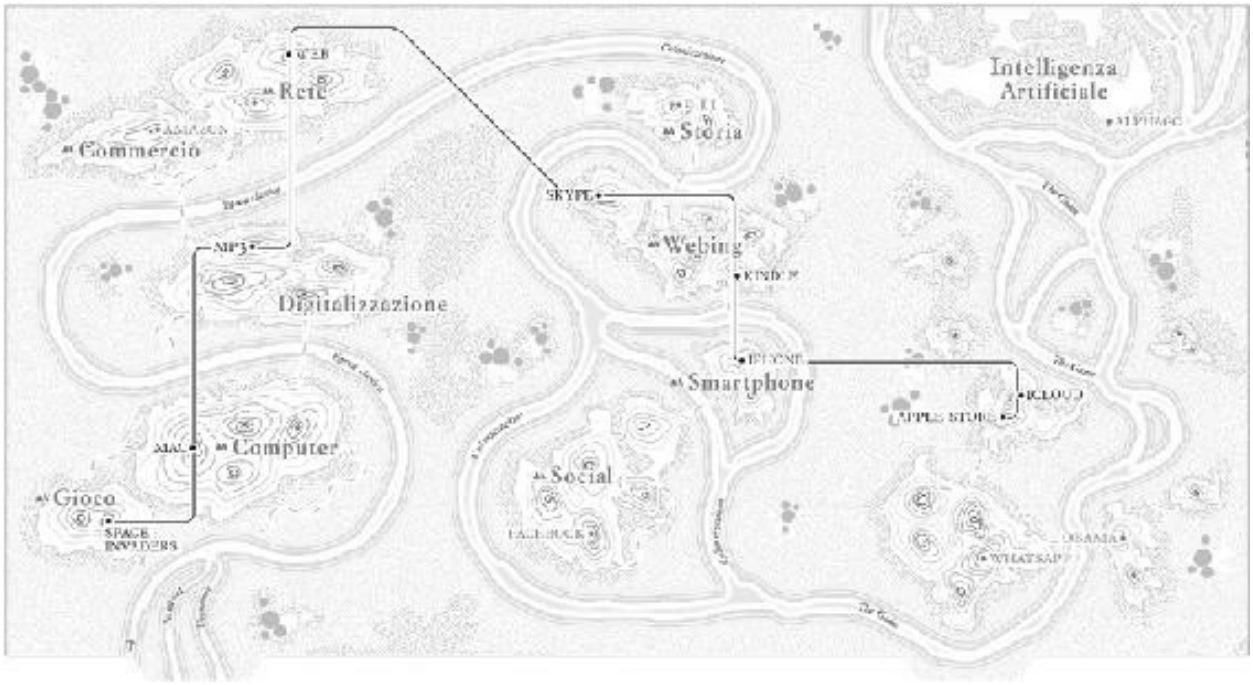
The Game

Rete
Commercio
Storia
Intelligenza Artificiale
Webing
Digitalizzazione
Smartphone
Computer
Social
Gioco

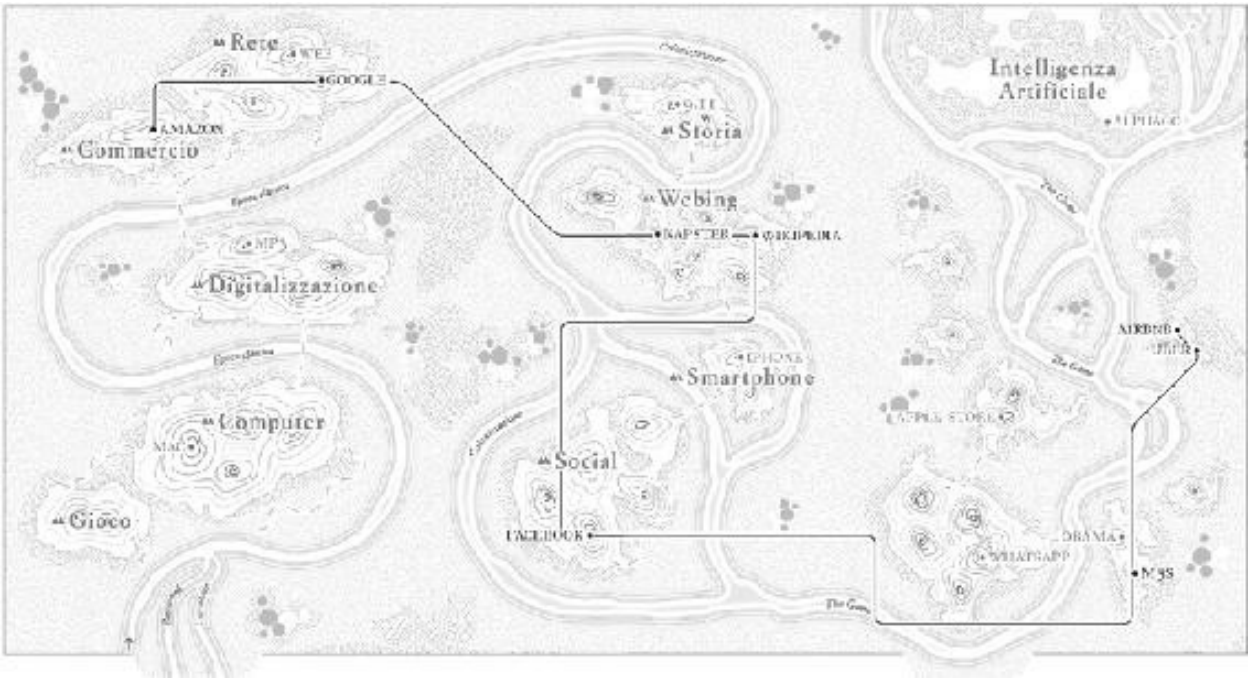
Individualismo di massa



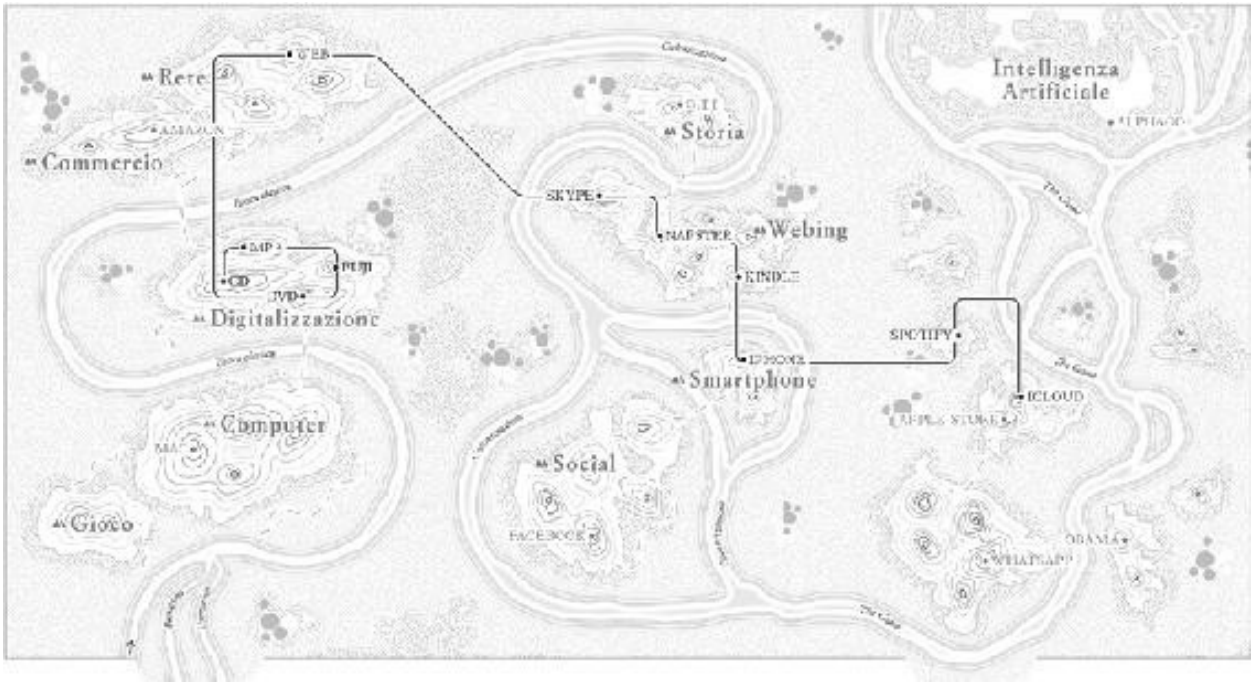
Postura Zero



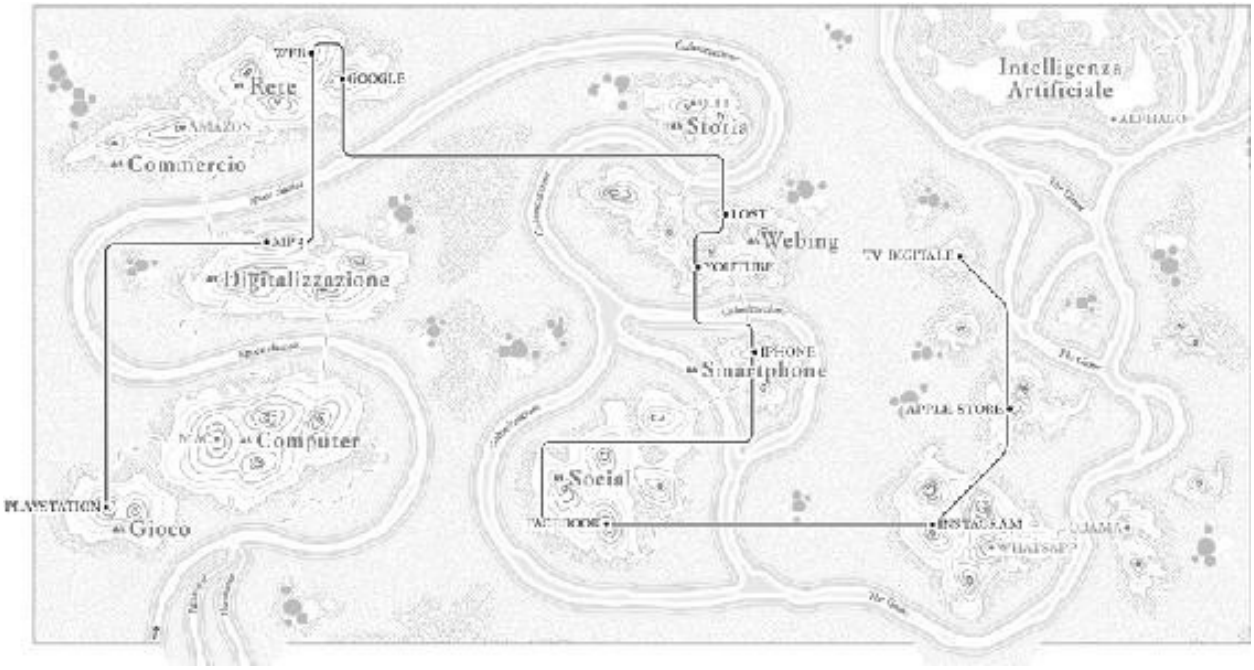
Tramonto delle élite



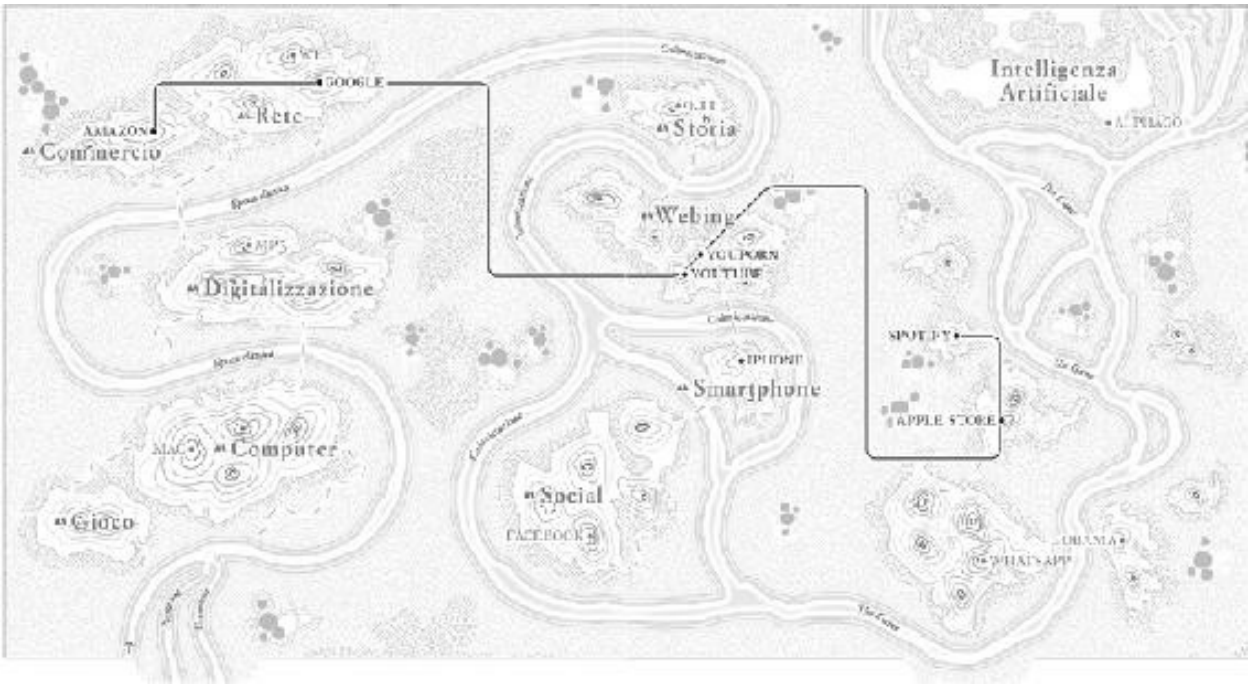
Smaterializzazione



Post-esperienza



Riscoperta del tutto



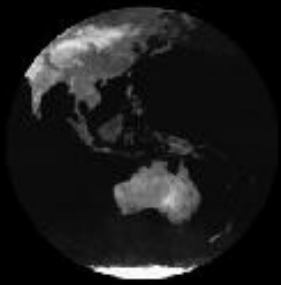
Username
Password

Play

Maps

- Level Up

1. Stelle comete
   Quel che resta della verità
2. Altri oltremondo
   Quel che resta dell’arte
3. Contemporary Humanities
   Quel che resta da fare



Stelle comete
Quel che resta della verità

Nel campo aperto del Game, molte cose sembrano diventate imprendibili, e una è la verità.

Oddio, *la verità*: diciamo un profilo certo delle cose, una versione verificabile dei fatti, una definizione attendibile di quel che accade. Sarebbe già qualcosa poter contare su questa forma, minore, di verità.

Ma non è cosí. Nel Game qualcosa sembra rendere la verità dei fatti ancora piú sfuggente di quanto sia stata in passato. D'altronde se scegli un tavolo da gioco in cui la prima regola è il movimento non sarà poi cosí facile poter disporre dei fatti in quello stato di fermezza che sembra necessario a fissarli in una definizione certa. Se accetti di aprire il gioco a un gran numero di player, il ritratto quotidiano del mondo sarà la composizione di cosí tanti angoli di visuale che la nettezza dell'immagine, alla fine, ne risentirà pesantemente. Se vai per il mondo con l'andatura lampo della post-esperienza, ci metterai poco a capire che, per te, la verità è una sequenza di fotogrammi in cui qualsiasi fotogramma, preso di per sé, non è né vero né falso.

Provo a dirlo in termini piú semplici possibili: il Game è troppo instabile, dinamico e aperto per essere un habitat gradito a un animale sedentario, lento e solenne come la verità.

Forse un esempio può aiutare. Ne scelgo uno che mi fa abbastanza ridere e che non scomoda cose troppo importanti. Un piccolo fatterello accaduto qualche anno fa, in piena epoca del Game.

> Era l'inizio del 2014 e una rivista francese svelò, con tanto di fotografie, che il presidente François Hollande aveva un'amante, giovane e carina. Al tempo, la compagna ufficiale di Hollande era Valérie Trierweiler, una giornalista: non la prese affatto bene. Troncò bruscamente la relazione col presidente e poi si mise a scrivere. Un libro. Un libro per vendicarsi,

intendo dire. Un impietoso, feroce e dettagliato resoconto di cosa poteva essere la vita quotidiana con François Hollande. La pubblicazione del libro fu annunciata per il 4 settembre dello stesso anno. Trattandosi di una storia che aveva intrattenuto per mesi la curiosità di qualsiasi cittadino francese, l'attesa era altissima. Alcune anticipazioni avevano fatto capire che Trierweiler c'era andata giú dura. Il titolo era sarcastico, e recitava: *Merci pour ce moment*, «Grazie per questo momento». Tutti sapevano che sarebbe stato un libro spazzatura.

Alla fine, il famoso 4 settembre arrivò, e proprio quel giorno il gestore di una bella libreria indipendente di Lorient (Bretagna), attaccò in vetrina un cartello con su scritto: «Non abbiamo il libro di Trierweiler…» Aggiunse una sorta di emoticon, una faccina sorridente. Attraverso le carsiche correnti dei social, il cartello divenne virale, e in pochissimo tempo nelle vetrine di altre librerie indipendenti francesi apparvero cartelli tipo questo: «Non abbiamo il libro di Trierweiler. In compenso abbiamo Balzac, Maupassant, Proust…» Oppure questo: «Siamo librai, abbiamo 11 mila libri, e non ci piace essere la spazzatura di Trierweiler e Hollande». Ci crediate o no, in pochissime ore un massiccio movimento di opinione si addensò intorno a quel rifiuto di vendere quel libro. L'ironica parola d'ordine che lo univa era: *No grazie per questo momento*. Tempo qualche ora e arrivarono le prime attestazioni di solidarietà dall'estero. Il Game è velocissimo, in questo genere di cose.

Per capire bene la faccenda bisogna ricordarsi che le librerie indipendenti stavano ormai da anni combattendo una durissima battaglia contro Amazon, la grande distribuzione, e le catene dei megastore: messe nell'angolo, chiudevano una dopo l'altra, vittime in qualche modo del Game. Con loro sembrava morire una certa idea di libreria, una certa cultura del libro, una certa civiltà. Questo spiega come mai una battaglia in fondo cosí periferica come quella contro un inelegante libro di gossip potesse assumere al tempo quella incredibile rilevanza simbolica. Insomma, erano incazzati neri, e come spesso succede bastò un piccolo incidente per far scoppiare la rivoluzione.

Mentre tutto questo accadeva, il quotidiano locale della Bretagna («Ouest-France») fece quello che un quotidiano locale della Bretagna doveva fare: mandò un giornalista a intervistare il libraio di Lorient. L'uomo che aveva scatenato la sommossa. Immagino che avessero in mente di farne un personaggio, se non addirittura un eroe. Si chiamava Damjan Petrovic. L'inviato gli chiese come gli era venuta in testa l'idea di attaccare quel cartello. Ed ecco lui cosa rispose:

«Il fatto è che il libro di Trierweiler non mi era ancora arrivato. Era tutta la mattina che entrava gente a chiederlo, e cosí a un certo punto mi sono

stufato di rispondere e ho messo quel cartello in vetrina».

Posso immaginare la faccia del giornalista. In un estremo e commovente tentativo di recuperare la storia per cui era stato mandato lí, chiese a Petrovic se lui il libro di Trierweiler l'avrebbe venduto, il giorno che gli fosse arrivato.

«Certo, perché no?», rispose serafico Petrovic.

Mentre questo accadeva, e perfino nei giorni successivi alla pubblicazione di questa intervista, il movimento *No grazie per questo momento* continuò a crescere rigoglioso, restituendo a molti librai la fierezza di un'identità e probabilmente la forza di tenere duro. Per un lungo attimo, tutti si sentirono gli eroi che in effetti, per molti versi, erano. Il fatto che tutto fosse nato da un equivoco apparve ai piú uno spiritoso dettaglio.

Dato che il Game conserva memoria di tutto, adesso siamo in grado di sapere in che istante preciso quello spiritoso dettaglio si mise in moto. È una foto postata su Twitter quel 4 settembre. C'è la foto del famoso cartello. E poi c'è un commento di cinque parole. *Un vrai libraire à Lorient*. «Un vero libraio a Lorient». Il tweet è di una persona qualunque, uno che passava da lí.

Ciò che questo grazioso aneddoto insegna è che il Game è, di per sé, un terreno scivoloso su cui i fatti pattinano alla grande, non sempre prendendo direzioni prevedibili. Non c'è neppure bisogno che intervenga la mano di qualche player potente a deviare la verità, o addirittura a inventarsela: i fatti possono anche partire da soli, spinti da correnti sotterranee o minuscoli impulsi anonimi, e da lí in poi è difficile prevedere le loro traiettorie e quasi impossibile modificarle. Alla fine, l'idea che uno si fa è che il Game sia costruito con uno strano materiale *a bassa densità* che rende facile e veloce il formarsi di verità e il loro movimento. In passato, per allestire una verità o anche solo spostarne qualche parte, era necessaria per cosí dire una forza muscolare o una secolare perizia: era infatti uno sport per lo piú riservato a un club di player speciali. Nel Game, invece, proprio a causa di quella bassa densità, spostare la verità sembra essere alla portata di chiunque, e produrla un giochetto da ragazzi.

La cosa ci sta mettendo – com'è noto – in difficoltà.

Da un po' di tempo, tanto per avere l'illusione di gestire la faccenda, usiamo una categoria che ci dà grande soddisfazione: la post-verità. La frase da dire è: *ormai viviamo nell'epoca della post-verità*. Traduco. Ci siamo convinti che il Game abbia originato un mondo in cui la verità dei fatti non

sia poi cosí decisiva per formarsi delle opinioni o prendere delle decisioni: apparentemente, siamo andati oltre, abbiamo sorpassato i fatti, ci muoviamo sulla base di improvvisate convinzioni fondate sul nulla, se non su notizie palesemente false. La forza di penetrazione di simili convinzioni è data dal fatto che si presentano molto semplici ed elementari, compatte come quelle che Cartesio chiamava «idee chiare e distinte». Molte volte la loro forza è data anche da una confezione impeccabile e astutissima. In particolare – si dice – fioriscono là dove si è radicato il risentimento per le élite, per gli esperti, per quelli del club in cui in tempi passati *si costruiva* la verità. Non dar peso alla verità dei fatti finisce per essere un modo di metterli fuori gioco: probabilmente è la coda di una ribellione partita molto tempo prima.

Ora, la domanda da farsi sarebbe: è una teoria valida? Questa della post-verità, dico, è una teoria utile a capire le cose?

Dopo aver studiato per pagine e pagine il Game, una cosa possiamo dirla con tranquillità: è una teoria troppo elementare per spiegare quello che sta succedendo. Il Game non è cosí semplice né infantile. Nel Game non ci sono quelli intelligenti che hanno rispetto dei fatti e i cattivi che sono capaci solo di ragionamenti gastrointestinali. L'idea che una parte dell'umanità sia decollata grazie alla rivoluzione digitale verso un irrazionalismo ignorante e oscurantista, facilmente manovrabile, è inadatta a spiegare che cosa è successo alla verità, ai fatti, e alla nostra elaborazione di essi: provate a fare del sushi con un'accetta e avrete maggiore successo. Per spiegarmi bene, devo fare un passo indietro e ripartire da due storie che sicuramente conoscete.

> Come si sa, il 5 febbraio 2003 (in piena epoca della colonizzazione del Game) Colin Powell, allora segretario di Stato americano, esibí davanti alle Nazioni Unite le prove che in Iraq il regime di Saddam possedeva e stava sviluppando armi di distruzione di massa. Fece anche un bel numero teatrale, con una fialetta di antrace: fu molto convincente. Un mese e mezzo dopo, gli Usa, forti delle prove che inchiodavano Saddam, invadevano l'Iraq: iniziava una guerra che avrebbe avuto incalcolabili conseguenze nello scenario geopolitico del Medio Oriente: per essere piú chiari, avrebbe avuto immani conseguenze sulla vita e la morte di moltissimi umani. Purtroppo oggi sappiamo con certezza che le prove esibite quel giorno da Colin Powell erano false, e lo erano in modo piuttosto ridicolo. Soli due anni dopo quella bella recita all'Onu, lo stesso Colin Powell ammise che

quel discorso sarebbe rimasto come una macchia sulla sua carriera politica. Sostenne che lui era in buona fede, e accusò la Cia di aver costruito deliberatamente quella bufala. Quelli della Cia lo presero come un complimento.

Se vogliamo passare ad argomenti piú frivoli, un ciclista di nome Lance Armstrong vinse, tra il 1999 e il 2005, sette edizioni del Tour de France, impresa mai riuscita a nessuno nella storia del ciclismo. In precedenza Armstrong era stato colpito da un cancro, e il fatto che dopo averlo sconfitto fosse tornato alle corse diventando il piú grande ciclista di tutti i tempi rappresentò per molti anni una favola irresistibile: insegnava una forza e una fede nella vita che sicuramente aiutarono innumerevoli umani a svegliarsi al mattino, qualunque fosse la generosità della loro sorte. Va aggiunto che Armstrong stesso si impegnò a fondo per diventare testimonial della lotta contro il cancro, e in un certo senso, in termini piú generali, un eroe che aveva schiacciato, a nome di tutti, il male e la paura del male. Malauguratamente oggi sappiamo con certezza che Armstrong vinse i suoi sette Tour perché si dopava, si dopava da matti, e lo faceva con determinata e abilissima ostinazione. Naturalmente in quegli anni gli accadde innumerevoli volte di negare, pur conoscendo la verità, qualsiasi accusa. Con una faccia di bronzo che desta perfino ammirazione, non smise un attimo di portare avanti la sua carriera di eroe. Confessò poi tutto, quando le prove divennero schiaccianti, nel salotto televisivo di Oprah Winfrey.

La cosa interessante è che di fronte a due enormità come quelle appena ricordate NON CI È VENUTO IN MENTE DI PARLARE DI POST-VERITÀ. L'espressione esisteva, qualcuno l'aveva già coniata, ma evidentemente ai piú non era sembrata utile per capire le cose. Era lí, a disposizione, ma non sapevamo cosa farcene. Quelle di Bush e di Armstrong le chiamavamo menzogne, e non c'erano sembrate poi cosí differenti da ciò che succedeva da secoli. Quindi l'espressione post-verità se n'è rimasta in qualche piega nascosta del linguaggio collettivo. Lí ha sonnecchiato fino a quando, anni dopo, è letteralmente esplosa, spinta in superficie da due eventi curiosi: la Brexit e l'elezione di Trump. In entrambi i casi, l'opinione pubblica piú allineata alla narrazione dominante, e l'élite che aveva forgiato quella narrazione e grazie ad essa governava, divennero improvvisamente sensibili alla quantità di palle che giravano intorno a quelle due consultazioni politiche e alla difficoltà enorme che avevano incontrato a riportare l'attenzione della gente sui fatti, o almeno SU QUELLI CHE LORO RITENEVANO ESSERE FATTI:

non riuscivano a credere che la gente avesse votato in quel modo ed erano cosí convinti di aver ragione che molto velocemente annunciarono l'avvento di un mondo in cui i fatti contavano ormai poco e le leggende stavano prendendo il sopravvento. Stranamente, non li sfiorò nemmeno l'idea che la cosa si potesse anche vedere alla rovescia: per un sostenitore della Brexit, ad esempio, I FATTI probabilmente erano la vita di merda che si trovava a fare, e un'irrazionale scelta di pancia il fidarsi di un'entità lontana e illeggibile come l'Europa. Ma no, i piú non ebbero modo di vederla in questo modo: risultò piú efficace predicare l'avvento di un passaggio epocale, la fine di una certa civiltà. «Adesso che viviamo nell'epoca della post-verità…»

Riassumo: quando credevamo alle menzogne di Bush e Armstrong era tutto piú o meno regolare; quando qualcuno ha iniziato a dire che Obama era nato in Kenya e non negli Usa, siamo scivolati nell'era del disprezzo dei fatti e delle scelte fatte con la pancia.

A essere brutali, la si potrebbe dire cosí: POST-VERITÀ è il nome che noi élite diamo alle menzogne quando a raccontarle non siamo noi ma gli altri. In altri tempi le chiamavamo ERESIE.

Ma non c'è bisogno di esserlo, cosí brutali, e quindi ripiego su un'enunciazione piú pacata: chiaramente la teoria della post-verità è il prodotto di un'élite intellettuale impaurita, conscia di non controllare piú la quotidiana produzione di verità. Rivela una lucida intelligenza là dove registra un certo brusco scollamento tra desiderio di verità e conoscenza dei fatti: ma poi lo attribuisce alla deriva irrazionalista generata dal Game, e lí rinuncia a capire. In certo modo rincorre ancora un'idea novecentesca, statica, di VERITÀ DEI FATTI, senza capire che IL GAME È TROPPO FLUIDO PER POTERSELA PERMETTERE E TROPPO AVANZATO PER POTERSENE ACCONTENTARE. Tanto che in tempi abbastanza veloci SI È PRODOTTO UN SUO PROPRIO MODELLO DI VERITÀ. Uno adatto alle proprie regole. L'ha fatto intervenendo su un punto preciso, che adesso non mi viene da definire in altro modo che in questo: è intervenuto sul *design*. Mi verrebbe da dire che il Game HA MODIFICATO IL DESIGN DELLA VERITÀ. Non l'ha dispersa, non ne ha cambiato la funzione, non l'ha spostata dal posto in cui era, cioè al centro del mondo: quel che ha fatto è darle un diverso design. Non dovete pensare a un dettaglio estetico, prendete il termine *design* nella sua accezione piú alta. Il Game ha toccato il disegno interno, logico, funzionale della verità. Ha fatto

alla verità quello che Jobs ha fatto al telefono, per cosí dire.

E per provare a convincervi, devo risalire a un oggetto che pensavo fosse sparito per sempre. E invece no.

LO STRANO CASO ISTRUTTIVO DELLE VENDITE DEL VINILE

Il vinile è un disco in PVC che per anni (dal dopoguerra agli anni Settanta) ha rappresentato il modo piú diffuso di ascoltare musica in casa. Ce n'erano due formati: il 33 giri e il 45 giri. Negli anni Settanta iniziò a perdere colpi per l'avvento di un piccolo oggetto che ai tempi sembrò rivoluzionario: la musicassetta. Non era penoso solo il nome: anche l'oggetto non scherzava. Tuttavia costava meno, lo si teneva in tasca, e ci si poteva registrare le canzoni che ci piacevano, un po' come fare oggi una playlist su Spotify o iTunes. [Apro parentesi: nelle scuole bisognerebbe organizzare questa prova: da una parte c'è uno che si fa una musicassetta con le sue canzoni preferite e dall'altra uno che si fa una playlist su Spotify. Al temine del confronto, il primo che ancora si permette di fare il difficile sulla rivoluzione digitale sarà punito in modo molto fermo]. Dicevo. Nei tardi anni '80 arrivò il CD e mise d'accordo tutti: digitale, preciso, veloce, bellino. Aveva un difetto: costava troppo. Infatti lo si sopportò giusto il tempo di inventare qualcosa di meglio. Nella circostanza facemmo le cose alla grande, inventando il formato MP3: la musica veniva stoccata in formato digitale dentro contenitori che potremmo chiamare *file compressi*: ancora piú immateriali, volatili, invisibili di quelli che usava il CD. Peso minimo, velocità massima. Era dai tempi delle fate che non si vedeva qualcosa del genere. Non occupando nessuno spazio, e essendo convocabili in un tempo minimo in qualsiasi nostro device, sono diventati il nostro modo di ascoltare musica. Hanno un difetto, cioè la qualità del suono è minore di quella che la musica stoccata analogicamente offriva: ma non gliene frega niente a nessuno. Siamo d'altronde un mondo che se deve rinunciare a un po' di qualità o poesia per guadagnare una certa velocità, lo fa volentieri. Siamo tutti figli della pentola a pressione.

Dov'ero rimasto? Ah sí. Il vinile. Ovviamente, con l'arrivo dell'MP3, il vinile era spacciato. Smisero proprio di farlo. Rimase qualche piccolo artigiano, a tenere duro nella sua bottega: come quelli che fanno le scarpe a mano. Ci sono, per carità. Ma la verità è che il vinile era morto. Amen.

Poi, a un certo punto, esce questa notizia: IL FATTURATO DEL VINILE, NEL 2016, HA SUPERATO QUELLO DELLA MUSICA DIGITALE.

Bum.

È uscita per davvero, eh?, la notizia, c'erano titoli sui giornali. Probabilmente ve la ricordate anche voi, se ne parlava perfino nei bar, ogni tanto, o alle cene...

Capite che davanti a una notizia del genere uno come me stacca il telefono, lascia i figli ai vicini, tira fuori le birre dal frigo e si mette a studiare. A me fa l'effetto che a voi fa la nuova stagione della vostra serie televisiva preferita. [Non so chi stia peggio, francamente].

Cosí mi son messo a studiare, ho spacchettato la notizia ed ecco alcune cosette che ci ho trovato dentro.

Che si sappia, solo per una settimana (sotto Natale), e solo nel Regno Unito, e solo nel 2016, il fatturato del vinile ha superato effettivamente quello del download digitale. Negli Stati Uniti, l'anno prima, era successo qualcosa di vagamente simile ma non paragonabile: il fatturato del vinile aveva superato quello dei servizi gratuiti di download che guadagnano solo dalla pubblicità (per dire: YouTube, o Spotify base). Ma se calcoliamo anche i download che si pagano (poco, ma si pagano), la storia cambia: i soldi che sposta il vinile sono un decimo di quelli. Può essere utile una visione d'assieme: stando ai fatti, e rimanendo al mercato degli Stati Uniti nel 2016, se si considerano tutti i soldi spesi per l'ascolto di musica riprodotta, la quota del vinile sfiora il 6%, quella dei download digitali è sopra il 60%. Siamo lontanissimi da un eventuale sorpasso.

E fin qui stiamo parlando solo di soldi. Dato che i click per sentire un intero album su Spotify costano cifre ridicole e un LP in vinile va sui quindici euro, si capisce che, se contassimo le ore di ascolto, quindi l'effettiva presenza del vinile nella vita della gente, il fenomeno sfumerebbe ulteriormente. Si aggiunga questa deliziosa statistica, gentilmente offertaci dalla BBC (gente che si alza al mattino per studiare come gira il denaro, pace all'anima loro): la metà di quelli che comprano un vinile poi va a casa e non lo sente. Torni un mese dopo e non l'hanno ancora sentito. Belle creature (il 7% di loro non ha neanche il giradischi).

Detto questo, va comunque registrato che il fenomeno resta, reale e sorprendente. Sono dieci anni che il numero di vinili venduti nel mondo

aumenta ogni anno: quest'anno si prevede che se ne venderanno, sul pianeta terra, 40 milioni. È un numero che fa impressione, considerato che un vinile è caro, pesante, lungo da mettere su, si sporca, si rovina, occupa spazio e ogni trenta minuti va girato. Ma naturalmente anche quello è un numero che va spacchettato e letto bene: 40 milioni era il numero di vinili che si vendettero nel 1991, piú o meno l'anno in cui si decise che era tutto finito e che per continuare a fare vinili bisognava essere pazzi. Quando il vinile vendeva *veramente* (prendiamo il 1981, un anno prima di Pablito Rossi e del Mundial) di dischi in PVC se ne vendevano UN MILIARDO.

40 milioni. 1 miliardo.

Voilà.

E ora torniamo alla notizia da cui siamo partiti. IL FATTURATO DEL VINILE, NEL 2016, HA SUPERATO QUELLO DELLA MUSICA DIGITALE. Adesso non fate l'errore di sogghignare, con aria di superiorità, liquidandola come una tipica bufala (*fake new*), e invocando l'era della post-verità. Non è cosí semplice, per fortuna. Si tratta, in realtà, di quella che chiameremo una VERITÀ-VELOCE: una macchinetta comunicativa molto sofisticata e molto diffusa, dall'incomparabile efficacia. Una luminosa creazione del Game. Posso spiegare com'è fatta?

LA GENIALE MACCHINETTA DELLA VERITÀ-VELOCE

La verità-veloce è una verità che per salire alla superficie del mondo – cioè per diventare comprensibile ai piú e per essere rilevata dall'attenzione della gente – si ridisegna in modo aerodinamico perdendo per strada esattezza e precisione e guadagnando però in sintesi e velocità. Diciamo che continua a perdere in esattezza e precisione fino a quando non giudica di aver ottenuto la sintesi e la velocità sufficienti per raggiungere la superficie del mondo: quando le ha ottenute, si ferma: non butterebbe mai via un solo grammo di esattezza piú del necessario. In un certo senso va immaginata come un animale che gareggia con molti altri per la sopravvivenza: ogni mattino si svegliano molte verità e tutte hanno il solo obiettivo di sopravvivere, cioè di essere conosciute, di raggiungere la superficie del mondo: a sopravvivere non sarà la verità piú esatta e precisa, ma quella che viaggia piú veloce, che

raggiunge per prima la superficie del mondo.

Prendiamo l'esempio del vinile. IL FATTURATO DEL VINILE, NEL 2016, HA SUPERATO QUELLO DELLA MUSICA DIGITALE. Assumete questa frase come il prodotto finale di un viaggio molto lungo e cercate di risalire al punto dove quel viaggio si è messo in moto. Se lo fate, trovate una cosa vera: contro ogni logica si sono vendute negli ultimi anni, sul pianeta Terra, decine di milioni di dischi in vinile. È una verità curiosa e ha tutta l'aria di insegnare qualcosa di utile. Si sveglia al mattino e inizia a correre. Per un certo tempo non trova la scorciatoia per salire in superficie, e quindi nessuno la percepisce (è dieci anni che il vinile aumenta regolarmente le vendite, ma non se n'era mai parlato). Poi d'improvviso trova un varco: una piccola settimana in cui in Inghilterra è successo che il vinile facesse piú fatturato dei download. L'animaletto ci si butta. L'accelerazione è data dal fatto che qui la verità da cui si è partiti trova un assetto aerodinamico fantastico, si mette per cosí dire in posizione a uovo: assume la forma di un duello, vinile contro download, analogico contro digitale, vecchio mondo contro nuovo mondo. I duelli attirano sempre l'attenzione, semplificano le cose e sono veloci da capire. Ciò che può essere riassunto in duello avrà vita facile nella quotidiana lotta per la vita. «Achille contro Ettore» non perde da millenni. Perfetto.

Ma non basta. Quante probabilità ha di sopravvivere la notizia che per una settimana, nel Regno Unito, il vinile ha stecchito in duello i download gratuiti delle piattaforme di musica digitale? Scarse. Per diventare memorabile, un duello non deve solo avere i protagonisti giusti (due eroi), ma anche svolgersi nel luogo giusto (*main street*) e celebrarsi all'ora in cui tutti li possono vedere. Quindi è purtroppo necessario ancora un piccolo lavoro di restyling, bisogna rassegnarsi a buttare a mare qualcosa, a perdere una piccola quota di esattezza: tocca far cadere quel «per una settimana» e se ancora non basta quel «nel Regno Unito». Fatelo, non discutete. Temo che ci sia ancora da sorvolare un attimo sulla genericità del termine «musica digitale». Sorvolate. Bene. Ottimo lavoro.

IL FATTURATO DEL VINILE, NEL 2016, HA SUPERATO QUELLO DELLA MUSICA DIGITALE.

Voilà. Notizia in pagina, missione compiuta.

Chiedersi a questo punto se la notizia sia vera o falsa non è magari scemo ma certo non è urgente, né cosí decisivo. Perché quella notizia ha comunque

in pancia una verità, e proprio grazie alla sua imprecisione ha portato sulla superficie del mondo qualcosa di molto importante: la registrazione di uno strano contromovimento che riga il nostro rettilineo andare verso il futuro. Come un apparente e imprevedibile rigurgito di passato. Non è esattamente un fenomeno da nulla, e l'averlo registrato arricchisce sicuramente la nostra lettura del mondo. Che a generarlo sia stata una notizia imprecisa è poi cosí importante? Non ho una risposta sicura, ma, mentre la cerco, inizio a rendermi conto che quella notizia (inesatta) non solo ha disseppellito una verità degna di nota, ma ne ha liberato altre, piú piccole, che non avrebbero mai avuto accesso alla mia attenzione e che solo adesso, nella luce di quella verità-veloce, assumono visibilità e significato: scopro che non solo aumentano da anni regolarmente le vendite del vinile, ma anche delle penne stilografiche, delle macchine da scrivere e, ben piú importante, del libro cartaceo [fra un po', mi sa, torneranno in auge la carta copiativa e le pantofole]: in pancia, quella notizia ha quelle verità, e finalmente le rende visibili, se le trascina dietro fino alla superficie del mondo portandole sotto i riflettori della nostra attenzione. Mi accorgo allora che si sta formando una sorta di agglomerato di fatti, una costellazione, che riconduce tutti quei fenomeni a una figura piú generale, ora facilmente riconoscibile, che chiamerei «Vendita di tecnologie obsolete ma vagamente poetiche»: la sua insorgenza spinge ancora piú gente a entrare in un'orbita di curiosità per quel segmento particolare del mercato (che con ogni probabilità aveva in precedenza dimenticato) e ad approssimarsi al pensiero di un acquisto, il che immancabilmente genererà un rinnovato interesse delle aziende produttrici le quali aumenteranno la produzione, moltiplicando l'offerta e stimolando la richiesta. Soldi, lavoro, fatti. Ciò che non era *veramente* vero, ha qualche possibilità di diventarlo in futuro.

Impressionante come un'inesattezza possa generare tanto senso e tanta realtà: ma lo fa.

Se foste tentati di scuotere il capo e pensare dove siamo finiti, o ancor peggio di attribuire alla nostra nuova civiltà questa perversione di generare realtà a partire da verità imprecise, devo richiamarvi ai fatti e ricordarvi che la verità-veloce non è un'invenzione dell'era digitale, e nemmeno della modernità. È un marchingegno molto antico, che già moltissimo tempo fa era costruito e manovrato con grande abilità. Faccio un esempio: Achille. Quello dell'*Iliade*. Era tramandato come un semidio: suo padre era un uomo e sua

madre una dea.

Verità-veloce.

È difficile dire adesso se i Greci dell'VIII secolo a. C. credessero *veramente* che Achille fosse nato da un amplesso tra un uomo e una dea, ma è ragionevole azzardare che non si ponessero piú di tanto il problema perché nell'espressione, imprecisa, *semidio*, tramandavano qualcosa che per loro era assolutamente vero, e cioè che in Achille era registrabile una forza, una violenza, una follia e un'invulnerabilità che loro non sapevano spiegare, che non ritrovavano nel destino degli umani, e in cui intravedevano l'inquietante mistero di una disumanità possibile e invincibile.

Si dirà che quelle erano leggende, miti, poesia. Ma non è cosí corretto: al tempo, quella era la forma dell'informazione, i media erano i poemi Omerici, l'*Iliade* era un'enciclopedia che sintetizzava tutto il sapere dei Greci. Era il loro modo di tramandare la verità. In ogni caso, la formula del semidio la ritrovate senza fatica quando ai miti e alle leggende si sostituí definitivamente la Storia: da Alessandro Magno in poi, qualsiasi aspirante padrone del mondo ha dovuto presentarsi come discendente, se non figlio, di un dio. Giulio Cesare non era il personaggio di una fiction né la visione di un poeta: tuttavia discendeva da Venere, e ci teneva a ricordarlo. Nessuno l'avrebbe messo in discussione. Erano tutti scemi? No, usavano la verità-veloce per leggere il mondo.

Cosí padroneggiamo la tecnica della verità-veloce da millenni e se mi chiedete perché allora essa appare invece cosí congeniale alla nostra epoca, sembrando quasi una sua creatura, fate una domanda affascinante la cui risposta, se avete letto questo libro, già conoscete: perché il Game è in effetti l'habitat ideale per una simile idea di verità e quindi in esso quell'idea è decollata dopo millenni di sonnolenza. Esisteva da sempre, ma era costretta a manovrare in sistemi ad alta densità, dove le notizie circolavano con lentezza, maneggiate da pochi addetti ai lavori. Correva, ma al *ralenti*. Nel Game ha trovato improvvisamente il proprio campo da gara perfetto. Bassa densità, infiniti player, attrito ridotto al minimo, tempi di reazione velocissimi, sterminato numero di percorsi. Una pacchia. E infatti la verità-veloce si è presa il centro del campo ed è, essa stessa, lievitata, nelle sua forza, nelle sue potenzialità, nella sua statura. Se per tutto il '900 era sembrata per lo piú una caricatura pericolosa della verità vera – quella fondata sulla permanenza,

sulla fissità, sulla definizione – nel Game si è presa la rivincita dimostrando che nel suo andare un po' pazzo che viene dal nulla e non finisce mai, finiva per pescare a strascico un sacco di mondo. AVEVA UN DESIGN ADATTO A CATTURARE E PRODURRE AMPIE SEZIONI DI MONDO. Questa va capita bene, questa cosa della forza della verità-veloce: datemi qualche minuto di concentrazione e tornate con me a quella storia del vinile.

Eravamo arrivati al punto in cui una sorta di verità inesatta (il vinile vende piú della musica digitale) ne esprimeva una esatta (c'è un ritorno curioso, massiccio e crescente a tecnologie obsolete ma portatrici di qualche poesia). Bene: non prendetelo per un punto d'arrivo, perché non lo è. Ha già fatto un sacco di strada, quella verità-veloce, ma non è mica finita lí. Il meglio deve ancora arrivare, e arriva quando quella verità-veloce imbocca la discesa delle interpretazioni. È un momento bellissimo, è pura ebrezza della velocità. Quel che accade è che, data quella verità-veloce, almeno due sono i modi di leggerla:

1. gli umani si stanno ribellando alla tecnologia e stanno tornando indietro al passato;
2. gli umani sono ormai cosí felicemente avanti nella loro svolta tecnologica che si possono permettere il lusso di recuperare reperti del passato e giocherellarci, perché non sono piú il nemico: è come tenere un pitone addomesticato in casa, è ormai un animale inoffensivo.

Quel che accade allora è che la nostra piccola verità-veloce – che tanta strada aveva già fatto – si divide in due e infila due discese opposte che la porteranno, la prima, nelle riviste in cui si parla di ceramica o di passeggiate in montagna o di yoga, e la seconda su «Wired». In entrambi gli ecosistemi essa continuerà a rotolare, grazie al magma a bassa densità del Game, entrando in risonanza con altre verità-veloci approdate lí e formando con loro una sorta di inerzia pesante che alla lunga produrrà una rete verificabile di fatti: mentre da una parte renderà sensato aprire un caseificio che fa solo formaggi come una volta, dall'altro genererà il tipo di imprenditore capace di aprire negozi che sono citazioni di vecchie latterie e in cui si paga solo con carte prepagate.

Cosí, se adesso voi tornate indietro a quella innocente settimana natalizia londinese da cui tutto è partito, e risalite il viaggio della nostra verità-veloce

fino alla latteria hi-tech (o al formaggio di fossa), un'idea ve la fate di quanto mondo sia in grado di creare/abitare/definire un simile modello di verità. E iniziate a rispettarlo, e a studiarlo. Immediatamente riconoscerete in lui un design caratteristico: è un viaggio e non un punto, una figura che si dispiega nel tempo e non un geroglifico stabile, una sequenza in cui ogni passaggio è fragile ma il disegno complessivo forte. In questo tipo di design ritroverete i lineamenti di altre mille cose che vi circondano, e forse addirittura del vostro andare quotidiano. La stessa post-esperienza, ha quel design. Il nostro andare nel Web, ha quel design. C'è il marchio del Game, in quel design.

Vi chinerete, allora, con rinnovata curiosità e cresciuto rispetto, su quella macchinetta sofisticata: e di certo non mancherete di notare come vi affascini, in un simile modello di verità, il fatto che inizi con una imprecisione, con una mezza verità. Vi colpisce la sua abilità a convertire quella perdita iniziale in un vantaggio strategico: il sacrificio della precisione genera leggerezza, velocità, agilità, efficacia, volendo perfino bellezza. Movimento, diffusione, esistenza. Rischioso, penserete, spaventandovi. Certo. Ma lo penserete mentre simultaneamente vi starete rendendo conto che voi quello schema lo conoscete, è quello che governa tutti i tool digitali, è la storia dell'MP3, meno suoni ma piú trasportabili, è la storia del passaggio al digitale, un filo di imprecisione in piú in cambio di un'immensa agilità. È la storia della superficialità al posto della profondità. È la forma del Game.

Cosí, passo dopo passo, arriverete ad ammettere che sotto agli occhi avete una macchinetta molto sofisticata, estremamente coerente con il vostro modo di stare al mondo, e fantasticamente adatta all'ecosistema del Game. Pericolosa, certo. In gran parte ancora da capire. Ma degna di essere presa sul serio. In quel momento, vi giuro, l'idea che tutto sia andato in vacca, che i fatti non contino piú nulla e che viviamo ormai nell'epoca della post-verità vi sembrerà un tantino rozza. Per quel che ne capisco io è una tipica verità-veloce: parte da un'imprecisione, da una semplificazione brutale, e poi si muove magnificamente nel Game, dragando inerzie e correnti sotterranee, dando un nome articolato a una convinzione gastrointestinale e traducendola in pensiero corretto. Un lavoro ben fatto. Chapeau. Se non ti convince hai solo da provare a costruire verità-veloci ancora piú veloci.

È giusto quel che sto facendo, adesso che ci penso.

Una verità-veloce vince se riesce a salire in superficie prima e meglio delle altre. Come abbiamo visto, non conta nemmeno tanto la saldezza del suo punto d'appoggio sui fatti: è il suo assetto aerodinamico che decide del suo destino. Dunque, se davvero volessimo sapere in che mondo viviamo, si tratterebbe di mettersi a studiarlo per bene. COS'È CHE RENDE UNA VERITÀ AERODINAMICA ADATTA A PRENDERE VELOCITÀ NEL GAME? Argomento molto affascinante.

Non credo di averne capito abbastanza per dare lezioni, ma su un aspetto di quella faccenda sí, ho le idee chiare, ci ho speso molto tempo a studiarlo, so cosa dico. Quindi lo dico: quali che siano i tratti che rendono una verità aerodinamica, e quindi vincente, uno prevale sugli altri e ha un nome preciso: STORYTELLING.

Ma guarda chi si rivede. Lo storytelling, un altro fenomeno resuscitato dal Game. Esiste da millenni, ma da un po' ce lo ritroviamo dovunque. Perché? Perché il Game, per come è fatto, gli ha dato un campo da gioco perfetto.

Per capire, occorre intanto mettersi d'accordo sul termine. *Storytelling*. In generale la gente ha un pregiudizio, sullo storytelling, che fa solo perdere tempo: pensa che ci sia la realtà e poi, di fianco, la tecnica con cui la si racconta, spesso riassumibile nella capacità di allestire delle palle colossali, e di farlo molto bene.

Sbagliato.

Lo storytelling non è una cosa che confeziona, o traveste, o trucca la realtà: è una cosa che FA PARTE della realtà, è una parte di tutte le cose che sono reali. Volete una formuletta che vi aiuti a metabolizzare questo concetto? Eccola: SFILATE VIA DALLA REALTÀ I FATTI E QUEL CHE RESTA È STORYTELLING.

Alle volte ha un aspetto schiettamente narrativo, ma moltissime altre no. Guardate come siete vestiti in questo momento: be', quello è storytelling. Eppure non ha la forma di una storia. Ha la forma di un vestito: è storytelling perché dà a quel che siete un assetto aerodinamico che vi permette di entrare in movimento: di connettervi con altri punti del pianeta, di essere un po' piú leggibili, di comparire nell'indice del reale. Voi SIETE quel vestito? No. Ma siete qualcosa di completamente estraneo a quel vestito? Nemmeno. Fa parte

di voi, della realtà che siete, è un pezzo del vostro essere reali.

Piú o meno capito?

Lo storytelling è una parte della realtà e non sempre è il racconto di una storia.

Bene. Torniamo alla verità-veloce. Vi ricordate cos'ha messo in movimento, con un'accelerazione pazzesca, il fatto di per sé trascurabile che un libraio bretone appendesse un cartello nella sua vetrina? Lo storytelling. Cioè una foto e una frase. «Un vero libraio a Lorient». C'è un fatto, e fino a quando non trova uno storytelling resta un fatto muto, fermo. Parte solo nel momento in cui qualcosa gli dà uno storytelling e lo fa diventare realtà. Nel caso specifico, la parte di storytelling è particolarmente aerodinamica, lo si capisce bene, è talmente efficace da strappare il fatto dalle sue origini e farlo diventare realtà molto al di là delle sue intenzioni. A volte, il propellente dello storytelling può essere esplosivo. Il tessuto a bassa densità del Game fa il resto (nel '900, il libraio di Lorient neanche si sarebbero accorti che esisteva).

E il caso del vinile? Vi ricordate in che momento quel fatto che non riusciva a risalire in superficie si è trovato sparato sotto i riflettori dell'attenzione collettiva? Quando per una volta si è assemblato con un design capace dello storytelling giusto: il duello analogico contro digitale, passato contro futuro. Come buttare un fiammifero acceso in una pozzanghera di benzina.

Cosa impariamo? Impariamo che l'andatura di una verità-veloce è sicuramente condizionata da mille fattori, tipo il comportamento degli altri concorrenti o le asperità ogni giorno mutevoli del terreno: ma la sua aerodinamica, quella è quasi integralmente riconducibile al tratto di storytelling che compone la sua realtà. Oserei dire di piú: STORYTELLING È IL NOME CHE DIAMO A QUALSIASI DESIGN CAPACE DI DARE A UN FATTO IL PROFILO AERODINAMICO NECESSARIO PER METTERSI IN MOVIMENTO.

Ora capite perché ce lo troviamo ovunque, questo storytelling. Se c'è qualcosa che si muove, c'è lui. Vale da sempre: ma certo in un ecosistema come quello del Game, in cui l'immobilità è la morte, capite che vale anche di piú. Nel Game, dove sparisce lo storytelling, niente sopravvive.

È una notizia che suona rovinosa solo se rimanete abbarbicati a quell'idea inutile che lo storytelling è la collezione di palle che elaboriamo per indorare

la realtà. Ma se invece, per favore, venite via da lí, e prendete lo storytelling per quello che è – una parte della realtà – la notizia ha il suo fascino. Ci dice che c'è una capacità, al mondo, ed è quella di vedere e disegnare la parte della realtà meno evidente, piú nascosta, spesso immateriale, quasi sempre imprendibile: il suo fattore aerodinamico, il suo modo di fendere l'aria, di contrastare la corrente, di resistere agli impatti, di reggere a velocità fulminanti. Quella capacità, nell'epoca del Game, salva la vita.

La salva, occorre dirlo, a idee e fatti che ci piacciono ma anche a idee e fatti che detestiamo. Il design, di per sé, non è buono né cattivo: è efficace, e alle volte bello, fine. Quel che possiamo notare è che, effettivamente, nel Game stanno prevalendo quelli che lo sanno usare: ma si possono chiamare Obama come Trump. Quelli bravi lo sanno usare a livelli tali che talvolta, da fuori, si finisce per vedere solo quella abilità, nell'apparente assenza totale di fatti verosimili o di idee con una certa statura. Ma è sempre un'illusione ottica. Un fatto senza storytelling non esiste, ma è vero anche il contrario: uno storytelling senza fatti non è niente. Se vi piace cullarvi nell'idea che ci sia gente, nel Game, che vince grazie allo storytelling e nel vuoto assoluto di fatti o idee, accomodatevi pure, io non vi seguo. Anche qui, credetemi, la faccenda è piú sottile.

Quel che di sicuro è accaduto nel Game, a causa della sua bassa densità, è che la dinamicità delle verità è diventata piú importante della loro esattezza. In termini elementari: vale di piú una verità inesatta ma con un design adatto ad attraversare il Game, che una verità esatta ma lenta nel muoversi e incapace di schiodarsi dal punto in cui è nata. Questo verdetto può spaventare, ma se invece lo si accoglie con una certa lucidità, traccia un campo da gioco affascinante e vorrei dire abbastanza geniale. Dice che se io ci tengo alle mie idee, e ai miei fatti, devo essere capace di dar loro un profilo aerodinamico, devo lavorare duro fino a quando non hanno un profilo che penetra nell'aria della sensibilità collettiva, devo continuare a capirle meglio fino a quando non riesco a ricondurle a una figura capace di rotolare nel Game. D'altronde, se qualcuno è riuscito a riportare quintalate di complessità alla semplicità aerodinamica della prima schermata dell'iPhone, dell'algoritmo di Google, della struttura del Web, chi siamo noi per essere esentati da una prodezza del genere? Possibile che le verità siano cosí acute, complesse, geniali, sofisticate da non permettere quella aerodinamicità? Perfino Cartesio, ai suoi tempi, quando c'era da sganciare un libro che

avrebbe cambiato il cammino del pensiero umano (*Il discorso sul metodo*), lo scrisse corto, in francese (la lingua degli eruditi era il latino) e lo iniziò raccontando le sue peripezie da giovane: cercava aerodinamicità, nient'altro. E non c'era neanche il Game. Era il '600, cazzo! Possibile che noi siamo cosí piú raffinati da sfuggire a una regola che perfino lui aveva accettato?

> Una volta, in una mia rapida e inutile escursione nella vita politica, mi è accaduto di assistere a questa scena. C'era un problema da risolvere, e c'erano sul tavolo diverse soluzioni. Bisognava sceglierne una. Il politico di turno [non era Renzi, rilassatevi] le guarda e chiede: Qual è quella che riusciremmo a raccontare meglio? Badate bene: non chiede quale potrebbe FUNZIONARE meglio. Chiede: qual è quella che ha doti aerodinamiche migliori, che porta in pancia uno storytelling efficace, che è in grado di rotolare nel Game? In una frase del genere potete riconoscere se volete un'odiosa forma di cinismo: cosa me ne frega del bene del Paese, conta solo fare quello che mi porta piú voti. Ma anche, se avete un attimo di pazienza, ci potete vedere, magari mescolata al cinismo, un'intuizione che spesso noi non abbiamo, estremamente acuta, a suo modo profetica: una volta che ho individuato delle soluzioni che piú o meno mi piacciono e quadrano con il mio sistema di valori, devo avere la freddezza di scegliere non quella che sulla carta dà migliori risultati, ma quella che la gente può capire, fare sua, metabolizzare, incarnare e realizzare ogni mattina che esce di casa. Rinuncio alla soluzione piú giusta se tanto non riesco a farla rotolare nel Game. Scelgo l'imprecisione se mi assicura movimento. Sacrifico il cavallo, se questo mi porta a raggiungere il centro della scacchiera. Perché una soluzione perfetta che non riesco a spiegare alla gente è destinata a fallire. Peggio: è destinata a perdere contro soluzioni assai piú scadenti ma dotate di forte aerodinamicità: spesso sono quelle scelte dai tuoi avversari.
>
> Per inciso, è questo il problema, oggi, della sinistra, nel mondo. Ammesso che abbia delle soluzioni ai problemi della gente, non sa comunque formularle in modo aerodinamico: sono tutte ferme, quindi morte. Non c'è una sola convinzione di sinistra su temi come l'Europa, l'immigrazione, la sicurezza o la giustizia sociale che abbia un minimo di aerodinamicità. Che presunzione pazzesca. Gli altri, i populisti in testa, sono invece bravissimi, nel design. Non sto qui a giudicare se le loro siano soluzioni piú efficaci o disastrose: ma certo le disegnano in un modo per cui sfrecciano nel Game che è un piacere. E non è solo questione di tweet o di slogan facili: l'aerodinamicità nasce altrove, molto prima. Ad esempio nell'abbandonare il guscio del partito novecentesco e scegliersi una forma piú leggera di struttura, piú adatta al Game. Oppure nel capire che non si fa

> politica, nel Game, se non con un leader che riassuma in sé, anche in modo molto forte, perfino drammatico, tutta la complessità di una posizione politica, che deve sparire. Spesso lo chiamiamo populismo, un design del genere: ma facciamo un po' di confusione. In realtà nasce dalla schermata iniziale dell'iPhone, dalla prima pagina di Google, ecc. ecc.: la complessità nascosta sotto, e sopra un'icona semplice da cliccare. Un leader. Non è che per Obama fosse diverso: in lui l'intuizione di questo schema mentale era folgorante. Tutti gli altri, Trump compreso, hanno solo imparato. Ma la sinistra, per lo piú, non gradisce quel design: non ha leader di talento, e quando li ha li divora. Fai fatica, poi, a trovare una aerodinamicità decente quando inizi a costruire in un modo cosí inadatto. Correre ai ripari dopo, cercando un buon storytelling o ingaggiando bravi spin doctor è abbastanza penoso. Le idee devono NASCERE aerodinamiche, o non lo saranno mai.

Dov'ero rimasto? [C'è questa cosa, della politica, che odio: ti distrae sempre dalle cose che sono veramente importanti]. Ah, sí. L'aveva capito Cartesio, che una verità senza movimento è inutile, e non siamo in grado di capirlo noi, allenati come siamo dai device digitali? Improbabile. E infatti poi, nella vita, lavoriamo costantemente su verità-veloci, siamo diventati maestri di storytelling, usiamo la bassa densità del Game invece che rifiutarla. Praticamente tutti sappiamo che è un sistema pericoloso, che porta in sé la possibilità reale di costruire efficaci Verità-veloci fondate sul quasi nulla, o su fatti inventati. Ma stiamo imparando a controllare il fenomeno, stiamo lavorando duro per inventare vaccini e antidoti. Praticamente tutti ci rendiamo conto che abbiamo scelto un sistema molto instabile, e che ci siamo costretti a vivere con verità friabili, sempre in movimento, condannate a un terreno sdrucciolevole. Patiamo la cosa, spesso, ma anche, in qualche modo, e in qualche parte istintiva della nostra mente, ci ricordiamo che troppa saldezza delle verità e fermezza dei fatti hanno generato un disastro da cui siamo scappati: per cui non molliamo. Mollano ogni tanto i meno attrezzati, o i troppo raffinati. Ma il corpo centrale del Game non si ferma, e macina giorni alla luce di stelle comete che chiama verità. Lo sa fare, riesce a farlo. Ancora lo farà, con l'ostinazione ottusa e geniale che certi uccelli insegnano, nel loro migrare verso una buona terra.

Altri oltremondo
Quel che resta dell’arte

Come ho raccontato un po’ di pagine fa, a un certo punto mi son messo a studiare i social, e per farlo ho passato del tempo con due molto piú giovani di me, due che in quel mondo ci lavorano. Come ho ricordato, è parlando con loro che ho capito come quel grande affannarsi sui social non era sempre un penoso riflesso nervoso da dipendenza digitale: mi spiegarono in modo convincente che spesso era un modo di elaborare la realtà, di estorcerle quel che lei era avara a concedere, di condividerla con altri e quindi, in un certo senso, di farne un evento teatrale. Dunque bisognava stare attenti a liquidare quella massiccia slavina verso Facebook o Twitter come un fenomeno di rincitrullimento collettivo perché alte erano le possibilità che, al contrario, nascondesse un istinto quanto meno interessante: prolungare la creazione, grazie alle tecnologie digitali, in modo che la vita non si fermasse lí dove si fermava, ma si allungasse fino a dove le nostre ambizioni la aspettavano.

Forse non l’avevo mai pensata prima, quella cosa, o almeno, nessuno me l’aveva raccontata con la convinzione che avevano quei due. Non so, era come se mi si fosse aperta davanti una porticina e quindi, mentre loro cercavano di farmi capire la genialità delle GIF, me ne rimasi lí a far finta di sentire mentre in realtà stavo varcando quella piccola porta e vedendo dove diavolo mi portava.

Mi portò in un posto in cui c’era una domanda, piuttosto perfida: ma se è cosí, *perché allora io odio stare sui social*? Voglio dire, se è un modo di elaborare la realtà, di cercare la post-esperienza, e in definitiva di essere vivi, perché io non lo uso? Peggio ancora: *io mi faccio fare i social da altri*, giuro. Non truffo nessuno, non faccio finta di essere io, è una cosa trasparente, ma certo sono arrivato all’assurdo (come altri, peraltro) di pagare gente che porta la mia personalità nell’oltremondo. Ma perché? Ero lí, mentre i due parlavano, e stavo chiedendomi: Ma perché?

Perché sono maledettamente snob. Okay.

Perché sono nato nel 1958. Okay.

Perché ho un certo culto della privacy. Okay.

Ma con questo arriviamo a un venti per cento scarso della spiegazione, fidatevi. La vera ragione, ho scoperto in quel momento, mentre i due mi spiegavano il successo dei Meme, è un'altra, e quando mi è venuta in mente la trovai cosí istruttiva che mi sarei immediatamente alzato per andare di là a scrivere al piú presto quello che stavo capendo.

Va be', c'erano quei due, e quindi in effetti non mi sono alzato lasciandoli lí. Mi piacerebbe essere uno che fa cose simili, ma in effetti no, non lo sono. Per cui quella sera non mi misi a scrivere quello che avevo capito. Ho accatastato tutto in un ripostiglio della mente aspettando un momento migliore.

Eccolo qua, il momento migliore.

Io non sto sui social perché di mestiere scrivo libri, faccio spettacoli, insegno, parlo, una volta ho perfino girato un film, piú volte ne ho scritti: un'enorme parte della mia vita è occupata dal gesto di elaborare la realtà e spedirla in raffinati oltremondo dove quello che io sono si disfa e si ricompone in oggetti che se ne vanno a galleggiare sulle correnti del dialogo collettivo. Da sempre vivo in un sistema di realtà a due forze motrici, solo usando un modello piú vecchio, lento e macchinoso di quello digitale. Quindi non posto foto su Facebook, faccio fatica a raccontare storie su Instagram, non sento l'urgenza di pronunciarmi con un tweet per la semplice ragione che non faccio altro che postare, raccontare e pronunciare me stesso da anni, praticamente ogni giorno, davanti a tutti, senza vergogna, usando app antiche e oltremondo che c'erano già prima dell'insurrezione digitale: romanzi, saggi, testi teatrali, sceneggiature, lezioni, articoli. Immagino che sia un privilegio, una forma di fortuna, ma comunque adesso il punto non è capire quanto culo ho io, il punto è capire che ALLORA L'OLTREMONDO DIGITALE È SOLO L'ULTIMO DI UNA LUNGA SERIE DI OLTREMONDO, MOLTI DEI QUALI SONO ANCORA MASSICCIAMENTE ABITATI. Lo sapevo benissimo, anche prima, ma l'ho saputo VERAMENTE solo quando mi sono infilato in quella domanda sui social: qualsiasi oltremondo digitale, dall'ambiente di Facebook a *Call of Duty*, c'entra in qualche modo col gesto che per secoli abbiamo usato per

scrivere libri, fabbricare storie, dipingere quadri, scolpire blocchi di pietra e comporre musica. Cosa cercavamo, facendolo? Cercavamo di completare la creazione duplicando il mondo e traducendolo in un linguaggio coniato da noi. Cercavamo un modo di mettere in rete quello che avevamo capito della vita, in una sorta di webing ante-litteram. Ottenevamo cosí di spalancare il tavolo da gioco spingendo il reale a girare in un sistema sanguigno a due cuori: mondo e oltremondo. Piú volte, e neanche poi cosí a torto, abbiamo finito addirittura per pensare che la verità piú segreta del mondo dimorasse negli oltremondo che eravamo noi a generare. «La vera vita, la vita finalmente scoperta e tratta alla luce, la sola vita realmente vissuta, è la letteratura»: Proust. Ma non è che un esempio tra i tanti. Sono millenni che crediamo nella misteriosa prossimità di bellezza e verità, di arte e senso della vita. È una delle nostre illusioni piú preziose.

Riassumo: come suggerisce in modo microscopico ma significativo la mia allergia per i social, dovuta a una overdose di presenza nei vecchi oltremondo in cui lavoro, ci dev'essere una qualche continuità logica tra gli oltremondo che per lungo tempo abbiamo chiamato ARTE e quello che possiamo chiamare oltremondo digitale. Diciamo che probabilmente sono il frutto dello stesso movimento mentale, della stessa mossa strategica: fare copie del mondo scritte in linguaggi coniati da noi. Adesso si tratterebbe di capire cosa è successo nel passaggio dagli oltremondo tradizionali a quello digitale, e qui la storia si fa decisamente interessante perché in quel passaggio sono iscritti in modo molto leggibile alcuni dei tratti piú discutibili del Game. Insomma vale la pena di girarci un po' intorno.

Proviamoci.

Come abbiamo fatto con *Space Invaders*, si tratta di tornare a studiare bene i giochi che c'erano prima. Quindi torniamo a tre oltremondo che hanno avuto in passato un enorme successo: il teatro, i quadri, i romanzi. Erano copie del mondo scritte in linguaggi generati dall'uomo: in quel formato, il mondo si dava piú accessibile, piú comprensibile, piú comunicabile, piú utilizzabile, forse addirittura piú vero. Non si chiamava formato digitale, e nemmeno analogico. Si chiamava ARTE.

Il teatro, i quadri, i romanzi. Proviamo a guardarli come se nel frattempo fossero estinti, scomparsi insieme alla civiltà che li usava, spariti dai bar

come i flipper. Proviamo a guardarli come in lontananza, dalle alture del Game. Tecnicamente avevano, per cosí dire, un design comune che un millennial potrebbe capire cosí:

- Lo schermo era il palcoscenico, o la cornice, o la pagina del libro (*ogni volta diverso? Ma è pratico*?)
- La tastiera non esisteva (*incredibile: cioè io dovrei stare fermo a guardare senza fare nulla fino a quando quelli non hanno finito???*)
- I contenuti erano prodotti da persone che facevano quello nella vita e avevano un'abilità particolare: dei sacerdoti. D'altronde l'adesione a quegli oltremondo assumeva spesso tratti che venivano dalla prassi religiosa: templi, riti, liturgie, testi sacri, martiri, santi, esegeti. (*Ohggesú…*)
- Si aprivano di rado e uno per uno: andavi a teatro e vedevi uno spettacolo; aprivi un libro e leggevi un romanzo. Erano quindi oltremondo che si srotolavano lentamente, per sovrapposizione di esperienze vissute una per volta e spesso con grande distanza temporale una dall'altra. Erano d'altronde fisicamente in posti diversi. Il teatro in piazza, il quadro in casa (in epoca tarda nei musei), il libro in mano. (*Ma quanto tempo avevano? Cioè, non avevano proprio nulla da fare?*)
- Erano oltremondo riservati a pochi, anzi a pochissimi. Ancora alla fine del '900, prevedevano comunque una certa disponibilità di soldi, di tempo e di educazione: tanto che, spesso, venivano usati proprio come esercizio di identità di certe élite: un gesto per confermare l'appartenenza a un particolare club. (*Ah, complimenti…*)
- Erano oltremondo in cui non entravi senza una certa fatica, o applicazione, o addirittura in alcuni casi con degli studi veri e propri. Non sempre erano nati cosí, ma l'ultima civiltà che li ha adottati, quella romantica e poi novecentesca, aveva quella piramide rovesciata da rispettare e dunque aveva la tendenza a tradurre tutto quello che valeva la pena in un abissarsi laborioso sotto la pelle del mondo. Gli oltremondo che chiamavano *arte* non facevano eccezione. (*Cioè, dovrei studiare? Ma siete pazzi?*)
- Fine.

Riassumo: erano oltremondo cari, riservati a pochi privilegiati, lenti nello srotolarsi, macchinosi nell'aprirsi, difficili da raggiungere, inesorabilmente legati al talento di alcuni sacerdoti, quasi mai interattivi, di rado comunicanti uno con l'altro. Un vero millennial probabilmente sintetizzerebbe cosí: chiaramente non funzionavano. O avevano problemi di batteria.

Infatti, lui fa largo uso di altri oltremondo, costruiti meglio: ci entra quando vuole e facilmente, gli costano poco o nulla, sono modificabili o addirittura generabili da lui tramite una tastiera o una consolle, li raggiunge tutti attraverso un unico strumento che si può portare in giro, comunicano quasi tutti uno con l'altro, li può condividere con persone che possono anche essere a mille chilometri di distanza, e non prevedono dei sacerdoti che sappiano fare quello che lui non sa fare (se si escludono i programmatori, certo, che però stanno nell'ombra e non disturbano). Capite che, se l'habitat logico-mentale e filosofico in cui viviamo è quello del Game, sono queste le caratteristiche di un oltremondo che funziona. Viene da chiedersi come i vecchi oltremondo siano sopravvissuti.

Infatti proviamo a chiedercelo. Si tratterebbe di capire cosa è successo ai vecchi oltremondo quando il Game è dilagato dalle loro parti, ingoiandosi il loro quartiere come tanti altri: sono finiti sott'acqua, hanno resistito, hanno resistito solo i piú forti, si sono adattati al nuovo habitat, li ha salvati l'intervento dei vigili del fuoco?

Rispondere è difficile, ma è possibile isolare, in quell'immane impatto, singoli fenomeni che riusciamo a circoscrivere e capire.

1. Una cosa che è successa è che si sono formate delle zone di confine, per cosí dire bilingue, in cui i vecchi oltremondo e i nuovi convivono insieme: gli e-book, Netflix e i suoi film da vedersi a casa, i concerti di Benedetti Michelangeli su Spotify, lo streaming di eventi teatrali, le visite virtuali ai musei: zone di confine. Spesso nell'intreccio si perde di qualità, ovvio, ma si guadagna un sacco di altra roba. Assistere a un concerto dei Wiener al Musikverein non è la stessa cosa che vederlo on line, ma per la maggior parte degli umani si tratta di scegliere tra il niente e qualcosa di non male: non è una scelta difficile.

   Dunque, zone di confine. Strategicamente potevano sembrare un rischio per i vecchi oltremondo: il pericolo era quello che proprio smilitarizzando quelle zone del fronte, e abbassando le difese verso il Game, ci si esponesse a un'invasione catastrofica. Per dire, gli e-book potevano fare fuori i libri cartacei. Ma in realtà, come ormai si è capito, l'invenzione di quelle regioni cuscinetto si è dimostrata perfetta per raffreddare gli animi. Al Musikverein di Vienna i concerti continuano a farli, si fa fatica a trovare un posto e non hanno perso proprio nulla della qualità di un tempo,

anzi, probabile che nel Game abbiano trovato stimoli, strumenti e spinte per fare meglio. Analogamente continuiamo a scrivere bei romanzi, alla Scala continuano a cantare da dio, si fa la fila per vedere Madonne del ’400 e i cinema non sono ancora spariti.

2. Anche grazie a quelle zone di confine bilingue, un bel numero di abitanti del Game ha finito per accedere a oltremondi in cui non aveva mai messo piede. In teoria erano anni che la politica statale inseguiva un risultato del genere, nel pio intento di spezzare gli steccati che riservavano quei raffinati oltremondo a gente che se li poteva permettere, culturalmente ed economicamente. Ma i risultati erano stati piuttosto modesti. A modo suo il Game si è dimostrato molto piú efficace: allargando tutte le porte, ha allargato anche quelle dei teatri, dei musei, delle librerie. Una quantità significativa di facce nuove ha iniziato a girare in posti dove non si erano mai fatte vedere. Va detto che spesso non entravano chiedendo permesso e in modo remissivo: entravano e basta, facendo pesare i loro numeri e dilagare i loro gusti. Poiché venivano in genere da culture altre, o addirittura da nessuna cultura, gli organismi raffinatissimi che erano i vecchi oltremondo hanno iniziato a subire un processo chimico di contaminazione, talvolta di avvelenamento: alcuni sono entrati in sofferenza (i concerti di musica da camera, per dire), altri hanno sviluppato velocemente formidabili anticorpi, pervenendo a un upgrade genetico capace di renderli compatibili al Game (i film d’animazione, per dire). Difficile, alla fine, fare un bilancio: ma certo quelli che erano dei parchi naturali dove tutto era tramandato con misura e maniacalmente protetto, si sono ritrovati ad accogliere folle di visitatori venuti ad ammirare il paesaggio. Finalmente tutta quella bellezza diventava un patrimonio diffuso: ma certo che l’incremento delle cartacce lasciate in giro è stato seccante.
3. Nel frattempo qualche vecchio oltremondo ha iniziato a figliare organismi piú adatti a sopravvivere nel Game: il passaggio dal cinema alle serie tv è l’esempio piú chiaro. È un passaggio generazionale: le serie tv sono una sorta di cinema nativo digitale: un animale nuovo, geneticamente compatibile al Game. Intanto non bisogna uscire per vederle. Poi le si vede quando si vuole e come si vuole, per lo piú usando un device che può fare mille altre cose (una sala cinematografica ne fa una sola). A livello mentale, la serie è un movimento (tipico da Game), un film è un gesto (tipico da ’900). La serie non si chiude, non ha finale, ha il baricentro

all’inizio e non alla fine, esattamente come la post-esperienza. Inoltre ha chiaramente la struttura di un videogame, quella che ci siamo annotati ai tempi in cui studiavamo l’iPhone. Insomma, tutto perfetto. Tanto perfetto da rendere non illogico temere per le sorti del cinema: non sarebbe la prima volta che un figlio, per crescere, ammazza il padre.

4. Un’altra caratteristica che sulla carta rende i vecchi oltremondo inadatti al Game è il fatto che siano per lo piú legati alla figura quasi sacerdotale dell’artista. Il creativo, l’autore, il genio, quella cosa lí. Il Game, come sappiamo, tollera poco i sacerdoti, polverizza il potere redistribuendolo a pioggia, e alleva milioni di individualisti che sono praticamente invitati a diventare degli autori. Lo vedete il problemino? Prendiamo la scrittura, che è un campo che conosco meglio di altri. C’è stato un momento che ricordo molto bene: si moltiplicavano i blog, nasceva il selfpublishing, l’e-book sembrava un prodotto alla portata di tutti, i social e la rete producevano scriventi che erano a un pelo dal considerarsi scrittori, e la crisi di autorevolezza delle élite si stava trascinando dietro il carisma di librerie, critici e case editrici. Alla fine ti guardavi attorno e potevi anche pensare: qui crolla tutto. Be’, ho una notizia curiosa: siamo ancora qui. Il campo da gioco si è fatto piú difficile, certo, ma quello dei libri è ancora un mondo in cui l’eccezionalità di alcuni singoli è riconosciuta, coltivata, supportata e amata. È un mondo in cui c’è molto piú traffico di una volta, molta piú vitalità, ci son un sacco di cartacce, la mediocrità sfreccia in corsie che non c’erano mai state prima, spesso è un vero casino, ma gli scrittori veri sono ancora lí, vivono in determinati quartieri (e non sono i peggiori), sono liberi di scrivere libri belli e libri brutti, dipende solo da loro. Potremmo dire lo stesso della musica, o del cinema, o del teatro? Forse a rispondere dovrebbero essere altri, ma ho il sospetto che alla fine anche lí la situazione non sia poi cosí diversa. La riassumerei cosí: per ragioni che per adesso mi sono precluse, gli artisti non sono stati fatti fuori, e pur essendo un’élite ancora piú esclusiva e arrogante di altre, sono considerati un bene comune. Qualunque deficiente li può insultare comodamente con un post nei social o in rete. Ma nel complesso il Game ama aver bisogno di loro.
5. Gli oltremondo si sono moltiplicati e adesso tocca sgomitare per farsi scegliere. Mi permetto di ritornare ancora una volta sul mio mestiere: tanto tempo fa potevi pensare che il tuo competitor fosse un altro scrittore; poi il tuo competitor è diventato il cinema; poi la televisione. Adesso neanche ci fai piú caso, a quanti competitor hai, tu con il tuo oltremondo vecchia

maniera: sono ovunque. Perfino Zuckerberg è un mio competitor, anche se lui probabilmente non lo ammetterebbe. [E io sono ancora fortunato: aprire un libro è perfino piú veloce che accendere i device in cui Zuckerberg vende la sua merce. Ma quelli ad esempio che fanno teatro? Devi uscire da casa, per andare a teatro! Devi parcheggiare!] La cosa spinge ovviamente a performare in modo estremo. Se hai molta concorrenza ti ritrovi a strillare, o a strafare, o a svendere. L'effetto è quello di una civiltà in cui il volume sta di due tacche troppo alto. È uno dei tratti fastidiosi del Game. Sembra una civiltà di sordi. O babbei. O dopati. Con tutto che non lo è, credo.

Ecco. Ce ne saranno anche altre, ma queste sono cose che abbiamo visto accadere nell'impatto tra i vecchi oltremondo e il Game. Su queste sono sicuro, sono veramente accadute. Disegnano uno scenario chiaro, coerente, leggibile? Mica tanto. Si intravedono alcune dinamiche, ma bisognerebbe studiare a lungo per prevederne gli sviluppi e capirne la natura. Per quanto mi riguarda, mi sento di poter dire due sole cose che, distintamente, leggo in quello scenario. Su di loro, non coltivo alcun dubbio.

1. I vecchi oltremondo hanno dimostrato una resistenza coriacea, al di là di qualsiasi aspettativa. Benché in teoria siano completamente inadatti al Game, tuttavia lo abitano stabilmente, e mica tanto in periferia. Una cosa che potremmo dire è che si è combattuto duramente per loro: moltissime risorse collettive sono state convogliate a irrobustire le loro linee di difesa. Ma la sensazione è che comunque non sarebbe bastato a salvarli se il Game non avesse avuto, di suo, delle buone ragioni per adottarli invece che distruggerli. La principale buona ragione, credo, è che i vecchi oltremondo assicurano agli abitanti del Game la trasmissione della memoria, cosí come i riti religiosi conservavano, nei popoli perseguitati ed esuli, il ricordo vivo della patria perduta. Benché il Game sia ormai una città stabile e trionfale, resta comunque una città fondata da gente che veniva da una fuga e da un esilio. I vecchi oltremondo assicurano la continuità tra la realtà di oggi e i sogni di ieri, tra il benessere di oggi e l'audacia di ieri, tra l'intelligenza di oggi e il sapere di ieri, tra la patria di oggi e quella di ieri. In certo modo danno un passato a una civiltà che non lo ha. La cosa è tanto piú preziosa se ci si ricorda che il trionfo del Game riposa su quello che molti continuano a percepire come un peccato originale: la decisione di mettere la vita della gente nelle mani delle

macchine. Per una civiltà del genere, poter dimostrare di discendere direttamente da umani che erano integralmente umani è un punto irrinunciabile. Diversi alberi genealogici sono stati mantenuti in vita proprio perché capaci di dimostrare quella discendenza, e uno dei principali è quello rappresentato dai vecchi oltremondo. Non ci perderemo mai veramente fino a quando terremo dei libri in mano. Non tanto per quello che raccontano. No. *Per come sono fatti*. Non hanno link. Sono lenti. Sono silenziosi. Sono lineari, procedono da sinistra a destra, dall'alto in basso. Non danno un punteggio. Iniziano e finiscono. Finché sapremo usarli, saremo umani ancora. Per questo il Game li mette in mano ai bambini. Cioè: aspetta che posino la Play Station, e glieli mette in mano, ecco.

2. I vecchi oltremondo sono sopravvissuti abbastanza bene, ma la stessa cosa non si può dire delle élite che ne avevano il controllo. Si sono salvati gli autori – che restano animali selvatici, pronti ad adattarsi a qualsiasi ecosistema – ma tutta la filiera di intelligenze e competenze che stava intorno a loro si è dimostrata cosí inadatta al Game da scivolare inesorabilmente in zone vagamente crepuscolari. Sarebbe facile citare la critica (letteraria, musicale, teatrale, cinematografica, vale tutto), ma in realtà è un fenomeno che riguarda, in identica misura, la classe dirigente dell'industria culturale o le autorità accademiche che ne custodiscono il sapere e la memoria. Avevano una centralità, nel '900, ma non l'hanno piú, nel Game. Sulla questione si potrebbe invocare la piú generica battaglia del Game contro le élite e spiegarsi tutto con quella metodica aggressione. Ma non credo, francamente, che sia tutto lí. Credo che mentre i vecchi oltremondo entravano nel Game, la loro gente si è rifiutata di farlo. Cosí, oggi, la maggior parte delle cose preziose che chiamavamo ARTE vive nel Game senza reale protezione. Il patrimonio di sapere e intelligenza che per secoli l'aveva scortata giace troppo spesso immobile ai margini del sistema, non tradotto nella lingua del presente, incompatibile con le piú elementari abitudini della gente, troppo lento per muoversi nel Game, e quindi troppo statico per essere registrato dai radar del mondo. Una specie di orgoglioso fatalismo sembra impedirgli di mettersi in funzione, e un'inerzia desolante lo sta risucchiando nella dimenticanza. Fra un po' non ci ricorderemo piú che esiste. Cosí, vive sono le opere, ma spesso muto il racconto che facciamo di loro. Assai desiderata è la bellezza lasciataci dai padri, ma quasi introvabile, a causa di mappe diventate

illeggibili. Una singolare idea di protezione tiene il meraviglioso raccolto del passato sotto chiave, per evitare che qualcosa lo consumi. Cervellotici regolamenti vietano ai sacerdoti di fare miracoli, e sacche di fedeli ottusi tengono in ostaggio liturgie che non producono piú mistero. Tutt'intorno, aspetta il Game, con i suoi oltremondo appena nati, brillantissimi ma bambini. Gli farebbe comodo la sapienza antica dei vecchi oltremondo: purtroppo la procedura per averli non è scritta nella sua lingua.

Quanto pagheremo questa raffinata forma di stoltezza?

Contemporary Humanities
Quel che resta da fare

0. Annoto qui 25 tesi sul Game.

1. L’insurrezione digitale è stata una mossa quasi istintiva, una brusca torsione mentale. Reagiva a uno shock, quello del ’900. L’intuizione fu quella di evadere da quella civiltà rovinosa infilando una via di fuga che alcuni avevano scoperto nei primi laboratori di *computer science*. C’era quella tecnologia, il digitale, e per lo piú era usata per consolidare il Sistema. Si intuí, però, che, deviandone la linea di sviluppo, poteva, al contrario, diventare uno strumento di liberazione. Ad avere un’idea del genere fu una comunità tutto sommato circoscritta, che abitava la California degli anni ’70: era un’umanità strana, in cui ingegneri informatici, hippie, militanti politici e nerd geniali si ritrovavano sotto l’ombrello di un preciso sentimento comune: l’insofferenza per il mondo com’era. Erano affamati, erano folli. Furono loro a sviluppare le potenzialità del digitale virandolo sistematicamente, e in modo beffardo, nella direzione di una lotta libertaria. Le loro prime mosse articolarono una partita che poi, in termini brevissimi, si misero a giocare un po’ tutte le intelligenze che nel mondo ronzavano intorno alla computer science. Quando arrivarono i primi capitali – e arrivarono velocemente – l’insurrezione vera e propria si mise in moto. Senza neanche saperlo, il ’900 stava iniziando a morire.
2. L’insurrezione digitale non aveva ideologia, impianto teorico e neppure un’estetica. Poiché era generata per lo piú da intelligenze tecnico-scientifiche, era una somma di soluzioni pratiche. Strumenti. Tool. Non aveva un assunto ideologico esplicito, ma aveva qualcosa di meglio, un metodo. Stewart Brand lo riassunse nel modo migliore: «Puoi provare a cambiare la testa della gente, ma stai solo perdendo tempo. Cambia gli strumenti che hanno in mano, e cambierai il mondo». Applicato con ferreo rigore e formidabile successo, questo metodo è diventato, in una

cinquantina d’anni, l’unico vero principio ideologico del Game. L’unica sua credenza quasi religiosa.

3. Si può comprendere il Game solo se si tiene conto del principale scopo per cui è nato: rendere impossibile la ripetizione di un tragedia come quella del ’900.
4. Con cieca lucidità, l’insurrezione digitale intuí i punti d’appoggio della cultura novecentesca e si mise a minarli, uno ad uno. Noi adesso possiamo con una certa approssimazione ricostruire ogni singolo passaggio di quel lavoro, e ammirarne la chirurgica esattezza. Colpirono da subito due obiettivi: l’immobilità e la prevalenza delle élite. Fedeli al loro precetto metodologico, non lo fecero con battaglie teoriche o lotte di potere. Lo fecero costruendo tool. Quando disponevano di un certo numero di soluzioni a un dato problema, sceglievano sistematicamente non la piú giusta, o la piú bella, o la piú semplice: sceglievano quella che assicurava i migliori margini di movimento e che tagliava fuori le élite. Se lo fai per decine, centinaia, migliaia di volte, vedrai che qualche risultato lo ottieni.
5. La seconda mossa che fecero fu molto ambiziosa: scomporre il potere e distribuirlo alla gente. Un computer su ogni scrivania. Un oltremondo fatto di pagine Web in cui chiunque poteva, gratuitamente, circolare, creare, condividere, fare soldi, esprimersi. Arrivarono a immaginare che tutto il sapere del mondo potesse essere raccolto in un’enciclopedia scritta collettivamente da tutti gli umani.
6. Non assaltavano i palazzi del potere, non gliene importava nulla della Scuola, erano indifferenti a qualsiasi Chiesa. Scavavano cunicoli intorno alle grandi fortezze del ’900, sapendo che prima o poi sarebbero crollate.
7. Stanno crollando.
8. Tutto questo lo realizzarono usando una postura che si sarebbe poi diffusa come il logo di quella battaglia di liberazione: uomo-tastiera-schermo. Era un postura fisica ma anche una postura mentale. Implicava un patto con le macchine, la fiducia in loro, la disponibilità a passare da loro per accostarsi al mondo. Arrivava a intravedere un futuro in cui quelle macchine sarebbero divenute delle protesi in cui l’umano avrebbe prolungato sé stesso: dei prodotti organici, quasi bio. Solo un’intelligenza tecnico-scientifica con venature hippie poteva infilare una strada simile senza timori, o tentennamenti, o nostalgia. Sarebbe bastato un poeta, fra

di loro, e tutto si incartava.

9. Alla fine degli anni ’90, tutti i pezzi erano sulla scacchiera. Qualcuno schiacciò Play.
10. Nel decennio che seguí, nacque il Game. Il suo momento di fondazione, volendo sceglierne uno, è la presentazione che Steve Jobs fece dell’iPhone il 9 gennaio 2007, a San Francisco. Non espose delle teorie: fece vedere un tool. Ma in quel tool uscivano allo scoperto e trovavano forma tratti genetici che l’insurrezione digitale aveva sempre avuto e di cui ora diventava pienamente consapevole. In quel telefono – che non era piú un telefono – si leggeva la struttura logica dei videogame (brodo primordiale dell’insurrezione), si perfezionava la postura uomo-tastiera-schermo, moriva il concetto novecentesco di profondità, veniva sancita la superficialità come casa dell’essere, e si intuiva l’avvento della post-esperienza. Quando Steve Jobs scese dal palco, qualcosa era arrivato a compimento: le possibilità che il ’900 si ripetesse erano provvisoriamente ridotte a zero.
11. Non vorrei che alcuni nostalgici avessero la possibilità di capire male. Il ’900 fu molte cose, ma soprattutto una: uno dei secoli piú atroci della storia degli umani, forse il piú atroce. Ciò che lo rende spaventoso oltre ogni dire è che non fu il frutto di un passaggio a vuoto della civiltà, e neppure l’espressione di una qualche barbarie: era il risultato algebrico di una civiltà raffinata, matura, e ricca. Nazioni e imperi che avevano ogni tipo di risorsa materiale e culturale, scelsero di scatenare, per ragioni evanescenti, due guerre mondiali che non erano in grado di gestire né di fermare. Lo sterminio degli ebrei fu una politica perseguita con sconcertante solerzia e allucinante invisibilità in un continente che aveva tessuto per secoli una cultura sublime. Un Paese che è stato culla della nostra idea di libertà e democrazia è riuscito a costruire un’arma talmente letale da portare gli umani, per la prima volta nella loro storia, a possedere qualcosa con cui possono autodistruggersi completamente. Trovandosi nella situazione di poterla usare, non esitò a farlo. Intanto, di là dalla cortina di ferro, il frutto malato di rivoluzioni in cui il ’900 aveva osato e sognato mondi migliori iniziava a produrre immani sofferenze, violenze inaudite, e dispotismi terrificanti.

È abbastanza chiaro perché il ’900 non è solo il secolo di Proust, ma è un nostro incubo?

12. Qualsiasi cosa si pensi del Game, è un pensiero inutile se non si parte dalla premessa che il Game è la nostra assicurazione contro l'incubo del '900. La sua strategia ha funzionato, oggi le condizioni perché tutto quello si ripeta sono state smantellate. Ormai ci siamo abituati, ma non va mai dimenticato che c'è stato un tempo in cui, per un risultato del genere, avremmo dato qualsiasi cosa. Oggi, se ci chiedono in cambio di lasciare la nostra mail ci innervosiamo.
13. Nella sua distruzione del '900, il Game ha ovviamente spianato tutto quel che c'era, senza poter andare troppo per il sottile. Lo ripeto, ha lasciato in piedi le fortezze tradizionali del Potere con una strategia quasi da guerriglia. Ma quando molto ha iniziato a franare, molto è andato perduto: anche cose preziose, irripetibili, belle. Molte erano addirittura *giuste*. Le stiamo in parte ricostruendo, come dopo un bombardamento. Ogni tanto uguali a come erano prima. Ogni tanto no. Otteniamo i risultati migliori quando accettiamo la sfida di usare i materiali costruttivi del Game e la sua idea di design.
14. In ogni caso quelle distruzioni hanno lasciato il segno, e in molti una forma di rancore. La prima vera guerra di resistenza al Game è stata combattuta, pacificamente, negli anni '90. I resistenti erano per lo piú abitanti del '900 fermamente decisi a non abbandonare le loro case. La loro opposizione fu travolta dall'inarrestabile diffondersi del Game.
15. Il Game non ha una sua costituzione scritta. Non ci sono testi che lo legittimano, lo regolano, lo fondano. Tuttavia ci sono «testi» in cui è conservato il suo patrimonio genetico. Ne cito almeno cinque, che andrebbero tramandati e studiati a scuola: *Spacewar*, uno dei primi videogame della storia (1972); il sito Web in cui, nel 1991, Tim Berners-Lee spiegava cos'era un sito Web; l'algoritmo originario di Google (1998); la presentazione dell'iPhone fatta da Steve Jobs nel 2007; l'audizione di Mark Zuckerberg alle commissioni Giustizia e Commercio del Senato Americano, nell'aprile 2018.
16. Trovandosi nella seccante situazione di dover salvare dal diluvio universale uno solo di questi testi, quello che va salvato è il primo. Per quanto possa sembrare curioso, in *Spacewar* c'era già tutto il codice genetico della nostra civiltà, che infatti da videogiochi come lui ha preso il nome. In loro erano leggibili il senso dei computer, le potenzialità del digitale, i vantaggi della postura uomo-tastiera-schermo, una certa idea di architettura mentale, una collezione di sensazioni fisiche, una precisa

idea di velocità, la beatificazione del movimento e l'importanza di un punteggio. In un certo senso i videogame sono stati il testo facilitato in cui i padri della rivoluzione digitale lessero cosa stavano facendo, e cosa avrebbero potuto fare.

17. *Spacewar* significa *Guerra nello spazio*. Una volta Stewart Brand scrisse: «*Guerra nello spazio* ha fatto molto per la pace sulla terra». Intendeva ricordarci che il Game è una civiltà di pace. Neanche tanti anni fa, per vivere in una civiltà del genere avremmo dato qualsiasi cosa. Oggi, se ci chiedono in cambio di lasciare la nostra mail ci innervosiamo.
18. C'è stato un giorno, ora è difficile dire quale, in cui il Game ha iniziato a scricchiolare, sotto il peso dei suoi tool. Dovendo proprio individuarne uno, sceglierei il 9 gennaio 2007. Nel preciso istante in cui Steve Jobs scese da quel palco.
19. Il principale difetto del Game è di tipo banale, ed è riscontrabile in tutti i sistemi che sono prolungamenti di movimenti insurrezionali. Mosse che sono ideali per spezzare un fronte e invertire una tendenza generano alla lunga effetti lontani che non funzionano poi cosí bene. Spesso, molto semplicemente, quel che funziona in una comunità ristretta non è detto che sia gestibile quando i numeri iniziano a salire. Cosí, per fare un esempio, l'idea di umanità aumentata ha una sua bellezza, ma quello che poi riesce problematico è gestirne la deriva quasi inevitabile: umanità aumentata, rinnovata percezione di sé, individualismo di massa, egoismo di massa. Ti distrai un attimo, infili quella discesa, e il guaio è fatto. Tornare indietro e cercare di interrompere il flusso non è molto piú facile che costruire dighe per domare un fiume in piena. *Mentre è in piena*, voglio dire. Tuttavia è quello che dobbiamo fare. L'altra possibilità sarebbe abbandonare il Game. Ma non è che ci sia tutta quella calca, all'uscita.
20. Attualmente le principali disfunzioni del Game, quelle che davvero stanno portando molti suoi abitanti a viverlo come un nemico, sono tre.

La prima è che il Game è difficile. Magari divertente, ma troppo difficile. È aperto, instabile, multiforme, non si spegne mai. Per sopravviverci bisogna avere skill non indifferenti che peraltro non vengono insegnate: si impara giocando, come nei videogame. Il fatto è che qui non si hanno molte vite, e quando si cade, si cade. Non ci sono reti di

protezione, né sistemi per recuperare chi è caduto. Chi si stacca, a poco a poco scivola lontano. «*Non lasceremo nessuno indietro*» non è una frase da Game.

La seconda disfunzione è che un sistema nato per ridistribuire il potere ha finito per distribuire piú che altro possibilità, ottenendo in compenso l'imprevisto risultato di creare delle concentrazioni di potere immani: sono collocate in punti diversi di quelle novecentesche, ma non sembrano essere meno impenetrabili. La loro logica è illeggibile almeno quanto quella delle cancellerie europee di inizio '900. Le loro disponibilità finanziarie aumentano a ritmi che il '900 non conosceva.

La terza disfunzione sta in quella decisione di lasciare intatte le grandi fortezze del '900: lo Stato, la Scuola, le Chiese. Gesto brillante, che però alla lunga ha avuto spiacevoli conseguenze. In qualche modo è come se il Game avesse lasciato intatto lo scheletro del mondo, andando poi a sviluppare masse muscolari micidiali e articolazioni da contorsionista. Ovvio che qualcosa prima o poi si spacchi, in punti diversi, in tempi diversi. Una collezione di micro e macro fratture. Per essere pratici: se lo scheletro dell'educazione è lasciato a una scuola che ancora è ferma ad addestrare buoni cittadini di una media democrazia anni '80, poi non ci si può illudere di lanciare nel Game dei player idonei: facilmente si spezzeranno. Cosí, puoi immaginare tutta la mobilità possibile, e continuare a sviluppare tool che producono velocità, ma se il sistema sanguigno degli Stati continua a costruire strettoie, occlusioni, dogane, caselli, blocchi e muri, diventerà poi difficile scaricare tutta quella dinamicità, quella pressione, quella rapidità. Ci si troverà a fronteggiare delle emorragie interne mica male.

Mi sento di aggiungere che trovare delle soluzioni a questi tre problemi non è una cosa che sia attualmente alla nostra portata. Possiamo apportare dei correttivi, e lo facciamo ogni giorno. Ma le soluzioni a problemi come quelli le può trovare solo un'intelligenza che ha la loro età. Voglio essere chiaro: nessuno che sia nato prima di Google risolverà mai questi problemi.

21. Il Game è un sistema giovanissimo, tanto giovane da essere ancora generato, nella maggior parte dei casi, da gente che non c'è nata. Brin e Page non avevano smartphone in tasca quando inventarono Google, e Berners-Lee non poteva rilassarsi giocando alla Play Station mentre

inventava il Web. A livelli molto piú bassi, la capillare e quotidiana edificazione del Game è oggi in buona parte nelle mani di gente che ha telefonato alla fidanzata da una cabina telefonica e usato un'agenzia di viaggio per viaggiare. Quel che sappiamo con certezza è che il Game sprigionerà tutte le sue potenzialità solo quando sarà interamente disegnato da intelligenze da lui disegnate. Allora sarà sé stesso.

22. Faccio un solo esempio, forse il piú delicato. Menti novecentesche, per quanto profetiche e illuminate, non sono nemmeno andate vicino, negli ultimi quarant'anni, a coniare, per il Game, un suo proprio modello di sviluppo economico, di giustizia sociale, di distribuzione della ricchezza. I ricchi del Game lo sono in modo molto tradizionale. I poveri, pure. Probabilmente, solo una generazione di nativi digitali, capaci di incrociare le lezioni del passato con gli strumenti del presente, potrà disegnare soluzioni che oggi non ci sono. Inventare modelli, articolare delle prassi, generare una cultura diffusa. È uno dei compiti che hanno davanti. Se falliranno, il Game resterà imperfetto, e in fondo fragile. Presto o tardi, la collera sociale lo capovolgerà.
23. Attualmente, la cosa migliore che si possa fare per correggere il Game, è raddrizzarlo. Se fosse un aereo in volo, lo si vedrebbe piegarsi da una parte, una delle ali che punta verso terra, l'altra che indica il cielo. Questo assetto inclinato gli viene dalla sua origine ed è ben riassunto in questo dato statistico: nella stragrande maggioranza, i padri del Game erano maschi, bianchi, americani e ingegneri/scienziati. Ma l'intelligenza del nostro tempo e piú variegata, e chiaramente il tipo di volo che ha permesso l'avvento del Game non è il piú giusto per assisterlo nella stagione della sua maturità. Probabilmente ci volevano ingegneri per scassinare il '900 e farlo esplodere, ma se *l'altra intelligenza* non entra al piú presto nei processi di produzione del Game, è difficile che il futuro ci riservi un habitat sostenibile. C'è bisogno di cultura femminile, di sapere umanistico, di memoria non americana, di talenti cresciuti nella sconfitta e di intelligenze che vengono dai margini. Se i nativi digitali che si prenderanno cura del Game, portandolo a maturità, continueranno a essere maschi, bianchi, americani e ingegneri, il mondo in cui vivremo finirà in un loop senza prospettive.
24. Piú di ogni altra cosa, il Game ha bisogno di umanesimo. Ne ha bisogno la sua gente, e per una ragione elementare: hanno bisogno di continuare a sentirsi umani. Il Game li ha spinti a una quota di vita artificiale che può

essere congeniale a uno scienziato o a un ingegnere, ma è sovente innaturale per tutti gli altri. Nei prossimi cento anni, mentre l'intelligenza artificiale ci porterà ancora piú lontani da noi, non ci sarà merce piú preziosa di tutto ciò che farà sentire umani gli uomini. Per quanto possa oggi sembrare assurdo, il bisogno piú diffuso sarà quello di salvare un'identità della specie. A quel punto raccoglieremo ciò che abbiamo seminato in questi anni.

25. Non è il Game che deve tornare all'umanesimo. È l'umanesimo che deve colmare un ritardo e raggiungere il Game. Una restaurazione ottusa dei riti, del sapere e delle élite che colleghiamo istintivamente all'idea di umanesimo, sarebbe una perdita di tempo imperdonabile. Abbiamo invece fretta di cristallizzare un umanesimo contemporaneo, dove le orme lasciate dagli umani dietro di sé siano tradotte nella grammatica del presente e immesse nei processi che generano, ogni giorno, il Game. È un lavoro che stiamo facendo. C'è tutta un'area di memoria, immaginazione, sensibilità e figure mentali in cui gli abitanti del Game si son messi a raccogliere le impronte del loro essere umani. Non fanno poi tanta distinzione tra un trattato filosofico del Quattrocento e un sentiero in montagna. Cercano l'uomo, e dove lo trovano, lo annotano. Qualcosa scartano, molto conservano. Tutto traducono. E questo fanno con un'intenzione molto lucida: finire di costruire il Game in modo che sia adatto agli umani. Non solo *prodotto* dagli umani: *adatto* a loro.

Stanno raddrizzando il volo del Game.

La Grande Biblioteca in cui lo stanno facendo non esiste, ed esiste ovunque. Il suo catalogo è immenso: si potrebbe passare una vita solo scorrendo i titoli tra i *Simpson* e *Spinoza*. A chi lo facesse, accadrebbe di incrociare reperti magnifici: una certa capacità di accostare gusti o colori, la possibilità di filare pensieri lunghi o frasi di molte righe, una certa misteriosa capacità di lentezza e immobilità. C'è il rischio che restino fossili da ammirare la domenica nei musei. Ma se diventeranno *contemporary humanities*, cioè scenari del Game, ci ritroveremo a giocarli, e allora sarà tutta un'altra storia. Una storia di umani, ancora una volta.

Ringraziamenti

Devo particolare gratitudine ad Annalisa Ambrosio e Elisa Botticella che mi hanno aiutato nelle ricerche necessarie alla stesura di questo libro. Non è tanto il fatto che siano cosí colte, attente e brillanti. Quel che mi fa morire è che fanno sempre piuttosto ridere.

In modi diversi, e talvolta senza nemmeno saperlo, mi hanno aiutato a scrivere *The Game* Sebastiano Iannizzotto, Valentina Rivetti, Martino Gozzi, Arianna Montorsi, Riccardo Zecchina, Marta Trucco, Riccardo Luna, Federico Rampini, Gregorio Botta, Valentina De Salvo, Marco Ponti, Dario Voltolini, Tito Faraci e Sebastiano Baricco. A tutti il mio grazie.

Luigi Farrauto e Andrea Novali sono stati due fantastici compagni di strada.