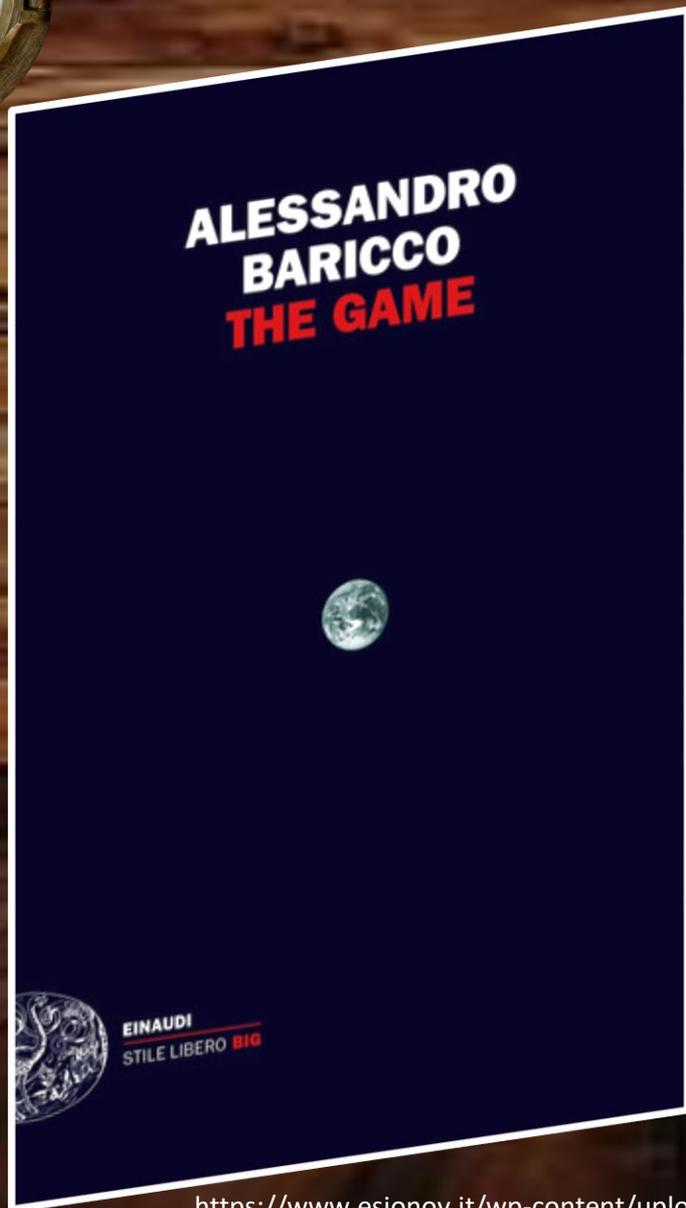


gl'imperdibili per la Rete



La scheda del libro

Quella che stiamo vivendo non è solo una rivoluzione tecnologica fatta di nuovi oggetti, ma il risultato di un'insurrezione mentale. Chi l'ha innescata - dai pionieri di Internet all'inventore dell'iPhone - non aveva in mente un progetto preciso se non questo, affascinante e selvaggio: rendere impossibile la ripetizione di una tragedia come quella del Novecento. Niente più confini, niente più élite, niente più caste sacerdotali, politiche, intellettuali. Uno dei concetti più cari all'uomo analogico, la verità, diventa improvvisamente sfocato, mobile, instabile.

I problemi sono tradotti in partite da vincere in un gioco per adulti-bambini. Perché questo è *The Game*.

La recensione di [Daniela Sessa](#)

...Benvenuti negli anni Duemila, vi presento l'iperuomo. Anzi lo presenta Alessandro Baricco nel suo "[The game](#)", prontuario della rivoluzione digitale e commentario di un nuovo Umanesimo. Che posizione occupa l'uomo nell'universo della rete? Quanta responsabilità ha nella nuova mappa del mondo? Quale dimensione temporale ha elaborato? Se un narratore racconta il web e la rete,

non prescinde dall'uomo, dalle riflessioni sul suo adattamento, sgomento o felice, all'ambiente, su quella dimensione dell'eterno duello Ettore contro Achille (bella immagine, tanto baricchiana) che l'ha infilato dentro il gioco. Il game è il nome nuovo del mondo e il mondo ha dimensioni grandemente piccole. L'espressione "basta un *click*" diventa altro di un luogo comune: è la traccia di esistenze smaterializzate, tanto più che il *click* ha azzerato anche il suo stesso rumore in un silenzioso *touch* a sfioramento.

Una carezza allo schermo del nostro smartphone sembra il gesto residuale di un'umanità sensibile. Perché residuale? Da un'obiezione simile parte la campagna di Baricco volta a spiegare - semplificando - che smartphone e carezza possano stare dentro la stessa narrazione. Come aveva già suggerito con l'analisi dell'avvento della barbarie, linguistica e comportamentale, dell'ultimo Novecento, Baricco fa lo sforzo (corposo tanto quanto il suo libro: trecentoventiquattro pagine) di chiarire che la rivoluzione digitale è solo l'ultima fase del darwinismo: la specie umana, nei suoi individui più forti ossia

maschio, bianco e ingegnere ha evoluto verso un ambiente capace di annullare il movimento e la materia e, nello stesso tempo, di soddisfare, già allo stato latente, ogni forma di desiderio. Prova ne sono due modifiche: una di approccio metodologico, l'altra fisica. Quest'ultima consiste nel ripiegamento dalla posizione eretta, prima a una fase intermedia uomo-scrivania-tastiera, e poi allo sviluppo di un'appendice a livello di arto superiore rigida e luminescente (il nativo digitale ha già la capacità prensile allungata a destra, l'uomo vecchio l'ha acquisita): il display contesto di app. ...

se è vero che la vita e l'intelligenza artificiale mettono a rischio l'identità della specie umana, il passaggio necessario non è il recupero dell'umanesimo ma lo slancio in avanti dell'umanesimo verso il Game. Non farlo sarebbe ottuso, afferma Baricco. Che, però, nell'indicare come fare il passo in avanti resta umanista: prendere i trattati del Quattrocento e Spinoza e infilarli nel gioco.

«Testa di Cariatide» di Amedeo Modigliani

«La Cariatide rappresenta la straordinaria sintesi delle contaminazioni dei movimenti artistici europei ed africani a Parigi dove convergevano l'art nègre della scultura oceanica, l'attrazione verso il mondo esoterico, i segni della cabala, i simboli della tradizione ebraica e le reminescenze classiche da cui il nome che rievoca il nostro periodo d'eccellenza magno-greco.»



« I degenti dell'ospedale
potrebbero vivere meglio
la propria malattia
se circondati da opere d'arte.».

Amedeo Modigliani