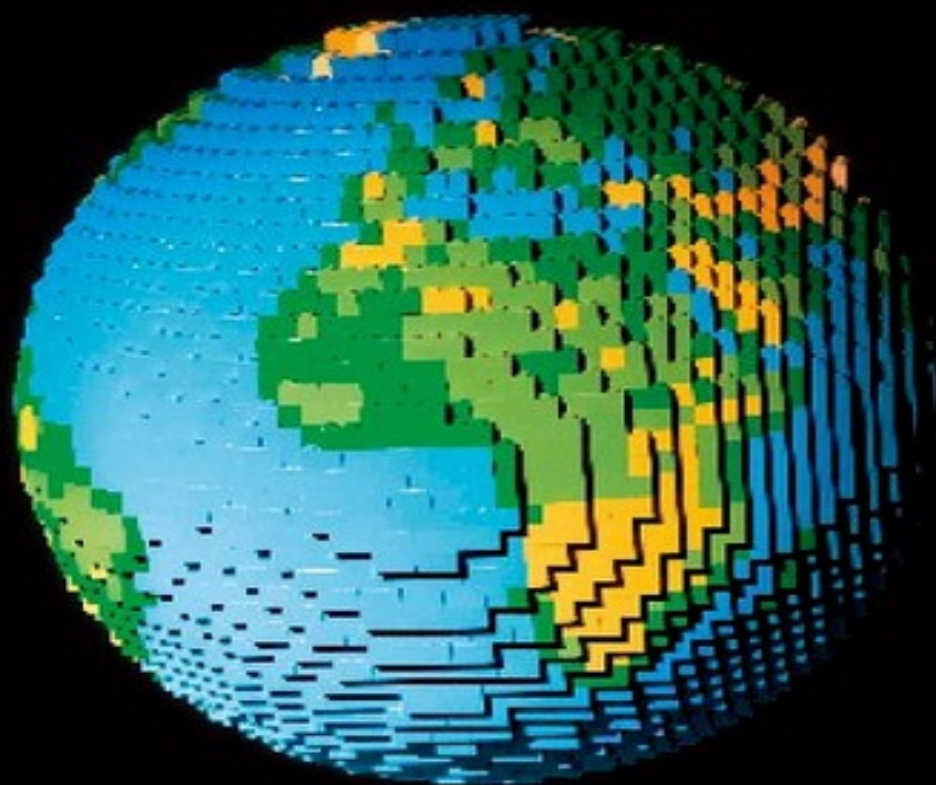


**Alessandro Baricco**



*The Game*



ANAGRAMA  
Colección Argumentos

## Índice

PORTADA

USERNAME

PASSWORD

1978. LA VÉRTEBRA CERO

1981-1998. DEL COMMODORE 64 A GOOGLE:

1999-2007. DE NAPSTER AL IPHONE:

2008-2016. DE LAS APPS A ALPHAGO: THE GAME

COMENTARIOS A LA ÉPOCA DEL GAME

THE GAME

INDIVIDUALISMO DE MASAS

POSTURA CERO

OCASO DE LAS ÉLITES

DESMATERIALIZACIÓN

POSEXPERIENCIA

REDESCUBRIMIENTO DEL TODO

COMETAS

OTROS ULTRAMUNDOS

CONTEMPORARY HUMANITIES

AGRADECIMIENTOS

NOTAS

CRÉDITOS

*A Carlo, Oscar y Andrea.  
A los siete sabios.  
A quien inventa cada día la Scuola Holden.  
Esta lección es para vosotros.*

- ▶ Username
- Password
- Play
- Maps
- Level Up

## USERNAME

Hace unos diez años escribí un libro que se titulaba *Los bárbaros*. En esa época solía ocurrir que muchas personas normales, y casi todas las que habían estudiado, se veían denunciando un hecho desconcertante: algunas de las acciones más elevadas, hermosas y dotadas de sentido que los humanos habían llevado a cabo tras siglos de dedicación estaban perdiendo lo más valioso que poseían, desliziándose en apariencia hacia un obrar desatento y simplista. Ya se tratara de comer, de estudiar, de divertirse, de viajar o de follar, no había mucha diferencia: los humanos parecían haber desaprendido a hacer todas estas cosas de buenas maneras, con la debida atención y con el sabio cuidado que habían aprendido de sus padres. Se diría que preferían ejecutarlas rápida y superficialmente.

Un desconcierto particular venía dictado por la cotidiana observación de los hijos: se les veía como presas de una inexplicable marcha atrás genética por la que, en vez de mejorar la especie, parecían perpetrar con plena evidencia una misteriosa involución. Incapaces de concentrarse, dispersos en un estéril multitasking, siempre pegados a cualquier ordenador, vagaban por la corteza de las cosas sin otra razón aparente que no fuera la de limitar la posibilidad de una aflicción. En su ilegible moverse por el mundo se adivinaba el anuncio de una forma de crisis y uno creía captar la inminencia de un apocalipsis cultural.

Fue un período irritante. Durante un tiempo pareció que el ejercicio de la inteligencia se solventaba por completo con la capacidad de de-

nunciar la decadencia de esto y de aquello. Uno se pasaba el tiempo defendiendo cosas que estaban colapsando. Se podía ver a gente sensata firmando, sin ningún sentido del ridículo, manifiestos en defensa de las viejas lecherías o del subjuntivo. Uno se sentía mejor cada vez que lograba defender algo y evitar que el viento del tiempo se lo llevara. La mayoría se sentía legítimamente liberada de la obligación del futuro: existía la urgencia de salvar el pasado.

Debo añadir que se creía tener algún retal de explicación, frente a todo ese colapso de la civilización: el asunto no estaba nada claro, pero sin duda alguna tenía que ver con la revolución digital (todos esos ordenadores) y la globalización (todos esos mercados). En la incubadora de esas dos fuerzas irresistibles había madurado evidentemente una tipología de personas cuyas ambiciones no resultaban comprensibles, cuya lengua se ignoraba, cuyos gustos no se compartían y cuyos modales se repudiaban: *bárbaros*, para utilizar un término que ya en otras ocasiones, en nuestra historia como dominadores del planeta, nos había servido para resumir la irritante diversidad de gente a la que no lográbamos entender ni domar.

El instinto era el de detenerlos. El prejuicio, extendido, que se trataba de destructores. Y punto.

Quién sabe, pensaba yo.

Y de hecho, entonces, escribí ese libro, y lo hice para aclararme a mí mismo y a los demás el hecho de que con toda probabilidad aquello a lo que estábamos asistiendo no era una invasión de bárbaros que barrían nuestra refinada civilización, sino una mutación que nos concernía a todos y que a corto plazo iba a alumbrar una nueva civilización, de alguna manera mejor que aquella en la que habíamos cre-

cido. Estaba convencido de que no se trataba de una ruinoso invasión, sino de una astuta mutación. Una conversión colectiva a nuevas técnicas de supervivencia. Un giro estratégico genial. Pensaba en esos giros espectaculares a los que les hemos puesto nombres como Humanismo, Ilustración, Romanticismo, y estaba convencido de que estábamos viviendo un análogo y formidable cambio de paradigma. Estábamos haciendo girar nuestros principios ciento ochenta grados, como habíamos hecho en esas circunstancias históricas que luego se hicieron memorables. No había que tener miedo: todo iba a ir bien. Por muy sorprendente que pudiera parecer, pronto encontraríamos una buena razón para renunciar con serenidad a las viejas lecherías y, al final, al subjuntivo.

No se trataba de un optimismo idiota, como repetidas veces intenté explicar: para mí era realismo puro y simple. Cuando la gente cree vislumbrar la degradación cultural en un chico de dieciséis años que ya no usa el subjuntivo, sin fijarse, sin embargo, que para compensar ese chico había visto treinta veces las películas que a la misma edad había visto su padre, no es que yo sea optimista, es que ellos están distraídos. Cuando el radar de los intelectuales se centra en la estupidez ilimitada del libro que ha acabado en el primer puesto de los más vendidos y deduce de ello una catástrofe cultural, yo trato de atenerme a los hechos y acabo recordando que quien ha llevado ese libro hasta ahí arriba es un tipo de público que, solo sesenta años antes, no solo no compraba libros sino que era *analfabeto*: el paso adelante es evidente. Ante un paisaje semejante, no resulta fácil establecer con claridad quién es el que está relatando cuentos: si yo, con mi realismo quisquilloso, o ellos, con esa poética propensión a la literatura fantástica catastrofista.

Mientras perdíamos el tiempo discutiendo sobre esto, otros humanos, por regla general instalados en California, y por regla general pertenecientes a una élite escasamente llamativa, muy pragmática y dotada de cierto instinto para los negocios, estaban cambiando el mundo, y lo hacían TÉCNICAMENTE, sin explicar qué clase de proyecto para la humanidad tenían pensado, y quizá sin saber qué consecuencias iba a tener en nuestros cerebros y en nuestros sentimientos. No albergaban ninguna opinión sobre las lecherías ni sobre el subjuntivo: de la defensa del pasado, de hecho, se sentían legítimamente liberados. Existía la urgencia de inventar el futuro.

Más tarde, con inexplicable retraso, tuve ocasión de comprender que para mucha gente el paradigma de la decadencia representa un escenario cómodo, un campo de juego agradable. No hablo de las tragedias, ni de las catástrofes –que son, por el contrario, el hábitat preferido de ciertas minorías formadas por gente excepcionalmente smart–. Hablo de algo más vaporoso: por muy absurdo que pueda parecer, somos animales que suelen depositar los huevos donde estos puedan contar con una CIERTA ELEGANTE Y LENTA DECADENCIA. Además, hay que tener en cuenta que el plano inclinado de una desgracia moderada parece particularmente compatible con el tipo más extendido de inteligencia: la que es capaz de sufrimiento, obstinada en el paso, más paciente que imaginativa, sustancialmente conservadora. Dado que le resulta más fácil percibir el mundo cuando el mundo avanza con una velocidad mesurada, lo ralentiza; dado que en general le resulta más cómodo el juego de defensa, da lo mejor de sí en presencia de enemigos y catástrofes



inminentes; dado que en general no tiene predisposición para el juego de ataque, tiene miedo al futuro.

Así, si les resulta posible, los humanos tienden a evitar una exposición demasiado prolongada al campo abierto de la invención, llevando a su tribu, siempre que pueden, al partido más apropiado para sus capacidades, es decir, a la salvaguardia de la memoria. Protegidos por las cosas que hay que salvar, reposamos, depositamos los huevos y aquietamos los tiempos futuros, posponiendo todo lo posible el próximo ataque de hambre que nos empujará fuera de las guaridas.

En cualquier caso, al final decidí escribir ese libro, y de hecho lo escribí, por entregas, en un periódico: una forma que me parecía maravillosamente bárbara. Pensaba titularlo *La mutación*. Pero el director del periódico –un genio, en su campo– estuvo largo rato observando ese título y luego dijo simplemente: «No. Es mucho mejor *Los bárbaros*.»

A veces tengo buen carácter: lo titulé *Los bárbaros*.

Añadí un subtítulo: *Ensayo sobre la mutación*.

Y ya está.

Lo primero que pasó me pilló por sorpresa: me costó un montón de trabajo convencer a la gente de que no era un libro CONTRA los bárbaros. Tenían tantas ganas de oír que les dijeran de un modo convincente y brillante que todo estaba desmoronándose y que la culpa era de ESOS, que en cuanto veían el título mencionado se colocaban dentro de cierta modalidad mental por la que, leyendo lo que leyeran, leían que todo estaba desmoronándose y la culpa era de ESOS.

Os lo juro.

Tenía que repetir una y otra vez que los bárbaros, como explicaba el libro, no existen, somos nosotros, todos nosotros, que estamos cambiando, y de modo espectacular: venían a darme las gracias porque había denunciado los estragos que ESOS estaban perpetrando. Probablemente tendría que haber elegido como título *Vivan los bárbaros*, pero tampoco es seguro que eso hubiera resultado suficiente. Si uno está depositando sus hermosos huevos con tranquilidad en la guarida de sus cosas que salvar, protegido bajo la tibia colcha de una hermosa decadencia, no resulta nada fácil sacarlo de allí. La inercia colectiva se decantaba hacia la denuncia satisfecha de cierto apocalipsis que estaba por llegar, destinado a asfixiar el alma bella del mundo: invertir el curso de esos pensamientos era terriblemente difícil, a veces imposible.

Desde entonces han pasado unos diez años y ahora soy capaz de indicar algo que, entretanto, me ha tranquilizado: la narración colectiva ha cambiado, la tribu ha salido de las guaridas, y hoy son pocos los que han seguido explicándose lo que estaba pasando con ese cuento de algunos bárbaros que estaban apuntando hacia nuestras fortalezas, galvanizados por un grupo de comerciantes que tenían el botín como meta. Hoy la mayoría de la gente occidental ha aceptado el hecho de que está viviendo una especie de revolución –sin duda alguna tecnológica, tal vez mental– destinada a cambiar casi todos sus actos, y probablemente también sus prioridades y, en definitiva, la idea misma de lo que debería ser la experiencia. Quizá tiene miedo de las consecuencias, quizá no la entiende del todo, pero a estas alturas tiene pocas dudas sobre el hecho de que es una revolución necesaria e irreversible, y que se ha emprendido intentando corregir

errores que nos habían costado caros. De manera que la ha asumido como una tarea, como un desafío. No resulta extraño que crea que nos conducirá a un mejor mundo. Todavía queda mucha gente resguardada bajo el paraguas del relato de la decadencia, pero, como en una especie de reloj de arena, tienden a pasar uno a uno por el cuello de botella de sus miedos y alcanzar a los otros al otro lado del tiempo.

¿Qué ha pasado, se preguntará alguien, para hacernos cambiar de idea en tan pocos años y llevarnos a aceptar la idea de una revolución en la que nos lo estamos jugando todo?

No tengo una respuesta exacta, pero tengo una breve lista de cosas que hace veinte años no existían y ahora sí:

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

TRIPADVISOR

PINTEREST

Si no tenéis nada mejor que hacer, marcad con una x aquellas a las que, cada día, dedicáis una parte no insignificante de vuestro tiempo.

¿Unas cuantas, verdad? Cabe preguntarse en qué demonios ocupábamos antes nuestros días.

¿Hacíamos puzzles de los Alpes suizos?

Esta lista nos enseña muchas cosas, pero hay una que debemos consignar aquí: en veinte años la revolución ha ido anidando en la normalidad –en los gestos simples, en la vida cotidiana, en nuestra gestión de deseos y de miedos–. A ese nivel de penetración, negar su existencia es propio de idiotas; pero presentarla como una metamorfosis impuesta desde arriba y por las fuerzas del mal también empieza a resultar bastante dificultoso. De hecho, nos damos cuenta de que en las costumbres más elementales de nuestra vida cotidiana procedemos con movimientos físicos y mentales que hace solo veinte años habríamos aceptado a regañadientes en nuevas generaciones cuyo sentido no entendíamos y cuya degradación denunciábamos. ¿Qué ha pasado? ¿Hemos sido conquistados? ¿Alguien nos ha impuesto un modelo de vida que no nos pertenece?

Sería incorrecto responder que sí. En todo caso alguien nos lo ha PROPUESTO, y nosotros aceptamos cada día esa invitación, imprimiendo a nuestro estar en el mundo una precisa torsión respecto al pasado: en virtud de esta, hemos adquirido una posición mental que hace veinte años todavía podía parecernos grotesca, deforme y bárbara, y

que ahora es, ateniéndonos a los hechos, nuestra forma de estar cómodos, vivos e incluso *elegantes* en la corriente de la vida cotidiana. La impresión de haber sido invadidos se ha desvanecido, y ahora prevalece la sensación de haber sido transportados más allá del mundo conocido, y de haber empezado a colonizar zonas de nosotros mismos que nunca antes habíamos explorado y, en parte, ni siquiera habíamos generado todavía. La idea de UNA HUMANIDAD AUMENTADA ha empezado a abrirse camino y la idea de formar parte de ella ha resultado más fascinante frente a lo temible que resultaba, en el punto de partida, la eventualidad de ser deportados hasta allí. Hemos terminado así permitiéndonos una mutación cuya existencia negamos abiertamente durante cierto tiempo –hemos destinado nuestra inteligencia a utilizarla, más que a boicotearla–. Anoto que la cosa nos ha llevado, entre otras cosas, a considerar el cierre de las viejas lecherías nada más que como un inevitable efecto colateral. En un tiempo muy rápido nos hemos puesto a abrir locales que son *citas de viejas lecherías*: es nuestro modo de decir adiós al pasado, metabolizándolo.

Que no se diga que no somos unos tipos geniales.

De manera que hemos enfocado bien el asunto y hemos corregido algunos desatinos de primera hora. Hoy sabemos que es una revolución, y estamos dispuestos a creer que es el fruto de una creación colectiva –incluso de una REIVINDICACIÓN colectiva– y no una degeneración imprevista del sistema o el plan diabólico de algún genio del mal. Estamos viviendo un futuro que hemos enajenado al pasado, que nos pertenece, y que hemos deseado con fuerza. Este mundo nuevo es el nuestro: es nuestra esta revolución.

Bien.

Ahora es necesario concentrarse en un punto cuanto menos interesante: ES UN MUNDO QUE NO SERÍAMOS CAPACES DE EXPLICAR, ES UNA REVOLUCIÓN CUYO ORIGEN Y PROPÓSITO NO CONOCEMOS CON EXACTITUD.

Por Dios, a lo mejor hay alguien que tiene alguna idea al respecto. Pero en conjunto, lo que sabemos acerca de la mutación que estamos llevando a cabo es realmente poco. Nuestros actos ya han cambiado, a una velocidad desconcertante, pero los pensamientos parecen haberse quedado atrás en la tarea de nombrar lo que vamos creando a cada momento. Hace ya bastante que el espacio y el tiempo no son iguales: le está sucediendo lo mismo a lugares mentales que durante mucho tiempo hemos llamado pasado, alma, experiencia, individuo, libertad. *Todo y Nada* tienen un significado que hace solo cinco años nos habría parecido inexacto, y las que durante siglos hemos llamado obras de arte se han quedado sin nombre. Sabemos con certeza que nos orientaremos con mapas que todavía no existen, tendremos una idea de la belleza que no sabemos prever, y llamaremos verdad a una red de imágenes que en el pasado habríamos denunciado como mentiras. Nos decimos que todo lo que está pasando tiene sin duda alguna un origen y una meta, pero ignoramos cuáles son. Dentro de unos siglos nos recordarán como los *conquistadores*<sup>1</sup> de una tierra en la que hoy a duras penas seríamos capaces de encontrar el camino a casa.

¿No es fantástico?

Lo es, yo lo creo, y esta es la razón por la que estoy escribiendo este libro: me atrae ir a vivir un rato hasta donde la revolución que estamos haciendo blanquea, enmudece, se abisma. Donde no entendemos sus movimientos, donde esconde el sentido de estos, donde niega el acceso a las raíces de lo que hace. Donde se nos aparece

como una frontera misteriosa. Praderas ilimitadas, ni una chimenea echando humo en el horizonte. Ninguna indicación. Tan solo el relato de algún pionero.

No querría dar la sensación equivocada de que tengo respuestas y de que estoy aquí para explicar.

Pero tengo algunos mapas, eso sí. Por supuesto, hasta que no emprenda ese viaje no puedo saber si son fiables, precisos, útiles.

Para eso escribo este libro, para hacer este viaje.

Para no perderme demasiado, usaré una brújula que nunca me ha decepcionado: el miedo. Sigue las huellas del miedo y acabarás en casa: el tuyo y el de los demás. En este caso resulta bastante fácil debido a que hay miedos sueltos en abundancia y algunos no son en modo alguno estúpidos.

Por ejemplo. Hay uno que dice así: ESTAMOS AVANZANDO CON LAS LUCES APAGADAS. Es bastante cierto. No sabemos muy bien dónde nace esta revolución y menos aún cuál es su propósito. Ignoramos sus objetivos y de hecho no seríamos capaces de nombrar con una precisión decente sus valores y sus principios: conocemos los de la Ilustración, pongamos por caso, y no los nuestros. No con la misma claridad. De manera que si nuestro hijo nos pregunta adónde vamos tendemos a refugiarnos en respuestas evasivas [en la actualidad, «Dímelo tú» es la mejor: se infiere la urgencia de que alguien escriba este libro, incluso alguien que no sea yo].

OTRO SUENA ASÍ: ¿estamos seguros de que no es una revolución tecnológica que, ciegamente, dicta una metamorfosis antropológica sin control? Hemos elegido los instrumentos, y nos gustan: pero ¿alguien se ha preocupado por calcular, de manera preventiva, las consecuen-

cias que su uso tendrá en nuestro modo de estar en el mundo, quizá en nuestra inteligencia, en casos extremos en nuestra idea del bien y del mal? ¿Hay un proyecto de humanidad detrás de los distintos Gates, Jobs, Bezos, Zuckerberg, Brin, Page, o tan solo hay brillantes ideas de negocios que producen, involuntariamente, y un poco al azar, cierta humanidad nueva?

HAY OTRO QUE ME GUSTA EN PARTICULAR: estamos generando una civilización muy brillante, incluso atractiva, pero que no parece capaz de soportar la onda expansiva de la realidad. Es una civilización festiva, pero el mundo y la Historia no lo son: desmantelar nuestra capacidad de paciencia, esfuerzo, lentitud, ¿no acabará produciendo generaciones incapaces de resistir los reveses del destino o incluso la mera violencia inevitable de cualquier sino? A base de entrenar habilidades ligeras –se empieza a pensar– estamos perdiendo la fuerza muscular necesaria para el cuerpo a cuerpo con la realidad: de aquí una cierta tendencia a difuminar esta, a evitarla, a sustituirla con representaciones ligeras que adaptan sus contenidos y los hacen compatibles con nuestros dispositivos y con el tipo de inteligencia que se ha desarrollado con sus lógicas. ¿Estamos seguros de que no es una táctica suicida?

MÁS SUTIL ES INCLUSO OTRO MIEDO, bastante extendido, y que no sería capaz de resumir si no es con estas meras palabras: cada día que pasa, la gente está perdiendo algo de su humanidad, prefiriendo cierta artificialidad más performativa y menos falible. Cuando pueden, delegan elecciones, y decisiones, y opiniones, a máquinas, algoritmos, estadísticas, clasificaciones. El resultado es un mundo en el que se percibe cada vez menos la mano del alfarero, para utilizar una expresión grata a Walter Benjamin: parece salido más de un proceso in-



dustrial que de un gesto artesanal. ¿Es así como queremos el mundo? ¿Exacto, esmerilado y frío?

POR NO HABLAR DE LA PESADILLA DE LA SUPERFICIALIDAD, que resulta letal. Esta obstinada sospecha de que la percepción del mundo dictada por las nuevas tecnologías se pierde una buena parte de la realidad, probablemente la mejor: la que late bajo la superficie de las cosas, allí donde solo un paciente, voluntarioso y refinado camino puede llevarnos. Es un lugar para el que acuñamos, en el pasado, una palabra que más tarde se hizo totémica: PROFUNDIDAD. Daba forma a la convicción de que las cosas tenían, si bien escondido en lugares casi inaccesibles, un sentido. Indicaba un lugar: ¿cómo negar el hecho de que nuestras nuevas técnicas de lectura del mundo parecen hechas a propósito para hacer imposible el descenso a ese lugar, y casi obligatorio un movimiento rápido e inagotable sobre la superficie de las cosas? ¿Qué va a ser de una humanidad que ya no puede bajar hasta las raíces, ni remontar hasta las fuentes? ¿De qué servirá la habilidad con la que salta entre las ramas y navega siguiendo la velocidad de la corriente? ¿Estamos volatilizándolo en una festiva nada la que será nuestra última representación?

Hacía años que no escribía tantos signos de interrogación de una sola vez.

Lo que pienso de esos miedos, y de miedos como esos, lo escribo ahora aquí: tenerlos, hoy, no es cosa de imbéciles, como de hecho algunos sectores más elitistas de la revolución intentan hacernos creer, sino que es el resultado de una suma de indicios que, en todo caso, sería de imbéciles ignorar. Pero también:

- ▶ dentro de cada uno de esos miedos hemos cosido la definición

de un movimiento que estamos haciendo, y que gracias al cual vamos haciéndonos mejores. Así, si fuéramos capaces de responder a cada uno de esos signos de interrogación, encontraríamos en nuestras manos el índice de nuestra revolución. Porque el mapa de lo que estamos llevando a cabo está dibujado en el revés de nuestros miedos. De esta manera cruzamos la frontera hacia una nueva civilización: sin llamar la atención, escondiendo en el doble fondo de nuestras dudas la certeza clandestina de una cierta, una genial Tierra Prometida. ◀

Es un viaje bastante emocionante, hasta el punto de que con frecuencia me he visto a mí mismo demorándome en la contemplación, con el resultado de quedarme atrás, y de perder el paso de quien lo está llevando a cabo de verdad. Desde esta perspectiva extraña, de cartógrafo retrasado y de sabio desinformado, sigo coleccionando anotaciones y bocetos en los cuales me atrevo a poner nombres y sitios. Sueño, en los momentos de más lúcido optimismo, con la precisión de un mapa, y con la composición de todas las intuiciones en la belleza de un mapamundi. Son escasos: sin querer malgastarlos, me ha parecido inevitable escribir el libro que estáis leyendo, algo que voy a hacer con todo el cuidado del que soy capaz.

- ▶ Username
- ▶ Password
- ▶ Play
- ▶ Maps
- ▶ Level Up

## PASSWORD

Bien, de entrada no estaría nada mal entender qué ha pasado. Qué ha pasado *realmente*.

Diría que la hipótesis más acreditada es esta: hubo una revolución tecnológica dictada por el advenimiento de lo digital. A corto plazo, ha generado una evidente mutación en las conductas de la gente y en sus movimientos mentales. Nadie puede decir cómo terminará.

Voilà.

Y ahora veamos si podemos hacerlo mejor.

El término DIGITAL viene del latín *digitus*, dedo: contamos con los dedos y por lo tanto DIGITAL significa, más o menos, NUMÉRICO. En nuestro contexto, el término es utilizado para darle nombre a un sistema, más bien brillante, de traducir cualquier información con un número. Si queremos entrar en detalles, se trata de números formados por la secuencia de dos cifras, el 0 y el 1. También podríamos utilizar el 7 o el 8, pero en definitiva lo importante es que son dos cifras, y solo dos: correspondientes más o menos a *on* y *off*, *sí* y *no*.

Bien. Cuando digo *traducir cualquier información en una lista de cifras*, no me refiero a las informaciones que encontráis en el periódico, la noticia del día, el resultado del partido, el nombre del asesino: me refiero a cualquier trozo del mundo que pueda descomponerse en unidades mínimas: sonidos, colores, imágenes, cantidades, temperaturas... Traduzco ese trozo del mundo a la lengua digital (una determinada secuencia de 0 y de 1) y allí se me hace ligerísimo, es ya una

serie de cifras, no tiene peso, está en todas partes, viaja con una velocidad abrumadora, no se estropea por el camino, no se encoje, no ensucia y no se estropea: adonde lo envío, llega. Si, por otra parte, existe una máquina capaz de registrar esos números y traducirlos de nuevo a la información original, la partida está echada.

Pongamos por caso los colores. No estáis obligados a estar al corriente sobre el tema, pero un día asignamos a cada color un valor numérico exacto. Si queréis saberlo todo, decidimos que los colores son 16.777.216, y a cada uno de ellos les asignamos un valor numérico dado por una secuencia de 0 y de 1. Lo juro. El rojo más puro que existe, por ejemplo, después de haber sido digitalizado se llama así: 1111 1111 0000 0000 0000 0000. ¿Por qué hacer algo tan poco poético? Muy sencillo: porque traduciendo un color a un número puedo introducirlo en máquinas que pueden modificarlo, o simplemente transportarlo, o tan solo guardarlo: lo hacen con una irrisoria facilidad, sin margen de error, a una velocidad vertiginosa y con un coste ridículo. Cada vez que quiero ver de nuevo el color real le pido a la máquina que me lo devuelva: y ella lo hace.

Notable.

Funciona de la misma manera con los sonidos, o las letras del alfabeto, o la temperatura de vuestro cuerpo. Fragmentos de mundo.

Este truquito comenzó a propagarse a finales de los años setenta. En aquella época todos los datos que guardábamos o transmitíamos estaban elaborados de otro modo: se llama ANALÓGICO. Lo analógico, como ocurre también con otras viejas cosas, como por ejemplo los compases o los abuelos, era una forma más completa de registrar la realidad, más exacta, incluso más poética, pero también condenadamente compleja, frágil, perecedera. Analógico era el termómetro de

mercurio, pongamos por caso, el de cuando teníamos fiebre: en la columna el mercurio reaccionaba al calor cambiando de volumen y, basándonos en la experiencia, deducíamos nuestra temperatura según su movimiento en el espacio: los números impresos en el cristal traducían ese movimiento en el veredicto de una temperatura exacta en grados centígrados [por encima de los 37,5 uno no iba al colegio]. Ahora el termómetro es digital: lo apoyas contra la frente, pulsas un botón, y en un momento te dispara una determinada temperatura. Un sensor ha registrado cierto valor de temperatura que corresponde a una determinada secuencia de 0 y de 1 que la máquina computa y luego traduce a un valor en grados, escribiéndolo en la pantallita. Como tipo de experiencia recuerda muchísimo el paso del fútbolín al videojuego.

Dos mundos.

El termómetro de mercurio y el digital.

El vinilo y el CD.

La película de celuloide y el DVD.

Fútbolín y videojuego.

Dos mundos.

Un posible defecto del segundo (el digital) es que no es capaz de registrar todos los matices de la realidad: lo registra a saltos, de vez en cuando: para entendernos, la aguja del reloj del campanario avanza en un movimiento continuo, colma cada microinstante del tiempo, del mismo modo que el mercurio, al cambiar su volumen en el termómetro, se movía en la columna colmando cada micronivel de temperatura: pero vuestro reloj digital no lo hace, tal vez cuenta los segundos, tal vez cuenta también décimas o centésimas, pero luego, en un momento dado deja de contar y salta hasta el siguiente número: allí

en medio queda una parte del mundo (infinitesimal) que el sistema digital pierde por el camino.

Por otra parte, el sistema digital tiene una ventaja impagable: es perfecto para los ordenadores. Es decir, para máquinas que pueden calcular, modificar, transferir la realidad, siempre y cuando se les proporcione la realidad en la lengua que conocen: números. Es esta la razón por la que, con el gradual perfeccionamiento de los ordenadores y su lenta aproximación a un consumo individual, hemos decidido pasarnos a lo digital: en la práctica, hemos empezado a trocear la realidad hasta obtener partículas infinitesimales a cada una de las cuales hemos encadenado una secuencia de 0 y 1. La hemos digitalizado, es decir, transformado en números. De esta manera hemos hecho que el mundo sea modificable, almacenable, reproducible y transferible por las máquinas que hemos inventado: lo hacen muy rápidamente, sin errores y con un gasto modesto. Nadie se dio cuenta, pero hubo un día en el que alguien almacenó digitalmente un trozo de mundo y ese trozo era el que decantaba para siempre la balanza hacia lo digital. No me preguntéis cómo, pero sabemos de qué año se trataba: el 2002. Utilizamos esa fecha como el punto exacto, en el tiempo, en el que alcanzamos la cima de la colina y nos encontramos el futuro por delante.

2002.

El descenso ha sido muy rápido: el advenimiento de la Web y la aplicación, a veces genial, del formato digital a una serie bastante importante de tecnologías ha generado con una espectacular evidencia la que ahora podemos llamar legítimamente REVOLUCIÓN DIGITAL. Tiene unos cuarenta años, y desde hace unos diez ha derrocado de forma

oficial el poder anterior. Es la que, aparentemente, ha atontado a vuestro hijo.

¿Bastante simple, verdad? Lo difícil viene ahora.

*Revolución* es un concepto más bien genérico, que utilizamos con cierta ligereza. Podemos invocarlo tanto para definir profundas transformaciones históricas que han provocado montañas de muertos (Revolución francesa, Revolución rusa), como para malgastarlo en cosas como el paso a la defensa de tres de nuestro equipo predilecto (revolución táctica).

Vaya tropa.

En cualquier caso, significa que alguien, en vez de inventar un buen movimiento, ha modificado el tablero: se llama cambio de paradigma [un virtuosismo irresistible, por sí solo vale el precio de la entrada].

En términos generales, parecería que se trata realmente de nuestro caso, el caso de la revolución digital.

Pero existen varios tipos de revolución, y aquí es muy importante hablar con exactitud. La revolución que llevó a cabo Copérnico, al intuir que la Tierra giraba alrededor del Sol y no lo contrario, no es del mismo tipo que la que recordamos como Revolución francesa; del mismo modo que la invención de la democracia, en Atenas, en el siglo v a. C., no es comparable con la de la bombilla (Edison, 1879). Se trata de gente que ha inventado nuevos tableros: pero no parece que el juego sea exactamente el mismo.

Cuando se habla de revolución digital, por ejemplo, está bastante claro que se habla, en primera instancia, de una revolución *tecnológica*: la invención de algo que crea nuevas herramientas y una vida diferente. Como fue el arado, las armas de fuego, los ferrocarriles.



Ahora bien, dado que hemos visto ya bastantes revoluciones tecnológicas, disponemos de algunas estadísticas interesantes y, si las estudiamos, resulta evidente que:

- ▶ las revoluciones tecnológicas, por muy fantásticas que puedan ser, no suelen producir, de forma directa, una revolución mental, es decir, una transformación igualmente visible en la forma de pensar de los hombres. ◀

GUTENBERG: Por ejemplo, la invención de la imprenta (Gutenberg, Maguncia, 1436-1440). Movimiento revolucionario al que le atribuimos consecuencias colosales. Mientras dejaba en el campo de batalla, muerta, buena parte de la cultura oral (en esa época, dominante indiscutible en un mundo de analfabetos), abría horizontes ilimitados al pensamiento humano, a su libertad y a su fuerza. De hecho, desarraigaba un privilegio que durante siglos había anclado la difusión de las ideas y de las informaciones al control de los poderosos de turno. Lo que estaba a punto de suceder consistía en que para hacer circular las propias ideas ya no sería necesario disponer de una red de amanuenses que ningún particular se podía permitir, y ni siquiera una máquina tan complicada y lenta cuyo uso excluyera cualquier beneficio. Fantástico. Lo que ahora es importante destacar, no obstante, es que, a pesar de sus admirables consecuencias, la invención de la imprenta sigue siendo para nosotros sustancialmente una deslumbrante aceleración tecnológica, pero no un terremoto detectable de la posición mental de los seres humanos, comparable con el generado por revoluciones como la cien-

tífica o la romántica. De manera semejante a otras revoluciones tecnológicas, no parece haber determinado, de manera directa, una mutación mental colectiva: es como si se hubiera empantanado antes de llegar a la meta, dándole tiempo a la gente de tomarle las medidas, y de domesticarla. Ha sido un movimiento genial en un juego que, en definitiva, no ha cambiado mucho, desarrollado según las mismas reglas, respetuoso con la historia de un juego que en esencia venía a ser el de siempre.

STEPHENSON: Pongo otro ejemplo, menos cómodo: la invención de la máquina a vapor (Inglaterra, 1765). No se trata, también en este caso, de un simple invento genial: es algo que ha cambiado el mundo. A esa invención se le debe la revolución industrial, que recordamos precisamente como revolución, y que tuvo consecuencias incalculables no solo sobre los hábitos cotidianos de la gente, sino en especial sobre la geografía social del mundo: el mapa que utilizaban para trazar las rutas del dinero y las fronteras entre ricos y pobres comenzó a quedarse obsoleto el mismo día en que pusieron en marcha el primer telar a vapor: todo iba a cambiar, y de un modo tan radical y violento que buena parte de la estremecedora reyerta sanguinaria que constituye el siglo xx puede remontarse al chirriar de esa máquina aparentemente inocua. Impresionante.

Pero, también en este caso, la onda parece haber llegado a rozar la identidad de los seres humanos, aunque luego se

retiró, y si hoy buscamos las encrucijadas en la que nuestro modo de entender qué es la humanidad cambió de vía tomando nuevas direcciones no pensamos en la locomotora a vapor de Stephenson, ni tampoco en la profunda desesperación de las primeras fábricas inglesas. Pensamos, en todo caso, en el Humanismo, en la Ilustración. Auténticas revoluciones mentales, que parecen establecer poco más que una relación de cortesía con el progreso tecnológico. Es posible, a distancia de siglos, verlas gotear como aceite en los engranajes del mundo, hasta lubricar un sistema hidráulico capaz de mover superficies inmensas –placas ideológicas con un peso de toneladas– en la ambición de redibujar la carcasa del sentir de humano, o la corteza terrestre del planeta hombre. No se trataba simplemente de hermosos movimientos: eran un nuevo juego.

De hecho, simplificando un poco, podríamos decir que muchas son las revoluciones que cambian el mundo, y que a menudo son tecnológicas; pero son pocas las que cambian a los hombres y lo hacen radicalmente: quizá sería el caso de llamarlas REVOLUCIONES MENTALES. LO curioso es que, de manera instintiva, COLOCAMOS NUESTRA REVOLUCIÓN, LA REVOLUCIÓN DIGITAL, EN EL SEGUNDO GRUPO, ENTRE LAS REVOLUCIONES MENTALES. Aunque nos parezca evidentemente una revolución tecnológica, le atribuimos un alcance del que las revoluciones tecnológicas suelen carecer: le reconocemos la capacidad de generar una nueva idea de humanidad. Es en este punto en el que reaccionamos, y en el que saltan nuestros miedos. No nos limitamos a percibir los riesgos que se pueden atribuir a cualquier revolución tecnológica: mucha

gente perderá el trabajo, la riqueza se distribuirá de manera injusta, culturas enteras serán aniquiladas, el planeta Tierra sufrirá por ello, cerrarán las viejas lecherías, etcétera, etcétera. Anotamos, es cierto, todas estas objeciones, pero, como hemos visto, en el momento apropiado nos remontamos a miedos más altos, que conciernen al tejido moral, mental y hasta genético de los hombres: hacen temer una mutación radical, la generación de un hombre nuevo surgido de manera casual de un hallazgo tecnológico irresistible. Intuimos en esa revolución menor, en tanto que tecnológica, el paso de una revolución mayor, abiertamente mental.

Es un punto crucial. Requiere una cierta atención: por favor, poned el móvil en modo avión y dadle el chupete al niño, total, eso de que modifica el paladar aún hay que demostrarlo.

*Intuimos en esa revolución menor, en tanto que tecnológica, el paso de una revolución mayor, abiertamente mental.*

Es un gesto que deberíamos fijar en una imagen congelada, y luego observarlo detenidamente y preguntarnos: ¿qué puñetas estamos haciendo? ¿Sobrevaloramos la que estamos montando? ¿Estamos atribuyendo a un simple desarrollo tecnológico una importancia que no puede tener? ¿Nos hemos dejado llevar por el pánico? ¿Todo esto es un clamoroso malentendido, hijo de nuestros miedos?

Es posible que lo sea, pero yo no apostaría.

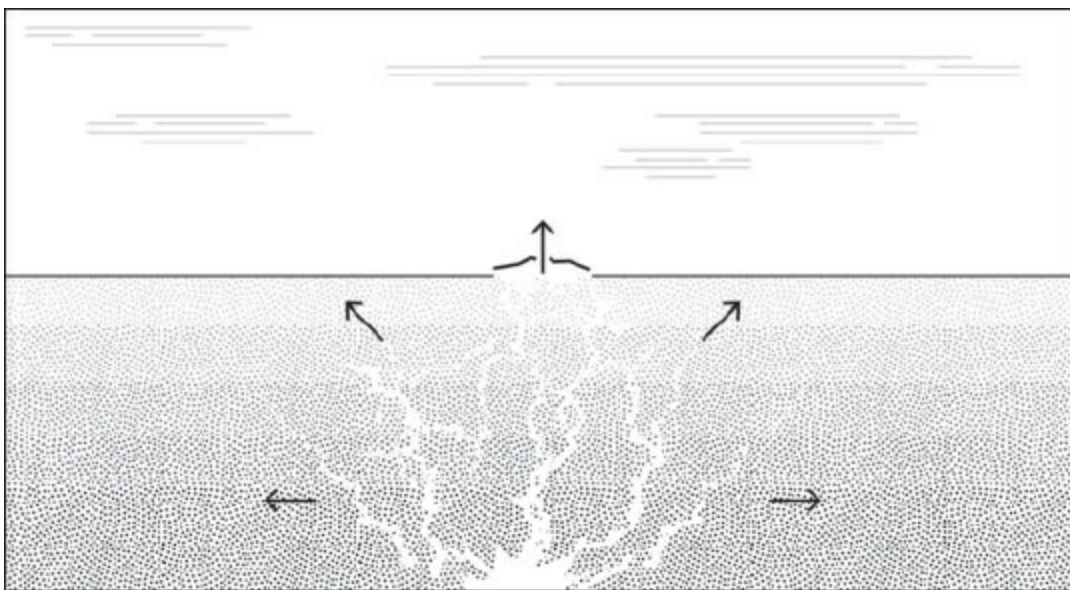
Estoy convencido, por el contrario, de que hay algo espléndidamente exacto en nuestra sospecha de que aquí no está cambiando algo, sino todo. Una especie de admirable instinto animal nos empuja a reconocer en lo que está sucediendo una mutación que no se detendrá en nuestra forma de elegir un restaurante. A ciegas, pero lo vemos a la perfección.

¿Y entonces?

Trato de exponerlo de la forma más sencilla posible: con toda probabilidad estamos viviendo realmente una revolución mental, y si ahora me preguntáis qué tiene esto que ver con toda esta historia de que las revoluciones tecnológicas nunca han generado embrollos de estas dimensiones, lo que tengo que deciros es esto: creedme, nos estamos enmarañando en un banal error de perspectiva, que es comprensible, pero que resulta pérfido y difícil de desarraigar: CREEMOS QUE LA REVOLUCIÓN MENTAL ES UN EFECTO DE LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA, Y EN CAMBIO DEBERÍAMOS ENTENDER QUE LO CONTRARIO ES LA VERDAD. Pensamos que el mundo digital es la causa de todo y tendríamos, por el contrario, que leerlo como lo que probablemente es, o sea, un efecto: la consecuencia de una determinada revolución mental. Estamos mirando el mapa al revés, os lo juro. Es necesario darle la vuelta. Es necesario invertir esa condenada secuencia: *primero* la revolución mental, *luego* la tecnológica. Creemos que los ordenadores han generado una nueva forma de inteligencia (o de estupidez, llamadlo como os apetezca): invertid la secuencia, rápido: un nuevo tipo de inteligencia ha generado los ordenadores. Lo que significa: una cierta mutación mental se ha dotado de los instrumentos adecuados para su modo de estar en el mundo y lo ha hecho a gran velocidad: lo que ha hecho lo llamamos revolución digital. Seguid invirtiendo la secuencia y no os paréis. No os preguntéis qué clase de mente puede generar el uso de Google, preguntaos qué clase de mente ha generado una herramienta como Google. Dejad de intentar entender si el uso del smartphone nos desconecta de la realidad y dedicad el mismo tiempo a intentar entender qué clase de conexión con la realidad buscábamos cuando el teléfono fijo nos pareció definitivamente inapro-

piado. Os parece que el multitasking genera una incapacidad sustancial de prestar la debida atención a las cosas: invertid la secuencia: ¿de qué rincón estábamos intentando salir cuando nos construimos instrumentos que por fin nos permitían jugar en varias mesas de forma simultánea? Si la revolución digital os asusta, invertid la secuencia y preguntaos de qué estábamos huyendo cuando enfilamos la puerta de una revolución semejante. Buscad la inteligencia que ha generado la revolución digital: es bastante más importante que estudiar la que ha sido generada: esa es la matriz original de la misma. Porque el nuevo hombre no es el producido por el smartphone: es el que lo inventó, el que lo necesitaba, el que lo diseñó para su uso y consumo, el que lo construyó para escaparse de una prisión, o para responder a una pregunta, o para acallar un miedo. Pausa. Un último esfuerzo.

- ▶ Así, todas las fortalezas digitales que en la actualidad jalonan nuestro paisaje habría que leerlas como formaciones geológicas empujadas hacia el cielo por un seísmo subterráneo.



Ese seísmo es la revolución mental de la que somos hijos.

Ha pasado en otro lugar y en un pliegue del tiempo del que a menudo no tenemos ni conocimiento ni conciencia: pero podemos reconocerlos y estudiarlos en las espectaculares alteraciones con que ha marcado la corteza terrestre de nuestros gestos, de nuestros hábitos, de nuestras posturas mentales.

Muchas de estas alteraciones, de hecho, podemos atribuir las a la revolución digital, y es cierto que precisamente esas nos parecen, más que otras, la escritura con que hemos fijado los últimos códigos de la mutación: con la condición de no ser tomadas como la causa de todo, tienen muchísimo que enseñar y que descubrir.

Sería necesario tratarlas como ruinas, como hallazgos arqueológicos de los que deducir la maravilla de una civilización escondida.

La nuestra. ◀

Ya podéis conectar de nuevo el móvil, gracias.

Ah, el niño está llorando.

Sintetizo: dadle la vuelta a ese maldito mapa.

La revolución digital está debajo, no encima.

Así.

Acostumbraos a considerar el mundo digital como un efecto, no como una causa. Desplazad la mirada hacia el punto en el que todo comenzó. Buscad la revolución mental de la que procede todo. Si existe un modelo de humanidad para el que todo esto trabaja, está escrito allí dentro.

Bien.

Es verdad que el mapa aún está prácticamente en blanco, pero por lo menos lo tenemos del lado correcto.

Creedme, era lo más difícil de hacer.

Ya podemos comenzar a medir, a poner unos cuantos nombres, a trazar algunas fronteras.

Partamos ahora nuevamente de esta idea de la revolución digital como cadena montañosa producida por un seísmo subterráneo. E intentemos dibujarla.



User-  
name

Pass-  
word



Play

1978

La  
véte-  
bra  
cero

1981-  
1998

Del  
Com-  
modo-  
re 64 a  
Goo-  
gle

**La  
época  
clási-  
ca**

Co-  
men-  
tarios  
a la  
época  
clásica

1999-  
2007

De  
Naps-  
ter al  
iPho-  
ne

**La co-  
loni-  
za-  
ción**

Co-  
men-  
tarios  
a la  
época  
de la  
colo-  
niza-  
ción

2008-  
2016

De las  
Apps a  
Alpha-  
Go

**The  
Game**

Co-  
men-

tarios  
a la  
época  
del  
Game

Maps

Level

Up

## 1978. LA VÉRTEBRA CERO

En efecto, a pesar de que la revolución digital es una constelación de fenómenos y de acontecimientos bastante articulada, es posible intentar dibujar cierta columna vertebral: la alineación de cimas más altas que otras, de formaciones geológicas empujadas más arriba por el movimiento sísmico que tratamos de entender. Vamos a intentarlo. Aislando una especie de simbólica VÉRTEBRA CERO. No querría que os esperarais nada particularmente solemne: lo que tengo en la cabeza es un videojuego.

Se llamaba *Space Invaders*. Los millennials probablemente no saben ni siquiera qué es. Yo sí, porque jugaba a eso: tenía veinte años e, inexplicablemente, tiempo que perder. Lo había inventado un ingeniero japonés que se llamaba Nishikado Tomohiro. Consistía en disparar a los extraterrestres que caían desde el cielo de una forma más bien idiota, repetitiva, previsible, pero letal. A medida que iban bajando, su velocidad aumentaba: cuando empezabas a tenerlos encima ya no te enterabas de nada.

Los gráficos, vistos ahora, eran lamentables: los alienígenas (a los que en Italia llamábamos *marcianitos*) parecían arañas dibujadas por un deficiente mental. Todo era rígidamente bidimensional y en blanco y negro. Las necrológicas del periódico eran más ingeniosas.

En las casas, no había ordenadores, de manera que uno jugaba a *Space Invaders* yendo a los locales públicos apropiados (también podía ser un bar) donde había una especie de mueblecito de dimen-

siones que ahora me parecen inexplicables: encajonados en ese mueblecito había una pantalla del tamaño de una pequeña televisión, y una sobria consola en la que se encontraban tres botones o, en las versiones más sofisticadas, un joystick y un par de botones.

Había que agacharse un poquito, insertar una moneda en la ranura correspondiente, le dabas al *play* y luego empezabas a pulsar los botones disparando como un loco. En Japón la moneda era de cien yenes: había tanta gente que jugaba a *Space Invaders* que la moneda desapareció de la circulación y la Fábrica de Moneda tuvo que apresurarse para producir una buena cantidad de las mismas.

Todo este éxito tiene algo que enseñarnos, pero solo puede hacerlo si uno recupera el recuerdo de los dos juegos que poblaban los bares antes de que llegara el fúnebre mueblecito de *Space Invaders*: el fútbolín y el millón.

Y aquí llegamos al punto crucial.

Si dais un paso atrás, mejor dicho, dos, os encontráis de nuevo con una secuencia de juegos que más que otra cosa en el mundo os puede hacer SENTIR, más aún que entender, la esencia de la revolución digital.

La secuencia es esta: fútbolín, millón, *Space Invaders*.

No pongáis esa cara, confiad en mí.

Y estudiad bien esa secuencia: intentad sentirla físicamente, volved a jugar a esos tres juegos, en vuestra mente, uno tras otro. Sentiréis que, a cada paso, algo se deshace, todo se vuelve más abstracto, ligero, líquido, artificial, rápido, sintético. Una mutación. Muy parecida a la que nos ha llevado de lo analógico a lo digital.

No es nada particularmente sesudo: es algo sobre todo físico. En el fútbolín notas los golpes en la palma de la mano, los ruidos son natu-

rales, proceden de la mecánica de las cosas, todo es muy real, la bola existe de verdad, te cansas físicamente, te mueves, sudas; en el millón algo cambia, el juego está colocado bajo el cristal, los sonidos por regla general son grabados, eléctricos, la distancia entre tú y la bola aumenta, todo está concentrado entre los dos mandos, que te transmiten de la bola una lejana sensación, algo como una semipercepción. El gesto de las manos, que en el fútbolín podía elegir entre infinitas velocidades y matices de paradas, aquí se resume en el trabajo de dos dedos que todavía conservan un cierto número de opciones, aunque más bien limitado, y en el fondo reservado a los jugadores más expertos. En cuanto al cuerpo, casi asiste a la escena, prácticamente expulsado del corazón del asunto: sobrevive un cierto movimiento de caderas que se usaba para desviar la carrera de la bola y soltar alguna penosa alusión sexual: por ambos motivos, estaba prohibido un uso demasiado acentuado.

Y ahora poneos a jugar a *Space Invaders*.

¿El cuerpo? Ha desaparecido. Ya casi no existe nada físico en sentido estricto, la bola (los marcianitos) no es real, tampoco lo son los sonidos. Una pantalla, que en el fútbolín no existía y en el millón estaba para sumar la puntuación, ahora se lo ha comido todo, CONVIRTIÉNDOSE en el campo de juego. Todo es inmaterial, gráfico, indirecto. Si hay una realidad, se ofrece en una figura bajo el cristal que no puedo modificar si no es mediante los mandos, que son externos y que de forma impersonal le comunican las órdenes. Sobre el papel parece todo muy frío, restrictivo, asfixiante, en el fondo, triste: pero ahora poneos a jugar e intentad sentir la repentina carencia de fricción, la suavidad de la superficie de juego, la ligereza del gesto, el flujo casi líquido de órdenes y decisiones, la reducción a su esencia

de cualquier lance del juego, la limpieza del sistema, la posibilidad de concentración casi absoluta, la velocidad del acaecer. Apuesto a que empezáis a entender por qué esa gente se quedó sin calderilla.

Ahora volved en un nanosegundo a los mandos del fútbolín. ¿No-táis como un sobresalto, verdad? Como si os hubieran sacado de una sesión de meditación para ponerlos en medio de una discusión en un bar: de repente es todo tan denso, complicado, impreciso y tediosamente real... No es que una cosa sea mejor que la otra, no podríamos asegurarlo, pero seguro que son diferentes, *realmente* diferentes. ¿En cuál podríais decir que estáis más presentes, más vivos, que sois más vosotros mismos?

Mariposead un poco por el fútbolín y luego volved en un santiamén a la consola de *Space Invaders*.

Dad unos cuantos pasos adelante y atrás, quizá haciendo alguna parada, de vez en cuando, en la estación intermedia del millón.

Hacedlo, en serio.

¿No notáis la migración?

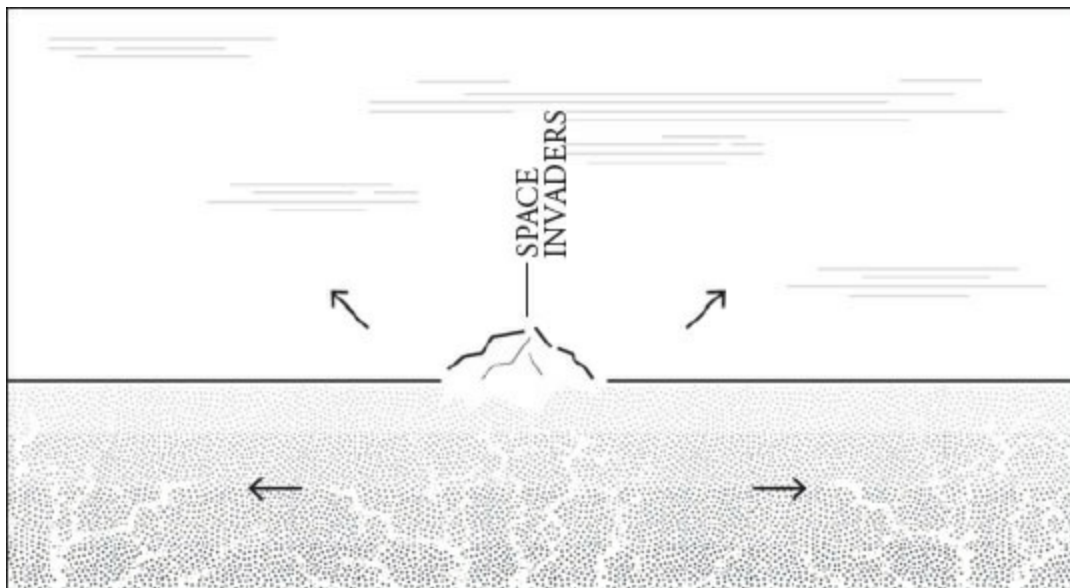
Quiero decir exactamente la MIGRACIÓN: el desplazamiento del bari-centro alrededor del que se organiza la cuestión, el desplazamiento de muchos detalles de un lado al otro del paisaje, y hasta el cambio de posición de vuestras capacidades, vuestras potencialidades, vuestras sensaciones, vuestras emociones. LA MUTACIÓN DE CONSISTENCIA DE LA EXPERIENCIA.

No son más que tres juegos, pero cuántas cosas migran por el camino que va desde el más viejo al más nuevo.

No perdáis el tiempo intentando juzgar qué es mejor y qué es peor: concentraos y tratad de aprehender esa migración en una mirada sintética, en una única sensación. Sobre todo, en una sensación.

¿Lo habéis hecho? Bien. Lo que estáis sintiendo es la clase de flujo que caracteriza el paso de lo analógico a lo digital. Estáis aferrando el nervio central de la revolución que estamos llevando a cabo. Su movimiento base. Si lo preferís, su secreto.

Los *Space Invaders*, en su modestia de jueguito para ociosos, es una de las primeras huellas geológicas de un seísmo. Su corazón, por otro lado, ya era completamente digital –un software contenido en una tarjeta–. Si la revolución digital tiene una columna vertebral, esta puede ser asumida como la primera vértebra. Empuja muy poco, por debajo de la piel del mundo, pero los dedos la notan, los ojos la ven. Existe. Es un principio.



APOSTILLA Para que os hagáis una idea del trabajo que nos aguarda, voy a detenerme un momento en esta vértebra y la trataré como hemos de tratar toda la columna vertebral de la revolución digital: como ruinas arqueológicas en las que podemos leer los vestigios de una civilización oculta. Hay que buscar



restos fósiles de alguna vida precedente. Los códigos de la revolución mental que ha generado todo eso.

Es más rápido hacerlo que explicarlo. Así que ya me veis raspando la primera vértebra y llevándome para casa unos cuantos indicios.

PRIMERO Comparado con los habituales fútbolín y millón, *Space Invaders* era un juego que establecía una revolucionaria postura física y mental, increíblemente sintética y brutalmente recapitulativa: hombre, *consola*, pantalla. Hombre, teclas, pantalla. Dedos en las teclas, ojos en la pantalla. Órdenes dadas con los dedos, resultados verificables con los ojos en la pantalla. Añadid unas dosis de audio, para que el sistema sea más funcional. ¿No os recuerda nada? Es, actualmente, una de las posturas físicas y mentales en las que pasamos más tiempo. La utilizamos para realizar operaciones de todo tipo, desde reservar un hotel, a decirle a alguien que le amamos. Bien pensado, es la postura que define por excelencia la era digital. Ni siquiera la llegada de la tecnología touch ha sido capaz de desestabilizarla en exceso. No es que los *Space Invaders* la inventaran, entendámonos, pero es probable que, en ese juego, esa postura saliera por primera vez a campo abierto, subiera a la superficie de la vida de un número realmente significativo de personas. Aunque solo sirva para entendernos, el primer ordenador personal de una cierta popularidad (pero que no llega ni de lejos a los números

de *Space Invaders* ni de los llamados juegos de Arcade) es de 1982, se llamaba Commodore 64. El primer Mac –que es a *Space Invaders* lo que una catedral es a una capilla votiva– es de 1984. Para el primer smartphone del que la gente fuera consciente hay que esperar otros veintiún años: 2003.

Por tanto, si rebobináis la cinta y buscáis la primera vez en la que esa postura –hombre, teclas y pantalla, reunidos en un único animal– entró a formar parte de la vida de un montón de gente, ¿qué encontráis? *Space Invaders*, creo. Y los juegos de ese tipo.

QUÉ APRENDEMOS Que, mira tú por dónde, en la vértebra número cero, en su ADN, hay un tipo de postura que tendría un gran futuro y que reconoceremos en gran parte de las formaciones geológicas que llamamos revolución digital: hombre-teclas-pantalla en un único animal. Es la postura en la que escribo este libro. [No la misma en la que, probablemente, lo estáis leyendo: larga vida al libro de papel, que aún resiste a cualquier mutación.]

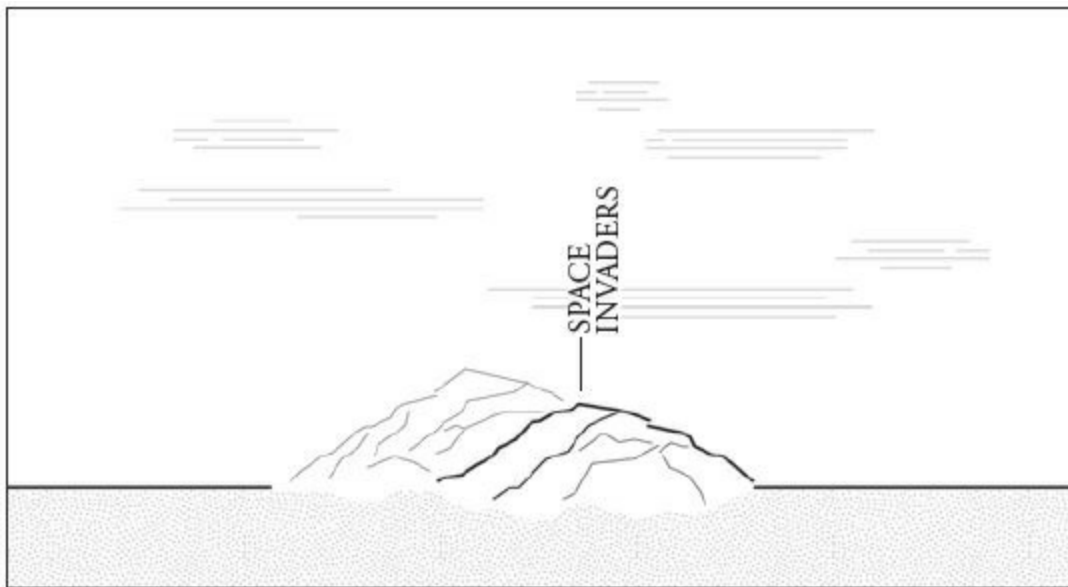
SEGUNDO El futbolín era un mueble con su dignidad, el millón tenía su encanto: el mueblecito de *Space Invaders* daba náuseas. En compensación, sin embargo, un futbolín no podía ser mucho más que un futbolín, con suerte podías cambiar solo el color de las camisetas a los jugadores; el millón podía vestirse de muchas maneras diferentes [se iba de las ambientaciones de fantasía a cositas con mujercitas medio desnudas], podía

complicar también un poco los movimientos de la bola, crear paradas, pequeños pasos elevados, pero en resumen siempre era lo mismo: la pelota rebotaba y al final se colaba, y punto. El horrible mueble de *Space Invaders*, en cambio, TENÍA EN SU INTERIOR EL INFINITO: una vez fijada la postura hombre-teclas-pantalla, el resto no tenía límites: allí dentro estaban todos los juegos del mundo, bastaba con cambiar la tarjeta. Para quien fuera capaz de verlos, también estaban ahí *FIFA 2018* y *Call of Duty*. Bastaba con hallar los gráficos, añadir algunas funciones y utilizar una tecnología de audio y de vídeo más avanzada: unos quince añitos nada más y lograríamos dar con una maestría espectacular: la PlayStation es de 1994.

QUÉ APRENDEMOS Que en la vértebra número cero, en su ADN, hay un tipo de movimiento que iba a tener un gran futuro y que reconoceremos en gran parte en las formaciones geológicas que llamamos revolución digital: en vez de generar muchos mundos hermosos y diferentes, inviertes tu tiempo en inventar un único ambiente en el que puedan verte todos los mundos que existen. Lo digo en otras palabras: no perder el tiempo en poner a punto cosas que no pueden tener un gran desarrollo; más bien tratar de inventar cosas cuyo desarrollo es infinito porque han sido pensadas para contenerlo TODO.

TERCERO *Space Invaders* era un JUEGO. No sé si os percatáis de las deliciosas implicaciones que esto sugiere. En la práctica, un cierto seísmo subterráneo parte la corteza de los hábitos de los terrestres y el primer punto en el que lo hace, o al menos

uno de los primeros, es ese instante de su vida en el que se ponen las zapatillas, lo mandan todo a la porra y empiezan a jugar. Yo la encuentro una circunstancia conmovedora. Me pregunto si es casual. Por supuesto, me gusta pensar que el día en que decidimos darle la vuelta al tablero, lanzándonos a una revolución de época, era un día de vacaciones. Íbamos descalzos y nos pimplábamos una lata de cerveza.

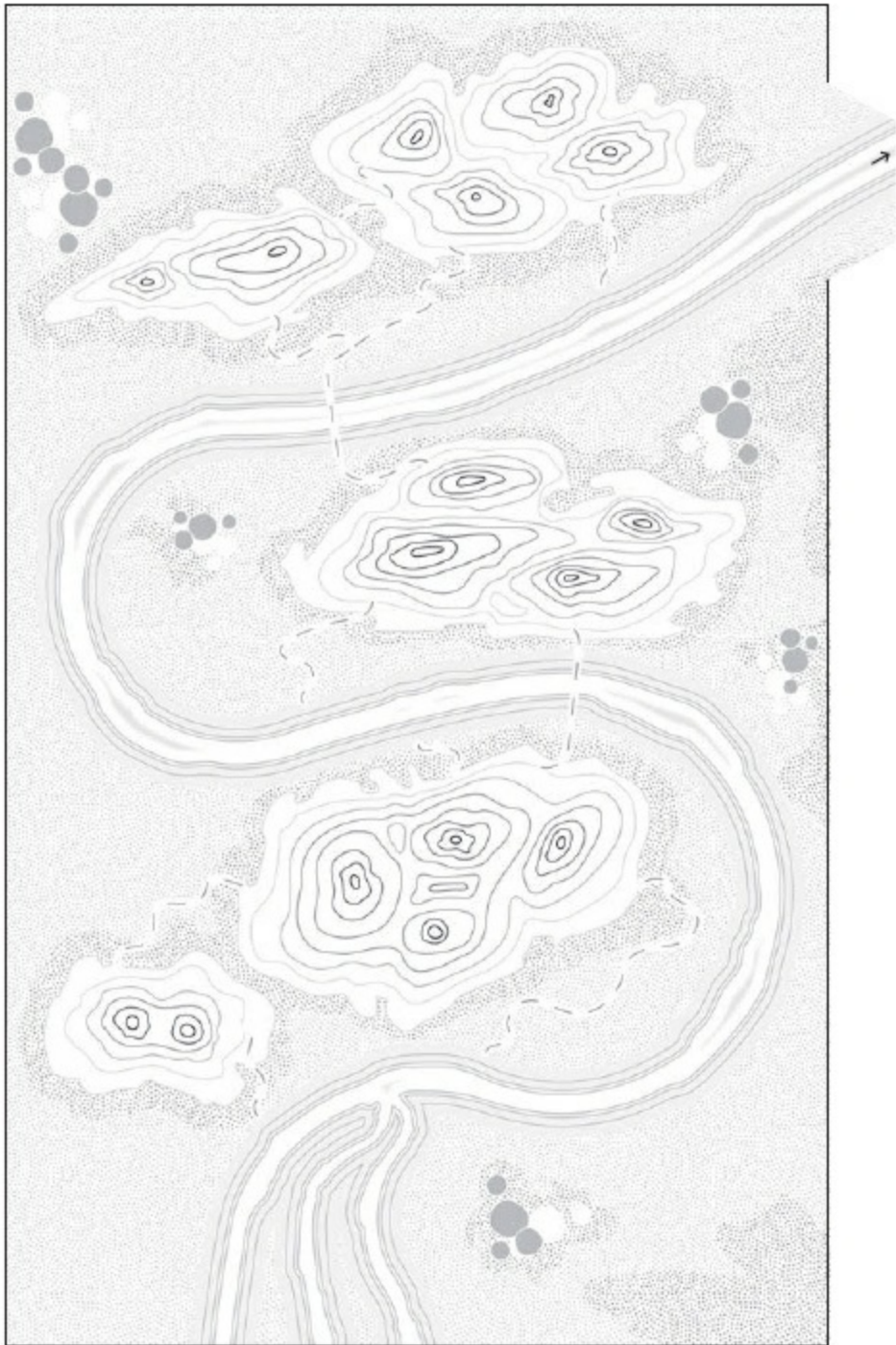


QUÉ APRENDEMOS Que en la vértebra numero cero, en su ADN, hay una actitud que tendría un gran futuro y que reconoceremos en gran parte de las formaciones geológicas que llamamos revolución digital: generar el cambio dando a luz herramientas que si no son juegos al menos lo parecen. Somos divinidades de vacaciones, que crean en el séptimo día, cuando el Dios verdadero descansa.

Bien, por ahora me detengo aquí. Como veis, si de una única, pequeña, primera costilla ya pueden deducirse cosas semejantes, la

idea de poder estudiar la parte sustancial de la columna vertebral es algo que acaba sonando irresistible.

De manera que vale la pena continuar. En el próximo capítulo, próximo fragmento de la columna vertebral, nuevas ruinas que estudiar. Empiezo a divertirme de verdad.



## 1981-1998. DEL COMMODORE 64 A GOOGLE: LA ÉPOCA CLÁSICA

Casi veinte años para colocar el tablero de juego

Una premisa inevitable, pero muy importante. Si queremos reconvertir la galaxia de acontecimientos a la que llamamos REVOLUCIÓN DIGITAL en una columna vertebral legible, una cadena montañosa que nos ayude a entender, forzosamente debemos sintetizar y renunciar a algunos matices. Resulta necesario centrarse en picos, sacrificando incluso el detalle de procesos que tal vez han durado décadas. En estas páginas se ha optado por dejar constancia de los acontecimientos solo cuando han emergido efectivamente hasta la superficie del consumo colectivo, convirtiéndose en escenarios habitados por muchas personas y no solo por determinadas élites. Lo sé, es un método arbitrario. Pero es que en definitiva tenemos demasiada necesidad de una síntesis legible como para demorarnos en exceso en el culto a la precisión. Lo que sugiero es que disfrutéis de la posibilidad de verlo todo desde arriba, como en una fotografía aérea, y que durante algunos capítulos aceptéis la inevitable inexactitud de una mirada sintética. Siempre que tengamos oportunidad, bajaremos planeando para ver más de cerca. Lo prometo.

Veamos. Dejemos ya *Space Invaders* a nuestras espaldas y miremos cómo se yerguen las primeras montañas de verdad. Estamos a principios de los años ochenta.

## 1981-1984

- En cuestión de cuatro años salen tres ordenadores personales que condensan larguísimas experimentaciones y que son capaces de triunfar en el mercado, convirtiendo un instrumento de élite en un objeto que uno podía imaginarse en casa, a pesar de no ser un genio o un profesor de la Universidad de Stanford: el PC IBM, el Commodore 64 y el Mac de Apple. Si uno los ve ahora son de una tristeza desoladora, pero en su momento debieron de parecer incluso elegantes, y en cualquier caso pasablemente amigables. De los tres, el que tuvo menor éxito comercial fue el Mac: a pesar de todo, era el más genial. Fue el primero en utilizar una resolución gráfica y una organización del material capaz de resultar inteligible incluso para un idiota: había un escritorio, se abrían unas ventanas, se tiraban las cosas a una papelera: gestos que la gente conocía. Uno se desplazaba por la pantalla moviendo sobre la mesa una cosa rara que se llamaba *ratón*. Es posible comprender que, desde ese día, la ecuación entre inteligencia y aburrimiento comenzó a hacer aguas.

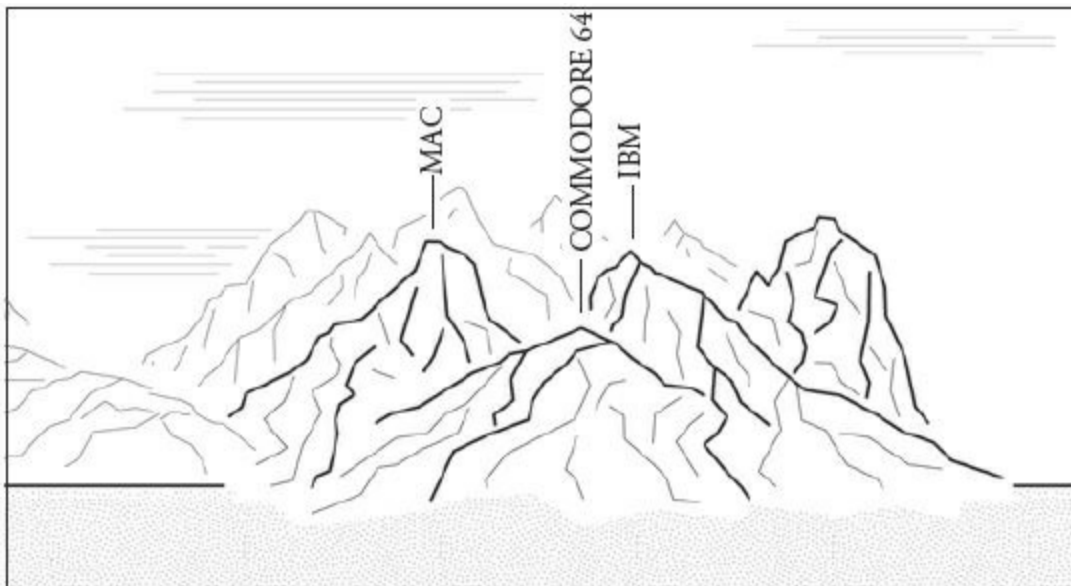
zoom No se entiende la importancia de todo esto si uno no se concentra un momento en la P de la expresión PC.

*Personal.*

A día de hoy, el hecho de que cada uno de nosotros tenga un ordenador parece darse por descontado, pero no debéis olvidar en cambio que la cosa, hace solo cuarenta años, habría sonado como una locura. Los ordenadores hacía años que existían, pero eran monstruos enormes y albergaban datos en los laboratorios de unas pocas instituciones destinadas generalmente a alguna forma de dominación o supre-



macía. Pensar que acabarían en vuestros escritorios en aquellos tiempos sonaba como algo realmente visionario. Me atrevería a decir que el auténtico acto genial no fue tanto inventar los ordenadores como imaginar que podían llegar a ser un instrumento personal, individual. En esa idea anidaba la voluntad singular de concederle a cualquier individuo un poder que se había creado para ser de unos pocos. Increíble. Por eso, cuando uno mira una foto de un Commodore 64, además de preguntarse si realmente tenían que adoptar ese color enfermizo, debe entender que allí estaba girando REALMENTE el mundo: no un minuto antes.



- En 1981 se divulga el SMTP, el primer protocolo de mail que, facilitando las cosas, iba a permitir una vertiginosa expansión del correo electrónico [treinta años más tarde, en 2012, los humanos enviábamos 144.000 millones de mails al día: tres de cada cuatro no eran otra cosa que spam]. El primer mail, quede consignado para la crónica, salió muchos años atrás: lo envió en 1971 Ray Tomlinson, un

americano de treinta años que había estudiado ingeniería en Nueva York. La adopción de la arroba, pongo por caso, es cosa suya, según he descubierto.

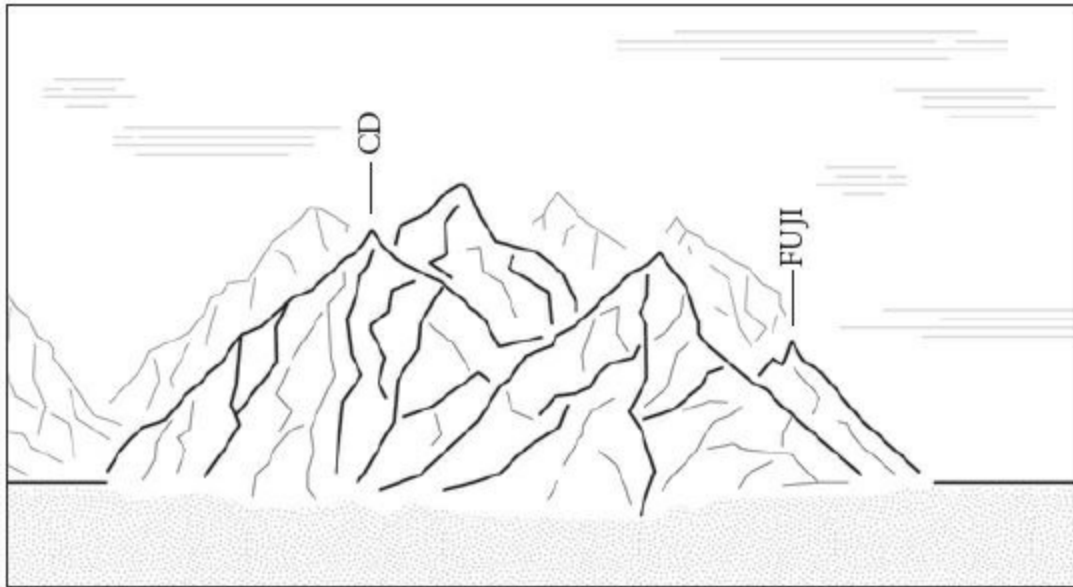
IMPORTANTE Los mails iban de un ordenador a otro utilizando, por decirlo de algún modo, una red de carreteras invisible, de cuya existencia la gente normal, en aquella época, no sabía nada de nada: los que sabían algo sobre el tema lo llamaban *Internet*. Tenéis que imaginároslo como una especie de Santa Bárbara subterránea: si resistís unas pocas líneas más, veréis la inmensa explosión que, al cabo de unos años, partiría la corteza terrestre y lanzaría al aire una de las cumbres más fantásticas que la revolución digital haya visto nacer.

## 1982

- Sube a la superficie, y ya no puede esconderse, la onda de digitalización que inundará el mundo: se comercializa el primer CD de música, es decir, una grabación traducida en formato digital y fijada en un soporte del tamaño de una pequeña sartén. Para lanzarlo al mercado se pusieron de acuerdo Philips y Sony: es decir, Holanda y Japón. El primer CD comercializado contenía, inexplicablemente, una música de una extraña fealdad: la *Sinfonía alpina* de Richard Strauss. [Por otra parte, el primer CD de música pop lo hicieron los de ABBA.]

## 1988

- Otra etapa importante de la progresiva digitalización del mundo: después de la música, las imágenes: nace la primera cámara fotográfica completamente digital. La fabrica Fuji, japonesa, evidentemente.



## Diciembre de 1990

- Un ingeniero informático inglés, Tim Berners-Lee, inaugura la *World Wide Web*, y cambia el mundo.

Es, obviamente, un momento histórico. Algo así como medio mundo en el que vivimos nace en ese instante, y esto es algo que seguiría diciendo yo aunque pasado mañana la Web fuera arrasada y sustituida por algo mejor [lo cual está sucediendo, por otro lado]. En la invención de la Web hay un movimiento mental que en poco tiempo se convertirá en una jugada habitual del cerebro de miles de millones de personas: junto con otro par de movimientos sorprendentes, es lo que funda nuestra nueva civilización. Así que concentrémonos. Se impone un solemne paréntesis: es el mejor momento para entender bien las cosas. O, por lo menos: para mí lo ha sido.

Creo que será útil partir de una noticia que no va a gustaros: Internet y la Web son dos cosas diferentes. Lo sé, resulta peliagudo, pero haceos una idea al respecto: Internet nació antes que la Web, mucho antes. Ahora voy a intentar explicaros cómo fueron las cosas.

Todo empezó en los años de la Guerra Fría, de una paranoia de los soldados americanos: cómo poder comunicarse entre ellos sin que los soviéticos metieran sus narices. Trabajaron en el tema y pusieron en marcha, en los años sesenta, una solución bastante genial a la que llamaron ARPANET: en la práctica lograron establecer comunicación entre algunos de sus ordenadores, que físicamente estaban muy alejados entre sí, manteniendo un diálogo mediante un sistema para empaquetar los datos hasta entonces inexistente y creando de este modo una especie de circuito blindado en el que aquellos ordenadores podían intercambiar informaciones sin que los comunistas pudieran tener la esperanza de meterse a leerlos. Todo pasaba, hay que añadir, en una ridícula cantidad de tiempo. Pulsabas una tecla y tu mensaje llegaba al instante al otro lado. Bueno, si no era exactamente al instante, en cualquier caso con una velocidad sorprendente.

Ahora, bastaba con que uno no estuviera hipnotizado por la obsesión de los comunistas para darse cuenta de inmediato de que una solución semejante abría horizontes increíbles, más allá del contexto militar. Algunas universidades americanas que habían cooperado en el desarrollo de ARPANET se percataron de ello, mejoraron esa tecnología y la adoptaron para poner en comunicación los ordenadores de sus investigadores. El 29 de octubre de 1969 de un ordenador de la UCLA (Los Ángeles) salió un mensaje que llegó en tiempo real a la Universidad de Stanford (San Francisco), tragándose 550 kilómetros en un santiamén. El mensaje solo llegó a medias, de acuerdo, pero corrigieron las cosas enseguida y al segundo intento todo fue bien. Tanto fue así que montaron su propio circuito y empezaron a utilizarlo para comunicar todos sus ordenadores. Se enviaban, digamos, cartas (ahora los llamamos e-mails). Pero también investigaciones ente-

ras. O libros. O chistes, me imagino, no lo sé. En cualquier caso, no estaba nada mal.

Lo que pasó entonces fue que muchas otras universidades, algunas grandes empresas y hasta los Estados nacionales se dieron cuenta de la fantástica utilidad del asunto y organizaron cada uno su propio circuito que ponía en comunicación todos sus ordenadores. Vamos a llamarlo con su verdadero nombre: pusieron en marcha su *network*. Cada uno tenía la suya, y cada *network* tenía su funcionamiento, sus reglas, sus mecanismos. Eran vasos no comunicantes. Como lenguas diferentes, eso es. No habría pasado nada, y vosotros seguiríais lamiendo sellos, si en 1974 dos ingenieros informáticos americanos no hubieran inventado un protocolo que era capaz de hacer dialogar los formatos de todas las redes del mundo, poniéndolas, como por arte de magia, en comunicación. Prácticamente, un traductor instantáneo planetario: cada uno hablaba en la lengua que le parecía y ese protocolo traducía al instante. No le dieron un bonito nombre [ingenieros...], pero de todas formas vale la pena aprenderlo: TCP/IP. Fue la invención que eliminó las barreras entre las varias *network* existentes, obteniendo el formidable resultado de poner sobre la mesa, de hecho, una única gran *network* mundial: alguien la llamó *Internet*.

Eran los años setenta y –muy importante– todo esto concernía a una cantidad más bien ridícula de personas. Una élite pequeñísima, si pensamos en los números del planeta. La misma élite, obviamente, que tenía acceso a los ordenadores. Era un juego de nicho. El curling tiene hoy, probablemente, más practicantes. Nada de todo esto aparece en nuestra columna vertebral de la revolución digital, que como queda dicho está consagrada a tomar nota de los pasos en que el

seísmo afloró a la superficie modificando de verdad la vida de las personas. En esta historia, ese momento empieza a llegar solo en 1990. Tim Berners-Lee, un inglés que trabajaba en el CERN de Ginebra, inventa una cosa a la que llama *Web*. [Por primera vez vemos la aparición de la vieja Europa en esta historia, en la que todos los héroes – todos– son americanos, y a menudo californianos. Tengo que añadir, para completar la información, que Berners-Lee inventó la Web trabajando con un ordenador americano: se llamaba NEXT y lo producía una compañía californiana de la que es interesante anotar el nombre del fundador: Steve Jobs.]

¿Qué inventó, exactamente, Berners-Lee? No Internet, y eso ya lo hemos entendido bien. ¿Pues entonces? He aprendido que las respuestas posibles a esta bellísima pregunta son muchas, todas ellas imprecisas o incompletas. Añado una más, la mía.

Sea lo que sea la Web, Berners-Lee la inventó realizando tres movimientos precisos.

El primero nace de una pregunta: si con Internet puedo poner en comunicación todos los ordenadores del mundo, ¿por qué contentarme con tan poco? Me explico. Imaginad el ordenador en el escritorio del profesor Berners-Lee y luego imaginaos el estudio donde está ese escritorio. Bien. Ahora mirad alrededor, seguramente veréis muebles, abridlos y concentraos en los cajones, muchos cajones, quizá un centenar de cajones, todos llenos de cosas, proyectos, ideas, apuntes, fotos de las vacaciones, cartas de amor, recetas médicas, CD de los Beatles, colecciones de cómics de Marvel, carnets de cinefórum, viejos extractos bancarios. Y ahora preguntaos: ¿por qué no entrar directamente en esos cajones? ¿Será posible que pueda sur-

car miles de kilómetros (¡miles!) y luego, al llegar a dos metros de ese cajón (¡dos metros!), no pueda entrar porque me detengo en el ordenador del profesor? Es estúpido. Entonces hablo del tema con el profesor Berners-Lee. Él se queda escuchándome y luego, puesto que sabe cómo hacerlo, inventa un sistema por el que, modificando la estructura de los cajones, me deja recorrer esos dos metros e ir a mirar en su interior. Naturalmente, no está obligado a abrírmelos todos, él elige los que pone a mi disposición, pero cuando los elige entonces se aplica a darles una estructura tal que los ponga a mi alcance, me deje verlos, y remover en su interior, e incluso llevarme lo que me interesa. ¿Cómo lo hace? Duplica el contenido de esos cajones en sendas representaciones digitales que coloca en un lugar que llama, con una sublime simplicidad, *lugar*: o, para decirlo mejor, *sitio*. Un sitio web. Lo imagina como un árbol que se extiende con sus ramas en el espacio: cada hoja es una página, una página web. ¿De qué está hecho ese árbol? De representaciones digitales, es decir, textos, imágenes, sonidos que, formateados en lenguaje digital, son almacenados en el ordenador. Una vez allí, por delante de ellos se abre la inmensa red «de carreteras» de Internet. Al servirse de esa red los cajones del profesor Berners-Lee, duplicados en representaciones digitales, se ponen en movimiento: y llegan hasta mí. Mi ordenador. Donde, al final del proceso, encuentro lo que buscaba: las colecciones de cómics Marvel del profesor Berners-Lee [las recetas médicas me interesaban menos].

Notable, es necesario admitirlo.

Aunque, en el fondo, bastante previsible, si no fuera porque el profesor Berners-Lee realiza inmediatamente después un segundo movimiento, este *en verdad* emocionante: para hacer las cosas más sim-

ples y espectaculares PONE EN COMUNICACIÓN TODOS LOS CAJONES ENTRE sí. Me refiero a que cuando entro en uno, puedo, sin cerrarlo siquiera, entrar en otro, sin pasar por la casilla de salida. Hago esto gracias a puertecitas que el profesor Berners-Lee pone en marcha y a las que llama *link*. Son palabras especiales, más que palabras, *hiperpalabras*, que generalmente aparecen en azul. Hago clic encima y acabo en otro cajón. Como veis, la cosa comienza a ponerse divertida. Si solo una hora antes enviar un e-mail podía parecerme algo extraordinario, ahora que revoloteo por todos los cajones del profesor, limitarme al envío de esas cartitas me parece una congoja inexplicable, un jueguito de niños. Mucho mejor ponerme a viajar de un cajón a otro, de un sitio web a otro. Sobre todo cuando el profesor Berners-Lee ha decidido hacer la cosa definitivamente divertida realizando el tercer movimiento.

En vez de guardárselo o tratar de venderlo, el profesor (con permiso de su contratante, el CERN de Ginebra) hace público el sistema inventado por él para abrir sus cajones y dice algo muy simple: si lo hacemos todos, y a través de los links unimos todos nuestros cajones, nos encontraremos delante de una formidable telaraña de cajones por los que cualquiera podrá viajar libremente a su antojo, mirando y haciéndose con lo que necesite: obtendremos una *World Wide Web*, una telaraña tan grande como el mundo, que todos pueden recorrer, en la que todos los documentos del orbe, ya sean textos, fotos, sonidos, vídeos, estarán al alcance de la mano. Luego añade algo irresistible: ah, me olvidaba, será completamente gratis.

Guau.

¿Quién no querría algo semejante?

Nadie, y de hecho aquí estamos.



En 1991 había en el mundo un solo sitio web: el de Berners-Lee.

Al año siguiente, gente de buena voluntad abrió otros nueve.

En el 93 eran 130.

En el 94, 2.738.

En 95, 23.500.

En el 96, 257.601.

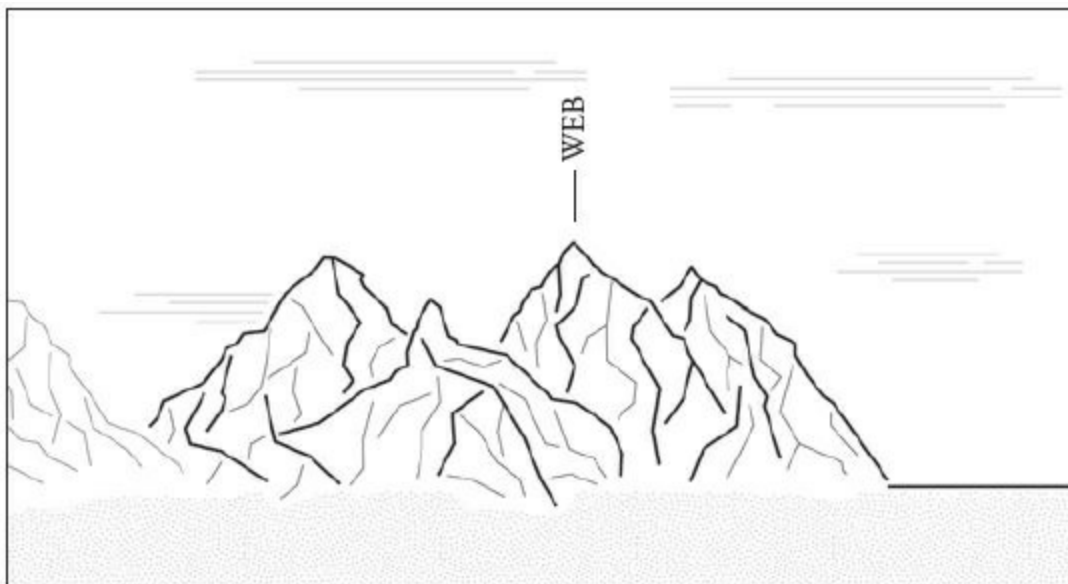
Hoy, mientras escribo esta línea, hay 1.000.284.792.

Como comprenderéis, las consecuencias de una avalancha semejante son incalculables. A nosotros nos interesan sobre todo las de tipo mental. Las encontraréis en los *Comentarios* que siguen a este capítulo. Por ahora, dejemos a un lado esta costilla gigantesca, esta montaña que ha brotado de la tierra, partiendo la corteza de los hábitos de un mundo, y levantándose a ritmos vertiginosos, cada año, en el paisaje de los humanos. Sigue ahí subiendo [durante el tiempo en que he escrito estas líneas han nacido trece mil sitios web, para entendernos]. [De acuerdo, he ido un momento al lavabo, pero de verdad que ha sido solo un momento.] [Y en cualquier caso, durante el tiempo de escribir estos dos paréntesis han nacido otros mil, para que conste.] [¿Que cómo lo sé? [www.internetlivestats.com](http://www.internetlivestats.com).]

Como iba diciendo. De las consecuencias mentales tendremos ocasión de ocuparnos dentro de un rato. Por ahora ya es un buen resultado archivar esta costilla con la vaga impresión de haber entendido qué es. ¿Vosotros la tenéis? Eso espero. Y volvamos a la columna vertebral. Habíamos llegado a 1990.

## 1990

- Tim Berners-Lee inaugura la *World Wide Web* y cambia el mundo.



## 1991-1992

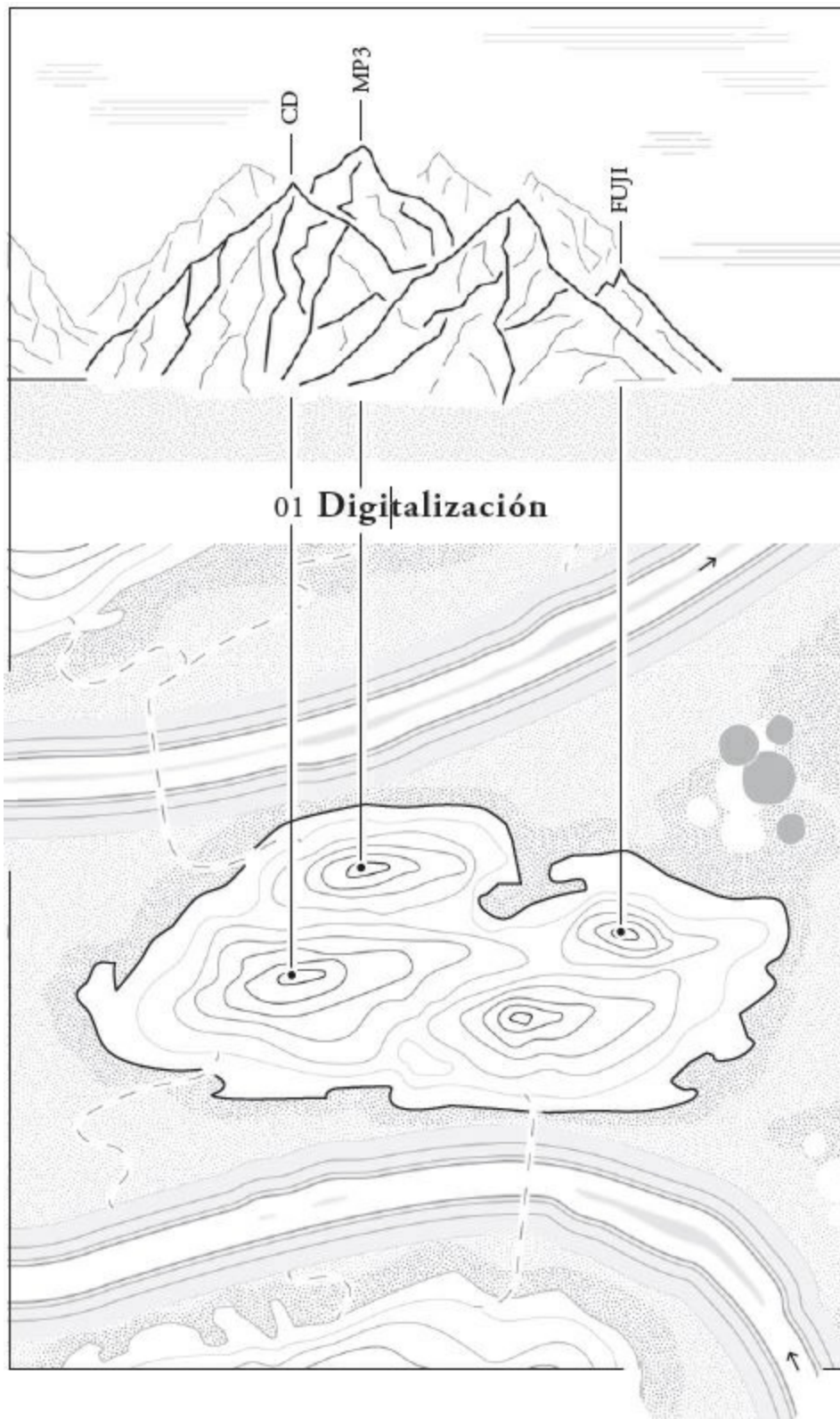
- Nada realmente notable, que yo sepa. Quizá tenían que recuperarse del shock.

## 1993

- 01 • Un grupo de investigadores europeos inventa el MP3. Es un sistema que permite hacer los archivos de audio todavía más ligeros que antes y, por tanto, minimizar su peso digital. Nace un concepto, el de COMPRESIÓN, que más tarde se aplicará a las imágenes fijas (generando el *jpeg*) y en movimiento (*mpeg*). La idea consiste en que si encuentras un sistema que elimine en la versión digital de un sonido todas las secuencias numéricas que no son estrictamente necesarias (por ejemplo, las que registran matices sustancialmente inaudibles para el oído humano) lo que acaba en tus manos es un sonido un tanto empobrecido, pero mucho más ligero, por tanto aún más fácil de transportar, de enviar, de almacenar. Ni por asomo podríais oír música con vuestro móvil sin un truco como ese. [Inútil decir que, al instante, el CD

comenzó a parecer el resto de una conmovedora civilización pasada.]

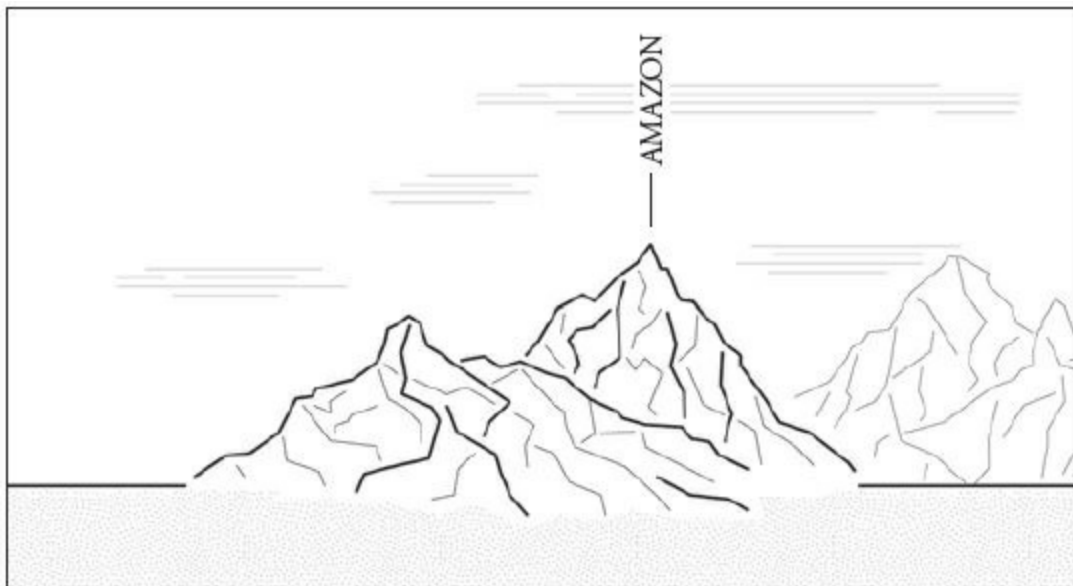
- Abre *Mosaic*, el más usado entre los primeros navegadores que te permitían navegar por la Web. Decisivo. En la práctica, Berners-Lee había inventado un tipo de mundo digital paralelo (la Web), pero no había puesto un servicio inicial, por lo que para moverse era necesario ser exploradores tipo Indiana Jones y, en cualquier caso, unos magos de la informática. El navegador es el conjunto de servicios que pueden llevar a un inútil como yo de viaje por allí dentro sin ningún esfuerzo. Lo instalo en mi ordenador y me permite viajar por la Web sin saber ni siquiera lo que es. [Tengo la idea de que los cruceros son algo por el estilo, pero aplicados al mar Mediterráneo.] El Mosaic fue el primer navegador de cierto éxito, lo montaron dos estudiantes de la Universidad de Urbana-Champaign, Illinois. Ahora ya no existe. Pero los navegadores siguen estando ahí, son fundamentales. Tienen nombres como Safari, Google Chrome, Internet Explorer. Sin ellos la Web seguiría siendo un pijadita para unos pocos ingenieros con mucho tiempo libre que perder.



**1994**

- Nace en Seattle *Cadabra*, que no os dirá nada, aunque debería hacerlo porque es el primer nombre de *Amazon*. La idea consistía en

montar una librería online donde pudieran comprarse todos los libros del mundo. En la práctica, sin mover el culo de tu escritorio, encendías el ordenador, elegías un libro, lo pagabas y esa gente te lo llevaba a casa. Era una idea demencial, pero el hombre que la tuvo depositaba evidentemente una gran confianza en una cifra que resulta útil anotar aquí, y que es el índice del crecimiento anual que el número de usuarios de la Web había experimentado el año anterior: + 2.300%. Además de cambiarle el nombre al sitio (un año más tarde), su fundador, Jeff Bezos, se percató bastante pronto de que limitarse a vender libros era una estupidez. Ahora en Amazon podéis compraros hasta un coche. O el secador de pelo.



Otro paréntesis, necesario para recordar bien cómo funcionaban las cosas en aquella época. Documenta la Historia que Jeff Bezos, que necesitaba encontrar fondos con los que financiar los primeros años de Amazon, se dirigió, entre otros, a su padre. Quería convencerlo de que le confiara sus ahorros: parece que estos ascendían a 300.000 dólares. Tuvo que explicárselo todo de pe a pa, por

supuesto de un modo convincente. Su padre estuvo escuchándolo y luego formuló la siguiente pregunta: «¿Qué es eso de Internet?»

La pregunta ahora os parecerá cómica, pero en cambio nos ayuda a concentrarnos sobre qué años eran aquellos, que es además el sentido de esta pausa: recordarnos qué años eran aquellos.

En mi caso, por ejemplo, más o menos en esos mismos años me encontraba en Santa Mónica, California, gastándome el primer dinero que había ganado permitiéndome el lujo de escribir en un cuarto de hotel un texto teatral que luego resultaría ser, con gran sorpresa por mi parte, una auténtica bazofia. De vez en cuando, para estirar las piernas, daba un paseo por la Promenade y allí un día hice el bonito gesto de entrar en una librería. Probablemente estaba mirando las tapas de los libros, tomando nota de la supremacía incuestionable de los grafistas americanos, cuando me di de bruces –y esto lo recuerdo *claramente*– con un tipo de libro cuyo sentido no entendía y cuya posible utilidad ignoraba, pero que me recordó algo que cierto amigo me había explicado. Lo que me puso sobre aviso era el hecho de que el libro parecía ser un catálogo de sitios, o de nombres, o de títulos (no lo entendía bien), pero todos con puntos en medio, con barras //, con siglas, quizá tipo CH, UE, es difícil recordar con exactitud. En resumen, se parecían entre sí y no se parecían a nada que yo conociera. Mi amigo debía de haberme mostrado algo semejante. Ahora sé lo que eran: direcciones de sitios web. Ahora sé que aquel era un libro conmovedor, esto es, una especie de listín telefónico de la Web, las Páginas Amarillas de la Web: el hecho de que lo vendieran en una librería extremadamente cool de Santa Mónica dice mucho sobre el estado neonatal de la revolución digital: no sabían muy bien ni adónde se encaminaban si

hacían libros *de papel* con todos los sitios web escritos en orden alfabético, sobre todo clasificados de modo descorazonador por temas: los de deporte, los de gastronomía, los de médicos. Decidme si no resulta conmovedor. Como un motor de explosión cuya potencia se calculara contando cuántos caballos habrían movido el mismo peso. Son esos momentos aurorales en los que el genio del hombre convive con una forma irremediable de titubeo idiota. Momentos en los que uno, incluso siendo el padre de Jeff Bezos, puede hacer la pregunta «¿Qué es eso de Internet?», sin quedar como un imbécil. En cuanto a mí, compré el libro pensando en regalárselo a mi amigo, pero del mismo modo en que podría haberle regalado una gramática japonesa a un colega excéntrico que estaba estudiando una lengua para mí inútil. De hecho no sabía lo que era un sitio web, y no lo sabía de la manera más radical, y definitiva, y vergonzosa, es decir sin tener la más mínima idea de qué clase de objeto, o de forma, o de identidad se trataba. La Web no existía en el índice de lo que yo sabía, pero esto era lo de menos: no existía la *lógica* de la Web, su *forma*, SU ARQUITECTURA MENTAL: yo no solo ignoraba que existía, es que no disponía de las categorías que la habían generado.

Tenía una carrera, me interesa subrayar. Filosofía. Quiero decir con esto que probablemente no era un problema personal mío: todos éramos unos ignorantes, no solo el señor Bezos y yo.

Así que ahora que estamos recorriendo de nuevo con la mirada la columna vertebral de la revolución digital, notamos bajo nuestros dedos las vértebras, una a una, percibiendo lo que realmente eran en aquellos tiempos: cartílagos blandos aún, provisionales, cam-

biantes. Eran realmente organismos nuevos, en su concepción y en su estructura: materiales ajenos.

Mi amigo ahora escribe libros, muy hermosos, por otra parte. El padre de Bezos no, pero le dio los 300.000 dólares a su hijo. Me da por suponer que le han redituado una hermosa cifra.

Bien. Volvamos a la columna vertebral. Habíamos llegado a 1994. Abre Amazon, pero no es lo único que ocurre.

## **1994**

- IBM saca el primer smartphone. Los teléfonos móviles existían desde mucho tiempo atrás, pero este es el primer teléfono capaz de hacer cosas que un teléfono no debería hacer. Envía e-mails y lleva instalado un videojuego, para entendernos. Seis meses de vida y dejaron de producirlo. Salida en falso. Para ver la aparición de un smartphone en la superficie de los consumos de masa será necesario esperar al menos nueve años más. No sé, exactamente, por qué.

- Nace la PlayStation. La hacen los japoneses de la Sony. La relación con los hijos ya no será la misma. Y tampoco la relación con la realidad, como veremos.

- Nace *Yahoo!*, y empieza la moda de los nombres estúpidos. En todo caso, un momento histórico. El portal, inventado por dos estudiantes de la Universidad de Stanford (California, USA), hace la cosa más obvia, esto es, elimina la dolorosa necesidad de las Páginas Amarillas en papel que le había regalado a mi amigo: por fin hay alguien que te ayuda a orientarte en Internet y en la Web, y lo hace con un sitio web.



No era tan difícil, después de todo.

## 1995

- Después de las fotos, las películas. Son digitalizados, esta vez, los audiovisuales. Se pone a la venta el primer DVD. De nuevo es Philips, de nuevo con los japoneses (Sony, Toshiba, Panasonic). Dos años más y el VHS estaba muerto. Amén.

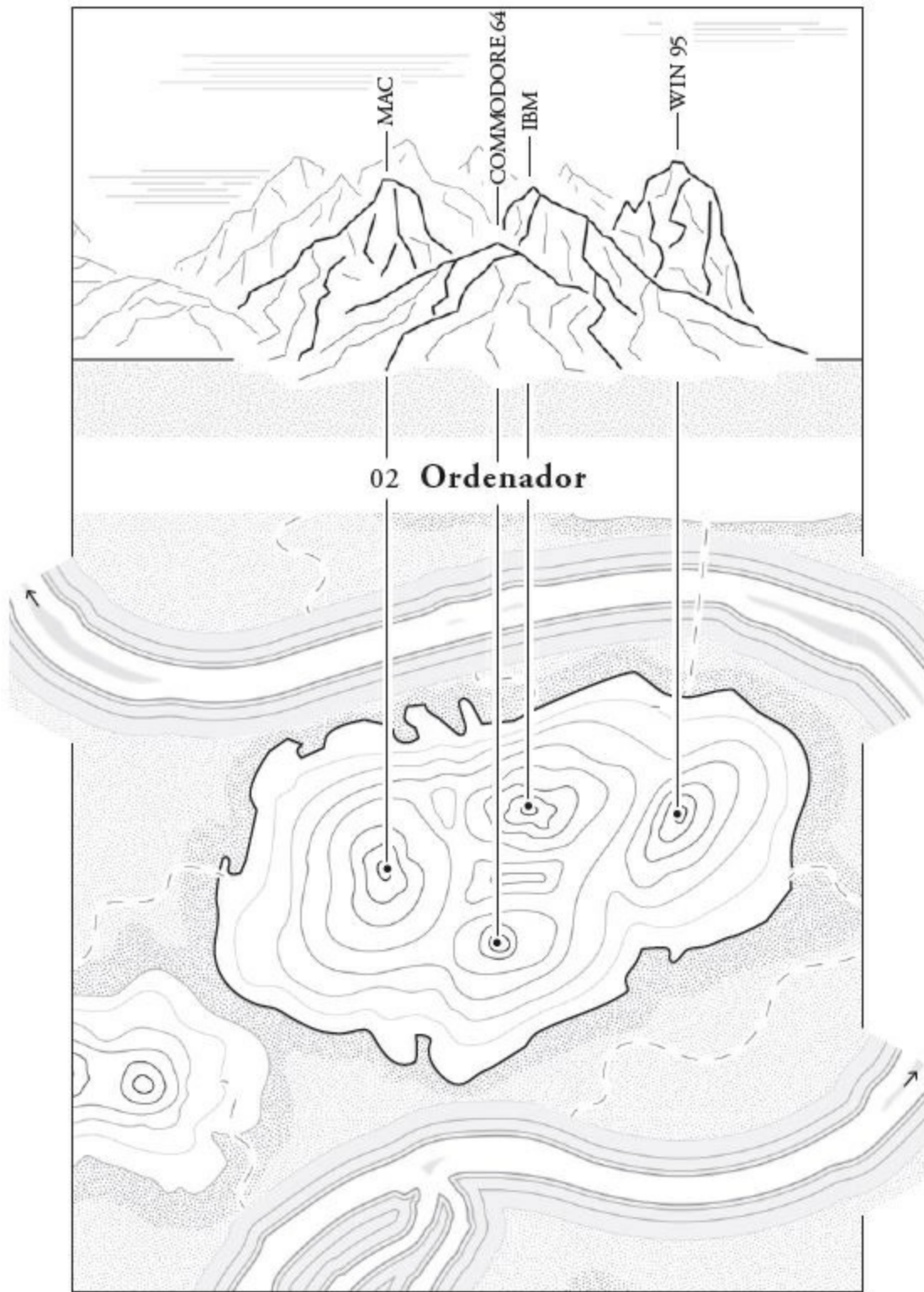
02 • Bill Gates lanza *Windows 95*, el sistema operativo que convierte todos los ordenadores personales en instrumentos amigables como los Apple, pero mucho menos caros. Ya no hay más excusas para aplazar la entrada en casa de un ordenador. Si no lo tienes, entonces realmente es que no quieres entender...

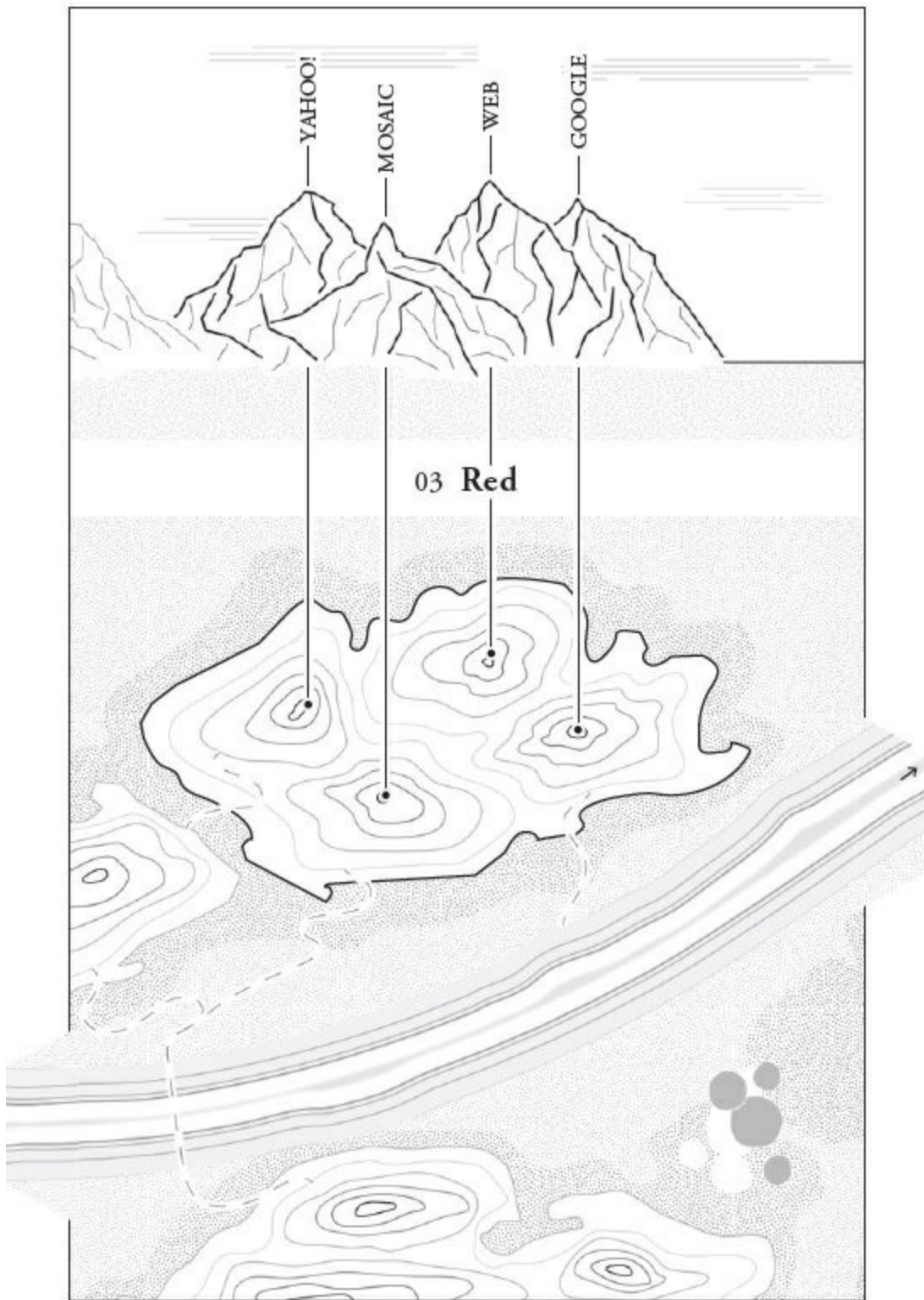
- Nace *eBay* y lo hace, también, en California. Mercado abierto a todo el mundo, para poder comprar y vender cualquier cosa. Lo primero fue un puntero láser roto.

## 1998

03 • Gran Final. Dos estudiantes de veinticuatro años de la Universidad de Stanford (Serguéi Brin y Larry Page) lanzan un motor de búsqueda al que le ponen un nombre idiota: *Google*. Hoy es el sitio web más visitado del mundo. Cuando lo imaginaron había poco más de seiscientos mil sitios web: encontraron el modo de permitirte encontrar, en menos de un segundo, todos los que contenían una receta de lasaña, y de soltártelos por orden de importancia. (La lasaña es solo un ejemplo: funcionaba también si buscabas *prótesis de cadera*.) Lo más sorprendente es que sigue siendo capaz de hacerlo ahora que los sitios son más de 1.

000.000.200. Para utilizar una metáfora del siglo XVI, si los navegadores te proporcionaban los barcos de vela para viajar por el gran mar de la Web, si los portales como Yahoo! te indicaban rutas y peligros, esos dos tipos encontraron de golpe el sistema para calcular la longitud y la latitud, y pusieron al servicio de todos los navegantes un mapamundi en el que estaban todos puertos del planeta, ordenados por importancia, comodidad y vocación comercial. Eran capaces de decir en cuáles se comía mejor, en cuáles el precio de la pimienta era más bajo y en cuáles eran mejores los burdeles. No os asombraréis al saber que actualmente su marca, Google, es la más influyente del mundo [sea lo que sea que quiera decir esto].





También aquí, más allá de las incalculables consecuencias económicas, asistimos a la introducción de algunos movimientos mentales que resultarán ser decisivos para trazar el perfil de la nueva civiliza-

ción que estaba naciendo. Variaciones de cualquier lógica conocida, y posiciones mentales que nunca fueron vistas: lo nuevo absoluto. Será interesante hablar del tema en los habituales *Comentarios* a los que ya me he referido. Por ahora quedémonos aquí y miremos lo que tenemos delante de los ojos.

Screenshot final

¿Veis la columna vertebral, la cadena montañosa? Es la época clásica de la revolución digital. Los *Space Invaders* no eran más que una primera colinita, más que nada simbólica: estas ya son montañas de verdad. Bastante espectaculares, hay que admitirlo. ¿Queremos intentar entenderlas de una forma sintética, tan sencilla que incluso un niño lo entendería [es un decir]? Sí, queremos. Pues veamos:

La revolución digital nace en tres largos gestos que delimitan un nuevo campo de juego.

- A. Digitalizar textos, sonidos e imágenes: reducir a estado líquido el tejido del mundo. Es un gesto que va del CD al DVD, pasando por el MP3: de 1982 a 1995. Más o menos la misma época del PC.
- B. Hacer realidad el Ordenador Personal. Es un gesto que viene de lejos y que se hace realmente visible a mediados de los años ochenta –con los tres PC mencionados– e irreversible a mediados de los años noventa –con la llegada de Windows 95.
- C. Poner en contacto todos los ordenadores, ponerlos en red. Es un gesto que empieza con ARPANET en 1969 y, pasando a través de

la invención de la Web, llega a la línea de meta en 1998 con la invención de Google.

Llegados a este punto, sinteticemos: lo que hemos hecho, en la época clásica, ha sido reducir al estado líquido los datos que contenían el mundo (A), construir una tubería ilimitada por la que ese líquido podía correr a una velocidad vertiginosa y salir a borbotones en todas las casas de la gente (C) e inventar grifos y lavabos muy refinados que pudieran hacer de terminales de ese inmenso acueducto (B). En 1998 el trabajo había terminado. Era mejorable, pero había terminado. Lo que podemos decir sin miedo a equivocarnos es que un humano occidental, sentado delante de su PC, cualquier día de 1998, estaba sentado delante de un grifo bastante fácil de usar gracias al que accedía a un acueducto colosal: es importante señalar que no solo podía obtener agua cuando quería, sino que también podía a su vez meter agua para ponerla en circulación. O gaseosa, naturalmente. Whisky, si le apetecía. Bastante increíble. Como situación era completamente nueva, y ahora es particularmente importante –además de divertido– con exactitud cuáles fueron las primeras acciones que el ser humano llevó a cabo cuando se vio en esa situación y puso sus manos en ese grifo.

En esencia, utilizó ese enorme acueducto para poner tres cosas en circulación: informaciones personales (mails, investigaciones), mercancías (Amazon, eBay, videojuegos) y mapas del acueducto (Yahoo!, Google). Naturalmente, si volviéramos a esos años, con detalle, encontraríamos una cantidad casi infinita de usos de Internet: pero si ahora debemos verificar la columna vertebral, y tomar nota solo de las formaciones geológicas que nacieron entonces y que

luego realmente llegarían a ser montañas, lo que vemos es sencillo: mapas, mercancías, documentos.

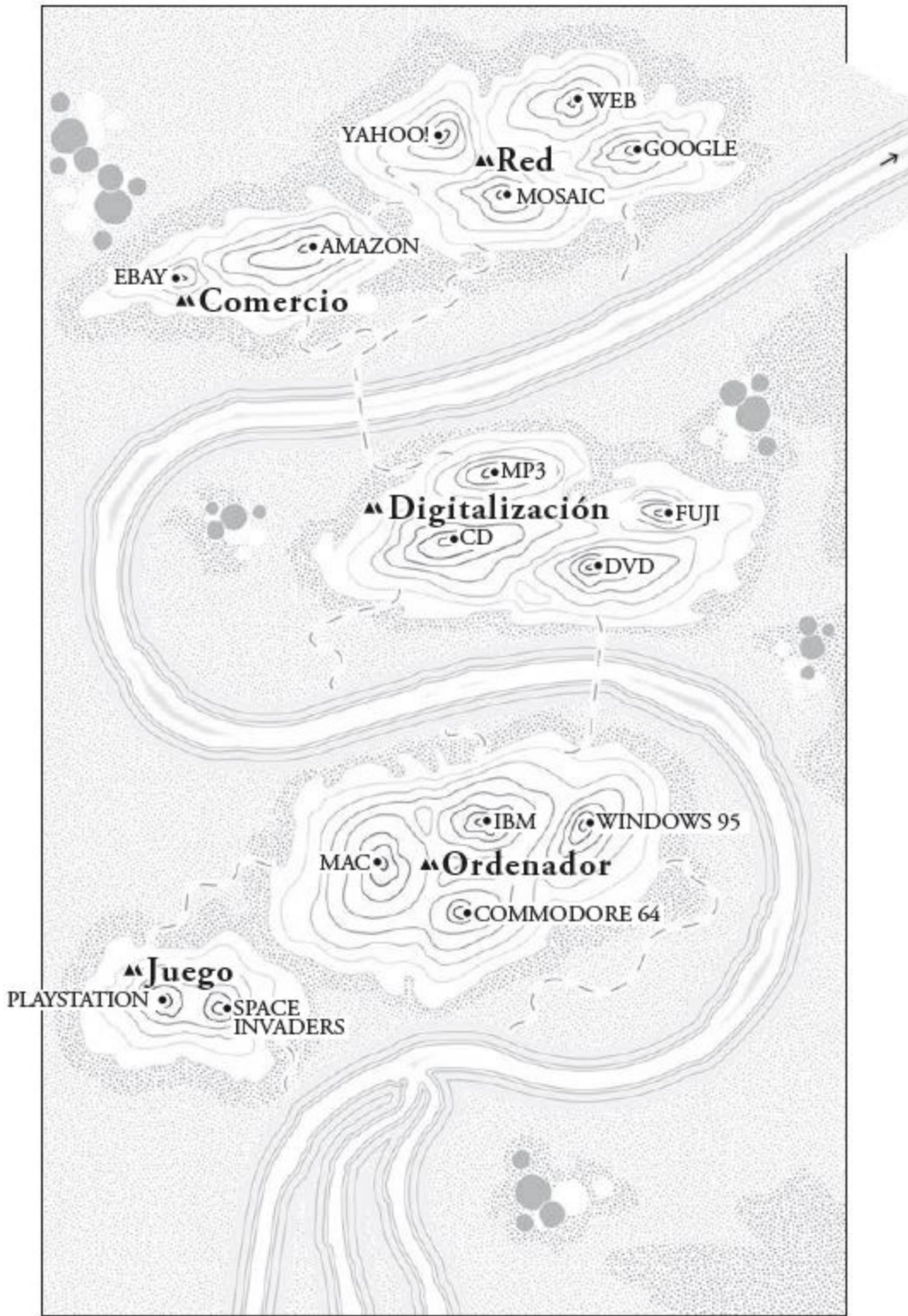
No habría sido posible decir algo muy distinto de los primeros navegantes que abrieron las grandes rutas intercontinentales en el siglo xvi. Una estrategia muy tradicional, en consecuencia. Una apertura clásica, la llamaríamos en el ajedrez. También en su movimiento más recóndito y, al final, más importante. Había otra cosa que los comerciantes marinos del siglo xvi llevaban alrededor del mundo: *Dios*. Misioneros. Una cierta *way of life*. Cierta modo de estar en el mundo. Lo mismo hace la revolución digital: empieza a sedimentar cierto modo de estar en el mundo. Representaciones mentales. Movimientos lógicos que no se conocían. Una idea diferente de orden, y de contacto con la realidad. No exactamente una religión, sino algo que está cerca: UNA CIVILIZACIÓN.

Podemos reconocerla si intentamos observar de cerca esos primeros movimientos –hallazgos arqueológicos– y estudiarlos: en esos gestos hay algo que se reproduce constantemente, casi unos rasgos somáticos comunes, a veces unos tics que se repiten igual. Los indicios de una cierta mutación. Las huellas de humanos hechos de una forma extraña, nunca vista.

Si queréis saber más sobre el tema, entreteneos un rato leyendo los *Comentarios* que siguen: resulta fascinante. Interrumpe un poco el ritmo de nuestra reconstrucción de la columna vertebral digital, pero también ayuda a entenderla *de verdad*.

Por otra parte, ahora que lo pienso, también cabe la posibilidad de lanzar el libro a la estufa, en cualquier caso. Lo entiendo y paso, haciendo caso omiso, a los *Comentarios*. Adoro ese nombre un tanto vintage.







### *Ocaso de las mediaciones*

La utilidad de reconstruir la columna vertebral de la revolución digital es que luego puedes ir y excavar en esas montañas. Como un geólogo, como un arqueólogo. ¿En busca de qué?

Fósiles. Huellas dejadas por esa gente. Indicios.

El primero lo encuentras casi de inmediato, hasta un niño lo vería: SE TRATABA DE ORGANISMOS QUE SE SALTABAN PASOS Y BUSCABAN UN CONTACTO DIRECTO CON LAS COSAS. Tenían esa forma de moverse: se saltaban pasos.

CONTACTO DIRECTO. Mirad las mercancías, que es lo más sencillo: al vender libros online, Amazon se saltaba un paso, dejaba en fuera de juego la librería [en realidad, se saltaba más de uno, pero centrémosnos en el más visible]. eBay incluso hacía más: se saltaba todos los pasos, anulaba todas las tiendas, sobre el papel también aniquilaba a Amazon: la mercancía corría directamente entre una persona y otra: ningún mediador, los comerciantes son expulsados.

Igual de lineal era el camino del mail: directamente de quien lo escribe a quien lo lee: ¿dónde se habían metido el cartero, el sello, el mítico sistema postal? Aparentemente, en la nada. ¿Sobres, papel de cartas? *Puf*. También Google, y en el fondo de una forma más clamorosa, aniquilaba los pasos intermedios: ya no existía una casta de sabios que sabía dónde se encontraba el saber: el que lo sabía era un

algoritmo que saltaba invisible y te llevaba directamente a lo que buscabas.

Esto era un fenómeno nuevo. Saltarse los movimientos no estaba previsto en ninguna apertura clásica. De manera que vale la pena mirarlo todavía más de cerca.

MAREAS. Es interesante fijarse en lo que queda sobre el tablero cuando sacas de en medio todas las mediaciones que puedes. A simple vista, queda una especie de GESTOR DE LA MESA, alejado, casi legendario, que habilita a los jugadores para utilizar las casillas que tienen delante, gobierna la funcionalidad del sistema, dirige el tráfico y obtiene de una manera u otra su beneficio: eBay, pongamos por caso. O Yahoo! Es una entidad bastante impersonal, o al menos suprapersonal (más que un individuo, es una nebulosa de individuos). A menudo es incluso un algoritmo, como en el caso de Google, o un protocolo informático, como en el caso del mail. Es poco más que un sistema de reglas, un espacio organizado, un tablero limpio, un campo vagamente abierto y controlado por alguna entidad bastante remota. La impresión de libertad es notable, es inútil negarlo.

Pero si se observa mejor aún, se notará que en el aparente vacío de ese campo abierto aflora el dibujo reconocible de una nueva fuerza, tan nueva que en un primer momento es difícil enfocarla bien: son como corrientes, apenas perceptibles. Mareas. Son generadas por los movimientos de los usuarios que están circulando en ese espacio. Los compradores de Amazon, pongamos por caso. O los que utilizan Google como buscador. Se mueven, viajan y dejan huellas. Desde el primer momento, los gestores de esos espacios abiertos se percataron de que esas huellas eran importantes: de manera que prestaron

mucha atención a no borrarlas, es más, aprendieron a registrarlas y organizarlas para hacerlas legibles: y empezaron a utilizarlas, a darles un valor. El caso más clamoroso es Google. Querían indexar y jerarquizar las páginas web donde encontrar lo que buscabas, un propósito más que lógico, casi obvio. Lo difícil era cómo elegir las páginas que se debían colocar en cabeza de la clasificación, las que serían señaladas como las mejores. La lógica tradicional habría sugerido contratar a expertos que de vez en cuando indicaran cuáles eran los mejores sitios: pero Google trabajaba con tales cifras que eso no podía proponerse y, sobre todo, ya estaba más allá de una lógica como esa –instintivamente apuntaba a saltarse pasos y mediaciones, buscando un contacto directo con el mundo–. Así que nada de expertos. ¿Y entonces? Entonces hicieron uno de esos movimientos revolucionarios que realmente se encuentran en el seno de la mutación que estamos estudiando: decidieron que serían las elecciones de los distintos usuarios las que sancionaran qué era lo mejor y qué era lo peor: trazando el camino en la Red de cada usuario se captaban unos flujos más intensos y otros más débiles, y esa iba a ser, con pocas correcciones, la geografía del saber. EL MEJOR LUGAR ERA ESE AL QUE IBA MÁS GENTE. Resultado: hoy Google, que en sí mismo no es experto en nada, es consultado como si fuera un oráculo porque es capaz de dar cuenta, al milímetro, del juicio de millones de personas. Donde podéis ver establecido un principio que luego será decisivo: la opinión de millones de incompetentes es más fiable, si uno es capaz de leerla, que la de un experto.

Lo que podemos decir, pues, es que donde desaparecen los librerías, los carteros, los comerciantes, los expertos y, en resumen, cualquier forma de sacerdote, permanece la presencia vigilante de un sis-

tema remoto y, a veces, las corrientes generadas por flujos colectivos de enormes dimensiones. Se genera una especie de EFECTO MAREA: el individuo concreto nada libremente en un mar protegido y organizado en el que no hay sacerdotes tocando las pelotas, pero donde corrientes creadas por inmensas mareas colectivas lo engloban sin que él casi lo note. Una mosca que volara alegremente en el compartimento de un tren en marcha no haría un viaje muy diferente. ¿Podríamos decir que vuela *libremente*? Ella no lo sé, con sinceridad, pero si vuelvo a centrarme en los humanos de esa nueva civilización, y en su tendencia a saltarse las mediaciones y a buscar un contacto directo con el mundo, creo que podría decirse que al menos volaban con cierta dosis de libertad, equivalente al menos a la que tenían antes de la revolución digital. En aquel entonces, en los tiempos de lo analógico, las mareas estaban constituidas por flujos ideológicos masivos a los cuales era esencialmente imposible sustraerse (la Iglesia o el Partido, pongamos por caso); en la época clásica de la revolución digital están formadas por movimientos de masas que vienen señalados con regularidad por los jugadores dominantes de la revolución: resulta difícil decir qué es preferible. Pero llegará el momento de hacerlo, y será fascinante. Por ahora me limito a evidenciar un efecto, de enorme alcance, que ha generado el deseo de contacto directo con el mundo: el ocaso de los sacerdotes.

DESTRUCCIÓN DE LAS ÉLITES. Si te saltas las mediaciones, dejas fuera de juego a la casta de los mediadores y, a largo plazo, aniquilas a todas las viejas élites. El cartero, el librero, el profesor universitario: todos ellos sacerdotes, aunque de modo diferente; todos ellos miembros de una élite a la que solía reconocérsele una determinada com-

petencia, una autoridad y, en definitiva, cierto poder. Si organizo un sistema que los deja fuera de juego, sustituyéndolos por ambientes protegidos en los que pongo en contacto directo a los hombres y las cosas, y empujo a todo el mundo a flotar en mareas generadas por una inescrutable inteligencia de masas, hago realidad algo de la época: un mundo aparentemente sin élite, un planeta a tracción directa, donde la intención y la inteligencia colectivas se convierten en acción sin tener que pasar por autoridades intermedias. La consecuencia inevitable es que en un número significativo de personas se va abriendo paso la convicción de que puede prescindirse de las mediaciones, de los expertos, de los sacerdotes: muchos llegan a la conclusión de que han sido engañados durante siglos. Miran a su alrededor y, animados por una cierta vena comprensible de resentimiento, buscan la próxima mediación que debe destruirse, el próximo paso que saltarse, la próxima casta sacerdotal a la que inutilizar. Si has descubierto que eres capaz de prescindir alegremente de tu agente de viajes, ¿por qué no empezar a pensar en echar al médico de familia? En un ámbito que está ampliamente sobrevalorado como es la política, la presente inclinación de los electores hacia determinada forma de liderazgo populista que tiende a saltarse la mediación de los partidos tradicionales y, en el fondo, también los razonamientos, puede dar una idea particularmente clara del fenómeno. Pero se trata, como digo, solo de un ejemplo, y ni siquiera del más importante.

RESUMEN. Desde su época fundacional, clásica, la columna vertebral de la revolución digital da fe de organismos con un instinto elevadísimo de instalar un mundo a tracción directa, saltándose todos los pasos posibles y reduciendo al mínimo las mediaciones entre el hom-

bre y las cosas o entre un hombre y otro. El individuo, bastante libre en su avance, casi carente de referencias-guía, acaba tomando como referencia los millones de huellas dejadas por otros individuos, porque es capaz de leerlas, de organizarlas, de traducirlas en datos ciertos. Se generan entonces mareas en donde flota la natación libre de cada individuo. Al final de este proceso, el hombre experimenta una vida en la que ha logrado prescindir de los sacerdotes, de los expertos, de los padres. La encuentra hermosa. OBTIENE UNA REJUVENECIDA CONCEPCIÓN DE SÍ MISMO.

### *Desmaterialización*

Volvamos un momento atrás, a los *Space Invaders*. A la secuencia fútbol/millón/videojuego. Existía ese deslizamiento progresivo hacia una realidad carente de fricciones, esa disolución de los gestos, ese movimiento progresivo hacia algo cada vez más inmaterial. Ahora podemos decir que esa misma sensación se encuentra, con cierta regularidad, en todas las costillas de la época clásica.

La digitalización diluía los datos, haciéndolos ligerísimos e inmateriales. Textos, sonidos e imágenes quedaban en una nada que era posible convocar desde la nada gracias a instrumentos que eran cada vez más pequeños: como si hubieran querido retirarse de la realidad y ocupar cada vez menos mundo físico. Entretanto, los ordenadores desmaterializaban prácticamente el mundo, restituyéndolo todo en una pantalla que podía gestionarse pulsando teclas y moviendo un ratón (que, al revelarse más tarde como demasiado material, desapareció en la nada). Por otra parte, escribir y enviar una

carta se habían convertido ya en gestos completamente factibles mientras uno estaba sentado y tecleando. La compra de un libro en Amazon o de una bicicleta usada en eBay era un proceso que solo a la entrega de la compra desembocaba en una verdadera realidad, material, tangible: de entrada todo pasaba por la materialidad de procesos que también podían ser una pura fábula y mediante representaciones de los objetos que, en cuanto tales, podían ofrecer poco más que su bonachona imagen. Por no hablar de la PlayStation, que hacía realidad el sueño visionario de los marcianitos, convirtiendo el acto de pilotar un coche de carreras (o de dispararle a la cabeza a una viejecita, o de lanzar un penalti) en una experiencia bastante real, a condición de no serlo en absoluto. Y, naturalmente, para terminar: la propia Web, como antes el mismo Internet, era, y es, una entidad que se percibe como sustancialmente INMATERIAL, seguramente «real», pero no como lo eran las redes ferroviarias e incluso las rutas marinas: ¿tiene peso?, ¿ocupa espacio?, ¿está en un lugar?, ¿puede romperse?, ¿tiene límites? Preguntas a las que por regla general no se sabe responder. ¿De qué estaban hechos los marcianitos, por otra parte? ¿Alguno de nosotros lo sabía? No.

Desmaterialización.

Voy a intentar traducirlo. [Cuando digo esto no quiero decir que estoy a punto de traducir a una lengua sencilla de manera que lo entendáis vosotros también, pobres idiotas: intento traducírmelo a mí mismo, intento convertir una colección de datos en una figura utilizable, en la rotundidad de un significado completo.] Voy a intentar traducirlo, como venía diciendo. A partir de la época clásica de la revolución digital, zonas cada vez más amplias del mundo real se hacen accesibles a través de una experiencia inmaterial. Hablamos de una ex-

perencia en la que los elementos materiales se han reducido al mínimo. Es como si el instinto de esos primeros organismos fuera, desde siempre, delimitar el contacto con la realidad física, para hacer más fluida, más limpia y más agradable la relación con el mundo, con las cosas, con las personas. Es como si se les hubiera metido en la cabeza recoger la cosecha entera de la realidad y almacenarla en graneros que reducían su peso, hacían más simple su consumo y preservaban su valor nutritivo frente a cualquier invierno o asedio. Es como si buscaran aislar en todas las ocasiones la esencia de la experiencia y traducirla a un lenguaje artificial que la pusiera a salvo de las variables de la realidad material. Es como si tuvieran la urgencia de fundir toda su propia riqueza en oro ligerísimo, fácil de esconder, fácil de transportar, tan blando que fuera capaz de adaptarse a cualquier escondrijo, tan irrompible que fuera capaz de sobrevivir a cualquier explosión.

La pregunta surge de forma espontánea: ¿de qué tenían miedo? ¿De quién estaban *huyendo*? ¿Se estaban preparando para una civilización *nómada*? Y si así era, ¿por qué?

### *Humanidad aumentada*

Si existía una tendencia a desmaterializar la experiencia y a diluir el mundo en formas más ligeras, nómadas, la Web encarna, en esa tendencia, el momento más álgido, más claro y más visionario. Realmente vale la pena mirarlo de cerca hasta entenderlo mejor.

Una buena manera es la de ir a mirar la primera página web de la historia: aquella en la que el profesor Berners-Lee explicaba lo que



era la Web. Es una maravillosa pieza de arqueología. Podéis encontrarla aquí: [info.cern.ch/hypertext/www/TheProject.html](http://info.cern.ch/hypertext/www/TheProject.html).

La definición de lo que es la Web (no para nosotros, sino para un mundo que *no tenía la menor idea de lo que era*) es de VEINTIUNA PALABRAS. Toda la primera página no llega ni a doscientas palabras (ligereza, brevedad: del campo del fútbol a las dos teclas de los *Space Invaders*). En compensación, en la sexta palabra (*hypermedia*) ya cambia el color de los caracteres y las letras aparecen en azul, subrayadas. Haciendo clic sobre ella se acaba en otra página, esta también muy concisa. La primera línea ofrece en diez palabras la definición de lo que es un hipertexto: *un hipertexto es un texto que no está obligado a ser lineal*. Fantástico. Un texto libre de las cadenas de la linealidad. Un texto compuesto en telaraña, en árbol, en hoja, di lo que tengas que decir como diantres te parezca. Un texto que estalla en el espacio y ya no gotea de izquierda a derecha, de arriba abajo. Mientras entiendes lo que es, ya estás dentro, te estás moviendo como él: si sigues haciendo clic en esas palabras azules y esto te proporciona una trayectoria oblicua, laxa, rápida, que gira casi sobre sí misma, en un movimiento que no conocías. Deambulando de esa manera y experimentando una ligereza nunca antes sentida, te cruzas con frases que le dan un nombre a lo que estás sintiendo. Una muy bella es: *No hay una clasificación en la Web. Puedes mirarla desde muchos puntos de vista*. A una civilización que durante siglos había sido acostumbrada a buscar la estructura del mundo poniéndolo en columna de lo alto a lo bajo, o a afrontar los problemas ordenándolos del más grande al más pequeño, ese hombre estaba diciendo que la Web era un mundo sin un principio o un final, sin antes ni después, sin arriba ni abajo – podías entrar por cualquier lado, y siempre sería la misma puerta

principal, y nunca *la única* puerta principal—. ¿No veis el reflejo de una grandiosa revolución mental? No se trataba únicamente de una cuestión técnica, de ordenación del material: era una cuestión de estructura mental, de movimiento de los pensamientos, de uso del cerebro. Hay otra frase que a mí me parece decisiva, en su deslumbrante sobriedad: *Hipertextos e hipermedia son conceptos, no productos*. Qué bien conocía a sus retoños, el profesor Berners-Lee, sabía que era necesario decírnoslo bien clarito, en términos explícitos: *esto es una forma de pensar, no es un instrumento que te compras y luego usas mientras sigues pensando de la misma forma que antes*. Es una forma de mover la mente, y es tu responsabilidad elegirla como *tu* manera de mover la mente.

A quien elegía esa forma, la Web le proporcionaba una sensación que hay que consignar aquí como fundamental y que traza quizá la diferencia más evidente entre Internet y la Web. De una manera u otra, Internet, por muy de ciencia ficción que pudiera parecer, remitía a un esquema de experiencia bastante tradicional: yo estoy aquí, cargo cierta información o mercancía en un determinado medio de transporte, y esta llega a otro ser humano en la otra punta del mundo, en un momento. Bonito, pero un telégrafo, con todos sus límites, en el fondo no te ofrecía, mentalmente, una experiencia muy distinta. Las cosas cambian de manera drástica cuando te pones a navegar en la Web. Ocurra lo que ocurra realmente dentro del vientre tecnológico de la Web, la impresión, al viajar, es que eres tú quien se está moviendo, no las cosas: eres tú quien puede acabar en un instante en la otra punta del mundo, mirar a tu alrededor, robar lo que te apetezca, chapotear en todas direcciones, pillar lo que quieras y volver para casa a la hora de cenar. De hecho se dice *enviar* un mail con In-

ternet (yo me quedo aquí, es él el que viaja), pero se dice *navegar* en la Web (soy yo quien se mueve, no el mundo el que se desplaza). Es una diferencia que significa muchísimo en términos de modelos mentales y de percepción de uno mismo. Toda la revolución digital, como ya hemos aprendido, tenía esta pequeña manía de disolver el mundo en fragmentos ligeros, rápidos, nómadas, pero es fácil percatarse de hasta qué punto la Web ha subido extraordinariamente la apuesta: ¡no se limitaba a desmaterializar las cosas, también desmaterializaba a la gente! Técnicamente, no hacía más que permitir que viajaran paquetes de datos digitales; pero a nivel de sensaciones, de impresiones, lo que hacía era hacernos a *nosotros* ligeros, rápidos, nómadas: igual que esos datos. Bastaba con apagar el ordenador y uno volvía a ser el paquidermo de antes, pero mientras estábamos en la Web éramos animales con el mismo diseño que nuestros productos digitales, con la misma técnica de caza.

El asunto tiene una consecuencia que puede parecer siniestra, pero que por ahora quisiera proponer que se considerara con la debida calma. De hipertexto en hipertexto, el hombre que viajaba por allí dentro acababa teniendo una percepción de sí mismo como de HIPERHOMBRE. No quisiera que entendierais esto en términos vagamente nazis o dignos de un cómic de Marvel: no es que uno se sintiera Dios en la tierra o un superhéroe con superpoderes. Es que uno se sentía un hiperhombre: UN HOMBRE QUE NO ESTABA OBLIGADO A SER LINEAL. A permanecer anclado en un lugar mental. A dejarse dictar por el mundo la estructura de sus pensamientos y los movimientos de su mente. A entrar siempre por la puerta principal.

Un hombre nuevo, diría alguien. Y es aquí, exactamente aquí, donde la revolución digital empieza a permitir que se perciba el hecho

de que es hija de una revolución mental. Por primera vez vemos salir con claridad a la superficie la hipótesis de que UN HOMBRE HECHO DE FORMA DIFERENTE está en el origen de la elección digital: y que UN HOMBRE HECHO DE FORMA DIFERENTE será con toda probabilidad el resultado.

Un paso cuya importancia hace época.

Vamos a esforzarnos para tomarlo, por ahora, como un paso inocente: lo era. Era la perspectiva de una especie de HUMANIDAD AUMENTADA. Olvidémonos por un momento de Twitter, Facebook, WhatsApp, e incluso de la inteligencia artificial: ya llegaremos, pero por ahora olvidémonos de ello. En esa época no existían: en esa época se tenía esa sensación de ser humanos aumentados, sin estar ya obligados a movimientos rígidos, complicados, lentos. Tenéis que intuir la inesperada disolución del mundo y el desvanecimiento de cualquier forma de fricción. La libido de *Space Invaders*. Lo único es que ya no se trataba de un juego. Ahora se trataba de la vida.

¿De qué muerte estaban huyendo cuando decidieron vivirla de esa forma nunca antes vista?

### *Ultramundo*

No solo la Web aludía a una especie de HOMBRE NUEVO, sino que incluso le abría por delante su hábitat natural. Y aquí nos encontramos ante el auténtico quid de la cuestión.

¿Qué hacía la Web, dicho en palabras supersimples, que las pueda entender hasta un niño? CREABA UNA COPIA DIGITAL DEL MUNDO. No la creaba en ningún laboratorio elitista, la obtenía sumando los infinitos pequeños gestos de todos sus usuarios: era una especie de UL-

TRAMUNDO que brotaba desde el modesto artesanado de cualquiera. Si podía parecer un tanto artificial, en compensación era INFINITAMENTE MÁS ACCESIBLE. Las credenciales que se pedían a la entrada eran irrelevantes: bastaba con ser capaz de comprar un ordenador y a partir de entonces parecía que no existían obstáculos, ni económicos ni culturales: el movimiento en el ultramundo era libre y gratuito. Una locura.

Además, esa copia del mundo organizada por la Web ofrecía un tipo de realidad que parecía mucho más inteligente que la que uno podía ver cada día: era posible viajar en todas direcciones, moverse con gran libertad, organizar el material de la experiencia según infinitos criterios, y hacer todo esto en un tiempo increíblemente rápido. En comparación, la realidad verdadera, el primer mundo, era un lugar lento, complicado, lleno de fricciones y sostenido por un orden obtuso. Un fútbol comparado con un videojuego.

Por muy arriesgado que pueda parecer, creo que debemos ir más allá y admitir que, en el modelo mental que proponía, el ultramundo de la Web prometía algo más en consonancia con nuestras capacidades, me atrevo a decir más NATURAL. Si nos fijamos atentamente, el sistema de los links reproducía el genial funcionamiento de algo que conocemos muy bien: NUESTRA MENTE. Que a menudo se ve obligada a avanzar en sentido lineal, pero que probablemente no ha nacido para moverse así. Si la dejamos en libertad, lo que hace es moverse abriendo links de manera continua, manteniendo muchas ventanas abiertas de forma simultánea, sin llegar a profundizar en nada porque tiene tendencia a desplazarse sin detenerse de manera lateral hacia otra cosa, y conservando en algún disco duro la memoria y el mapa de todo ese viaje. Si pensamos solo en el esfuerzo que debe hacer

un niño para concentrarse en una tarea, en una operación matemática, en la lectura de una página de libro, queda irremediamente claro que, si no fuera obligada a ser lineal, esa mente se movería en cambio de una forma muy parecida a la que la Web sugiere. En el pasado, este modo de moverse fue estigmatizado, de manera irremediable, como una técnica mental incapaz de resolver problemas y de poner en movimiento la experiencia; sin embargo, la Web estaba ahí para decirnos que, por el contrario, es precisamente moviéndose de esa manera, no lineal, como podríamos solucionar un montón de problemas y tener una experiencia singular pero significativa del mundo. No solo lo decía: bastaba con aceptar navegar un rato y te lo demostraba. El asunto no podía pasar inadvertido: te estaban diciendo que ese anárquico, indisciplinado, instintivo gilipollas que estaba en tu interior no valía menos, como explorador, que ese oficialillo de marina que el colegio te sacaba del interior cada mañana. Con la condición – este es el quid– de aceptar que existían otros océanos, en los que la realidad se había duplicado y convertido en un formato distinto y más adecuado a tu mente: era por esos por donde tenías que navegar. Por las aguas del ultramundo.

En estos rasgos utópicos suyos –ofrecer a los humanos un campo de juego más acorde con sus capacidades instintivas y más accesible a quien quisiera jugar– la Web llevaba a cabo impulsos que hacía ya mucho tiempo que existían: podemos reconocerlos en procesos que no tenían nada de digital, pero que intentaban obtener el mismo resultado que la Web forzando las costumbres del mundo verdadero, no de una copia suya. Voy a citar cuatro, únicamente para entendernos: les debemos una especie de fantástica

*Web ante litteram*, predigital. Aquí están (los datos se refieren a Europa, Estados Unidos es una historia aparte):

- los supermercados en los años cincuenta,
- la televisión a partir de los años sesenta,
- el fútbol total de los holandeses en los años setenta,
- los vuelos *low cost* en los años ochenta.

No resulta difícil comprender que la Web aprendió algunas cosas de los cuatro. Había una mezcla de accesibilidad, libertad y velocidad en esos modelos que había roto con décadas de sistemas bloqueados, lentos y selectivos. En ellos se disolvía una cierta rigidez del mundo, y ámbitos enteros de la experiencia (hacer la compra, pasar el rato, recibir información, jugar a fútbol, viajar) parecían haberse liberado de pronto de ataduras inútiles y perjudiciales. También en estos casos, una cierta pérdida de calidad, y hasta de realidad, cabía contabilizarse: en los aviones de Ryanair los asientos ni siquiera estaban numerados, en el súper Esselunga tenías que olvidarte de que el comerciante te preguntara cómo le iba el colegio a tu hijo, la selección holandesa no ganó prácticamente nada y la televisión, comparada con el teatro, la ópera o incluso el cine, era una experiencia que sabía a premio de consolación. A pesar de todo, la llamada era irresistible, y el asunto tenía que ver con cierta apertura de horizontes, la pulverización de numerosas reglas, la devastación de estúpidos bloqueos mentales y la reivindicación de una nueva igualdad. La Web heredó de una manera inconsciente ese empuje ideal y lo llevó hasta el triunfo sirviéndose de una estrategia tan genial como arriesgada: en vez de intentar modificar directamente el mundo, maniobró para pillarlo por la espalda, por sorpresa, y con un gesto de incalculables consecuencias invitó a

todos a duplicarlo, a representarlo a través de miríadas de páginas digitales, organizando de este modo una copia por donde sería posible volar por unos céntimos como hacían los aviones de Ryanair, jugar en todas las zonas del campo como jugaba Cruyff, hacer llegar el planeta a nuestra sala de estar como era capaz de hacer la televisión y deambular por las mercancías del mundo empujando el carrito de Esselunga hasta los confines del planeta. Era, obviamente, un movimiento irresistible. Jaque mate.

Podría decirse, si aplicara la lógica ingeniosa del MP3 a la materia incandescente de la experiencia, que la Web ofreció a la gente una versión *comprimida* del mundo: al reescribir lo creado en una lengua más adecuada para ser leída por los seres vivos, restituía lo existente a un formato capaz de derribar las murallas que hacían que la experiencia fuera un producto de lujo. De este modo, cambió de manera irreversible el formato del mundo: y aquí de verdad os suplico que apaguéis el móvil, os bajéis del ciclomotor, dejéis a la novia un momento y me regaléis un minuto de concentración. Veamos: *de este modo, cambió de manera irreversible el formato del mundo.*

Esto hay que entenderlo bien.

¿Qué son esos millones de páginas web que actualmente residen en un no-lugar virtual, pero al lado del mundo verdadero? Son un segundo corazón, que bombea realidad, al lado del primero. Es este el verdadero gesto genial llevado a cabo por la Web:

- ▶ dotar al mundo de una segunda fuerza motriz, imaginando que el flujo de la realidad podría circular por un sistema sanguíneo en el que dos corazones bombeaban armónicamente, el uno al lado



del otro, el uno corrigiendo al otro, el uno sustituyendo rítmicamente al otro. ◀

Entendedme: no estoy diciendo que el hábitat del hiperhombre digital sea el ultramundo de la Web. La cosa es mucho más sofisticada. Su hábitat es un sistema de realidad con una doble fuerza motriz, donde la distinción entre mundo verdadero y mundo virtual se convierte en una frontera secundaria, dado que uno y otro se funden en un único movimiento que genera, en su conjunto, la realidad. Ese sí que es el campo de juego del hombre nuevo, el hábitat que se ha construido a medida, la civilización que ha cristalizado a su alrededor: es un sistema en el que mundo y ultramundo giran uno dentro de otro, produciendo experiencia, en una especie de creación infinita y permanente.

Es el escenario en el que vivimos en la actualidad. Inaugurado a principios de los años noventa, y llegado hasta nosotros a través de un sinfín de pequeñas mejoras que poco a poco descubriremos. Y el juego que nos aguarda cada mañana: no saber las reglas del mismo puede llevarnos a fracasos grotescos.

## *Webing*

*Organizar un ultramundo digital y ponerlo en rotación con el primer mundo, hasta organizar un único sistema de realidad basado en una doble fuerza motriz. Aprendido este truco de la Web, lo reproducimos más tarde en formas diferentes, muchas de las cuales guardan escasa relación con la Web. Pongamos por caso, no se entra en la Web para jugar a FIFA 2018, ni cuando enviamos un mensaje por What-*

sApp, ni mucho menos mientras leemos un libro en el Kindle; no estamos en la Web cuando buscamos en Tinder a alguien con quien ir a cenar [eufemismo] ni tampoco cuando abrimos Spotify en nuestro smartphone. Y, sin embargo, todos estos actos no son más que variantes de ese gesto revolucionario que fue inventado por la Web: rebotar entre el mundo y el ultramundo digital, trazando un entramado al que legítimamente llamamos REALIDAD. En este sentido, el curioso malentendido que nos lleva a definir todo como Web y pasar de puntillas hasta por la diferencia que existe entre la Web e Internet revela una percepción infantil que, en el fondo, da en el blanco: sentimos que de una manera u otra todo lo que hacemos es WEBING, que sigue siendo WEBING cuando producimos realidad haciendo girar los dos corazones del mundo, sigue siendo WEBING ese paso nuestro por el ultramundo de las Apps para gestionar mejor nuestra vida material. Navegamos continuamente, y esta es nuestra forma de vivir, de producir sentido, de desmenuzar experiencia. En esto somos realmente una humanidad inédita, y lo éramos ya en el amanecer de la revolución, cuando a la luz auroral de la época clásica pusimos las bases de ese movimiento.

Si queremos condensar nuestro modo de vivir en una definición simple y definitiva, que podamos llevar en el bolsillo para los momentos difíciles, resulta muy útil volver atrás, hasta un indicio que habíamos vislumbrado en los *Space Invaders*, ese inocente jueguito. ¿Os acordáis de aquella postura? *Hombre-teclado-pantalla*. No era más que un modo de estar *físicamente* en el espacio, pero tenía algo de revolucionario. Ahora sabemos que compendiaba un gesto bastante complejo: poner en comunicación el mundo y el ultramundo digital, estableciendo así, mediante esa postura hombre-teclado-panta-

lla, un nuevo sistema de realidad con dos fuerzas motrices. Parecía ser una simpática forma de estar, pero era una genial manera de existir. La nuestra. Nosotros somos ese hombre. Y hombre-teclado-pantalla es el logotipo de nuestra civilización. Tiene la misma hermosa esencialidad de un icono que durante siglos resumió otro tipo de civilización: hombre-espada-caballo. Era una civilización guerrera, y esa postura resumía todo lo que cabía decir sobre la vida: su campo de juego era el mundo físico, y caballo y espada eran los instrumentos con los que lo modificaba. Nosotros somos los de *HombreTecladoPantalla*. Nuestro campo de juego es más complejo porque contempla dos corazones, dos generadores de realidad: el mundo y el ultramundo. El logo nos capta en el momento exacto en que, sentados en el primero, viajamos por el segundo. Estamos navegando.

Es un logo muy exacto. ¿No os apetece bordarlo en el revés de todos vuestros miedos?

### *Máquinas*

Del modo más inequívoco, el logo *HombreTecladoPantalla* fija, entre otras cosas, una verdad que no siempre queremos recordar: nada habría ocurrido si la gente no hubiera consentido que una parte de su experiencia pasara a través de las máquinas.

Una decisión semejante no les resultaba completamente nueva: los catalejos de Galileo eran máquinas, y utilizarlos para aumentar el conocimiento le había parecido a todo el mundo una óptima idea [a todos, menos a un puñado de obispos y papas, como es obvio]. Más recientemente, la gente había aceptado de buena gana comunicarse

a través de una máquina, el teléfono, que incluso descartaba una buena parte de la experiencia posible, esto es, estar cerca y mirarse mientras se comunicaba: y, pese a todo, la única queja era que la línea a menudo tenía interferencias. En resumen, la gente ya tenía cierto hábito con las máquinas. Pero el caso de los ordenadores y del ultramundo era un caso particular. Allí, a través de una máquina, generabas y vivías en una ampliación de la realidad, una multiplicación del mundo. No era exactamente como calentar la leche en el microondas. De hecho, la máquina no te ayudaba únicamente a gestionar la realidad, sino que, si ese era tu deseo, generaba otra, a tus órdenes, que completaba la primera. La cosa se ponía bastante seria, y al aceptar que todo esto ocurriera, la gente emprendió probablemente un camino sin retorno, el mismo del que hoy tienen miedo: usar las máquinas para corregir y proseguir la creación. Una decisión temible: y, de hecho, haberla tomado por el contrario con atrevida despreocupación, disparando a los marcianitos y comprando corbatas online, ha permanecido en la conciencia de la mayoría como un lejano pecado original que tarde o temprano expiaremos. Es un reflejo irracional, pero puede explicar muchas vacilaciones y miedos que nos acompañan, y que, si nos fijamos bien, no dejan de ser propios de imbéciles (¡seremos barridos por los robots!).

Algo que me sorprende –si sigo con mi análisis– es que precisamente esos humanos que buscaban por todas partes un contacto directo con el mundo, y que se saltaban de manera sistemática todas las mediaciones, hayan sido los padres de una idea exactamente contraria: aumentar su experiencia gracias a la mediación de una máquina. ¿Curioso, verdad? Es un pequeño embrollo lógico que no resulta fácil entender. Sin duda alguna debe de revelar algo sobre esos

hombres, pero ¿exactamente qué? Se me viene a la cabeza una frase que he escrito hace unas páginas [soy un tanto autorreferencial: ¿y qué?]: «La PlayStation hace realidad el sueño visionario de los marcianitos, disolviendo el acto de pilotar un coche de carreras en una experiencia bastante real, a condición de no serlo en absoluto.» *Una experiencia bastante real a condición de no serlo en absoluto*: otro embrollo lógico. ¿Será pariente del otro? ¿Enuncian ambos algo que yo aún no soy capaz de registrar bien?

Sí, probablemente. Y si debo intentar entenderlo mejor, de repente se me revela el error en que estoy incurriendo: sigo pensando con una mente antigua, prerrevolucionaria. Por otra parte, nací a mediados del siglo xx, ¿qué demonios podría hacer? Venir desde allí, eso es lo que podría hacer. Pensar como pensaba la mente colectiva que generó estas montañas que estoy estudiando.

Así pues: parecen embrollos lógicos, pero debo entender que no lo son. Definir un ordenador como *una mediación* es quizá algo razonable para un hombre del siglo xx, pero una tontería para un millennial: este considera las máquinas como una extensión de sí mismo, no algo que media en su relación con las cosas. Para él un smartphone no es diferente a un par de zapatos, o un estilo de vida, o incluso sus convicciones musicales: son extensiones de su yo. El instinto que tiene al saltarse las mediaciones no entra en conflicto con su obsesiva confianza en las máquinas por la sencilla razón de que para él esas máquinas NO SON MEDIACIONES. Son articulaciones de su forma de estar en el mundo. De manera análoga, demorarse en hacer distinciones entre lo que es real y lo que es irreal en la experiencia proporcionada por la PlayStation es para él un lujo discutible: en un sistema en el que el mundo y el ultramundo digital giran el uno en el otro ge-

nerando un único sistema de realidad, meterse ahí a trazar la línea de demarcación entre lo real y lo irreal en *FIFA 2018* le parecerá tan curioso, al menos, como ponerse a separar las verduras en una menestra, o preguntarse si los ángeles son varones o mujeres o transgénero. Son ángeles, eso es lo que son. Y eso es una menestra, por Dios. Así, si vuelvo a esa frase que me parecía tan brillante —«la PlayStation hace realidad el sueño visionario de los marcianitos, disolviendo el acto de pilotar un coche de carreras en una experiencia bastante real, a condición de no serlo en absoluto»— me doy cuenta de que hace solo treinta años me habría hecho ganarme unos aplausos, pero hoy, objetivamente, expresa de una forma muy elegante una auténtica chorrada.

Resulta incómodo, debo admitirlo.

Creo que voy a ir a tomarme una cerveza.

## *Movimiento*

Una cosa más, la última. Aunque de una enorme importancia.

Al final, si uno mira con el microscopio todos los movimientos que componen la época clásica de la revolución digital, encuentra cierta sustancia química en todas partes, realmente en todas partes, y siempre es dominante sobre todas las demás y, en cierto modo, *precedente* a todas las demás: LA OBSESIÓN POR EL MOVIMIENTO. Era gente que desmaterializaba todo lo que podía, que trabajaba para hacer ligero y nómada cualquier fragmento de lo creado, que pasaba su tiempo construyendo inmensos sistemas de conexión, y que no se rindió hasta que inventó un sistema sanguíneo que permitiera que cir-

culara todo y en todas direcciones. Era gente que vivía la linealidad como una coacción, que destruía todas las mediaciones que podían ralentizar el movimiento y que prefería sistemáticamente la velocidad a la calidad. Era gente que llegó para edificar un ultramundo que anulara la posibilidad de que el mundo en el que vivían pudiera permanecer inmóvil sobre sí mismo y, por tanto, ser indiscutible.

Pero ¿qué problema tenían, cielo santo?

Era gente en fuga –esa es la respuesta–. Estaban escapándose de un siglo que había sido uno de los más horribles de la historia de la humanidad y que no había hecho excepciones con nadie. Dejaban a sus espaldas una serie impresionante de desastres, y si uno mirara con el microscopio esa secuencia de desgracias, habría encontrado una cierta sustancia química en todas partes, pero realmente en todas partes, y siempre dominante sobre todas las demás: LA OBSESIÓN POR LA FRONTERA, LA IDOLATRÍA HACIA CUALQUIER LÍNEA DE DEMARCACIÓN, EL INSTINTO DE ORGANIZAR EL MUNDO EN ZONAS PROTEGIDAS Y NO COMUNICANTES. Ya se tratara de la frontera entre Estados nación diferentes, o entre una ideología y otra, o entre una cultura alta y otra baja, cuando no directamente entre una raza humana superior y otra inferior, trazar una línea y hacer que fuera infranqueable representó durante al menos cuatro generaciones una obsesión por la que resultaba sensato morir y matar. El hecho de que se tratara de líneas artificiales, inventadas, casuales, estúpidas, no hizo que la masacre fuera más lenta. No puede entenderse mucho de la revolución digital si uno no se acuerda de que los abuelos de quienes la iniciaron lucharon en una guerra en la que millones de hombres murieron defendiendo la inmutabilidad de una frontera o en el intento de desplazarla algunos kilómetros, a veces algunos cientos de metros. Unos años más tarde,

el aislamiento ciego de la élite, el inmovilismo cultural de los pueblos y el grave estancamiento de las informaciones llevaron a sus padres a vivir en un mundo en el que era posible la existencia de Auschwitz sin que nadie lo supiera, y lanzar una bomba atómica sin que la reflexión acerca de la oportunidad de hacerlo concerniera solo a un puñado de personas. Ellos mismos, al crecer, habían ido a la escuela, cada mañana, en un mundo dividido en dos por un telón de acero y anclado sobre sí mismo por el peligro de un apocalipsis nuclear, gestionado por otra parte en dependencias inaccesibles por una élite blindada en su aislamiento de casta. Todo esto no ocurría en un mundo todavía sumido en la barbarie de una precivilización, sino, *por el contrario*, en un rincón del mundo, Occidente, en el que una civilización aparentemente sublime transmitía desde hacía siglos el arte de cultivar ideales y valores elevadísimos: la tragedia era que todo ese desastre no parecía tanto el resultado imprevisto de un paso en falso de esa civilización, como el producto coherente e inevitable de sus principios, de su racionalidad, de su modo de estar en el mundo. Quien haya visto el siglo xx sabe que no fue un accidente, sino la lógica deducción de un determinado sistema de pensamiento. Podría haber ido mejor, pero si uno dejaba andar ese tipo de civilización hasta profundizar en sus principios, con facilidad se encontraba ante un matadero como el del siglo xx. ¿Qué podía salvarle?

Ponerlo todo en movimiento.

Hacerlo en el primer instante posible.

Boicotear las fronteras, derribar todas las murallas, organizar un único espacio abierto en el que todas las cosas se ponían en circulación. Demonizar la inmovilidad. Asumir el movimiento como un valor primordial, necesario, totémico, indiscutible.



La intuición era bastante genial: el siglo xx había enseñado que los sistemas fijos, si se dejaban demasiado tiempo en la inmovilidad, tendían a degenerar en monolitos famélicos y ruinosos. Una opinión se convertía en una convicción fanática, el sentimiento nacionalista se transfiguraba en ciega agresividad, las élites se enquistaban en castas, la verdad se convertía en credo místico, la falsedad se transformaba en mito, la ignorancia se difuminaba en barbarie; la cultura, en cinismo. Lo único que podía hacerse era impedir que todas estas partes del mundo pudieran permanecer durante mucho tiempo inmóviles, refugiadas dentro de sí mismas. Hombres, ideas y cosas tenían que ser arrastradas a cielo abierto e introducidas en un sistema dinámico donde la fricción con el mundo se redujera al mínimo y la facilidad de movimiento se convirtiera en el valor más alto, y su razón primera, y su único fundamento.

Nosotros venimos de esa decisión.

Muchos rasgos de nuestra civilización solo se explican cuando tomamos el MOVIMIENTO y lo reconocemos como el primer objetivo, y origen único, de esa civilización. Era el antídoto para cierto veneno por el que habían muerto de manera atroz al menos durante un siglo. No nos quedamos pensando mucho tiempo sobre los efectos colaterales ni en las posibles contraindicaciones. Teníamos prisa, no podíamos permitirnos dudas. Había un mundo que salvar.

Si echamos un vistazo a las fechas, hasta podemos intuir cómo debieron de suceder las cosas. Estuvimos preparándonos durante cierto tiempo y luego aprovechamos la primera ventana que nos ofreció la Historia: 1989, la caída del muro de Berlín. Son esos cinco minutos en los que caen todos los muros, todos los telones

de acero, y en la cabeza de los occidentales hasta el propio valor del muro, de frontera, de separación. Una vez vista la ventana, nos colamos por ella. La revolución digital se combina con movimientos colectivos que van evidentemente en la misma dirección: la globalización y el nacimiento de la Unión Europea son solo dos ejemplos más evidentes que los demás. De hecho, durante un tiempo relativamente corto, rompemos un montón de cadenas y nos imponemos un nuevo juego, a campo abierto, donde el movimiento es la principal habilidad. El antídoto está en su sistema. Y empieza a funcionar. Se crea por ejemplo una situación absolutamente inédita para la gente occidental: invirtiendo una tendencia que durante milenios había marcado nuestra civilización, nos encontramos identificando la paz como el mejor escenario para hacer dinero. Siempre había sido la guerra. Pero, a partir de cierto momento, cualquier inestabilidad política o riesgo de enfrentamiento militar es visto como una desgracia porque suspende la fluidez del planeta, interrumpiendo la circulación del dinero, de las mercancías, de las ideas, de las personas. Si se está de parte de la paz no es tanto por convicción o por bondad como por conveniencia: que, en el fondo, es el único pacifismo que puede resistir cualquier emergencia. Resistió incluso cuando se intentó partir el mundo por la mitad con una frontera, optando incluso por una frontera mítica, que ya tenía cierta historia y su fama, una buena pieza, en ese ambiente: la frontera entre Occidente e Islam. La lucidez con la que en Occidente los poderes fuertes han reducido al mínimo el recurso a las armas y comprobado la agresividad instintiva de amplias zonas de la población dicen mucho sobre la penetración del antídoto en el sistema sanguíneo del sistema. El arte del movimiento parece

haber reducido de hecho los riesgos al mínimo. Ahora podemos permitirnos hacer lo más difícil y ponernos a discutir sobre si todos estos vuelos low cost no estarán arruinando el turismo de calidad, o sobre si Google no ha destruido la capacidad de hacer investigaciones de geografía. Qué guay. Muchos de nosotros incluso estamos empezando a pensar de nuevo que, al fin y al cabo, algún muro no estaría de más, y crece la nostalgia por las élites. Memoria corta. Tenemos un trabajo que hacer y todavía no hemos terminado.

De manera que hoy se trata de volver a las raíces de todo y comprender bien el primer movimiento que dimos, el que precede y explica todos los demás: LE DIMOS AL MOVIMIENTO PRIORIDAD SOBRE TODAS LAS COSAS. Es necesario tomar el asunto al pie de la letra. Si haces del movimiento una obligación que se extiende a todo lo existente, lo encontrarás marcando cada capa de la experiencia, desde las más simples a las más complejas: es inútil pretender luego que tu hijo haga solo una cosa a la vez, que el trabajo fijo siga siendo una prioridad, y que la verdad se encuentre donde la dejaste la tarde anterior. Todo lo que para obtener un sentido necesita la firmeza de una inmovilidad termina apestando a siglo xx y, por tanto, pareciendo vagamente siniestro. Por eso privilegiamos sistemas que generan movimiento e impiden que las cosas se pudran en la inmovilidad. Hemos llegado al punto de valorar las cosas por su capacidad de generar o albergar movimiento. Y no hay verdad ni maravilla que no resulte inútil, a nuestros ojos, si no es capaz de entrar en la corriente de algún significativo flujo colectivo. Así, lo que acaece tiende a hacerlo, para existir realmente, con la forma de una trayectoria, algunas veces con el

aplomo de un punto: cada vez más a menudo no tiene principio, no tiene fin, y su sentido se inscribe en la huella cambiante que deja tras de sí. Estrellas fugaces. Así nos movemos, sin interrupción, y esto nos da ese andar un tanto neurótico y disperso que nos hace, a ratos, dudar de nosotros mismos. Lo atribuimos a menudo al efecto de las máquinas, pero una vez más tendríamos que darle la vuelta al razonamiento: en realidad somos NOSOTROS quienes hemos elegido el movimiento como objetivo prioritario y esas máquinas son solo los instrumentos que nos hemos construido, a medida, para perseguir ese objetivo. Hemos sido nosotros los que optamos por ese andar ligero por el mundo, es lo que quisimos cuando empezamos esta revolución. Había una casa en llamas que debía ser abandonada a la carrera. Teníamos en la mente un plan de fuga y un sistema para salvarnos. Algunos eran capaces de ver, a lo lejos, una Tierra Prometida.

Excavar montañas no es subirse a las mismas. Adoptarlas como yacimientos arqueológicos no es pintarlas a la puesta de sol. Se excava y se trabaja duramente para encontrar pruebas de los movimientos telúricos acaecidos en tiempos remotos. Se busca el principio de todo. Es un trabajo incluso terco, si queremos, de paciencia y espera. Con la cabeza agachada. Lo hemos hecho, y ahora tenemos delante de los ojos un primer mapa del terremoto que nos generó. El primer mapamundi que buscábamos.

Lo que se vislumbra es el amanecer de una civilización... y sus motivos.

Venían de un desastre. Dos generaciones de padres, antes de ellos, habían vivido dando y recibiendo muerte en nombre de principios y valores que se habían revelado tan sofisticados como letales. Lo habían hecho bajo la guía indiscutible de élites implacables que habían sido formadas con esmero y lúcida programación. El resultado fue un siglo atroz y la primera comunidad humana capaz de autodestruirse con un arma total. Era el paradójico patrimonio que una civilización en apariencia refinadísima estuvo a punto de legar a sus herederos: el privilegio de un trágico final.

Fue en ese momento cuando una especie de inercia instintiva empujó a una parte de esa gente a la fuga. Una evasión de masas a trompicones, casi clandestina: en el fondo, era de ellos mismos, de

su propia tradición, de su propia historia, de su propia civilización. Se veían acosados por dos enemigos: 1) cierto sistema inquietante de principios y valores; 2) la granítica élite que los custodiaba. Ambos habían arraigado profundamente en las instituciones, con la solidez de una firmeza secular, y con la fortaleza de una forma de inteligencia acreditada. Si querían desafiarlos podían elegir entre un choque frontal, y se trataría por tanto de producir ideas, principios, valores. Más o menos lo que habían hecho, en otros tiempos y en una situación parecida, los ilustrados. Una batalla ideológica en el campo abierto de las ideas. Pero los que inventaron el plan de la fuga habían visto tantas veces «las ideas» dando a luz desastres que albergaban con respecto a ellas cierto recelo instintivo. Además venían generalmente de una élite masculina, técnica, racional, pragmática, y si tenían algún talento era en el campo del *problem solving*, no en la elaboración de sistemas conceptuales. De manera que, instintivamente, afrontaron el problema a fondo, INTERVINIENDO SOBRE EL FUNCIONAMIENTO DE LAS COSAS. Empezaron a resolver problemas (cualesquiera, incluso el mero envío de una carta) ELIGIENDO SISTEMÁTICAMENTE LA SOLUCIÓN QUE ELIMINABA LA TIERRA BAJO LOS PIES A LA CIVILIZACIÓN DE LA QUE PRETENDÍAN EVADIRSE. No era la mejor solución o la más eficaz: era la que erosionaba los pilares fundamentales de la civilización de la que querían liberarse. Venían de una civilización que se apoyaba en el mito de la firmeza, de la permanencia, de los límites, de las separaciones: ellos empezaron a afrontar los problemas adoptando sistemáticamente la solución que aseguraba la máxima cantidad de movimiento, de movilidad, de fusión entre los diferentes, de demolición de barreras. Era una civilización que se mantenía en equilibrio sobre el punto fijo de una élite sacerdotal a la que se le había confiado un tranquilizador

sistema de mediaciones: ellos se pusieron a adoptar de forma sistemática la solución que se saltaba el mayor número de pasos posibles, hacía inútiles las mediaciones y dejaba en fuera de juego a todos los sacerdotes que existían. Hicieron todo esto de una forma depredadora, feroz, rapidísima, y con una cierta dosis de urgencia, desprecio y hasta deseo de venganza. Más que una revolución, fue una insurrección. Robaron toda clase de tecnología que estuviera a disposición (lograron robar Internet a los militares, es decir, al enemigo). Se servían de las universidades como almacenes en los que quedarse el tiempo necesario para llevarse todo lo que podía resultarles de utilidad. No tenían compasión alguna hacia las víctimas que dejaban a sus espaldas (nadie ha visto nunca a Bezos conmoverse por las librerías a las que llevaba a la ruina), no tenían ningún manifiesto ideológico, una explícita perspectiva filosófica y ni siquiera las ideas guía especialmente claras. No construían, de hecho, ninguna TEORÍA SOBRE EL MUNDO: estaban estableciendo una PRÁCTICA DEL MUNDO. Si queréis los textos fundacionales de su filosofía, aquí los tenéis: el algoritmo de Google, la primera página web de Berners-Lee, la pantalla de inicio del iPhone. Cosas, no ideas. Mecanismos. Objetos. Soluciones. HERRAMIENTAS. Estaban huyendo de una civilización ruinosa y lo hacían con una estrategia que no necesitaba de particulares teorías: consistía en resolver problemas eligiendo sistemáticamente la solución que boicoteaba al enemigo, es decir, la que favorecía el movimiento y desmantelaba las mediaciones. Era un método ilícito, pero inexorable y difícilmente cuestionable. Aplicado a cualquier asidero de la experiencia –desde la compra de un libro, al modo de hacer las fotografías en las vacaciones o a la búsqueda del significado de «mecánica cuántica»– generaba una especie de erosión que, burlándose

de los grandes palacios del poder (escuelas, parlamentos, iglesias), invadía el mundo desde abajo, liberándolo de un modo casi invisible. Era como excavar subterráneos por debajo de la piel de la civilización del siglo xx: tarde o temprano todo se derrumbaría.

Lo que ahora alcanzamos a comprender es que la aplicación en serie de soluciones elegidas sistemáticamente por su capacidad de facilitar el movimiento y de dismantelar las mediaciones, generó, en primera instancia, nuevos instrumentos que más adelante serían las bases del manual de conducta digital: digitalización de los datos, ordenador personal, Internet, Web. También sabemos que, en un segundo momento, el uso de estos instrumentos generó escenarios completamente inéditos e imprevisibles donde anidaba una auténtica revolución mental: la desmaterialización de la experiencia, la creación de un ultramundo, el acceso a una humanidad aumentada, el sistema de realidad de doble fuerza motriz, la postura *HombreTecladoPantalla*. Y ahora la pregunta es: ¿*deseaban* escenarios como estos? ¿Eran el mundo que se habían propuesto construir previamente? ¿Encontraban ahí la idea de hombre por la que habían liado una buena? Podemos contestar serenamente que no. No tenían una idea del mundo que perseguir: tenían una idea del mundo del que huir. No tenían un proyecto de hombre: tenían la urgencia de desintegrar lo que los había jodido. De todas formas tenían, en su ADN de *problem solver*, una formidable capacidad de actualización: de vez en cuando, solución tras solución, se encontraban sobre el tablero escenarios que no se habían buscado y hay que reconocer en ellos una formidable capacidad de reconvertirlos en figuras eficientes que continuaran persiguiendo el objetivo último de la insurrección, es decir, desarmar al hombre del siglo xx. En esto, es necesario admitirlo, eran geniales.



De tanto en tanto se equivocaban, iban por callejones ciegos, emprendían direcciones sin futuro. Pero en la mayor parte de los casos (la famosa columna vertebral) la constante corrección de la línea maestra de la insurrección es sorprendente. Eran pioneros, no lo olvidemos, y sin embargo lograron diseñar un tablero de juego que no era en modo alguno casual, sino que describía exactamente la partida por la que habían empezado a jugar. Cuando empezaron todo aquel follón, no podían imaginarse ni por asomo algo como Google: pero cuando lo tuvieron delante de sus ojos entendieron perfectamente que era un producto exacto de su revolución mental y tardaron poquísimo en adoptarlo como fortaleza estratégica que dejaba fuera de juego para siempre el grueso del ejército enemigo. Volvamos a la historia del ultramundo: no era muy difícil, tras haberlo generado, que quedara reducido a una especie de almacén donde guardar cosas más o menos útiles. Pero, en cambio, los padres de la insurrección digital entendieron que, si se lo tomaban en serio, ese ultramundo ofrecía una inmensa oportunidad de victoria: si lograban hacer girar la realidad también allí dentro, añadiendo un latido digital al corazón del mundo, resultaría enormemente más difícil confinar la experiencia de los seres humanos dentro de esa semiparálisis que había parecido indispensable al desastre del siglo xx. Análogamente, la idea de una humanidad aumentada, accesible a la mayoría, minaba desde el interior el propio concepto de élite: en cierto modo, prometía distribuir entre todos los participantes de la insurrección los poderes que antes estaban concentrados en unos pocos privilegiados: la mejor manera de deshacerse de un sacerdote es lograr que todo el mundo sea capaz de obrar milagros. Mientras tanto, la digitalización proyectada sobre cualquier información disponible creaba una especie de ligere-

za del mundo que aseguraba una natural inestabilidad del mismo: era un formato nacido para facilitar el movimiento y uno podía apostar a que generaría, sin ocuparse demasiado del asunto, una migración continua de cualquier material en todas direcciones: intenta trazar ahora una frontera, separar razas, esconder una bomba atómica o hacer pasar Auschwitz como un campo de trabajo. Suerte.

Así, tal vez no supieran adónde iban, pero seguro que de camino difícilmente se equivocaban de dirección. Quien trabajó en los primeros ordenadores personales seguro que no se habría imaginado la Web, y los hombres que crearon el MP3 probablemente no se esperaban que muchos años después se encontrarían con Spotify: pero una especie de brújula colectiva puso en fila india todas estas cosas trazando la línea recta de la que ahora podemos definir ya como una fuga conseguida. Lo que nos lleva, por fin, a dar con una de las respuestas que estábamos buscando [ya era hora]. ¿Os acordáis?, partía de uno de nuestros miedos:

pág. 21 *¿Estamos seguros de que no es una revolución tecnológica que, ciegamente, dicta una metamorfosis antropológica sin control? Hemos elegido los instrumentos, y nos gustan: pero ¿alguien se ha preocupado por calcular, de manera preventiva, las consecuencias que su uso tendrá en nuestro modo de estar en el mundo, quizás en nuestra inteligencia, en casos extremos en nuestra idea del bien y del mal? ¿Hay un proyecto de humanidad detrás de los distintos Gates, Jobs, Bezos, Zuckerberg, Brin, Page, o tan solo hay brillantes ideas de negocios que producen, involuntariamente, y un poco al azar, cierta humanidad nueva?*

Bien, ahora podemos atrevernos a dar una respuesta. No, los padres de la insurrección digital no tenían en efecto un proyecto exacto de humanidad, pero conocían de forma instintiva una línea de fuga del desastre, y en esa dirección han alineado efectivamente todo lo que durante ese tiempo han construido. Esto suelta la civilización que han inaugurado con una motivación originaria y le da a la misma ese rasgo de coherencia y de armonía que cualquiera puede percibir con facilidad, una precisión similar a la que reconocemos en períodos pasados del sentir humano, como la Era de la Ilustración o la Época Romántica: épocas hermosas o trágicas, no importa, pero períodos con su coherencia, un diseño armónico, una determinada orientación, una cierta necesidad.

Un sentido.

Sabemos, pues, al menos esto. No vivimos en una civilización nacida al azar. Existe una génesis que podemos reconstruir, y una dirección que tiene su lógica. No somos los escombros de ciegos procesos productivos. Tenemos una Historia y somos una Historia. De rebelión.

Me parece estar oyendo ya la objeción: sí, gracias, una bonita teoría, pero eso de hacer pasar Silicon Valley como un refugio de revolucionarios anarquistas con una gran conciencia histórica suena un poco a cuentecito consolador. Es decir, aparte de todas estas bonitas teorías, ¿hay algo allí que sea real, algunos hechos, alguna evidencia histórica?

Dado que la objeción, en primer lugar, me la he formulado yo mismo, estoy preparado. Y tengo una historia que contar. Ninguna teoría esta vez, solo hechos. Prestad atención. Seré breve.

Universidad de Stanford, San Francisco, 12 de junio de 2005. Bajo un sol jaguar, con un estadio lleno de gente, Steve Jobs pronuncia un discurso a los licenciados que luego se consideró su testamento espiritual. Lo concluye con una frase que se hará mítica. *Stay hungry, stay foolish*. «Quedaos con hambre, quedaos locos.» Como él mismo explicó, esas palabras no eran suyas. Venían de un libro que, como relató, «había sido la biblia de mi generación» y «una especie de Google treinta y cinco años antes de Google». Se trataba de un libro realmente extraño, que se llamaba *Whole Earth Catalog* (Catálogo General de la Tierra). Era un monumental catálogo de objetos e instrumentos útiles para vivir de forma libre e independiente en el planeta Tierra. La mezcla de cosas que podías encontrar y comprar allí era curiosa: podías aprender a tejerte un jersey con tus manos, y cómo utilizar el ordenador de Hewlett-Packard; había casas geodésicas, sistemas para drogarse, las primeras bicicletas de montaña de la historia, consejos para cultivar comida biológica en el huerto, libros que trataban de masturbación femenina, manuales para sepultar a un querido difunto y noticias sobre los primeros sintetizadores. Si buscáis algo que unifique todas estas cosas, solo hay una expresión que puede ayudaros: contracultura californiana. Un fenómeno que venía de los beat y pasaba por los hippies para toparse con un pelotón de nerds guarcidos en los laboratorios informáticos de las universidades. Es el humus del que procedía Steve Jobs (quien tenía ese libro en su mesita de noche), y, lo que más importa: ERA EL HUMUS DEL QUE PROCEDÍA GRAN PARTE DE LA INSURRECCIÓN DIGITAL. ¿Cómo lo sabemos? Escuchad.

El inventor del *Whole Earth Catalog* fue un hombre que se llama-

ba Stewart Brand. Era un tipo que llevaba un chaquetón de piel de gamo a rayas e iba por ahí fotografiando a los indios americanos. Vivía en el área de San Francisco, era licenciado en Biología, hacía un uso declarado del LSD y estaba bastante interesado en la idea de cambiar, a ser posible, el mundo. Contracultura, como ya he dicho. Lo más curioso para nosotros, aunque para él fuera obvio, era su otro hábito: frecuentaba los laboratorios de informática de las universidades y de las compañías californianas. No lo hacía colándose o como mero figurante. Era, de una manera u otra, uno de los protagonistas de ese mundo. En la mitología de la insurrección digital se recuerda una legendaria sesión celebrada en la Joint Computer Conference de San Francisco de 1968, en la que un inventor, Douglas Engelbart, exhibió, según un informe autorizado, «el primer ratón para ordenador, la primera teleconferencia, el primer programa de escritura y el primer ordenador interactivo». Este formidable Engelbart tenía para la ocasión un ayudante. ¿Quién era? Stewart Brand. Quien luego llegaría a ser de hecho [entre un guitarrazo y otro, se imagina uno] el primero en teorizar la insurrección digital como el proceso de liberación y de rebelión colectiva. Afirmaba que los ordenadores permitían devolverle a cada uno «poder personal», leía en el ciberespacio una especie de Tierra Prometida y había intuido que las comunidades que llegarían a formarse en ese mundo paralelo serían una fantástica implementación de las comunas hippies. Logró acuñar, en 1974, una expresión que en esa época no significaba nada, o en el mejor de los casos era una auténtica gilipollez: *ordenador personal*. Era, en definitiva, alguien que ya lo había previsto todo, o por lo menos muchísimo. El hecho de que fuera el héroe de Steve Jobs vincula a Apple con

una determinada contracultura californiana, pero esto al final es incluso secundario comparado con lo que esta historia puede llegar a enseñarnos: Brand tan solo era la punta del iceberg, por detrás de él había todo un mundo en el que programar software era un modo de ir en contra del sistema, y en este sentido no era muy diferente a probar el LSD o practicar el amor libre en una multiván Volkswagen. Decimos que era un tanto más cómodo. Ya sé que para nosotros, los europeos, es algo difícil de entender: para nosotros los ingenieros programáticamente son parte orgánica del sistema, cuando no peones del poder. Si uno tiene un cuñado informático no se espera que sea un revolucionario. Pero en California, en esos años, estaba naciendo un nuevo hábitat, y en ese hábitat los ingenieros se llamaban hacker y a menudo llevaban el pelo largo, se drogaban y odiaban el sistema. Intentad comprenderlo. En ese momento, y en ese lugar, de cada diez que querían darle la vuelta al tablero, cinco se manifestaban contra la guerra de Vietnam, tres se retiraban a vivir en una comuna y dos se pasaban las noches en los departamentos de informática para inventar videojuegos. En este libro estamos tratando de entender qué fue lo que montaron esos dos últimos.

Por eso puedo decir con cierta seguridad que sí, que de verdad se trataba de una insurrección, era digital, y lo sabían. Era exactamente lo que buscaban. Darle la vuelta al tablero. Sé que ahora supone un gran esfuerzo imaginar a Zuckerberg como un paladín de la libertad, pero no estamos hablando de 2018, estamos hablando del amanecer de todo esto. Y en este momento sabemos que fue un amanecer iluminado por un preciso instinto de rebelión. A lo mejor no todos ellos eran conscientes de las implicaciones sociales

de la que estaban montando, pero la mayor parte de ellos despreciaba realmente el sistema y trabajaba para quitarle la tierra bajo los pies. Con sorprendente determinación se sirvieron de una estrategia que quizá a muchas personas podía pasar desapercibida, pero no a los más perspicaces de ellos. La resumió, de modo fantástico, uno de ellos en cierta ocasión: a ver si sabéis quién. Stewart Brand. La resumió con tres líneas que no sin motivo deberían aparecer en el epígrafe de este libro. «Muchas personas intentan cambiar la naturaleza de la gente, pero es realmente una pérdida del tiempo. No puedes cambiar la naturaleza de la gente; lo que puedes hacer es cambiar los instrumentos que utilizan, cambiar las técnicas. Entonces, cambiarás la civilización.»

¡*Strike!*

¡Objeción rechazada!

Una última cosa. Si nos agachamos para observar de cerca las primeras costillas de la insurrección digital, nos encontramos aún un fósil, el último, demasiado importante como para no aparecer en este primer mapamundi. Se presenta como una minúscula constelación, casi una reacción química: LA FUSIÓN DEL HOMBRE Y LAS MÁQUINAS. Una elección hecha con lucidez, con absoluta frialdad. Una disponibilidad absoluta a correr el riesgo de una deriva artificial. La clara conciencia de que ninguna evasión habría sido posible sin una extensión artificial de nuestras destrezas innatas. Debemos esta drástica elección de campo a los primeros, a los pioneros, a los fundadores. Son ellos los que no tuvieron miedo a cristalizar en tiempos rapidísimos una postura que podía parecer innatural, pero que prometía asaltar con alguna esperanza las fortalezas de la cultura del siglo xx. El logo *Hombre-Te-*

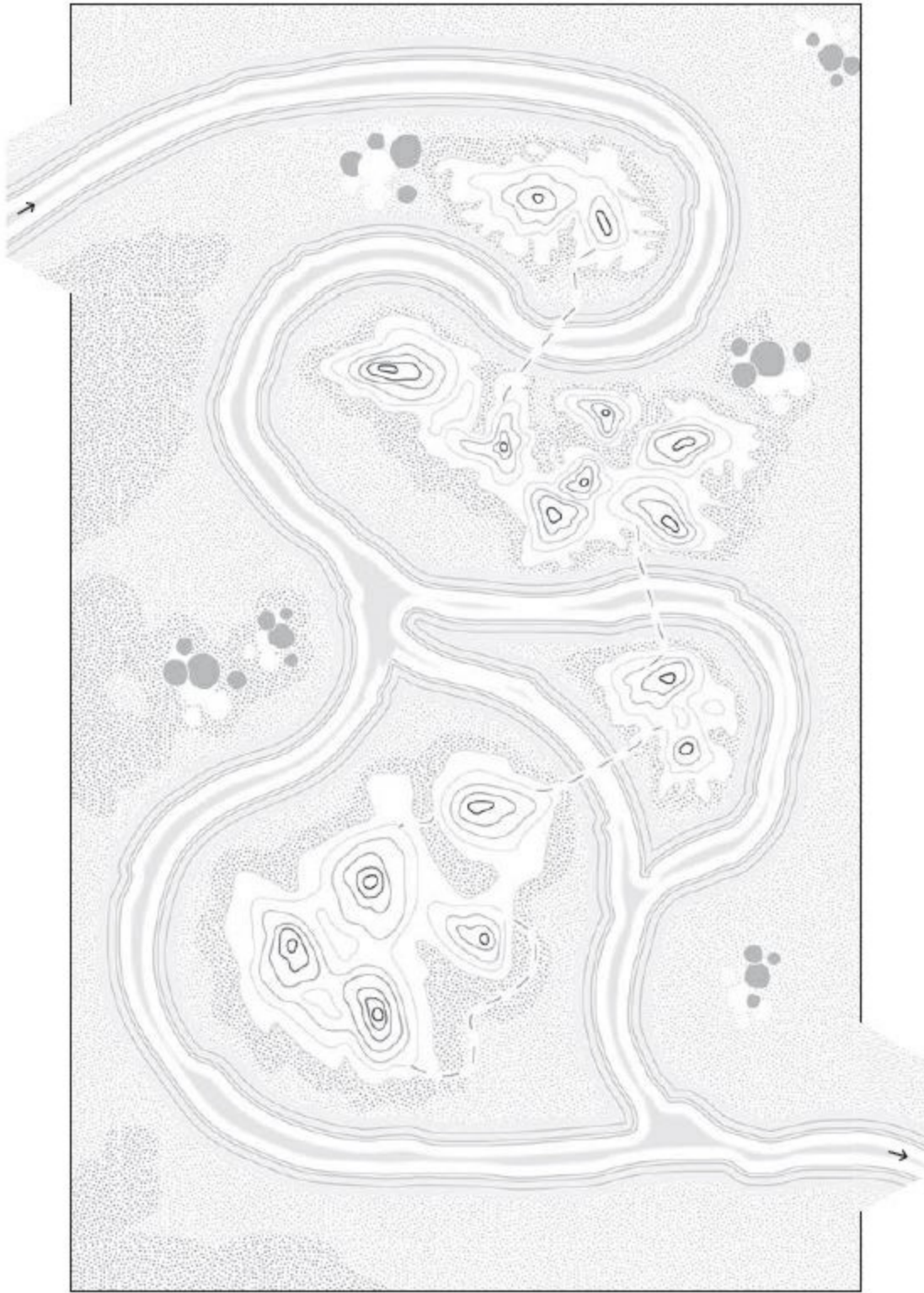
*clado-Pantalla* lo dibujaron ellos. Resulta dudoso que lo hubieran hecho si entre ellos hubiera una mayoría de pensadores humanistas: en cierto sentido fue una exigencia establecida por el dominio de mentes que habían estudiado ingeniería, informática, ciencias. Fue sin duda alguna la frialdad de su saber, y tal vez una especie de obtusa insensibilidad ante las seducciones de lo humano, lo que generó las condiciones para girar tan drásticamente hacia un pacto con las máquinas. Una de nuestras tareas, hoy en día, es entender si fue una elección que nos ha recompensado. Lo resolveremos, prometido.

Por ahora, volvamos a 1997 y, provistos ya de un primer mapa-mundi, encaminémonos a descubrir qué pasó, realmente, después de que ese tablero de juego fuera fijado. No olvidemos que, a esas alturas de la historia, la insurrección digital era aún un movimiento salido desde hacía poco tiempo de la clandestinidad; durante mucho tiempo había implicado a una minoría absoluta de personas, por regla general guarecidas en sus garajes, departamentos de universidad y esotéricas puntocom. Los escenarios que habían dibujado con sus inventos eran tan sofisticados como desiertos. Eran años en los que, sirva para alegrarnos con un detalle de carácter doméstico, uno de los principales periódicos italianos abría su versión online (1997, Repubblica.it): la misma gente que lo confeccionaba lo llamaba con el conmovedor nombre de *periódico telemático*. En cierto sentido, todo el mundo se encontraba en la línea de salida y la mayor parte de nosotros tenía aspecto de no tener la más mínima idea de qué estaba haciendo allí. Lo que iba a pasar en el instante sucesivo era algo sobre lo que pocos corredores de apuestas habrían aceptado posturas. En la práctica, lo que quedaba por ver era si la insurrección sería aplastada por el poder absoluto de las instituciones y de las élites tradicio-



nales o si seguiría excavando túneles bajo la piel del mundo hasta hacer que se derrumbara. Resulta un consuelo saber que nosotros, ahora, estamos en disposición de reconstruir exactamente cómo terminó la cosa. Como el próximo capítulo se divertirá demostrando.

Música.



## 1999-2007. DE NAPSTER AL IPHONE: LA COLONIZACIÓN

### A la conquista de la Web

Así pues, teníamos ese nuevo tablero de juego y las piezas fundamentales habían sido colocadas en las casillas correspondientes. Ahora la pregunta era si la gente iba a jugar. Algunos números pueden ser de utilidad:

- en el silbido inicial, los usuarios de Internet eran 188 millones, lo equivalente al 3,1% de los seres humanos.
- los sitios web eran 2.410.000.
- Amazon tenía un millón y medio de clientes.
- El 35 % de los americanos tenía un ordenador en casa.

Dejemos esos datos aparcados un rato: que pasen unos años y luego volveremos a mirarlos.

¿Preparados? Adelante.

### **1999**

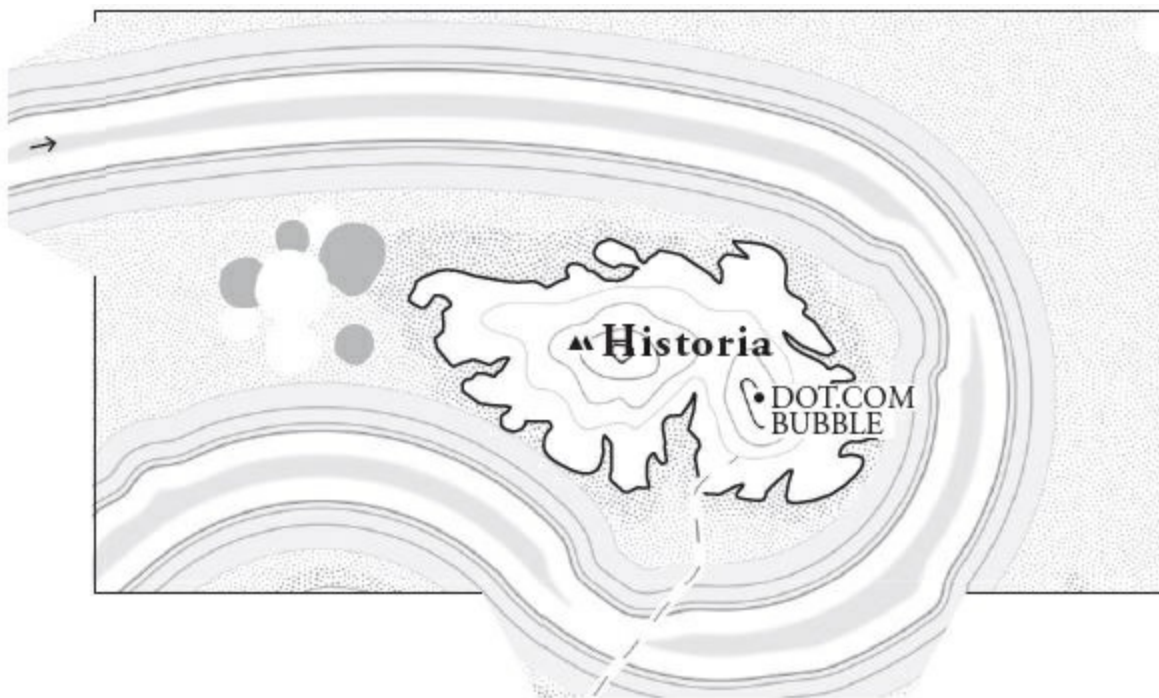
- Un americano de diecinueve años se pega al ordenador de su tío y después de pasar algunos meses programando se saca de la manga un software que obtiene este resultado singular: si tienes la música en tu ordenador puedes enviarla gra-

tuitamente a cualquier humano que tenga un ordenador. Y viceversa. De repente la idea de gastar dinero para obtener música se hacía vagamente tontorróna. El chico de diecinueve años se llamaba Shawn Fanning; el software se llamaba Napster. Al cabo de dos años lo dejaron fuera de la ley, pero la tortilla ya estaba hecha. En esos pocos meses Napster se había convertido en un nombre famoso (Shawn acabó en la portada de *Times*) y en la imaginación colectiva había creado un clamoroso precedente: en la práctica, había enseñado que si eras un tipo despierto y te tomabas en serio los preceptos del profesor Berners-Lee (pongamos en conexión nuestros cajones) podías montar un lío de la hostia, del tipo destruir con solo diecinueve años toda una industria (en el caso que nos ocupa, la discográfica). Naturalmente, con un desprecio total hacia todas las élites, incluida la de los autores. Digamos que Napster enseñó lo que podía llegar a representar el ala más radical de la insurrección. El tipo de libertad –extrema e incondicional– que podía generar.

## **2000-2001**

- Estalla la *dot.com bubble*, es decir, la burbuja especulativa que se había formado alrededor de las primeras compañías digitales. En la práctica: un montón de dinero se había invertido en compañías que prometían hacer un negocio con Internet, y en 2001 la mitad de ese dinero acabó en la nada por la sencilla razón de que, como probaban los hechos, aquellas compañías hacían cosas que la gente luego no compraba. ¿Y se dieron cuenta todos juntos una mañana?, os preguntaréis. Bueno, no fue exactamente así, los primeros en espabilar lo hicieron en 1997, pero, en resumen, el castillo de naipes se desmoronó en el 2000, y siguió desmoronándose un par de años más. Al

final del derrumbe, para entendernos, el 52% de las puntocom americanas besaban la lona. Y las que no lo hacían se tambaleaban en la esquina: una acción de Amazon, que a principios del desastre valía 87 dólares, podías arramblarla por siete dólares. Imagínate las llamadas de papá Bezos a su hijo...



En sí misma, la señal parecía inequívoca: todo estaba perdido, fin del recreo, vuelta a la economía pesada y a un mundo predigital. De todos modos, a la luz de lo que luego pasó realmente, es posible también leer ese desastre de otro modo. De entrada, cuando lo vieron caer, mucha gente se dio cuenta de que el castillo EXISTÍA, y que además era enorme: fue una manera de descubrir qué eran las puntocom. El detalle que debió de resultar revelador fue que una clase muy particular de gente –los que se despertaban cada día para acumular dinero– creía en la revolución digital y lo creía hasta tal punto que perdía la lucidez y apostaba las fichas un poquito al tuntún sobre

el tablero de juego. Cuando esa gente pierde lucidez por un exceso de entusiasmo, algo notable está pasando, puedes jurarlo. A esto hay que añadir que, como todas las tempestades, esta se había encargado de quitar de en medio un poquito de ramas secas y había dejado en pie, aunque fuera tambaleándose, los árboles más fuertes: gustara o no, esa hermosa poda tenía todo el aspecto de resultar providencial...

En la Wikipedia hay una interesante lista de puntocom que se desplomaron en aquellos años. Es un cementerio asombroso, una especie de Spoon River de los sueños digitales. Fui a echar un vistazo porque, pensé, allí encontraría las huellas de las montañas que luego no se elevaron sobre la corteza terrestre, los restos de la vértebras no nacidas. Entré, y luego no había manera de hacerme salir. Había historias fantásticas. Los cementerios nunca me decepcionan.

KOZMO.COM. Estaban en Nueva York. Prometían entregarte gratis la compra en el plazo de una hora. ¡Te la llevaban utilizando bicicletas y hasta metro y autobús! Vivieron tres años.

INKTOMI. El nombre venía de una palabra de la lengua lakota (indios americanos). Era un motor de búsqueda del que ya había oído hablar mientras leía la biografía de Brin y Page, los inventores de Google: uno de los motivos por los que habían comenzado a construir un motor de búsqueda era que los existentes daban asco; Inktomi, por ejemplo, no se encontraba ni siquiera a sí mismo: tecleabas «Inktomi» ¡y no salía nada! Yo lo habría entendido, pero ellos inventaron Google. Inktomi, en cambio, después de haber tenido

un valor de 37.000 millones de dólares fue comprado por 235 millones por Yahoo, a la mañana siguiente de la tempestad.

PETS.COM. Vendían comida para perros. ¿Por qué deberíamos comprar online las croquetas?, se preguntó la gente. Porque vuestro perro no puede salir a comprárselas, era la respuesta de Pets.com. Duraron dos años.

RITMOTECA.COM. A veces lo que acababa con ellas es que llegaban antes de tiempo. Estos fueron en la práctica los primeros en vender música online: iban tres años por delante respecto a iTunes, para entendernos. Estaban en Miami y se especializaron en música latinoamericana. Pero también tenían a Madonna y los U2. Entonces llegó Napster, que regalaba música: todo el mundo para casa.

EXCITE. Otros pioneros: era un portal lanzado en 1995, montado por algunos estudiantes que habían encontrado cuatro millones de dólares de financiación [qué tiempos aquellos]. Estaba bien hecho, también era famoso, pero no lograba hacer dinero. Quebró en 2001. Un par de años antes, por sus oficinas pasaron dos estudiantes para ofrecer por un millón de dólares el motor de búsqueda que habían inventado. Quizá debido al nombre estúpido (Google) los del Excite se partieron de risa y los echaron de la oficina.

Vale, vale, ya paro. Pero ya veis que vagar por allí era fascinante.

Es sorprendente a cuántas renunciadas se condena uno si se decide únicamente a escribir un libro como es debido.

Vale, de acuerdo. Amén.

## 2001

- 11 de septiembre, atentado de las Torres Gemelas. Naturalmente,

por muchas razones, es un durísimo golpe para la insurrección digital. La más evidente es que ponía en riesgo el escenario de paz que era condición y objetivo de la insurrección. Primero, el colapso de las puntocom, luego ese atentado: durísimo derecha-izquierda. No hay que subestimar, sin embargo, el hecho de que el 11 de septiembre comunicaba, de modo traumático, una noticia particular a la gente: ya no existían fronteras nacionales que se sostuvieran, ya no existía un frente, ya ni siquiera quedaban claras las fronteras *conceptuales* de la guerra, el perímetro de fenómenos que indicábamos con esa palabra [¿qué era el terrorismo? Y si los que dispararon en el Bataclan fueron ciudadanos franceses, nos preguntamos entonces, ¿cómo se llamaba eso, guerra civil?].

De manera que, al final, el 11 de septiembre fue *también* una lección fulminante, traumática e inolvidable: hacía visible una situación que, en cambio, esa sí, era incluso constitutiva de la insurrección digital: era necesario acostumbrarse a jugar cualquier partido en un campo abierto en el que quizá existían reglas, pero no límites. Si hasta la guerra se había hecho líquida, imagínate tú el campeonato de fútbol, comprendimos de manera definitiva.

Si, a la luz de esta reflexión, volvemos a la reacción del Gobierno americano en ese momento, lo que vemos es interesante: fueron a buscarse una guerra al viejo estilo, donde hubiera fronteras que atravesar y un enemigo visible al que aniquilar. Así, la guerra contra el Irak de Saddam, con su dañina inutilidad, puede ser tomada hoy como emblema de una determinada reacción, posible y primitiva, a la nueva civilización digital: no entender sus reglas y seguir jugando al juego de antaño. Es un comportamiento que podéis ver a menudo, a vuestro alrededor. A lo mejor incluso en vosotros mismos. Es extraño



porque mezcla una enorme cuota de dignidad y de orgullo con una increíble dosis de ridículo. A mí se me vienen a la cabeza esos futbolistas que lo celebran después de haber marcado un gol cuando el juego ya estaba detenido. No habían oído el pitido del árbitro. Tienen esa mezcla de felicidad y de soledad... Están en una historia completamente suya, durante un largo instante. Son héroes y payasos al mismo tiempo.

La escuela, ya puestos, marca con el juego detenido cada vez que abre las puertas por la mañana, somos conscientes de ello, ¿verdad?

- Nace Wikipedia, la primera Enciclopedia online. Fantástico ejemplo de ultramundo construido, cotidianamente, por los usuarios, saltándose un montón de mediaciones y expulsando en apariencia a las élites tradicionales. En teoría –y también bastante en la práctica– cualquiera puede contribuir escribiendo entradas, modificándolas, traducíéndolas. ¿Cómo es posible no provocar un terrible follón? La idea de fondo consiste en que cuatro estudiosos bien intencionados no van a obtener, si se ponen a escribir la entrada *Italia*, más precisión que la que puede obtenerse dando libertad a toda la gente del planeta para que eche una mano. Lo más increíble es que la cosa es bastante así. Además –hay que anotar– es la misma idea que está detrás de la democracia y del sufragio universal: dos técnicas de gestión de la realidad que no nos permitimos poner en tela de juicio demasiado.



Wikipedia la fundaron dos americanos, blancos, varones y con poco más de treinta años. Uno de los dos se llamaba Larry Sanger y hay que recordarlo por una extraña característica suya: es uno de los pocos fabricantes de la revolución digital que ha cursado estudios humanísticos. Filósofo, especializado en Descartes. La inmensa mayoría de los héroes de la revolución son, de hecho, ingenieros: sí, lo sé, impresiona. Pero es insignificante comparado con otra estadística que siento tener que apuntar aquí: entre todos los héroes de la revolución digital, que yo sepa, solo hay una mujer. En esa epopeya todos son varones. [Increíble. Ni siquiera en las pelí-

culas del oeste es así.] El otro inventor de la Wikipedia –el que al principio puso el dinero, entre otras cosas– había estudiado economía y finanzas. Los dos, al final, terminaron peleándose. Obvio.

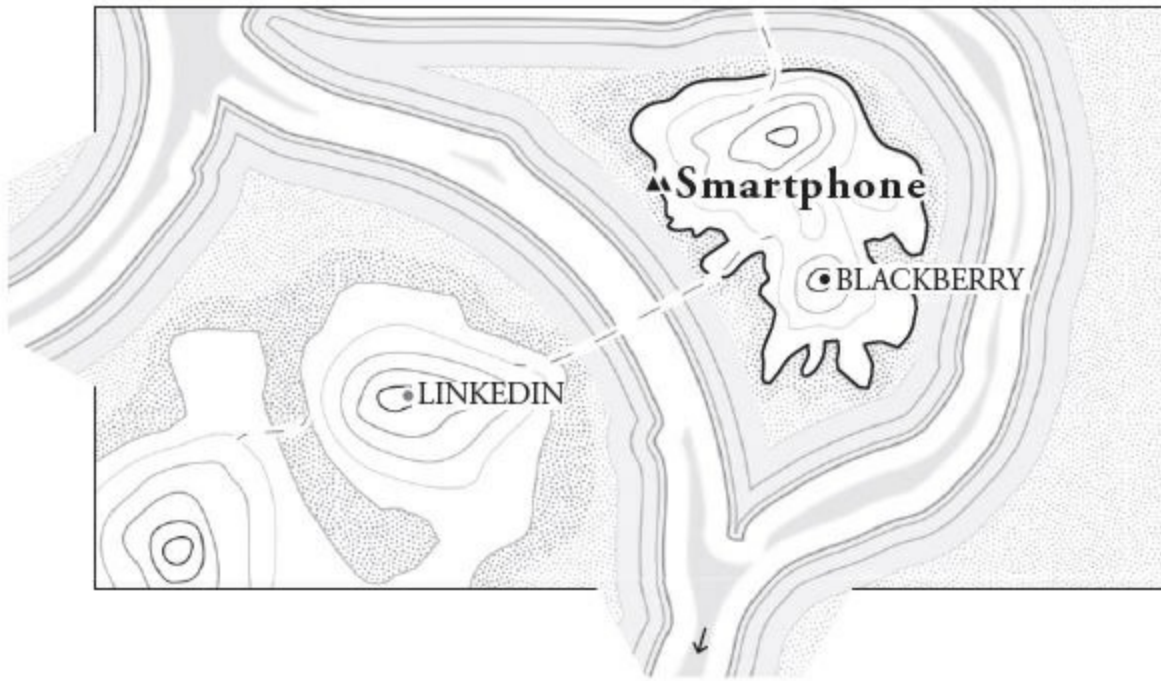
## 2002

- LinkedIn. Su fundador puede ser considerado quizá como el primero a quien se le pasó por la cabeza el concepto de REDES SOCIALES. Se llamaba Reid Hoffman, era californiano y él también venía de estudios vagamente humanísticos: epistemología y ciencias cognitivas. La primera vez que se le vino a la cabeza utilizar la Red para conectar a personas fue para solucionar un problema que yo nunca he tenido: encontrar en mi barrio a alguien con quien jugar a golf. Era 1997. Al cabo de cinco años presentó LinkedIn, que ponía en contacto a los que tenían trabajo con quienes lo buscaban. Para nosotros, en este libro, es una piedra miliar: es la primera vez que la gente hace una copia digital de sí misma y la coloca en el ultramundo. Ese gesto que, como sabéis, tendrá desarrollos increíbles.

- Es el año, recordémoslo, en que llegamos a la cima y empezamos el descenso, acarreando con nosotros un planeta cuyos datos ya eran digitales en un 50 % + 1. Repito: no tengo la más mínima idea de cómo podemos saberlo, y ni siquiera estoy seguro de entender qué significa con exactitud (¿qué entendemos por *datos*?): pero aunque lo tomemos como una leyenda, el hecho de que haya sido situada en ese año seguro que querrá decir algo. Evidentemente queremos creer que en ese año la insurrección digital obtuvo la mayoría y alcanzó el poder. Me parece una línea divisoria útil. Vamos a adoptarla.

## 2003

- Se pone a la venta la BlackBerry Quark. Es un momento histórico. Nace el primer smartphone que llega realmente a las manos de la gente. Quizá no a muchísimos, pero sin duda a los más despiertos. No era un teléfono: era una especie de PC que, sin embargo, llevabas en el bolsillo. También podías usarlo para telefonar, por supuesto, pero el quid no era este. El quid era que en ese pequeño instrumento la postura hombre-teclado-pantalla se desenganchaba de la sujeción al ordenador, se pegaba al humano y se marchaba por ahí con él. Intentad volver a la inocencia de entonces y tomad nota de este clamoroso avance: de hecho, se hacía posible permanecer conectado con el ultramundo aproximadamente veinticuatro horas de veinticuatro, siete días de siete. Algunos lo hacían, en efecto, y en esa época parecían toxicómanos (incluso fue acuñado el término *crackberry*): es posible, no obstante, que no usaran el smartphone más de lo que ahora lo usamos un poco todos. No sé. Es difícil recordar bien.



A mí, lo que se me quedó grabado en la mente de ese paso histórico fueron dos imágenes aurales, llamémoslas así, no por casualidad registradas una en Nueva York y la otra en Tokio: en nuestros pagos, provincia del Imperio, estábamos situados algunos pasos atrás. En Tokio veías a miles de chiquillas que iban por la calle sosteniendo el móvil en la mano: quiero decir que no lo sacaban y lo metían de nuevo en el bolsillo: lo mantenían constantemente en la mano –como un abanico, se me ocurrió pensar de manera instintiva, víctima de un enfoque cultural primario– como el eterno cigarrillo del fumador empedernido –como unas gafas–. No era un instrumento, era una prótesis. No era una MEDIACIÓN, era una EXTENSIÓN DE SÍ MISMAS. Chiquillas que habían leído una millonésima parte de los libros que había leído yo me enseñaban un punto de inflexión antropológico que yo ni siquiera imaginaba, y lo hacían pulsando con los pulgares [¡con los pulgares!] un teclado que afe-rraban en la mano. Lo hacían riendo, charlando, comiendo, fuman-

do. Lo hacían sin pausas. Eran el logo de la revolución digital, y a menudo lamían un helado. En Nueva York, en cambio: ese joven grafista italiano, convertido en neoyorquino –uno de esos que van siempre un cuarto de hora por delante de los demás, y que alardeaba ya de una arquitectura de bigote y barba que más tarde vería adoptar a los hipsters– hacía unas portadas bellísimas. Y, en un momento dado, saca la BlackBerry, que yo miro con una especie de repugnancia, y me dice: ¿cómo puedes vivir sin uno? Resulta difícil olvidar la inmensa y angelical altivez con que lo miré negando con la cabeza y, convencido de mi sabiduría campesina, me incliné para ver de cerca ese instrumento, como inclinándome ante un examen de orina. Había un teclado que parecía hecho por hombres diminutos, parientes de las hadas. Había una pantalla en la que él, que hacía maravillosas portadas de maravillosos libros de papel, leía a Tolstoi mientras viajaba de pie en el metro. Había un montón de cosas que tenía que entender, en ese momento, y el hecho de que lo recuerde con exactitud, ese momento, me dice que no aprendí nada, de ese momento, aunque en cierto modo lo dejé a un lado, con la certeza de que un día u otro tendría la cultura suficiente para abrirlo de nuevo y leer en su interior lo que tenía que aprender. Hecho.

La BlackBerry murió en 2016. No estaba a la altura de la revolución que había puesto en marcha. Una especie de Gorbachov de la telefonía.

- Skype. En el mismo momento en que los móviles se ponían a hacer de PC, alguien encuentra el sistema de convertir los PC en te-

léfonos en los que telefonar no costaba ni un céntimo. Empate. Un detalle interesante: los dos emprendedores que lanzaron Skype eran uno sueco y el otro danés; técnicamente, el proyecto se puso a punto en Estonia. Rarísimo caso en el que la vieja Europa logra meterse en el suntuoso desfile de inventores y emprendedores americanos. La última vez, si os acordáis, fue diez años antes, con la invención del MP3.

- Nace, un año antes de Facebook, el progenitor de Facebook, que es Myspace. Es el desembarco definitivo de la gente en el ultramundo. Antes se enviaban mercancías e informaciones, movían su dinero, pegaban tiros dentro de cuentos fantásticos y mundos paralelos. Ahora se meten dentro ellos mismos. La cosa hay que tomarla al pie de la letra: no daban un paseo por el ultramundo, como en una especie de videojuego: iban a existir realmente también allí dentro. Un ejemplo que puede ayudarnos a entenderlo: Adele, la cantante, un fenómeno con cien millones de discos vendidos, empezó con diecinueve años grabando por su cuenta tres canciones que luego unos amigos colgaron en Myspace: un éxito clamoroso. En el mundo aún no existía mientras que en el ultramundo de una red social ya era una estrella. En un momento dado contactó con ella un sello independiente inglés, se llamaba XL Recordings: Adele pensó que se trataba de una broma. Todavía no era tan sencillo acostumbrarse a la idea de que ultramundo y mundo formaban parte de un único sistema de realidad con dos fuerzas motrices: se transitaba del uno al otro con un ápice de incredulidad y recelo...

**2004**

- El 4 de febrero nace Facebook. Al principio era una red social reservada a estudiantes de algunas universidades. En 2006 se abrió a cualquier persona que tuviera una dirección de mail y al menos catorce años. Hoy los usuarios de Facebook son casi dos mil millones. Es tal vez el fenómeno más multitudinario de colonización que nos resulta posible constatar: veamos, en la actualidad uno de cada dos italianos desembarca con regularidad en el ultramundo con las naves ofrecidas por Facebook. Un éxodo de masas, no hay más que decir. Será delicioso estudiarlo, en los *Comentarios*, para entender si tiene sentido o si simplemente se trata de una abrumadora prueba de locura.

- Nace Flickr, que en sí misma es simplemente una red social en que la gente cuelga sus propias fotografías. El punto interesante es que en este caso la gente va a vivir al ultramundo no consigo mismo, con su propia cara, su propia biografía, sus propias charlas, sino solo con sus propias miradas. Sus mejores miradas, para ser exactos. Todas ellas hechas realidad a través de esa extensión de uno mismo que es una cámara fotográfica. Es una forma de autorrepresentación bastante refinada [¿os presentaríais en una fiesta haciendo que os precedieran vuestras mejores fotos?], y de hecho no tiene el éxito de Facebook. Pero abre una técnica de colonización que hoy encontramos en Instagram o Snapchat y que tiene curiosas implicaciones mentales. Aquí debo añadir, de todas maneras, un detalle cuya paradójica singularidad no debe pasarse por alto: uno de los dos fundadores de Flickr se llamaba Caterina Fake: es la única mujer, que yo sepa, que aparece en la lista de inventores y emprendedores a los que debemos la insurrección digital. La única. [Dice *Wired* que en su casa estaba prohibido ver la televisión, de manera que ella, por las



tardes, escribía poesías y escuchaba música clásica. Conmovedor. A menos, naturalmente, que su apellido sea un mensaje en clave para idiotas como yo.]



- Alguien (un tal Tim O'Reilly, un editor irlandés que procedía de los estudios clásicos) acuña la expresión Web 2.0. Su intención era diferenciar una primera fase de la Web –en la que el usuario generalmente era pasivo: consultaba, navegaba, pero encontraba las cosas ya cocinadas– respecto a una segunda fase marcada por la interactividad expandida: el usuario era llamado, más directamente, a crear el ultramundo. Es una línea divisoria sensata, y da una idea bastante clara de lo que ha significado la colonización digital: no nos hemos limitado a tomar posesión de las tierras del ultramundo, sino que todos

nos hemos puesto a cultivarlas, a dibujarlas, a construirlas. Eso fue lo que Tim comprendió hace catorce años.

- El 22 de septiembre se emite en la ABC el primer capítulo de *Perdidos*. Casi veinte millones de americanos lo ven. No era la primera serie de televisión: *Los Soprano*, por ejemplo, empezó en 1999. Pero he elegido *Perdidos* porque probablemente representa el momento en que esa forma narrativa sale a campo abierto y luego ya no desaparece. Si nos ocupamos aquí de ello es porque las series televisivas son un caso interesante de matrimonio entre un medio de comunicación antiguo, la televisión, y un medio nuevo, los ordenadores. Su deslumbrante éxito planetario no se explica sin recurrir al código genético de la insurrección digital, de la que las series son su más lograda expresión artística. Por eso se catalogan aquí. Y por eso, tarde o temprano, tendremos que detenernos a estudiarlas un rato. Lo haremos. Pero no ahora. Ahora nace YouTube.

## 2005

- Nace YouTube, que, en este momento, es el segundo sitio más popular del mundo. Cada minuto se suben cuatrocientas horas del vídeo. Si intentáis visualizar en concreto semejante número podéis ver una serie impresionante de seres humanos que destilan su experiencia en secuencias de vídeo para transferirlas más tarde y almacenarlas en el ultramundo: de ahí las recuperan cuando las necesitan – o por puro deleite–. De esta manera contribuyen a generar ese movimiento de rotación en que se ha convertido la realidad: una cíclica migración de los hechos a través de los dos polos, el mundo y el ultramundo. No importa el nivel de estupidez o de belleza de los conteni-

dos a los que dedican ese gesto: sea como sea, tejen igual que arañas la tela circular en la que se enreda esa hermosa presa a la que, cuando la devoren, llamarán EXPERIENCIA.



## 2006

- Nace Twitter, y para entender el sentido del asunto es necesario empezar desde los sms. Durante años flotó en el ambiente la idea de utilizar los teléfonos para escribir con ellos mensajes que enviar al otro lado de la línea. Sobre el papel parecía una pijada colosal [ya puestos, ¿por qué no utilizar el radiocasete del coche para hacer unas tostadas?], aunque en realidad el principio era sensato. Dado que una línea telefónica permanece durante horas sin ser utilizada, ¿por qué no utilizarla, entonces, entre una llamada y otra, para trans-

mitir pequeños textos en formato digital?, se preguntaron ya a mediados de los años ochenta. Hicieron algunos experimentos y realmente la cosa tenía aspecto de funcionar. Se trataba únicamente de producir paquetes digitales de dimensiones compatibles con la capacidad de la línea: por eso los primerísimos SMS tenían un máximo de dieciocho caracteres. Trabajaron un poco el tema y llegaron a los 160. No se les pasó por la cabeza implementar con posterioridad la longitud de los SMS porque estudiaron los textos de las postales que la gente se enviaba y vieron que 160 caracteres ya eran un lujo. Lo juro. Antes de que la cosa saliera a la superficie del consumo colectivo fueron necesarios, de todas maneras, unos cuantos años. El primer teléfono móvil que ofrecía un sistema sencillo para enviar SMS fue el Nokia 2110: era 1994. También hay que decir que la cosa no funcionó de inmediato. Las estadísticas del primer año son conmovedoras: por término medio, en 1994, los usuarios del Nokia enviaron un SMS al mes. Almas bellas. No obstante, al cabo de poco tiempo la gente se dio cuenta de dos cosas: la primera era que escribir costaba menos que llamar por teléfono; la segunda era que escribirse era más práctico que hablar. En 2006 los SMS enviados solo por los usuarios americanos fueron 159.000 millones. Fue entonces cuando llegó Twitter. Que en realidad se limitó a fusionar dos cosas que iban de maravilla: los SMS y las redes sociales. Lo hicieron con mucha habilidad, creando una plataforma decididamente cómoda, rápida y amable. Éxito mundial. En la época, lo que llamó la atención a todo el mundo –y supuso el desdén de muchas personas– fue esa historia de que los mensajes no debían exceder los 140 caracteres. En realidad, tratándose de SMS, la cosa era normalísima, pero a muchos ya les fue bien entenderlo como la enésima prueba de un apocalipsis cultural: había

una humanidad que podría expresar sus propios pensamientos en 140 caracteres.

Bárbaros.

Anoto, a propósito de lo dicho, que precisamente hoy, día en que he escrito estas líneas, el presidente Trump (el Emperador del planeta) ha comunicado CON UN TUIT que China apoya en secreto a Corea del Norte y esto pone en serio peligro la paz mundial.

Estaréis de acuerdo conmigo que aquí el problema no es el hecho de que haya logrado decirlo en 140 caracteres. El problema es claramente otro. Esto es: que un presidente de Estados Unidos haya llegado a comunicar cosas semejantes utilizando el mismo instrumento del que se sirve el tipo que me cambia las ruedas para comentar los partidos de la Juve. Debo de haberme perdido algún paso. Habrá ocasión, en los *Comentarios*, de volver sobre este tema.

- Nace YouPorn. Vale, vale, ya sabéis qué es.

## 2007

- Amazon lanza el Kindle, es decir, un lector de e-books que prometía erradicar el libro de papel. Un umbral simbólicamente importantísimo. El libro de papel era –y es– una especie de fortaleza totémica en el choque entre insurrección digital y civilización del siglo xx. De manera que ahí se abría un frente decisivo.

Cabe decir que Bezos se valió del poder de su red de distribución, si bien no era el primero en intentar una operación semejante. En el 2000, por ejemplo, Stephen King había «publicado» su nuevo libro, *Riding the Bullet (Montado en la bala)*, solo en la Red: lo descargabas y te lo leías en el ordenador. Lo vendía a dos dólares y medio y

luego, al cabo de un tiempo, se puso a distribuirlo gratis. En las primeras veinticuatro horas lo descargaron 400.000 veces [quizá solo para ver si era verdad que era posible hacerlo, no sé]. También hay que decir que los primeros en comercializar con cierta convicción un lector electrónico, es decir, un objeto hecho específicamente para leer libros electrónicos gracias a la patente de la tinta electrónica, fueron los de Sony, en 2004, con su Sony Librie: pero el hecho de que nadie se acuerde de ello querrá decir algo.

Si queréis saber cómo terminó la cosa, aquí tenéis unos datos relativos a Estados Unidos, es decir, el país en el que el e-book tuvo más fuerza. Nunca, desde el 2007, se han acercado siquiera a las ventas de los libros de papel. En 2011 más o menos empataron, en ventas, con las obras de tapa dura, es decir, las novedades salidas en papel. Al año siguiente incluso las superaron y durante más de tres años las dejaron atrás. Era la época en la que la pregunta típica era: ¿acaso el libro de papel está destinado a desaparecer? Ahora te la hacen mucho menos y esto quizá porque, en 2016, los e-books han retrocedido y los de tapa dura se los han comido, con un hermoso adelantamiento en el que, por otro lado, nadie se ha fijado, sobre todo los que gritaban de dolor cuando los que ganaban eran los e-books. Son cosas que resultan difíciles de entender.

- Gran Final. El 9 de enero de 2007, Steve Jobs sube al escenario del Moscone Center, en San Francisco, y comunica al mundo que ha reinventado el teléfono. Luego muestra un objeto pequeño, delgado,

elegante, sencillo –una especie de pitillera–. Pronto aprenderíamos a llamarlo por su nombre: iPhone.

Puesto al lado de los otros smartphone en circulación recordaba claramente el efecto de los *Space Invaders* al lado del futbolín. Estaba claramente un par de generaciones por delante, y no cabía duda de que venía de cerebros que lo habían repensado todo desde el principio, olvidando cualquier lógica habitual. Bastaba con mirarlo, ni siquiera era necesario encenderlo. Los otros smartphone segregaban pequeñas teclas que te esperaban sollozando. Él ostentaba una sola, reconfortante, redonda, centrada abajo: casi paternal. Los otros smartphone eran pequeños ordenadores orgullosos de serlo. Él era un ordenador que fingía ser un juego. Hay que decir que lo lograba a la perfección.





Una de las cosas que más dejó con la boca abierta fue, obviamente, la tecnología touch. Nada de puntero, nada de ratón, nada de flechitas, nada de teclado, nada de cursor. Ibas directamente con los dedos sobre la pantalla y movías las cosas, las abrías, las arrastrabas aquí y allá. Había, sí, un teclado, pero aparecía solo cuando lo necesitabas y no eran teclas de verdad, solo letras sobre las que colocar los dedos (aquí tenemos, de nuevo, la ligereza de *Space Invaders*). Era algo irresistible, como comer con las manos, y el viejo Jobs lo sabía bien. Es necesario ver el vídeo de esa presentación para



comprender cuánto disfrutaba mientras, delante de un público extasiado, rozaba con los dedos esa pantalla como quien acaricia mariposas. Ahora todo nos parece bastante normal, pero ese día, cuando, una vez abierta la lista de Contactos, hizo un pequeño gesto, como sacar una mosca de la pantalla con la punta del índice, y la lista comenzó a correr armoniosamente hacia arriba para luego desacelerar como una canica que rodaba cada vez más despacio hasta detenerse, en fin, en ese preciso momento se oye cómo un estremecimiento sube entre el público, algo como un aplauso de niños, un temblor de infantil maravilla: os juro que incluso hay alguien al que se le escapa un grito. Únicamente estaba haciendo correr los contactos, caramba. Cuando, unos diez minutos más tarde, se puso a hacer un zoom sobre una foto simplemente apoyando encima el pulgar y el índice y luego alejándolos, el teatro se vino abajo. Quedaba claro que allí estaba pasando algo. Parecía una paz firmada entre el hombre y las máquinas, como el definitivo paso a natural de lo que era artificial. Algo se había desarticulado y una mansedumbre diferente parecía inclinar las máquinas a convertirse en una extensión de la mente y del cuerpo de las personas.

Algunos años después, cuando mi familia se había rendido ya a una compañía capaz de hacer que un cargador costara cincuenta euros, y así pues el iPhone ya era de casa, tuve la oportunidad de asistir a una escena que más tarde descubrí que era bastante común y que ahora me parece útil recordar aquí. Estaba mi hijo pequeño, un hombrecito de tres años, que se había subido a una silla para mirar de cerca el periódico que yo había dejado abierto sobre la mesa. No tenía intención de leerlo, no era tan inteligente. Le

había llamado la atención la foto de un futbolista, y se había subido a la silla para mirársela bien. Yo lo vigilaba desde la habitación de al lado, lo justo para ver que no se caía. Pero en vez de caerse empezó a rozar la foto con un dedo, exactamente como hacía el viejo Jobs, aquel día, delante de toda aquella gente. Lo hizo una, dos, tres veces. Lo vi constatar, con fastidio, que no pasaba nada. Sin grandes ilusiones intentó hacer zoom, justo de aquella manera, el pulgar y el índice alejándose, dulcemente. Nada. Entonces se quedó un momento observando esa fijeza y yo sabía que estaba midiendo el fracaso de una civilización entera, la mía. Entendí en ese momento que de mayor no leería periódicos de papel y que en el colegio se rompería las pelotas con la pelota. Debo añadir también que, dado que en mi familia legamos valores típicamente saboyanos como la terquedad y la insana propensión a intentar solucionar los problemas, mi hijo no se rindió antes de haber realizado un último intento extremo, que me pareció una memorable mezcla de racionalidad y poesía: le dio la vuelta a la hoja y le echó un vistazo al dorso de la foto para ver si había algo que no funcionaba. Quizá un seguro que quitar. Quién sabe. Una función que activar. Una batería que cambiar.

Había un artículo sobre la selección de baloncesto.

Lo vi bajarse de la silla con una cara de jazzista a la hora de cierre. No sé si logro explicarme, una cara de jazzista cuando se des- pide de la que hace la limpieza, se pone el abrigo y vuelve a casa: no sabría decirlo mejor.

Más o menos en ese mismo período, un amigo mío que durante un tiempo estuvo en California para hacer películas, regresó a casa para las vacaciones, encontrándose algo atontado por el viaje en el

aeropuerto de Malpensa. Tenía que retirar un coche en el aparcamiento, o sacarse un billete para el autobús, no lo recuerdo, pero en definitiva, se encontró delante de una de esas máquinas donde pagas y te escupen un billete. Yo no estaba allí, me lo contó más tarde, tenía interés en hacerlo porque, decía, «es una historia que me ha enseñado mucho, aunque no sé exactamente qué». Estaba allí, en resumen, ligeramente atontado, con esa máquina delante. Había vivido en California algunos años, ya lo he dicho, era joven y bastante listo, hacía su compra online, para entendernos: así que empezó a tocar la pantalla con los dedos, había una especie de iconos en la pantalla, y con el dedo insistía en tocar el que le parecía más útil. Nada. Se quedó un rato tocando con los dedos esa pantalla. Luego se aproximó una pareja de mediana edad, bastante comprensiva, de aspecto tranquilo. Mi amigo nunca los había visto antes, pero cuando me contó toda la historia me dijo que sin duda eran dos de Cologno Monzese, llevaban una mercería y eran de esos que tienen la RAI 1 encendida las veinticuatro horas del día. Fuera como fuera, se aproximaron educadamente y con un gran espíritu de colaboración le indicaron a mi amigo que había teclas en la máquina, y que era necesario pulsarlas. Lo dijeron con cierta cortesía, escandiendo las palabras también un poco lentamente – me dijo más tarde mi amigo– y mirando de vez en cuando la gorrita de béisbol que llevaba en la cabeza, como buscando confirmación de algo.

Al final, le sacaron el billete.

Me los imagino en el coche, luego, a ellos dos, negando con la cabeza, sin decirse nada.

Porque misterioso es el cruce de las civilizaciones, cuando acae-

ce. Y no puede juzgarse el paso tortuoso de la inteligencia de la gente.

Me gustaría dejar claro que, personalmente, si entro en una tienda de Apple y veo a todas esas personas sonriéndome me pongo rígido hasta el calambre; además, considero que cualquier actualización del software es un chantaje e interpreto el constante y agotador intento de hacerme comprar el próximo modelo del iPhone como una agresión personal. Pero ahora debo escribir muy serenamente algo importante. El iPhone, el primer iPhone, era un teléfono, un sistema para entrar en Internet, una puerta para la Web, un instrumento para escribir mails y mensajes, una consola para videojuegos, una cámara fotográfica, un contenedor enorme de música y una caja potencialmente llena de aplicaciones, desde el tiempo hasta las cotizaciones de la Bolsa. Como el armario de los *Space Invaders*, contenía potencialmente el infinito, pero era inmensamente más hermoso. Cabía en el bolsillo y pesaba como un par de gafas. Ratificaba de manera oficial el amanecer de una época en la que el tránsito al ultramundo llegaría a ser un gesto casi líquido, absolutamente natural y potencialmente sin interrupciones. Aligerando hasta el extremo la postura hombre-teclado-pantalla, y desasiéndola de cualquier forma de inmovilidad, la imponía para siempre como forma de existir, acceso privilegiado a ese sistema de realidad con dos corazones que la época clásica había imaginado y que ahora se estaba convirtiendo en el nido de la experiencia de los hombres. Hacía todo esto llevando consigo una inflexión mental que luego resultaría decisiva: ERA DIVERTIDO. Era como un juego. Estaba diseñado para adultos niños, parecía diseñado por niños adultos. En esto, como veremos en los *Comentarios*, recogía y

llevaba a cabo una herencia que venía de lejos y no era simplemente un resultado de la mentalidad Apple: toda la insurrección digital llevaba en su seno la pretensión no expresada de que la experiencia pudiera llegar a ser un gesto rotundo, hermoso y cómodo. No la recompensa a un esfuerzo. Sino la consecuencia de un juego.

### Screenshot final

Una buena mirada panorámica a la columna vertebral y todo parece bastante claro. Al finalizar la época clásica, esa civilización siguió adelante, con coherencia, en la dirección que había tomado. Podían detenerse, volver atrás, arrepentirse o simplemente perderse. Pero no fue así. Siguieron avanzando, como podrían haber avanzado en un videojuego: intentando siempre llegar a la pantalla siguiente y sin interrumpir nunca la partida. De vez en cuando morían, pero como en los videojuegos no tenían una única vida: el 11 de septiembre o la burbuja financiera de las puntocom fueron dos golpes letales: uno amenazaba el espacio de paz que era el tablero de juego necesario para la partida y el otro sacaba del tablero unas cuantas piezas. Podía ser el final de todo. Pero no lo fue, porque pegando de cualquier manera el tablero y concentrándose en las piezas que quedaban en juego se pusieron a jugar de nuevo. Testarudos.

Si queremos, el resultado puede verse también solo con los números. ¿Os acordáis?, habíamos ofrecido algunas referencias. Veamos brevemente cómo terminó la cosa.

- usuarios de Internet en el mundo. Había 188 millones, equivalentes al 3,1% de la población. Diez años más tarde, hay 1.500 millones, equivalentes al 23 % de la población.
- sitios web. Eran 2.410.000. Diez años más tarde hay 172 millones.
- clientes de Amazon. Eran un millón y medio. Diez años más tarde son aproximadamente 88 millones.
- porcentaje de los americanos con un ordenador en casa. Era del 35 %. Diez años después es del 72 %.

Bueno, bastante claro, ¿no?

Pero, más allá de los números, lo que queda claro es una inercia casi irrefrenable, colectiva, aparentemente feliz. Lo que ahora podemos decir con cierta seguridad es que en la época de la colonización esa gente, que en el fondo somos nosotros, hizo algo muy lineal: expandir el juego diseñado en la época precedente. El asunto les salió bien sobre todo en dos direcciones: las redes sociales y el smartpho-  
ne. Son los dos tótems de la década. Facebook, Twitter / BlackBerry, iPhone. En sí mismos, son simples herramientas, pero como decía Stewart Brand cambia las herramientas y construyes una civilización. De hecho, esos dos instrumentos llevaban en las tripas al menos dos movimientos telúricos, por decirlo de algún modo, destinados a dejar huella. Vamos a anotarlos aquí:

UNO

Las redes sociales certificaban la colonización FÍSICA del ultramundo. Quiero

decir que las personas, FÍSICAMENTE, se desplazaron allí adentro. Desplazaron allí adentro no solo documentos, sino ellos mismos, su propio perfil, su propia personalidad. O, en casos más refinados como Flickr, su propia reverberación, el calor de sus emociones, la vibración de sus deseos: el mundo que les gustaba. Simultáneamente, desplazaron allí adentro también una parte cada vez más grande de sus relaciones sociales. Si medís la distancia que hay entre enviar un SMS a un amigo y escribir un tuit que leerán tal vez decenas de miles de personas os haréis una idea de lo que ocurrió en poquísimos años: prácticamente nos hemos convertido en web a nosotros mismos, nos hemos hecho enlaces como los cajones del profesor Berners-Lee, hemos decidido comunicarnos como comunicaban las informa-

ciones en la Web, hemos encontrado en el ultramundo un sistema carente de fricción que nos permitía propagar cualquier gesto o palabra nuestros en el mar abierto de una comunidad aparentemente sin fronteras.

Cuidado con entenderlo mal: no estoy diciendo que NOS HEMOS IDO A VIVIR AL ULTRAMUNDO. Le hemos colonizado, que es diferente. Lo hemos puesto en conexión con el mundo y hemos comenzado a hacer girar con cierta eficiencia ese sistema de doble tracción que habíamos inventado con la Web. Si os fijáis, precisamente las redes sociales os explican la cosa sin márgenes de error. Nadie se ha desplazado integralmente a vivir al ultramundo [bueno, aparte de algún nerd total, quiero decir]. La mayoría ha aprendido a hacer girar su personalidad en dos circuitos que al final han entendido que



eran los dos corazones de un organismo: la realidad. Se diga lo que se diga, en esto hemos adquirido una cierta habilidad: hoy en día hasta un chiquillo de secundaria se desenvuelve con cierta habilidad en el juego diario de cruzar la frontera entre mundo y ultramundo, en ambas direcciones y de forma repetida. La idea misma de que esa frontera existe probablemente sea para él una idea inapropiada para definir su experiencia. Hábilmente habita en un sistema de realidad con doble tracción y la experiencia para él circula por un sistema sanguíneo de dos corazones: pedirle que te indique dónde late uno y dónde late el otro es claramente una pregunta superficial. Es probable que encuadre un problema, pero sin duda alguna tendría que formularse de maneras mucho menos infantiles...

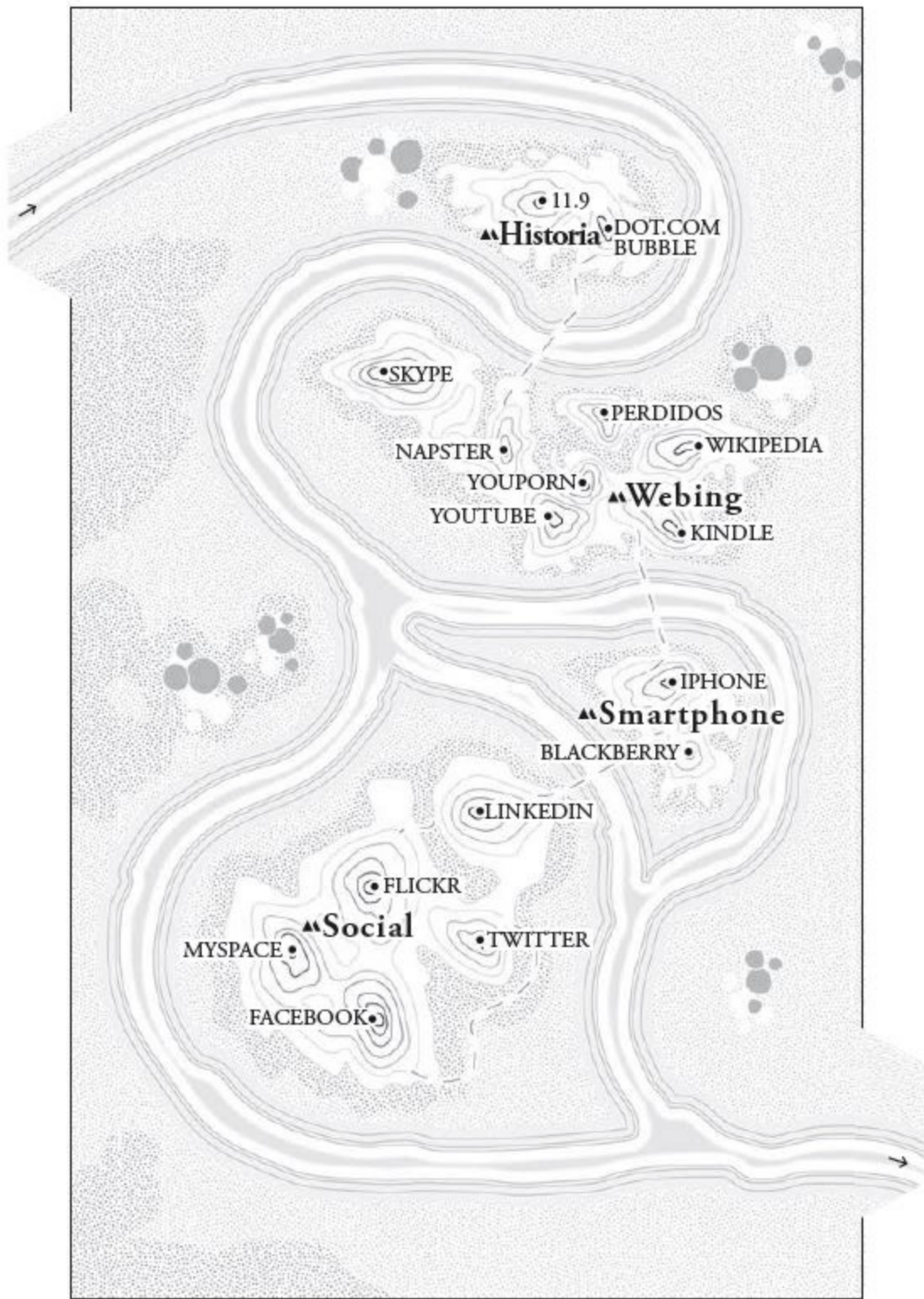
La masiva colonización del ultramundo, y el traslado físico de la gente al otro lado de la nueva frontera ha sido claramente un proceso acelerado por otro tótem de la época: el smartphone. Allí el movimiento es clarísimo: eliminar toda la rigidez posible de la postura hombre-teclado-pantalla, de modo que la migración entre el mundo y ultramundo sea lo más fácil posible. La coherencia con las intuiciones de la época precedente es, aquí, muy evidente: tanto la elección de esa postura como la invención del ultramundo eran dos elecciones de fondo que estaban a la espera de que la tecnología ofreciera un diseño que las hiciera compatibles por la mayoría de la población. Hecho.

Así, a unos treinta años de los marcianitos de *Space Invaders*, tenemos aquí frente a nosotros la cordillera bastante clara de un paisa-

je que podemos comenzar legítimamente a leer como una nueva civilización. No un avance tecnológico electrizante: una auténtica civilización.

Lo sorprendente –quisiera decir desconcertante– que podemos descubrir sobre ella agachándonos para excavar y estudiar fósiles resultará evidente en los *Comentarios* que siguen.

O al menos eso espero.



## *The Game*

He vuelto a ver ese vídeo, ese en el que Steve Jobs presenta el iPhone. Quería verlo bien, excavar, buscar fósiles. Había algo que descubrir allí, algo que podía llevarnos lejos. Al terminar me convencí de que ese algo era el hecho evidente de que en ese vídeo JOBS SE DIVIERTE COMO UN CRÍO. No estoy diciendo que se divierta porque está allí haciéndose el guay sobre el escenario, no: se ve que lo que le divierte es precisamente el iPhone; no se divierte HABLANDO DE ÉL, se divierte precisamente UTILIZÁNDOLO. Todo en su conducta tiende a transmitir la información muy precisa de que el iPhone ERA DIVERTIDO. Ya sé que ahora el asunto puede darse por descontado, pero es necesario volver a ese momento. A lo que había antes. Al lugar del que venían. ¿Era DIVERTIDO el teléfono con auricular y disco con números? No. ¿Era DIVERTIDO el teléfono público de las cabinas? No. ¿Era DIVERTIDA la BlackBerry? No mucho. Todos ellos eran herramientas que solucionaban problemas, pero nadie había pensado en que debían hacerlo también DE MANERA DIVERTIDA, por lo que no lo hacían de manera divertida.

El iPhone sí. Y es lo que de una forma obsesiva Jobs trata de comunicar mientras habla.

ESTÁ DICIENDO QUE ES UN JUEGO.

Ahí está el fósil.

Está diciendo que es un juego.

Haced el intento de recordar cuántas veces en la vida os habéis encontrado en la situación de tener un problema (práctico) cuya solución ERA UN JUEGO. No serán muchas. Y en el fondo casi todas tenéis que ir a repescarlas en años lejanos, cuando erais niños, porque los primeros especialistas verdaderos de la *gamification* son los padres: el tenedor-avioncito que vuela y luego entra en la boca... El vasito convertido en astronave... Papá que se convierte en un monstruo, o águila, o cactus, depende del problema que hubiera que resolver. Yo abría los pañales de mi hijo fingiendo ser un buscador de oro del Yukón en busca de pepitas de oro [una vez encontré una monedita, de hecho]. Pero en fin... Quería decir que el iPhone había nacido para resolver muchos problemas, pero lo hacía como el tenedor-avioncito y todo, en ese objeto, estaba allí para recordártelo continuamente, eligiendo de forma sistemática soluciones que tenían sabor a juego y a infancia. Los colores, el diseño gráfico, esos iconos que parecían dulces, la fuente de niños cool, la presencia de un único botón [hasta los juegos para críos tienen al menos dos...]. La misma tecnología touch era, obviamente, infantil. ¿Qué os imagináis que pensaron aquellos dos de Cologno Monzese cuando mi amigo insistía en tocar la pantalla para sacar el billete en la máquina del aeropuerto? Que era un niño, eso es lo que pensaron (llevaba además esa gorrita de béisbol para confirmarlo).

Juego e infancia, pues. Pero es necesario no pensar que era solo una cuestión de presentación, de diseño, de apariencia. La sincera diversión de Jobs, sobre el escenario, sugería algo más sustancial: el iPhone –como ya antes del mismo el Mac y el iPod– no solo tenía el aspecto de un juego, sino que de alguna manera lo era de verdad: CONCEPTUALMENTE ESTABA CONSTRUIDO COMO UN VIDEOJUEGO. Con ese ob-

jeto en la mano, ¿qué acabas haciendo, sin pensártelo demasiado siquiera? Sumido en la postura hombre-teclado-pantalla, refinada por la pantalla táctil, derrotabas a los enemigos que caían sobre ti bajo la forma de pequeños quehaceres: como por ejemplo telefonar a mamá o buscar la dirección de un restaurante. A modestos problemas respondías con modestas contramedidas, siempre agradables al tacto y a la mirada, y subrayadas por satisfactorios efectos sonoros. ¿Quieres llamar a Gigi?, agradable secuencia de cuatro toques. ¿Quieres fotografiar a Marisa? Agradable secuencia de tres toques. ¿Quieres descartar la foto porque Marisa ha salido de pena? Agradable secuencia de dos toques. Y etcétera. Para los jugadores más expertos había niveles avanzados: entrar en la Web, comprarte música, escribir un mail. Pero también allí se trataba de un juego de toma y daca, de marcianito que sale a tu encuentro y tú lo aniquilas: al final, puedes darle las vueltas que quieras, pero aquello no era un teléfono, y en el fondo tampoco era una herramienta: tenía todo el aspecto de ser sobre todo un videojuego. Mejor dicho, un montón de videojuegos juntos.

Lo que luego descubrí es que aquello no pasaba así por casualidad, o debido a una estrategia de Jobs. La cosa venía de lejos. Porque el videojuego, bien está saberlo, es de hecho uno de los mitos fundacionales de la insurrección digital, una de las divinidades mayores en el Olimpo de esa gente. No lo digo porque en esta reconstrucción mía me ha dado por comenzar todo a partir de *Space Invaders*. Lo digo porque *históricamente* el videojuego ha sido una especie de cuna para muchos protagonistas de esa insurrección. ¿Os apetece oír dos historias instructivas?

Para la primera tenemos que volver al mítico Stewart Brand, el de *Stay hungry, stay foolish*. Bien, en una entrevista para *The Guardian* de hace algunos años, empezó a explicar más o menos cómo habían ido las cosas al principio, allí, en California. Las personas a las que había conocido y que le habían abierto el cerebro. Y mirad lo que cuenta en un momento dado. «Estaba en la Universidad de Stanford, en el centro de computación, sería a principios de los años sesenta, y en cierto momento veo a unos muchachos jugando a *Spacewar* [un videojuego tipo *Space Invaders*, pero mucho más primitivo y mucho menos divertido]. Esa cosa la habían creado desde la nada, y mientras ellos jugaban tú te los mirabas y lo que entendías es que estaban completamente fuera. No sería capaz de describirlo con otras palabras. Estaban fuera de sus cuerpos. Hasta ese día, yo había visto solo una cosa capaz de hacerte sentir fuera de esa manera: las drogas.»

Naturalmente, lo primero que se os pasará por la cabeza memorizar de esta pequeña anécdota es la conexión videojuego-drogas, que además si tenéis hijos es una de vuestras peores pesadillas. Pero tengo que pedir os que paséis del tema, que no os dejéis distraer y que me sigáis. Diez años después de haber tenido esa iluminación, Stewart Brand escribió para la revista *Rolling Stone* un largo artículo que entrará más tarde en la historia como la primera, profética y genial teorización de lo que iba a pasar con los ordenadores. Es el primer lugar en el mundo en el que alguien puso negro sobre blanco, cuando la cosa podía parecer solo una locura, que los ordenadores acabarían en manos de todo el mundo, que llegaría uno al escritorio de cada uno de nosotros: eran un poder que tenía que ser distribuido, y que haría más fácil la vida a todo el mundo, y apacible, y pasable-



mente feliz. En resumen un artículo histórico, creedme. La prosa no era gran cosa, si me lo permitís, pero los contenidos eran una bomba. Pues bien, ¿cómo se titulaba ese artículo?

*Spacewar.*

El nombre del videojuego.

Y de hecho la mitad del artículo versa sobre ese videojuego, os lo juro. ¿Por qué? Respuesta de Brand: «*Spacewar* era la perfecta bola de cristal en la que uno podía leer adónde nos iban a llevar las ciencias informáticas y el uso de los ordenadores.»

¿No veis cómo esa gente llevaba, en el ADN, ese juego, que venían de allí? No se trataba de que fueran unos capullos y pensaran que la vida era siempre un juego. Es diferente. Es que habían empezado a partir de allí, de los videojuegos, y esto iba a marcarlos para siempre.

Si todavía tenéis alguna duda, aquí va la segunda historia. Es esta.

De nuevo se refiere a Steve Jobs. En 1983 fue invitado a hablar en una convención de diseñadores, en Aspen, Colorado. No sé lo conocido que era por entonces. Pero sé lo que esa reunión de diseñadores sabía sobre los ordenadores: un carajo. Él estaba allí para intentar que comprendieran al menos las cosas fundamentales. Realmente la base. Bien. En un momento dado, apurado al ver que nadie – nadie – sabía lo que era un software, intenta explicarlo. Para ayudarse, hace una comparación con la televisión. Y más o menos dice: un programa televisivo es capaz de reproducir una experiencia: si miro el funeral de JFK me conmuevo, revivo esa experiencia, ¿vale? Si lanzo un programa informático, en cambio, hago algo diferente: no capturo la experiencia, sino LOS PRINCIPIOS SUBYACENTES DE LA EXPERIENCIA. Naturalmente, los diseñadores no entendieron un carajo [yo tampoco, por otra parte] y entonces añadió: Tranquilos, tengo el ejemplo perfecto

para que entendáis qué es capaz de hacer un ordenador. ¿Y qué ejemplo eligió?

Un videojuego.

Para ser exactos eligió *Pong* —a lo mejor os acordáis de él, era un partido de pimpón muy rudimentario, podíais perder la cabeza, lo habían inventado en el 72, seis años antes de *Space Invaders*—. En resumen, que empezó a hablar de *Pong*. Para explicar lo que hacía un ordenador a gente que no tenía ni la menor idea eligió el ejemplo que en su cabeza encarnaba de forma más sintética y específica la capacidad inédita y revolucionaria del ordenador: un videojuego en el que tenías que darle a una pequeña pelota.

Así, no debe sorprendernos demasiado si nos lo encontramos de nuevo, veinticuatro años más tarde, presentando el iPhone, divirtiéndose como un loco y dando la impresión de que tenía un juego en la mano. Lo tenía: tenía un juego en la mano, ahora ya podemos decirlo con serenidad. Lo tenía desde siempre, nunca tuvo en su mano otra cosa que no fuera un juego; durante toda su vida de hacker no hizo más que juegos que jugaban al pimpón. Y, en el fondo, esto no sería tan importante si no fuera porque él era uno entre muchos, quizá más consciente que los otros, pero solo uno entre muchos: el videojuego fue el gimnasio de gran parte de los hackers que generaron la insurrección digital y en cierto modo era el esquema mental en el que se resumían con más claridad las intuiciones un tanto desenfocadas de esos cerebros tendencialmente encriptados. Estaban buscando un mundo, y de forma instintiva lo imaginaban con el diseño y la arquitectura lógica de un videojuego.

Esta inclinación, repetida casi con regularidad cada vez que había que afrontar un problema y elegir una solución, a largo plazo solo

podía producir animales como los smartphone actuales, o ambientes como Spotify, o Tinder: en esencia, unos juegos. Pero ya en la época de la colonización, es decir, hace ya más de diez años, a esas alturas el resultado era bastante visible. Si Google todavía era un juego que no sabía que lo era (y, de hecho, solo con cierto esfuerzo podríamos definirlo como *divertido*), en cambio Facebook nace ya con un claro componente lúdico: el ambiente es, como una elección consciente, agradable, cómodo, divertido. Aparecen números (los *likes*, los *followers*...) que son claramente la puntuación del videojuego, recuperada y metabolizada con gran soltura. Twitter aprenderá la lección y se convertirá por su parte en una máquina que en el fondo lanza resultados unos detrás de otros (*retuits*, *likes*, etcétera) en un divertido e ininterrumpido hacinamiento de ganadores y perdedores. Mientras tanto, los links de la Web seguían ofreciendo esos adorables patinajes transversales sobre el hielo del ultramundo, Napster jugaba a policías y ladrones, los emoticonos empezaban a contagiar los SMS y el Kindle intentaba venderse como una pizarra mágica. Y todo esto sin citar siquiera los juegos verdaderos, los videojuegos, que a esas alturas ya se habían guarecido, como virus, en cualquier dispositivo. Resulta suficiente para entender bastante lo que estaba sucediendo: la elevación del juego a esquema fundacional de toda una civilización. A partir de ese momento, vivir prometía convertirse en una intrigante colección de partidas en la que las asperezas de la realidad representaban el campo de juego; y la emoción de la experiencia, el premio final. En cierto modo era la Tierra Prometida de los hackers: un único, libre e ininterrumpido videojuego. *The Game*.

No creo que sea necesario tener que señalaros que estamos en un

punto crucial [dijo mientras lo señalaba]. En efecto, en todo este asunto del Game se desencadenan muchos de nuestros miedos, de nuestras dudas. Y no sin razón. Si en un determinado momento comenzamos a notar con desagrado que muchos de nuestros gestos habían perdido la respiración lenta y consciente que habíamos aprendido, transformándose en movimientos rápidos y a menudo carentes de poesía, aquí tenemos por fin una posible génesis del fenómeno: el mundo presente ha sido diseñado por gente que inventó *Space Invaders*, no el fútbol.

Una vez le pregunté a un amigo mío, que no es nada tonto, por qué se obstinaba en seguir comprando vinilos, los discos de 33 revoluciones. Él, en vez de soltarme el rollo habitual de que el sonido es mejor, etcétera, etcétera, me dijo: «Porque me gusta levantarme del sofá, ir a poner el disco, y volver a sentarme.» Es una persona que adora la música, y lo que me estaba diciendo es que para él escucharla era algo tan valioso que de forma instintiva lo asociaba con un gesto de alguna manera lento, también un poco cansado, tal vez incluso solemne. Si os preguntáis cómo hemos pasado de una civilización tan elegante a una capaz de inventar Spotify (cambio de disco con un clic), ahora por lo menos tenemos una parte de la respuesta: porque hemos elegido el camino del Game. Lo digo de forma brutal: por motivos históricos y, digámoslo así, darwinianos, a partir de un determinado momento (del iPhone en adelante, si tengo que arriesgar una fecha), nada ha tenido ya posibilidades serias de supervivencia si no llevaba en su ADN el patrimonio genético del videojuego. Puedo incluso arriesgarme a plasmar, para uso de todo el mundo, los rasgos genéticos de esa especie destinada a sobrevivir:

- un diseño agradable capaz de generar satisfacciones sensoriales;
- una estructura que remite al esquema elemental *problema/solución* repetido varias veces;
- poco tiempo entre cualquier problema y su solución;
- aumento progresivo de las dificultades de juego;
- inexistencia e ineficacia de la inmovilidad;
- aprendizaje dado por el juego y no por el estudio de abstractas instrucciones de uso;
- disfrute inmediato, sin preámbulos;
- tranquilizante exhibición de una puntuación después de determinados pasos.

Bueno, no se me ocurre nada más: pero tengo una noticia importante para todos vosotros: aparte de raras excepciones, si estáis haciendo algo que no tiene, por lo menos, la mitad de estas características, es que estáis haciendo algo que está muerto desde hace tiempo.

Estáis autorizados a ponerlos nerviosos.

### *Superficialidad*

Pensar al revés

Esa presentación del iPhone, Steve Jobs y todo lo demás: en ese vídeo, si nos fijamos, había otra cosa que se repetía de forma casi obsesiva. Una palabra.

*Simple. Very simple. Very, very simple.*

*Sencillo.*

Ya se tratara de poner una canción de los Beatles, o de telefonar

a un amigo, o de entrar en la Web, o de subir el volumen, o de apagarlo todo, siempre se trataba, con el iPhone, de un pequeño gesto que no solo era divertido sino también –como Jobs subrayaba repetidas veces– sencillo, muy sencillo.

Parece algo obvio, carente de consecuencias significativas. Pues no.

*Sencillo* no es solo lo contrario de *difícil*. También es –y, en este caso, sobre todo– lo contrario de *complicado*. Lo que a Jobs más le importaba era que el iPhone era capaz de hacer coincidir procesos muy complejos en la nitidez final de un gesto sencillo. No estaba diciendo que había *simplificado* el teléfono. Al contrario, estaba diciendo que había hecho un instrumento complejísimo: sin embargo, se empeñaba en subrayar que usarlo, luego, era malditamente *sencillo*. De alguna manera, ese trasto había logrado desprenderse de toda la complejidad del asunto en algún doble fondo oculto, dejando en la superficie, a flote, tan solo el fruto limpio de esos procesos complejos, su síntesis última, su corazón elemental y útil: iconos para tocar, listas que corrían, páginas para pasar. Con los ojos en esa pantalla, y los dedos rozándola, la impresión que se desprendía era la de acceder a gestos que habían sido limpiados de cualquier escoria y que te venían ofrecidos a ti, de repente, en una especie de simplicidad final, última: lo esencial había subido a la superficie y todo el resto había sido tragado en algún invisible no-lugar.

Era una impresión muy agradable, y la resumían a la perfección esos iconos amistosos, sonrientes, tornasolados. Ahora es más fácil comprender que detrás de su aspecto un tanto infantil había algo muy sofisticado: eran las puntas emergentes de inmensos icebergs, extremadamente complejos, que yacían escondidos en alguna parte por

debajo de la superficie de aquella pantalla. Burlonamente, esos iconos utilizaban la imagen estilizada de la herramienta que justo en ese momento estaban destruyendo: el auricular del teléfono, la aguja de la brújula, el sobre de las cartas, el reloj con agujas. Había hasta una rueda dentada. Destinados a desaparecer como objetos, eran legados como boyas que señalaban el punto exacto donde había emergido el corazón útil de las cosas, desasido de la complejidad de los procesos propios del siglo xx que lo mantenían preso. Estaban allí señalando que LA ESENCIA DE LA EXPERIENCIA HABÍA SALIDO DE SUS GUARIDAS SUBTERRÁNEAS, ELIGIENDO LA SUPERFICIE COMO SU HÁBITAT NATURAL. He de decíroslo: hemos llegado al corazón de la cultura digital.

Al fin y al cabo se trataba solo de un teléfono, me diréis. De acuerdo, pero con gente que pretendía cambiar la cabeza de las personas cambiando los instrumentos que tenían en la mano, hay que prestar atención a cómo hacían esos instrumentos. Y en el iPhone debemos tener la lucidez de reconocer un esquema mental que iba a tener una enorme influencia en nuestro modo de estar en el mundo. Es una figura fácil de reconocer. Un iceberg. Una enorme complejidad desaparece bajo la superficie del agua y el minúsculo corazón útil de las cosas sale a flote. Articuladas operaciones matemáticas, almacenadas en depósitos subterráneos, generan resultados elementales que pueden leerse con facilidad en el aire limpio de la superficie. El esfuerzo fluye desde un *antes* olvidado, y la experiencia se presenta como un gesto inmediato, natural.

Un iceberg.

Ahora bien. Prestad atención porque este es un momento crucial. Lo más interesante de esta figura mental –el iceberges lo siguiente: si

LO INVERTÍS OBTENDRÉIS EXACTAMENTE LA FIGURA MENTAL QUE HA DOMINADO LA CULTURA DEL SIGLO XX.

Yo crecí con esa figura del siglo xx en la cabeza, por tanto puedo dibujáros la bien. En la superficie, flotando delante de nuestras narices, había caos o, en el mejor de los casos, la péfida red de las percepciones *superficiales*. El juego consistía en superarlas, oportunamente guiados por los correspondientes maestros. A través de un camino de trabajo, aplicación y paciencia, era necesario bajar *en profundidad* donde, como en una pirámide invertida, la articulación compleja de la realidad se iría resumiendo, primero, lentamente en la claridad de unos pocos elementos y, luego, en el deslumbrante epílogo de una verdadera esencia: donde se guardaba EL SENTIDO AUTÉNTICO DE LAS COSAS. Llamábamos EXPERIENCIA al momento en que allí lográbamos acceder a la misma. Era un acontecimiento raro, y casi imposible sin alguna clase de mediación sacerdotal, ya fueran profesores o también, simplemente, libros, o viajes: a veces, sufrimientos. En cualquier caso, algo que implicaba dedicación y sacrificio. La idea de que pudiera tratarse de un juego o incluso únicamente de algo *sencillo* nos resultaba ajena. De manera que LA EXPERIENCIA acababa siendo un lujo poco frecuente, a veces el resultado de algún privilegio, siempre el legado de alguna casta sacerdotal. Era en última instancia un premio del que amábamos la espléndida reverberación en el vacío exhausto de nuestras vidas.

Como veis, una clara figura. La aplicábamos a los aspectos más diversos de la realidad: ya se tratara de investigar noticias, de entender una poesía o de vivir un amor, el esquema siempre era el mismo, una pirámide invertida: rápidamente, en superficie, encontrábamos el terreno friable y bastante articulado de las apariencias, y en profundi-



dad, con paciencia y lentitud, intentábamos alcanzar la esencia de las cosas. La complejidad, por arriba; el corazón útil del mundo, por abajo. El esfuerzo, arriba. El premio, abajo. Una figura clara, ¿verdad?

Dadle la vuelta, por favor.

¿Qué veis?

El iPhone.

El premio, arriba. El esfuerzo, abajo. Las esencias llevadas a la superficie, la complejidad escondida en algún sitio.

Y el iPhone es solo un ejemplo. Ya la primera página de Google, con todo ese blanco y un veintena de palabras para explicarlo todo, ¿no era la punta de un iceberg, como el iPhone? Y las veintiuna palabras de la primera página web de Berners-Lee, ¿no lo eran también? Y la pantalla de Windows 95, con la reconfortante extensión de iconos ordenados y comandos prefijados, ¿qué decís sobre esto? Todo eso son puntas del iceberg: detrás, abajo, dentro –no sé– había un montón de complejidad, pero la esencia de las cosas flotaba en la superficie, la encontrabas al primer vistazo, la entendías en un momento, la utilizabas inmediatamente (sin mediaciones, sin sacerdotes). El iPhone está hecho así, Google está hecho así, Amazon está hecho así, Facebook está hecho así, YouTube está hecho así, Spotify está hecho así, WhatsApp está hecho así: despliegan una simplicidad donde la inmensa complejidad de la realidad emerge en la superficie dejando tras de sí cualquier escoria que haga más pesado el corazón esencial. De lo cual se deriva un índice sintético de lo existente que habría tranquilizado a Aristóteles, encantado a Darwin y excitado a Hegel: todos ellos gente que buscaba la esencia por detrás de la apariencia, lo sencillo dentro de lo complejo, el principio antes de la multi-

plicidad, la síntesis después de las diferencias. Estoy seguro de que habrían valorado muchísimo la página de inicio de YouPorn, en el caso de que tuvieran tiempo para semejantes amenidades.

Ahora sabemos que con instrumentos como esos la insurrección digital golpeaba de lleno el corazón de la cultura del siglo xx, desintegrando su principio fundamental: que el núcleo de la experiencia estaba sepultado en profundidad, que era accesible solo con el esfuerzo y gracias a la ayuda de algún sacerdote. La insurrección digital arrebatava ese núcleo de las garras de la élite y lo hacía subir a la superficie. No lo destruía, no lo anulaba, no lo banalizaba, no lo simplificaba miserablemente: LO DEJABA EN LIBERTAD SOBRE LA SUPERFICIE DEL MUNDO.

De manera que ahora podemos decir una cosa: eran hombres que pensaban al contrario. Rechazaban el mito de la profundidad y tenían el instinto de destruir la oposición apariencia/ esencia: para ellos ESENCIA Y APARIENCIA COINCIDÍAN. Lo que querían era reconducir la experiencia a los elementos esenciales que pudieran ser colocados sobre un escritorio y estar al alcance de gestos sencillos y rápidos. En este instinto eran guiados por un miedo que ahora no tenemos que olvidar: el miedo a que otra vez el corazón de las cosas acabara hundiéndose en algún lugar donde permaneciera en una inmovilidad cuyo acceso quedara regulado por alguna casta sacerdotal: habían visto qué desastres podía producir un esquema semejante y de forma instintiva elegían soluciones que hicieran imposible volver a ese infierno. Tenían en mente una estrategia que, a su manera, resultaba genial: si existía un sentido auténtico de las cosas era necesario sustraérselo a cualquier forma de aislamiento y hacer que subiera a la

superficie visible del mundo: entonces cesaría de ser un monolítico secreto sancionado por quién sabe quién, y llegaría a ser el resultado de las corrientes del vivir, la huella transparente y cambiante del caminar de los hombres. Algo no permanente y, sin embargo, verdadero.

Gente de esta clase desarrolló tecnologías adecuadas a su forma de pensar. No eran filósofos; por regla general, eran ingenieros: no diseñaron sistemas teóricos, pusieron al día herramientas. En todos ellos su forma de pensar al revés se transformaba en gesto, solución, hábito. Praxis que a veces eran mínimas (verificar el parte meteorológico, medir la fiebre), terminaron, al multiplicarse, generando una posición mental que no es el efecto arbitrario de objetos de éxito, sino el reflejo coherente de ese pensamiento al revés que originó. A largo plazo, lo que pasó es que hemos terminado esperando de la vida lo que veíamos funcionando en la praxis de nuestros pequeños gestos cotidianos: si para llamar por teléfono solo tenía que rozar una pantalla con los dedos eligiendo rápidamente entre un número limitado de opciones en el que un caos de posibilidades acababa limitado a un orden sintético y hasta divertido, ¿por qué en el colegio las cosas no eran así? ¿Y por qué tendría yo que viajar de otro modo? ¿O comer? ¿Y por qué entender de política tendría que ser en cambio más complicado? ¿O leer un periódico? ¿O descubrir la verdad? ¿O, en última instancia, encontrar a alguien a quien amar?

Así, poco a poco, todos empezamos a pensar al revés un poco, y a adoptar, como algo útil, la regla de que cualquier partida podía ser jugada con la condición de ser capaces de colocar las piezas en ese tablero iluminado que es la superficie del mundo: mientras permanecieran escondidas en las profundidades, controladas por la mirada de

castas sacerdotales, todo era enormemente más complicado: y, en el fondo, injusto, falso y peligroso. Así, en una espectacular empresa colectiva, nos pusimos a desenterrar el corazón del mundo y colocarlo en superficie: el hábitat en el que descubrimos que éramos aptos para vivir. No pretendíamos arrancarle al mundo su sentido más auténtico: queríamos depositarlo donde fuéramos más capaces de respirarlo.

Decidme si no era un plan electrizante.

### *La primera guerra de resistencia*

Lo era, sin duda alguna. Pero también era –ha llegado el momento de recordarlo– un plan en cierto modo devastador. Objetivamente, el acoplamiento de Game y Superficialidad era, para mucha gente, algo horrible: llevaba al Viejo Mundo a una migración tan extrema, escandalosa e imprevista, que por todas partes comenzó a sonar un poco una especie de campana de emergencia. Es verdad que la civilización del siglo xx seguía bien enrocada en las grandes instituciones culturales y políticas, pero, como ya hemos visto, la estrategia de los insurgentes era la de evitar esas fortificaciones dando un rodeo y apuntar hacia otro objetivo: los sitios donde se elegían las herramientas para el bricolage de la vida cotidiana. Y allí el avance del Game fue fulminante y casi no recibió contestación. Si añadimos que en 2002 habíamos llegado a la cumbre, eligiendo definitivamente el lenguaje digital, el cuadro de la situación parece bastante claro: a base de excavar túneles subterráneos, los insurgentes habían conseguido que el Viejo Mundo, allí arriba, empezara a derrumbarse.

Y, de hecho, es en ese momento cuando la civilización del siglo xx se percata, con nitidez, de la agresión. No la entiende, pero la siente. Tiene la impresión de estar siendo atacada por un enemigo invisible, porque casi no lo ve, no sabe dónde está, no ha entendido cómo debe luchar: pero ve los sitios por donde ha pasado, y lo que ve son las ruinas humeantes de los pueblos que hasta el día antes parecían destinados a prosperar para siempre. Saltan entonces las alarmas: una alarma repetida, prolongada, casi quisquillosa, una especie de meticuloso fuego antiaéreo que, sin embargo, se disparaba con regularidad cuando ya habían pasado los atacantes. Es la época de los manifiestos en defensa de las lecherías, para entendernos. Los años en que escribí *Los bárbaros*.

El fuego de cobertura –como es natural dirigido por las élites, que sentían que empezaba a faltarles la tierra bajo los pies– sembraba la confusión, era decididamente arrogante y, en definitiva, ciego: pero lograba enmarcar algo, con bastante claridad: algo había en el Game que parecía vaciar a la experiencia humana de sus razones más elevadas, o complejas, o misteriosas, reconduciéndolo todo a un sistema simplificado que daba un rodeo alrededor del esfuerzo, reducía el peso específico de los hechos y elegía soluciones que fueran cómodas y rápidas. Era una intuición un tanto vaga y desenfocada todavía: pero seguro que el Game parecía robarle el alma al mundo, por decirlo en términos un tanto compendiosos. Parecía poner en funcionamiento una versión laica de la misma funcional, lúdica, para uso de gente que no tenía ganas de empeñarse gran cosa.

Obviamente, como denuncia era irresistible: ¿quién iba a querer un mundo sin alma, diseñado por jugadores de PlayStation? Así, cualquier persona que en esa época tenía algo que perder ante el posible

éxito de la insurrección digital, podía disponer de una formidable bandera bajo la que luchar: la defensa de lo humano, de una idea elevada y noble de lo humano. El enfrentamiento subió de nivel y ahora nosotros podemos colocar en esos años situados en vilo entre dos milenios la primera y decidida guerra de resistencia contra la cultura digital. Dado que quien la llevó a cabo, estratégicamente, fue sobre todo una cierta élite intelectual del siglo xx que no tenía entonces una gran familiaridad con las herramientas digitales, la batalla se llevó hacia el terreno, más familiar, de los gestos tradicionales: yo qué sé, leer, comer, estudiar. Incluso amarse. Las megalibrerías, la comida rápida, el turismo de aquí te pillo aquí te mato. El amor en los tiempos de YouPorn y Facebook. Las viejas élites constataban en todo ello un aparente desastre e intentaban ir allí para ponerle freno. Que todo nacía más arriba, de una inteligencia que estaba construyéndose sus herramientas a la medida de sus propios sueños, no era algo que resultara muy claro en aquellos tiempos. Tampoco se tenía muy claro todavía que mundo y ultramundo no eran dos ambientes en conflicto, sino, a esas alturas, los dos corazones de un único sistema de realidad. De manera que se luchaba, pero con armas obsoletas, sin entender del todo dónde se encontraba el frente, y con reglas estratégicas que estaban bien para un juego que ya no existía. En la práctica todos ellos estaban delante de un videojuego sosteniendo energicamente saber quién diantres había robado la bolita y exigiendo virilmente que la devolvieran. En algunos casos, particularmente dolorosos a la vista, se abrían de manera tardía debates sobre la posibilidad de permitir el cambio y el arrastre en el fútbolín. *Hélas.*

Y, no obstante, ahora debemos dejar constancia de algo en esa guerra de resistencia, y respetarlo, y tomarlo en serio, y ponerlo bajo

la lente de nuestro microscopio: esa intuición de fondo que veía en el Game una peligrosa migración en la que se perdía el alma del mundo y la nobleza de la experiencia de los humanos.

¿Era una ilusión óptica, una cómoda mentira, una elegante forma de ceguera? Hasta cierto punto, creo.

Porque todo era muy alegre en aquel escenario, el día en que Jobs se puso a jugar con el iPhone, pero en realidad allí estaba a punto de pasar algo que, basta con que lo pensemos un momento, de hecho podía dar miedo. De entrada, todas las viejas élites salían destrozadas: al no disponer de un kit de supervivencia para vivir en la superficie y al haber perdido buena parte de su legitimidad, se veían abocadas a la extinción. Y cuando tu profesor se echa a temblar no es un buen momento para nadie. Cuando por el miedo se pone sectario, ciego, agresivo, no es un buen momento para nadie. Ni tampoco lo es cuando, hartado, manda a todo el mundo a paseo y se larga: una tarima vacía es un mensaje ambiguo, habla sobre la liberación, pero también es un paso en falso del mundo. Sobre todo en el momento en que la subida a la superficie de un sistema entero de valores había generado una especie de *salvados todos* donde se acababa por despachar no solo nuevas formas de inteligencia de masas, sino también viejas formas de estupidez individual. Durante un largo instante, que quizá aún no ha terminado, la distinción entre profetas y gilipollas se hizo visible solo a ojos muy fríos y entrenados. Había bastante como para desconcertar a los más lentos y para alarmar a los más despiertos. Emergía el corazón del mundo a la superficie, y se diluía en un grandioso Game: pero no lo hacía sin sufrimiento. No lo hacía sin dar la impresión de perder, en la migración, algo importante.

Por otro lado, la duda de que al final no salieran las cuentas del todo era una duda que conocían incluso los que, como yo, miraban la insurrección digital con una instintiva simpatía. Si puedo remitirme a un recuerdo personal, es verdad que en esos momentos me sentía sobre todo desconcertado por la hipocresía con que veía cómo defendía el *statu quo* gente que sobre todo se defendía a sí misma: pero es verdad que yo también tenía la sensación de que por el camino perdíamos algo: no lo que decían esos (generalmente sus poltronas, sus facturaciones, sus privilegios), sino algo más importante, que estaba sepultado en algún lugar de nuestra sensibilidad colectiva: algo como *la memoria de una vibración*. Casi me molestaba pensarlo, pero lo cierto es que lo pensaba, no había manera: ESTÁBAMOS PERDIENDO LA MEMORIA DE UNA CIERTA VIBRACIÓN. No sabría decirlo de otra forma, y sé que así no acaba de entenderse bien: pero tengo un ejemplo que puede explicaros lo que tengo en mente.

En los mismos años en que todo esto pasaba, tuve la oportunidad de dirigir una película. Era 2007, y el cine estaba en vilo en una frontera: se filmaba en celuloide, luego se pasaba todo a digital para hacer el montaje, las correcciones y los efectos especiales, y por fin se pasaba de nuevo a celuloide porque en los cines los proyectores eran todavía del viejo estilo, los que hacían girar unos rollos. Resumiendo: analógico, luego digital, otra vez analógico. Un buen lío, obviamente, y además tampoco éramos muy duchos en aquellas máquinas: de manera que en el camino de ida y vuelta pasaba de todo. En fin, no era posible seguir adelante de esa forma. Un par de años más y el celuloide acabaría en el desván [para filmar una película se necesitaba tanto que podía cubrir un campo de fútbol, me dijeron].



Kodak (el *boss* del celuloide) se declaró en bancarrota en 2012. Amén.

Pero, en esa época, como ya he dicho, todavía estábamos en vilo entre lo viejo y lo nuevo, y el debate estaba abierto. Puesto que yo estaba allí, me puse a intentar entenderlo. Me parecía un caso típico para estudiar: la insurrección digital contra la civilización del siglo xx. Fascinante. Y, de hecho, el choque era bastante duro: los digitales iban por su camino, más bien despectivos, y los analógicos negaban con la cabeza disfrutando de los últimos kilómetros de celuloide, y anunciando el final del cine. Tenéis que entender que no se trataba únicamente de una cuestión de sensibilidad y de píxeles: lo que estaba en discusión era todo un modo de entender esa profesión: lo digital cambiaba el modo de iluminar, el peso de las cámaras, los tiempos de elaboración, los costes, todo. En general, parecía que simplifica las cosas pero –y he aquí el *pero*– los viejos de la profesión sabían que en lo digital se perdía una belleza, una magia, algo que incluso podría definirse como *el alma del cine*.

Y de nuevo nos hallamos en el corazón del problema.

Bueno, se trataba de cine, no era el mundo, así que decidí que esta vez podía ir yo a verificar. Le pedí a mi director de fotografía que proyectara en una pequeña sala una escena de la película primero en celuloide y luego en digital. Quería entender la diferencia. Quería entender si existía. Quería ver dónde se perdía algo, y ese algo sería el alma. Un tanto infantil, pero astuto, en el fondo, venga.

Cuando diriges una película puedes pedir lo que quieras: hicieron esa proyección.

Y esto es lo que vi: *no había ninguna diferencia*. Gama de color, nitidez, profundidad, nada. Idéntico. Naturalmente, mi director de foto-

grafía, sentado a mi lado, notaba algunas diferencias: pero era su profesión y cuando le pregunté si un espectador de cine normal tenía alguna posibilidad de notar esas diferencias me contestó serenamente: no.

Pero entonces dijo: mira el borde. El borde de la pantalla. En ese momento la proyección era en celuloide: miré: el borde oscilaba. No mucho, pero oscilaba. *Como una vibración*. Luego me puso la proyección digital. Mira el borde, me dijo.

Clavado.

El celuloide hace así, me explicó: e hizo un gesto con la mano abierta, como si limpiara un cristal, una especie de anillo en el aire. Lo digital, no. Con el celuloide la pantalla parece que respira, entendí. Con lo digital está clavada en la pared, y punto.

Así que se me quedó grabado ese gesto de la mano en el aire, y desde entonces sé que aquello cuya carencia sentimos, en cualquier objeto digital, y en definitiva en el mundo digital, es ese aliento, esa oscilación, esa irregularidad.

*Como una vibración*.

De hecho es algo bastante inexplicable, y si no sabes lo que es nunca lo sabrás. Pero si debo resumir lo que había de justo en la instintiva rigidez que una parte de los humanos sintió al darse cuenta de que había entrado alegremente en el Game, lo que viene en mi ayuda es tan solo esa expresión: *como una vibración*.

¿La hemos perdido para siempre? ¿Quienes hoy tienen diez años sabrán alguna vez qué es? ¿Estamos, colectivamente, perdiendo el recuerdo de ello? ¿Era lo que llamábamos *alma*?

Es difícil decirlo, pero si insistes en estudiarlo, algo se abre camino en tu mente y esto es lo que se me ha venido a la mente: esa vibra-

ción es el movimiento en el que la realidad se pone a resonar, es el desenfoque en el que la realidad asume el aliento de un sentido, es la dilación en la que la realidad produce misterio: y es por tanto el lugar, el único, de cualquier experiencia auténtica. No existe auténtica experiencia sin esa vibración.

Olé.

Entonces, ¡esa gente tenía razón!, diréis. ¡Los que clavaban los pies en el suelo, los que hacían la guerra de resistencia, los que firmaban los manifiestos en defensa de las lecherías!

No.

Y ahora veamos si soy capaz de explicarme.

### *Posexperiencia*

Es algo que, la verdad, tardé un poco en entender. No me cuadraba que, si por un lado lo digital parecía anular esa vibración y, por tanto, lo que yo SABÍA que era el corazón de la experiencia, por otro no podía decir con sinceridad que el mundo generado por lo digital sonara sordo, o muerto, o sin sentido. Uno podía decirlo de mala fe, para defender sus intereses, y eran muchos los que lo hacían. Pero si se miraban las cosas con un mínimo de inocencia enseguida te dabas cuenta de que en el Game se encontraba una pulsación casi en todas partes; había algo que palpitaba, que vivía, que producía experiencia, que generaba la intensidad del sentido, que transmitía alma. Era difícil entender de dónde brotaba toda esa fuerza, dónde se encontraba guarecida esa pulsión, pero negarla era propio de imbéciles. Ya que estamos, el caso más banal y evidente era el de los hijos y, más en

general, el de los jóvenes que te pasaban por delante de los ojos. Era gente en la que la insurrección digital había empezado a encarnarse, a crear conductas, posiciones mentales. Para nosotros, procedentes de la vieja civilización, resultaba difícil leer todo aquello: es estúpido generalizar, pero en definitiva la impresión que reinaba es que no hacían casi nada de lo que para nosotros resultaba necesario para generar experiencia, sentido, intensidad. Sobre el papel, por tanto, debían de ser unos grandísimos idiotas. Pero no era así. En ellos percibíamos con claridad una intensidad, un sentido, una fuerza que, por el contrario, comparadas con las que recordábamos haber tenido en dotación a su edad, parecían bastante espectaculares.

¿De dónde demonios procedía esa fuerza?

Ahora me resulta más fácil entenderlo.

Si colocas sobre la cómoda de la vida cotidiana una serie de elementos esenciales donde la complejidad de la realidad se doma y se reconduce a un orden rápidamente utilizable (la pantalla del iPhone, para entendernos), las cosas que más tarde puedes hacer son básicamente dos.

La primera es utilizar esos elementos esenciales para solucionararte la vida: gran parte del trabajo lo han hecho otros, tú utilizas esos elementos, y la cosa acaba allí. En el fondo es como hacer clic en los iconos de cualquier dispositivo. Solucionas problemas y ahorras tiempo. Punto y final. No está nada mal, pero resulta evidente que se trata de un uso completamente básico de la cultura digital. Esa gente le dio la vuelta a un iceberg, devolvió el sentido a la superficie ¿y tú qué haces? Reservas online una mesa en el restaurante. Miras vídeos de

YouTube. Administras el grupo del fútbol sala en WhatsApp. Qué bien.

¿Vibración? Cero.

O BIEN HACES OTRA COSA: te aprovechas del iceberg, te aprovechas del hecho de que alguien haya ido a desenterrar la esencia de las cosas y la haya colocado sobre la superficie del mundo, te aprovechas del hecho de tener una cómoda repleta de elementos esenciales fáciles de gestionar, te aprovechas del hecho de que cualquier cosa que hayan puesto en esa cómoda comunica con todas las demás, te aprovechas del hecho de que no haya alrededor sacerdotes tocando los huevos y realizas el único gesto que realmente el sistema parece sugerirte: lo pones todo en marcha. Cruzas. Relacionas. Superpones. Mezclas. Tienes a tu disposición células de realidad expuestas de una forma simple y rápidamente utilizable: pero no te detienes a utilizarlas, te pones a TRABAJARLAS. Son el resultado de un proceso geológico, por llamarlo de algún modo, pero tú las utilizas como el principio de una reacción química. Relacionas puntos para generar figuras. Aproximas luces lejanísimas para obtener las formas que buscas. Recorres con rapidez enormes distancias y desarrollas geografías que antes no existían. Superpones jergas que no tenían nada que ver entre sí y obtienes lenguas que nunca antes se habían hablado. Te desplazas a lugares que no son los tuyos y vas a perder-te lejos de ellos. Dejas rodar tus convicciones en todos los planos inclinados que encuentras y los ves cómo confusamente se van haciendo ideas. Manipulas sonidos haciendo que viajen dentro de todas sus posibilidades y descubres el esfuerzo de recomponerlos más tarde en un sonido completo, quizá incluso hermoso; haces lo mismo con las imágenes. Dibujas conceptos que son trayectorias, armonías

que son asimétricas, edificios que dibujan espacios en tiempos diferentes. Construyes y destruyes, y de nuevo construyes, y luego otra vez destruyes, continuamente. Tan solo necesitas velocidad, superficialidad, energía. Tu forma de estar en las cosas es un movimiento, nunca una inmovilidad; bajar en profundidad únicamente te hace más lento, el sentido de toda clase de figuras va unido a tu capacidad de moverte con la necesaria velocidad; estás en muchos sitios de manera simultánea y este es tu modo de vivir en solo uno de ellos, el que estás buscando. Si has trabajado bien, entonces no te será difícil encontrar en tus pasos una especie de extraño efecto, una especie de modificación que altera el texto del mundo, que parece ponerlo de nuevo en movimiento: COMO UNA ESPECIE DE VIBRACIÓN.

Mírate: es el alma: ha vuelto.

He decidido llamar POSEXPERIENCIA a este singular modo de hacer. No es gran cosa, de acuerdo, pero da una idea. Es la experiencia tal y como la hemos imaginado después de haber tomado distancias respecto a su modelo del siglo xx. Es la experiencia según podemos alcanzarla utilizando las herramientas de la insurrección digital. Es la experiencia hija de la superficialidad. La primera vez que la vislumbramos fue un fenómeno banal e irritante: el multitasking. Ya estaba todo allí: mientras parecía que tu hijo estaba haciendo de forma simultánea cinco cosas a la vez, todas mal, todas de una forma superficial, todas de una forma inútil, lo que estaba pasando era esto: que hacía uno, un gesto, para nosotros desconocido, y lo hacía divinamente. Estaba utilizando las semillas de experiencia –trabajadas mucho tiempo para tener esa forma sintética, final y completa que solo las semillas tienen– y las estaba cruzando y superponiendo para

hacer madurar una vibración que, a largo plazo, restituiría el privilegio de una experiencia verdadera. Una posexperiencia.

Bueno, naturalmente también es posible que se tratara simplemente de un hijo neurótico, que ni siquiera era capaz de mirar la televisión sin jugar mientras tanto a *Minecraft*. Pero aunque así hubiera sido, en ese su modesto multitasking estaba inscrito de todas formas el esquema dinámico al que la cultura digital debe su idea de posexperiencia. Que él lo malgastara inútilmente, que terminara disparando a la caja fuerte, esto en todo caso formaba parte de otro problema: todos malgastamos nuestra vida, quizá; lo hacíamos también en el siglo xx, os lo juro. Pero mil hijos atontados –en el caso de que realmente los encontremos– no valen lo que ese único que está ensayando realmente en el multitasking el movimiento al que, tarde o temprano, le deberá su posibilidad de extraerle un sentido a la vida. Ese hijo nos está explicando lo que es la posexperiencia.

Nos está enseñando, pues, que no, que no tenían razón los que firmaban peticiones en defensa de las lecherías. Dejaban constancia de que en las maneras de la insurrección digital había desaparecido ese obrar sofisticado que en el pasado había permitido la defensa de una cierta alma del mundo, pero no eran completamente inocentes, o desinteresados, o inteligentes, como para entender que la experiencia no moría así, ni tampoco la pasión de las personas por una cierta vibración que era el sentido del mundo. De una manera completamente suya, memorizada mediante la utilización de las herramientas que se habían construido a medida, esos nuevos humanos seguían persiguiendo algo que parecía una intensidad, algo como un desenfoque de la realidad, como una vibración misteriosamente tenaz de los hechos, como una continua oportunidad adicional de creación. Ahora

podemos decir con cierta certeza que habían desmontado el alma del mundo, la habían salvado de la profundidad y estaban montándola de nuevo donde les parecía más oportuno transmitirla. Era obvio que si uno iba a buscarla allí abajo, donde la habíamos colocado antaño, podía tener la impresión de que, simplemente, ya no estaba ahí, para nadie y en ningún lado. Pero es un error que ya hemos cometido: repetirlo hoy sería letal, grotesco y tristemente inútil.

### *Consternación*

Más bien cabría dedicar tiempo e inteligencia para entender todo lo que no sabemos de la posexperiencia, todo lo que resultaría útil descubrir de la misma. Algo que, además, resulta difícil hacer estudiando los años de la colonización, cuando la posexperiencia era todavía un fenómeno fuera del alcance del radar, poco claro, a menudo restringido. Será necesario esperar a la siguiente época, la del Game de verdad, para ver cómo toma una forma precisa y verla aflorar explícitamente en las conductas colectivas.

Algo de ello, de todos modos, ya en los años del iPhone, de Facebook y de YouTube, se podía adivinar. Algo que me da vueltas por la cabeza desde que pensé en escribir este libro, y que ahora voy a tratar de escribirlo aquí, por primera vez, porque me parece que lo he encuadrado mejor, mientras escribía; digamos que se me ha presentado con toda la claridad de la ocasión.

Es esto: LA POSEXPERIENCIA ES TRABAJOSA, DIFÍCIL, SELECTIVA Y DESESTABILIZANTE. Bien, lo es como puede serlo un videojuego: pero es trabajosa, difícil, selectiva y desestabilizante. Quien crea que el Game es un



ambiente fácil no ha entendido nada. El iPhone es fácil. No lo es el Game. No lo es vivir en el Game. No lo es GANAR al Game. Es todo lo contrario a dar un paseo.

Hasta el punto de que me atrevería a decir lo siguiente: al final, la principal diferencia entre la idea de experiencia que tenía el siglo xx y la idea de posexperiencia que surge de la insurrección digital no radica tanto en ese asunto de la profundidad y de la superficialidad. Sí, por supuesto, ese tema es colosal, son exactamente dos modelos simétricamente opuestos, es un vuelco completo de lo que se pensaba. De acuerdo. Pero, al final, la diferencia más grande es otra. La experiencia, como la imaginaba el siglo xx, era realización, plenitud, rotundidad, sistema hecho realidad. La posexperiencia, por el contrario, es arrebató, exploración, pérdida de control, dispersión. La experiencia era la conclusión de un gesto solemne, el resultado tranquilizador de una operación compleja, el regreso final al hogar. La posexperiencia es por el contrario el principio de un gesto, es la apertura de una exploración, es un rito de alejamiento: como las series de televisión, que de hecho son animales de la era digital, no tiene final. Y tampoco es un final. Es el durante de un movimiento, es la trayectoria de un andar. La experiencia tenía su propia estabilidad y comunicaba una sensación de firmeza, de permanencia del yo. La posexperiencia, por el contrario, es un movimiento, una huella, un cruce, y comunica esencialmente una sensación de falta de permanencia y de volatilidad: genera figuras que ni comienzan ni terminan, y nombres que se actualizan continuamente. La experiencia estaba vinculada a categorías que se querían bien perfiladas e imponentes en su firmeza: la verdad, lo bello, lo auténtico, lo humano. Pero la posexperiencia es un movimiento y su cosecha no podría ser nada tan firme: la verdad,

como lo bello, como lo humano, acaban siendo su cosecha, sí, pero en forma de procesos cambiantes, constelaciones que se regeneran de manera continua, oscilaciones perseverantes entre orillas que ni siquiera están del todo quietas. Voy a intentar decirlo en dos palabras: la experiencia era un gesto, la posexperiencia es un movimiento. Los gestos llevan el orden al mundo, los movimientos lo desestabilizan. Los gestos recosen, los movimientos vuelven a abrir. Cada gesto es un punto de llegada, cada movimiento es un punto de partida. Los gestos son puertos, el movimiento es mar abierto. Pero, también, los gestos son firmeza, el movimiento es VIBRACIÓN.

Si entendéis lo que estoy intentando explicar entonces podréis por fin constatar algo que, de una manera u otra, ya sabéis, pero que ahora tal vez sois capaces de explicaros mejor: la posexperiencia a menudo genera consternación. No podía ser de otro modo. Genera inestabilidad, desconcierto, desbarajuste, pérdida de control. Se está convirtiendo en nuestro modo de crear sentido, de encontrar nuevamente la vibración del mundo, de despertar un alma de las cosas: pero el precio es una inestabilidad de fondo, una falta de permanencia inevitable. Es por eso que el Game, contra todo pronóstico, se revela como un hábitat difícil, trabajoso y selectivo. Por Dios, siempre queda a nuestra disposición la opción 1, pulsar los iconos apropiados y solucionarnos la vida: limitarse a reservar online mesa en el restaurante. Pero lo cierto es que nadie se detiene de verdad allí, y todos, cada uno a su manera, tantean el camino de la posexperiencia: todo el mundo tiene hambre de alma. Lo que ocurre es que allí el juego se hace duro, hay alguno que recula, otro que da un salto adelante, surgen desigualdades, y al final se asiste a algo que la insurrección no tenía previsto, esto es, el hecho de que no todos son iguales ante el

Game, unos juegan mejor, otros peor, y los que juegan mejor acaban condicionando el tablero de juego, a darle la vuelta como mejor les conviene, a convertirse, en cierto modo, en los vigilantes, o al menos en los primeros jugadores, hasta el punto de llegar a ser algo que podemos llamar tranquilamente con su nombre, por mucho que ahora nos parezca sorprendente: se convierten en una élite.

Ay.

Siempre ha pasado así, se dirá, el privilegio de la experiencia siempre ha sido una prerrogativa de los más preparados –a menudo, simplemente, de los más ricos–. Ya, pero ¿no era precisamente uno de los sueños de la insurrección digital interrumpir esta cadena de privilegios y abrir a todo el mundo el derecho a la experiencia? ¿Cómo diablos han ido las cosas para encontrarnos de nuevo en una situación en la que se han barajado las cartas, pero el juego de nuevo es el de antes?

Dejadme que recapitule: una de las cosas que no tenemos suficientemente en cuenta es que el Game es un hábitat muy difícil, que ofrece intensidad a cambio de seguridad, genera desigualdades y no resulta adecuado para un montón de gente, pese a que también vive allí. Añadid el hecho de que gran parte de las instituciones públicas, la primera de todas la escuela, no nos prepara para el Game, no entrena las capacidades útiles para vivir en el Game, no ayuda a los menos preparados a vivir en el Game. Siendo generosos, las instituciones preparan para vivir en un deslumbrante mundo del siglo xx posbélico y democrático: en modo alguno para el Game. Y entonces empezáis a entender por qué tanta gente, hoy en día, tiene dificultades y por qué se está abriendo otra vez una desproporcionada hor-

quilla entre la élite y los demás, entre ricos y pobres, entre incluidos y excluidos. Empezáis a entender por qué una parte sustancial de la humanidad se ha visto limitada a un uso básico de las herramientas digitales dedicando la mayor parte de su atención a aglutinar todas las certezas al alcance de la mano. Si os estáis preguntando, por ejemplo, cómo es que nos encontramos otra vez con esta vuelta al nacionalismo o a la revalorización de las fronteras, ignorando los desastres que hace tan solo dos generaciones habían provocado, ahora podéis empezar a daros una explicación: porque si te encuentras justo en medio del Game, y se te ha pasado la borrachera de la humanidad aumentada, y de repente tienes la sensación de flotar en un juego que no te han enseñado, en el que estás perdiendo, y que quizá ni siquiera es para ti, entonces todo lo que puedes hacer es caminar hacia atrás hasta que encuentres un muro en el que apoyarte y estar cuanto menos seguro de que no te pillarán por la espalda.

Un muro, por favor.

Tenemos la vieja y querida frontera patria, ¿le parece bien?

Me parece perfecto, gracias.

Hecho.

¿Tan solo hay regresión, ignorancia y egoísmo en un instinto semejante, el de buscar un muro, el muro, cualquier muro? Os ruego que no lo penséis. Hay también –también una forma de legítima consternación que ahora sabemos precisamente de dónde procede. Empezamos a generarla cuando le dimos la vuelta a la figura del siglo xx, cuando elegimos la superficie, desplegamos nuestros icebergs sobre las cómodas del mundo y empezamos a viajar encima de ellos, encontrando esa forma de estar vivos que podemos llamar posexperiencia. En cierto modo empeoramos esa forma de consternación

cuando creímos que el Game, como el iPhone, o Google, o WhatsApp, no necesitaba instrucciones de uso, ni maestros, ni formación. Y la atornillamos definitivamente a la vida de demasiadas personas cuando nos olvidamos de preparar redes de seguridad, en las que pudieran rebotar los que se cayeran. A pesar de todo, en el videojuego no tienes solo una vida, empiezas de nuevo cuando quieres: pero no nos hemos acordado de eso.

De manera que aquí estamos, metidos en un lío que no está nada mal.

¿Puede un proceso de liberación desorientar hasta tal punto a las personas como para empujarlas a regresar, voluntariamente, a las jaulas? ¿Es esto lo que nos está pasando?

### *Homeland*

Mientras leéis este libro, compañías como Amazon, Google, Apple o Facebook se han convertido a estas alturas en una especie de monolitos imponentes e insondables sobre los que ya no sabemos exactamente qué pensar. Pero ahora lo que necesitamos es hacer un esfuerzo para volver a la época de la colonización, hace unos diez años, y entender qué fue lo que pasó en ese momento: porque el escenario en el que ahora vivimos nació allí, en una encrucijada de acontecimientos que comenzaron a hacerse visibles justo en esos años.

El primero es que algunas puntocom –no pocas– empezaron a ganar dinero a espuestas. Ni siquiera debo mencionarlas, son las de siempre. Pero la progresión de su cuenta de resultados es algo que

ni siquiera en tiempos de la revolución industrial se había visto. Ahora la pregunta es: esos beneficios, ¿eran la razón de la insurrección digital? Sí y no. Amazon tenía como meta los beneficios, sin demasiados reparos; Microsoft tenía una idea fríamente comercial de su propia misión, pero los casos de Google y de Apple son levemente distintos: allí la urgencia de devolver el dinero de los inversores corría al mismo paso que el puro placer de hacer realidad su propia visión, cuando no, incluso, la de hacer un mundo mejor: sería difícil decir con seguridad si allí importaba más la sed de beneficios o el narcisismo puro y duro. Si Zuckerberg fue rapidísimo a la hora de rentabilizar una intuición que, al fin y al cabo, tampoco era tan visionaria, el hombre que inventó los mails no ganó nada, Wikipedia no nació para obtener beneficios, y la Web (en teoría la máquina de hacer dinero más grande jamás inventada) fue literalmente regalada a quien quisiera usarla. En definitiva, podríamos decir que en la atiborrada columna de los insurrectos había un poco de todo, desde los visionarios puros y duros a los tiburones de las finanzas, desde los más increíbles idealistas a los emprendedores hambrientos de beneficios. Todo ello nos permite decir que cualquier intento de hacer pasar la insurrección digital como una colosal operación mercantil es algo históricamente infundado y enormemente inexacto. Sin embargo, hay algo que debemos añadir, y es que justo en esos años EL RESULTADO ECONÓMICO EMPEZÓ DE HECHO A REPRESENTAR EN CIERTO MODO LA PUNTUACIÓN VISIBLE, COMÚNMENTE ACEPTADA, PARA ENTENDER QUIÉN ESTABA GANANDO EL PARTIDO ENTRE LO VIEJO Y LO NUEVO. Cuando hablamos de comportamientos, de hábitos mentales, de difusión de conductas, al final la forma más sencilla de entender de verdad cómo están las cosas es contar la pasta. Simplifica. Así, el inenarrable éxito comercial de determinadas compañías

se convirtió para todo el mundo en la traducción inteligible de una toma de posesión del centro del tablero. Era la puntuación del videojuego, no sé si me explico. Y, además, cuando pienso en cómo se movieron en esos años Zuckerberg, o Jobs, o Brin y Page, soy incapaz de no ver algo que supera las dinámicas tradicionales del capitalismo y que me lleva una vez más hasta allí, al videojuego: soy incapaz de no verlos como ingeniosos nerds dispuestos a jugar de forma paranoica a un juego inventado por ellos mismos, casi en ausencia de rivales, casi en soledad, sin una auténtica necesidad de machacar al contrario, tan solo con la obsesión de ir subiendo niveles, superar sus propios récords, llevar el juego a sus límites, quizá sin tener siquiera todos esos intereses por los beneficios económicos del asunto, perdidos, más que nada, en su juego personal, metidos ahí adentro, devorados por una neurosis: «completamente fuera», como habría dicho Stewart Brand.

A esta especie de autohipnosis tal vez sea posible remontar un segundo fenómeno que procede de esos años: la sustancial separación respecto a las primeras razones de la insurrección, la tendencia a olvidar la presencia de un enemigo (la cultura del siglo xx) y la inclinación a adoptar el futuro, ese futuro, como una razón en sí misma. Siempre hay un momento en que las rebeliones contra un sistema, si alcanzan la victoria, se convierten a su vez en un sistema, y en la época de la colonización podemos reconocer el momento auroral en que la insurrección digital empezó a mostrarse capaz de ser, por decirlo de algún modo, una fuerza de gobierno. No es que controlara gran cosa, en esos tiempos, pero sin duda empezaba a desarrollarse según una propia lógica que comenzaba a olvidarse de dónde había

nacido, de qué rebelión, de qué miedos. Ya no era la consecuencia de un pasado, era una invasión lúcida y casi fanática del futuro.

Mientras todo esto sucedía, alrededor de esos grandes jugadores, que iban desprendiéndose de las técnicas de la guerrilla y se preparaban para gobernar la realidad, se iba formando la que resulta difícil no llamar por su nombre: una especie de nueva élite. Ya no se trataba tanto de los programadores y de los ingenieros de Silicon Valley, más bien propensos a trabajar a la sombra. No, era algo diferente: era la cada vez más amplia comunidad de los que eran capaces de la posexperiencia, que sabían servirse de las ventajas de un sistema de realidad con dos fuerzas motrices, que transitaban sin esfuerzo entre mundo y ultramundo, que tenían en el movimiento su hábitat natural. También allí, a menudo, el valor lo ofrecían los números: empezó a formarse una especie de aristocracia que se apoyaba en la cantidad de movimiento que era capaz no solo de soportar, sino sobre todo de generar. Había números para medirlos, también aquí encontrábamos la tan vieja como querida puntuación del videojuego: los followers, los likes, cosas por el estilo. Las cosas aún discurrían bastante por debajo de la piel, no había youtubers en la cima de las clasificaciones de los libros, para entendernos. Y los influencers, si existían, no estaban a la altura de una presentadora de televisión. Pero algo se había puesto en marcha, y mientras una parte relevante de las personas descubría la consternación, otra se asomaba desde la nada para vivir la que durante años había sido una tierra prometida y ahora increíblemente estaba tomando el perfil de una *homeland*.

Es en aquellos años cuando la insurrección digital se detiene. No en el sentido de que cesa: en el sentido de que planta las tiendas de campaña, de que abandona el nomadismo y toma posesión de la tie-



rra que se había prometido. Lo hace con un preciso diseño estratégico en la mente, con una determinada clase dirigente capaz de hacerlo realidad, un restringido pero contrastado sistema de reglas y una letal disponibilidad financiera. El creciente malestar de muchas personas aún no se había organizado, la resistencia de las viejas élites intelectuales era cada vez más lábil. Podían contar, en compensación, con la complicidad un tanto pasiva pero verdadera de mucha gente que había elegido las herramientas digitales. En resumen, no faltaba nada. Había que llevar a cabo la misión de toda aventura colonizadora, había que completar el gesto que le iba a dar un sentido al viaje, a los riesgos, al coraje: fundar una ciudad. Tenía un nombre: The Game. Tan solo se trataba de construirla.

Los hermosos días de la insurrección, como podéis ver, estaban terminando.

### *Posexperiencia de uno mismo*

Si cabe hablar en esos años de «complicidad pasiva pero real de un montón de gente» se debe también al éxito inmediato e inevitable que experimentaron las redes sociales. En cierto sentido, fue gracias a esas particulares herramientas como la insurrección digital reclutó definitivamente a un montón de habitantes del Game. Es ocioso decir que he dedicado bastante tiempo a estudiar estas redes sociales. También allí me agaché y me puse a excavar. Buscaba fósiles. Con cierta sorpresa he de admitir que encontré esas excavaciones menos interesantes de lo que yo pensaba. Tal vez hay algo que se me escapa, no sé. Tengo la impresión de que lo que es posible encontrar en

el ADN de las redes sociales no es nunca nada que nazca allí mismo, sino algo que se sustrae de otros lugares y se aplica a un ámbito particular: el de las personas. El hecho de que existan –las redes sociales– es la consecuencia natural de movimientos hechos en otra parte: eso es, tal vez así la cosa queda más clara.

El hecho es que si existe un ultramundo, la gente obviamente va. Si existe un sistema de realidad con dos fuerzas motrices, la gente termina de forma natural haciendo girar incluso a sí misma en ese motor. Y si la posexperiencia es lo que hemos dicho, la personalidad de la gente, la *auténtica* personalidad de la gente, se convierte en el resultado de una suma de presencias, en el mundo y en el ultramundo, que reaccionan juntas como sustancias químicas y suministran una última especie de identidad cambiante y móvil. Poned en fila india todas vuestras presencias en el mundo digital –cada una de ellas diferenciada de las demás, porque utilizar Twitter no es lo mismo que tener una página Facebook, ya se sabe– y tendréis una hermosa constelación de presencias latentes de manera continua: añadid aquí lo que antaño se llamaba «la vida verdadera», lo que hacéis en el mundo, y os daréis cuenta de que vuestra personalidad, en este momento, es un taller abierto de dimensiones decididamente notables. *Humanidad aumentada* es una expresión que puede ayudaros a definir el asunto...

De hecho, tampoco es que resulte tan fácil mantener todo el asunto ensamblado. Una vez más el Game se revela como lo que es: un juego difícil. Muchas personas consiguen moverse divinamente en esa doble rotación de mundo y ultramundo. Otras muchas, no: balbucean apenas algún movimiento, acaban colgando la foto de la piscina y amén. Se crean disparidades, clasificaciones, élites... Ya lo hemos

visto, las cosas van así. Y para unos la humanidad aumentada representa de hecho un modo de enriquecer su propia vida, mientras que a otros les suena como un terreno de juego inútilmente amplio, dispersivo y desestabilizador. Sin embargo, una vez más todos intentamos tener una posexperiencia, en este caso DE NOSOTROS MISMOS, y por tanto *todos*, prescindiendo de capacidades, de educación o de destinos, nos encontramos viviendo en un escenario que hemos creado y que ahora nos parece muy claro: desde hace unos diez años, parte de ese vertiginoso misterio vertical que era nuestra personalidad ha salido a la superficie, ha ido a ubicarse en sitios visibles, expuesto al viento de las miradas ajenas. No son escombros que amontonamos en la basura del ultramundo: son piezas auténticas de nuestra matriz que estamos traduciendo a formatos compatibles con la lengua universal: de esta manera los ponemos a flotar en la corriente del discurso colectivo. A cambio, esperamos existir más, ser reconocidos, tal vez explicarnos mejor, sin duda alguna entendernos más, ser más evidentes a nosotros mismos. En el inmenso éxito de todo lo que es digital y social está inscrita la verdad fútil de que, abandonados en el misterio silencioso de lo que somos, tampoco es que vayamos muy lejos. Nos ayuda contar con testigos, nos ayuda poder existir bajo la mirada de los otros, nos ayuda el acto de llevar a la superficie fragmentos de lo que somos, nos ayuda hablar/mostrar/representar/dar forma: convertir retazos de ese misterio en objetos semovientes a los que echar a rodar sobre la superficie del mundo. Es tan complicado tener experiencia de uno mismo que ayudarse con una posexperiencia nuestra a menudo nos parece la solución perfecta. Es difícil llevarnos la contraria.

Vale, alguien dirá, pero así se termina por decantarse hacia el ul-

tramundo y no prestarle al mundo la atención, el tiempo y el cuidado que se merece. ¿Qué sentido tiene vivir en las redes sociales si luego no nos damos cuenta siquiera de quién pasa a nuestro lado? Ningún sentido, es obvio. De hecho, cuando empiezas a coger confianza con los dispositivos digitales acabas en un plano inclinado que tiende a llevarte al lado teóricamente más cómodo, el del ultramundo. Es así. ¿Podemos hacer algo al respecto? Quién sabe. De todas formas dejaría constancia de una duda: tal vez nos falta algún elemento para poder decir que hemos enfocado realmente el problema. La cosa es importante, por lo que intentaré explicarme con un ejemplo.

En cierta ocasión me encontré hablando con dos personas mucho más jóvenes que yo, dos que no solo están en las redes sociales, sino que incluso trabajan allí. ¿Sabéis esos que se dedican a crear las redes sociales para empresas, instituciones, etcétera? Esa gente. Los había invitado a cenar a cambio de charlar un rato, quería comprobar si podían explicarme cosas que no sabía. Buscaba fósiles, ya lo he dicho. Pues bien, tenían un montón de cosas interesantes que decirme, obviamente. Me encantó, por ejemplo, oír cómo me explicaban que cada red social tiene, por decirlo de algún modo, su propia distancia media respecto a la verdad de las cosas. Es decir, puedes elegir hasta qué punto quieres estar encima de la verdad en ese momento. De manera que decides colgar una foto en Instagram, antes que escribir un par de líneas en Twitter. Puedes elegir. A lo mejor lo haces incluso de forma inconsciente, pero lo haces. Decides a qué distancia estar de la verdad. En un momento dado nos pusimos a analizar bien la página Facebook de mi vendedor de neumáticos (de nuevo él), así: estaba intentando entender qué es lo que de verdad quiere obtener la gente cuando hace esas cosas. Quería mirarlo EN

LOS DETALLES junto a ellos. A lo mejor me lo explicaban. Y en cierto momento, visto que no lo estaba logrando, mientras veía pasar fotos de ciervos y selfis en medio de la nieve (la vida de mi mecánico), fui perdiendo un poco la paciencia y poniéndome un poco nervioso, creo; en fin, que les pregunté si ellos también hacían cosas semejantes, si ponían *fotos de ciervos*, y ellos muy tranquilos me respondieron: pues claro. Y en el forcejeo mental que siguió en un momento determinado uno de los dos, ella, suelta una frase que era: una vez, en un concierto de The National, era todo tan perfecto que LA VIDA NO NECESITABA SER ELABORADA, de manera que no escribí ningún tuit, no hice fotos, no envié ningún WhatsApp, nada de nada. Lo decía como si fuera algo muy especial, y en ese momento me quedé escuchándola, escuchándola con muchísima atención, y quizá entendí algo que no había entendido: que ese famoso plano inclinado no es solo el plano inclinado de bajada para el gesto fácil, digital, rápido, cómodo. Simultáneamente es también un plano inclinado en sentido contrario, de subida: en otras palabras, que cuando lanzamos fragmentos de vida al ultramundo estamos ELABORANDO esa vida, y que por tanto si empuñamos nuestro smartphone en vez de quedarnos allí mirando simplemente, escuchando y tocando, no es solo por el instinto del pusilánime que no sabe vivir, sino también por el motivo contrario, es decir, que la vida nunca es bastante, y nosotros seríamos capaces de más, por lo que salimos en su busca, en busca de ese algo más, ELABORANDO LA VIDA, y enviándola a un ultramundo en el que, quizá, ella estará por fin a nuestra altura.

Realmente lo pensé. Así, en estos términos. Es un plano inclinado: pero no siempre de bajada. A menudo es de subida. Subimos por él para encontrar en la posexperiencia la vida que anhelamos.

Por eso sigo encontrando inaceptable que alguien se siente a la mesa conmigo chateando simultáneamente con quién sabe quién, y no soy capaz de convencerme de que todos esos teléfonos delante de los ojos mientras estoy dando clase sean para tomar apuntes; pero, al mismo tiempo, debo constatar la idea de que en ese irritante ir y venir entre mundo y ultramundo nosotros también limamos con éxito una cierta soledad, y a menudo le arrancamos a la vida un brillo que por regla general tiene solo de forma esporádica, y cuando a ella le parece. Así, se vislumbra una especie de nueva habilidad, que linda con la neurosis; a menudo se decanta hacia la estupidez, pero que también existe en su mejor forma, cuando consiste en valentía, en utilizar el Game para darle a las cosas la vibración que mereceríamos de ellas. Saber remontar ese plano inclinado. Es una de las formas de la posexperiencia. Dado que nací en 1958 recuerdo bien cuando la soledad y el mudo aburrimiento de la vida no tenían remedio, o al menos se conocían algunos remedios, pero pocos, de una humillante simplicidad. El mal era mucho más listo. La gente se las apañaba soñando con mundos que no existían, o cultivando con esmero de otras épocas cada trago que la vida les concedía. Pero no querría que nos hiciéramos demasiadas ilusiones en la memoria sobre cómo era la cosecha, en aquellos tiempos, cuando todavía no teníamos la distracción de cosechar los frutos del ultramundo. Se sembraba mucho, se recolectaba con medida, y esta era la normalidad de cada día. Nada particularmente glorioso, si se me permite. En cualquier momento lo habríamos trocado por un viaje más arriesgado que, sin embargo, prometiera, al final, alguna tierra dorada, en la que íbamos a encontrar más luz, jaulas más grandes, y días más rápidos.

De hecho, me parece que es lo que luego hicimos.

Tenían algunas líneas de guía, que venían del shock del siglo xx y no las soltaron: elegir siempre el movimiento, saltarse pasos para evitar así las mediaciones, desmaterializar la experiencia, no tener miedo a las máquinas y fiarse de la postura hombre-teclado-pantalla. Tenían, además, un método muy preciso, que venía del tipo de estudios que habían realizado: intervenir sobre las herramientas en vez de intentar una guerra de ideas, inventar herramientas en lugar de sistemas filosóficos. Con la fuerza de esos fundamentos, intentaron colonizar el mundo.

Al realizar esa empresa, su sistema de organización de la realidad se enriqueció al menos con tres pasos decisivos.

1. En primer lugar, retrocedieron para recuperar algo que estaba en los orígenes de su historia, lo estaba con esa aura que solo tienen ciertos recuerdos infantiles. Era un juego. O mejor. Era un ordenador que jugaba. Un videojuego. Allí encontraron de nuevo algo como un mito fundacional, reconocieron en él un rasgo genético que los acompañaba desde los orígenes, y empezaron a legarlo con cada herramienta que generaban. No era algo que fuera realmente sencillo, pero trabajaron en ello mucho tiempo y en maneras cada vez más refinadas hasta obtener herramientas que, de alguna manera, eran, sí, DIVERTIDAS, pero que sobre todo TRABAJABAN CON LAS LÓGICAS PRINCIPALES DE UN VIDEOJUEGO. Secuencias rápidas de acciones y reacciones, aprendizaje debido a la repetición y no a abstractas instrucciones de uso, presencia constante de una puntuación, mínima resistencia física, disfrute

sensorial. No era solo un reflejo nostálgico de gente que se había quedado infantil. En esa forma de ajustar las cosas se abría camino la idea de que resolver problemas era un gesto que se empezaba siempre generando una determinada sencillez, una síntesis, una claridad. La condición previa era que la complejidad del problema fuera reducida previamente a partes elementales y depositada, de esa forma, sobre la superficie de un tablero de juego, a ser posible confortable, cuando no, incluso, divertido. Se trataba de nuevo de los *Space Invaders* derrotando al fútbolín.

2. Probablemente fue este modo de ajustar las cosas lo que hizo posible, con una velocidad inusitada, el segundo movimiento que llevaron a cabo en esos años, un movimiento que sobre el papel resultaba simplemente prohibitivo: desmantelar el paradigma mental del siglo xx y ponerse a pensar al revés. Rechazar la profundidad como lugar de lo auténtico y situar el corazón del mundo en la superficie. Los iconos de las pantallas de inicio de ordenadores y teléfonos comenzaron a recordar cada día que la esencia de los gestos que realizábamos podía ser desenterrada de las profundidades ilusorias donde castas de sacerdotes los guardaban y devueltos a la superficie en forma de alegres iconos llamados a flotar a la luz del sol. Si aprendías algo semejante gracias a herramientas que usabas decenas de veces al día, terminabas asumiéndolo como una posible estrategia para la vida. Tal vez no la única, pero seguro que una de las mejores en circulación. El asunto resultaba clamoroso y apagaba siglos de geografía de la experiencia, reconstruyendo desde el punto de parti-



da el arte de vivir optando por la superficialidad como su laboratorio ideal.

3. Cabe añadir que nada de todo esto habría pasado probablemente si esos hombres no hubieran seguido creyendo, a ciegas, en la eficacia de la postura hombre-teclado-pantalla. Lograron perfeccionarla –en el smartphone, en la tableta, en los e-books, en la consola de videojuegos–, siempre en busca de un resultado que tenía algo de visionario: reducir hasta la nada la distancia entre esos tres elementos: intentar fundirlos en un único gesto. Buscaban una especie de *POSTURA CERO*, la limpieza absoluta del modelo que habían imaginado. En el smartphone llegaron de hecho a resultados notables: allí se hacía realidad una especie de utopía que estuvo presente en los albores de la insurrección digital: la de que los ordenadores a largo plazo llegaran a ser productos orgánicos, no objetos artificiales, sino extensiones del ser humano; no máquinas, sino gestos. En el libro de Stewart Brand que a Jobs tanto le gustaba, se presentaban de hecho realmente así: se encontraban entre las técnicas para cultivar tomates en el jardín o parir de modo natural en casa. Existía esa idea, demencial, pero ahí estaba: y después de algunos años la vemos de nuevo asomándose en herramientas como el iPhone, que lograba obtener, con la tecnología touch, la merma de la figura hombre-teclado-pantalla a una especie de *POSTURA CERO* de la que derivan todas las demás. Una vez obtenida esa síntesis extrema, esa simplificación casi mística, girar entre mundo y ultramundo se hacía realmente algo orgánico, natural, y el sistema de realidad con dos fuerzas motrices se convertía efectivamente

en un escenario que ya no tenía ruido de fondo, un paisaje casi natural, un tablero de juego que parecía estar allí desde siempre. Obtener este resultado fue el tercer movimiento que hicieron.

No debe asombrarnos que frente a tanta lucidez estratégica la vieja cultura del siglo xx haya terminado despertándose de su propio letargo y adivinado que algo grande estaba pasando. Hubo reacción, y la hemos constatado aquí como la primera guerra verdadera de resistencia a la insurrección digital: estamos hablando de los años a caballo entre los dos milenios. En general, los resistentes no veían el proceso en su totalidad, sino solo sus efectos finales: veían las huellas del enemigo, pero nunca al enemigo. Esto hizo obviamente que su batalla fuera muy complicada, al límite de lo imposible. Pero la verdadera razón por la que, al final, acabaron siendo derrotados probablemente es otra. Fue el hecho de que su mejor arma, es decir, la denuncia de una pérdida del alma en el mundo –de una cierta desertización del sentido, de la experiencia verdadera, de la intensidad– en última instancia se reveló ineficaz. Aunque sobre el papel esa mezcla de superficialidad, alergia a los maestros, culto a los atajos, adoración al videojuego y escepticismo ante cualquier teoría que presagara un apocalipsis intelectual e incluso hasta moral, lo que más o menos se evidenció fue que, de una manera u otra, aunque resultara difícil enfocarlo con claridad, la insurrección digital a su vez era capaz de generar experiencia, intensidad, sentido, vibración. Lo hacía de un modo completamente suyo, que nacía de su propia capacidad de llevar a la superficie las esencias del mundo: a partir de allí se abría la posibilidad de trabajar esas esencias, de ponerlas en red, o incluso solo en movimiento, y se reveló que esto constituía de verdad un

modo de poner el mundo en vibración, aunque fuera para gente con nuevas habilidades, inéditas, y que quizá aún teníamos que entender absolutamente. Nacía la perspectiva de una posexperiencia que dejaría definitivamente obsoleto el modelo del siglo xx, el único que, hasta ese momento, era capaz de prometer, si bien a un precio altísimo, el acceso al sentido de las cosas.

Así, ahora, en nuestro mapamundi, podemos dibujar una zona todavía incierta, indefinida, pero real, que antes no estaba, a la que podemos llamar posexperiencia. Cuadra a la perfección con los otros continentes que hemos descubierto hace poco: el predominio del rasgo genético que procede del mito fundacional del videojuego; la inversión de la pirámide del siglo xx, la reinención de la superficialidad, el pensamiento del revés; la aproximación a una postura cero, madre de todos los movimientos. ¿No veis cómo forman, todos juntos, una figura geográfica coherente, sólida, incluso equilibrada? Si la superponemos al primer mapamundi que habíamos trazado, el que daba cuenta de las primeras tierras que emergieron —el culto al movimiento, el contacto directo con la realidad, la apertura del ultramundo, el descubrimiento de la que se convertiría en la postura cero— lo que aparece ante nosotros es efectivamente un mundo, tal vez impreciso aún en los detalles, sin duda alguna aproximativo respecto a las medidas de las distancias, pero coherente, fruto de una génesis que podía recomponerse, detenido en una forma suya reconocible.

En tiempos lejanos, cuando el perfil de las tierras recién descubiertas acompañaba al cartógrafo con semejante evidencia, u orden, o incluso belleza, se consideraba oportuno entonces reconocerles a esas tierras el derecho a un nombre, certificando casi que habían surgido

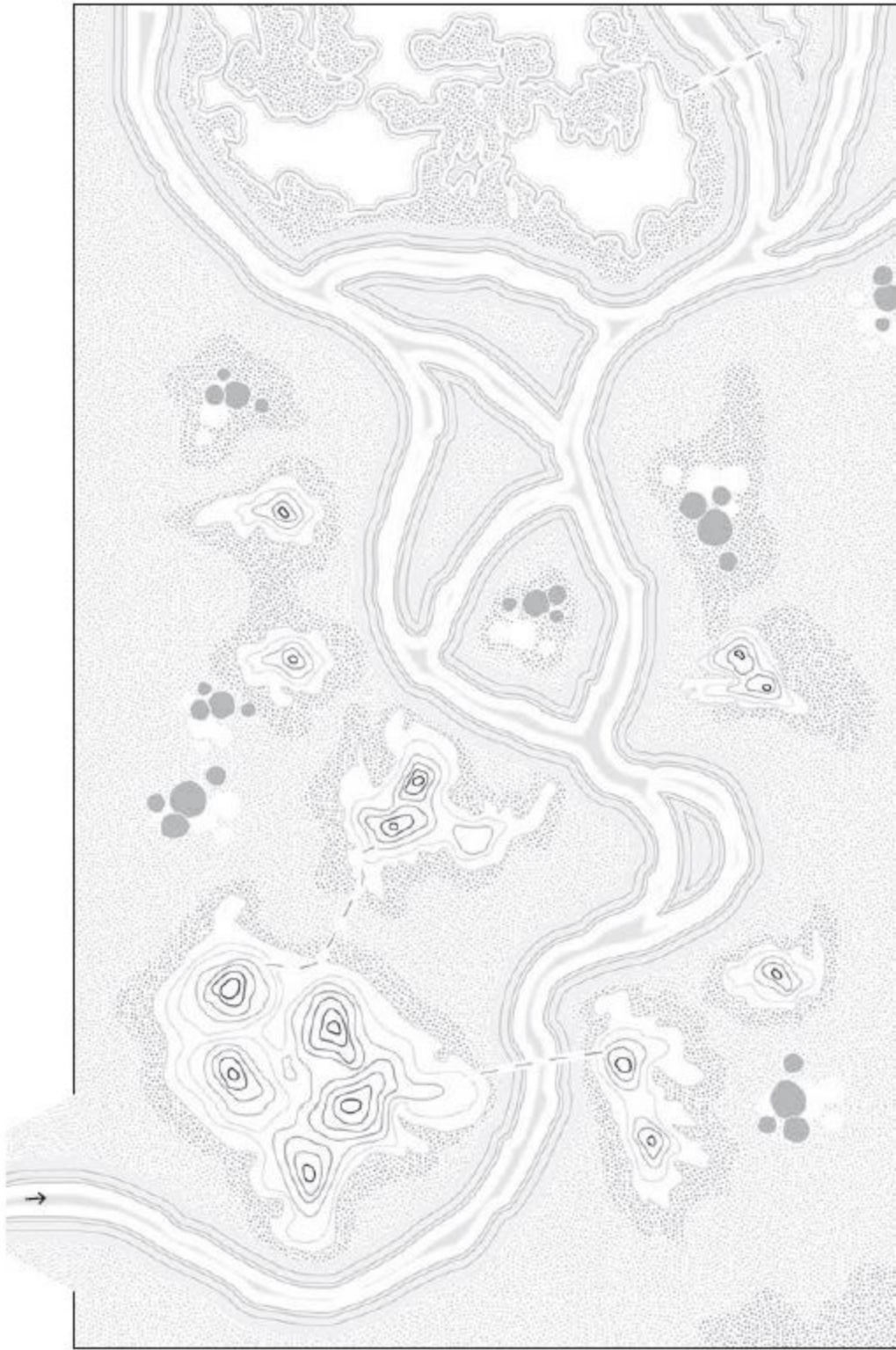
de lo ignoto, y que ahora ya formaban parte de nuestros falibles conocimientos. Era un gesto hermosísimo. Dar un nombre.

The Game.

Ahora sabemos que precisamente en los años de la colonización, la mayor parte de la gente emigró y fue a establecerse a ese mundo. Ni siquiera tenían mapas con los que orientarse, iban ahí y punto, generalmente empujados por el uso de herramientas que les enseñaban el camino. Lo que había nacido como un movimiento nómada de insurrección ahora estaba sedimentando, buscando el mejor suelo donde sustentar su propia técnica singular de construcción. Los grandes edificios de la civilización precedente por regla general no eran arrasados por completo, se les dejaba funcionar de esa forma sorda e ineluctable. De vez en cuando se corregían, las más de las veces los rodeaban construyendo a su alrededor nuevos barrios. Nacieron así torres y fortalezas, se desarrollaron los primeros sistemas de gestión y de defensa; surgió una red de reglas, se llamó a alguien para que las gestionara. Se perfilaron figuras líderes, y descollaron los jugadores que parecían más adecuados. Con el tiempo llegó la primera generación de nativos, humanos que no habían llegado hasta allí migrando, sino que habían nacido allí. Los primeros hijos del Game. Es en su obrar donde el Game olvida poco a poco sus raíces insurreccionales, reprime el fantasma del siglo xx, y se convierte en un juego de habilidad que tiene sus razones en sí mismo, no en la oposición a un enemigo. Ya no es un movimiento contra nadie, sino un movimiento hacia algo. En esto pierde espesor ideal, pero adquiere eficacia, confianza, firmeza. Empieza a rodar con un dominio sorprendente y en ese momento tiende a olvidar la obvia verdad de que no a todo el mundo podría resultarles cómodo ese nuevo modo de

estar en el mundo. Eran demasiado visionarios, o demasiado poco, para percatarse de que la posexperiencia resultaba sustancialmente difícil, desestabilizadora, agotadora. Una difusa y arraigada inquietud que nadie había previsto que no tardaría en presentar la cuenta. Acababa de ser fundado y el Game ya sembraba el descontento.

Es fascinante, porque a estas alturas nos encontramos ya en el umbral de la época que es la nuestra. Parece que fue ayer cuando estábamos tratando de entender la diferencia entre la Web e Internet, fijaos. O qué quería decir, *de verdad*, digital. Y ahora estamos aquí, teniendo delante de los ojos las últimas ruinas que investigar: son espectaculares y las conocemos a la perfección. Son las casas en las que vivimos.



## 2008-2016. DE LAS APPS A ALPHAGO: THE GAME

El mundo en el que vivimos

### 2008

- En septiembre quiebra Lehman Brothers: más tarde aprenderíamos que era el principio de una durísima crisis económica, destinada a durar unos años. También en este caso, sin embargo, los más grandes jugadores del Game no parecen verse demasiado afectados por el asunto. Reducen la velocidad y luego empiezan otra vez. Parecen ir a lomos de una inercia que ninguna contracción del consumo puede realmente detener. Nace su aura de legendaria invencibilidad. Nace, para mucha gente, el instinto de considerarlos peligrosos, de temer su omnipotencia y de desear su ruina.

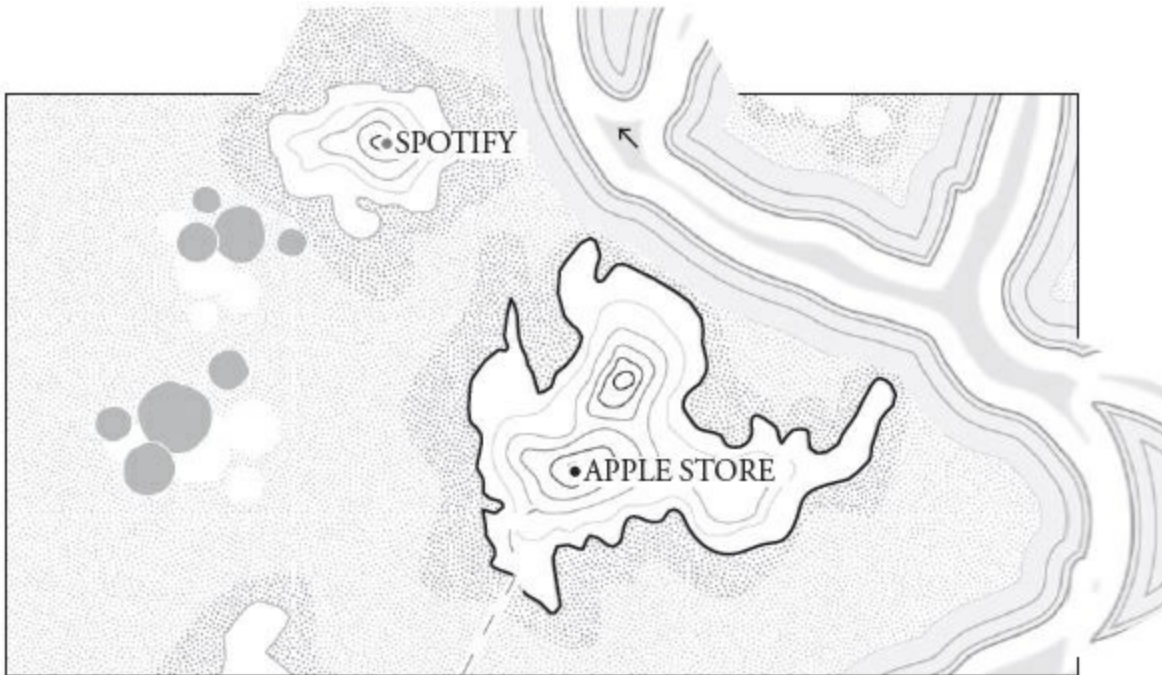
- En la monótona lista de compañías californianas se incluye increíblemente una start-up sueca, al inventar Spotify, una plataforma de streaming que se convertirá en modelo para muchas cosas. El fundador se llamaba Daniel Ek, tenía veinticinco años y comenzó a hacer dinero con la Web cuando tenía trece años [os lo juro]. Cuando se le ocurrió Spotify, la situación era esta: en el ultramundo de la Red, si eras espabilado, podías conseguir toda la música que querías sin soltar ni un céntimo. Se llamaba piratería, era ilegal, pero, como comprenderéis, ir a la caza de los piratas en el ultramundo no resultaba nada fácil. Entretanto, los músicos y las compañías discográficas veían cómo los beneficios se reducían al mínimo. Ek pensó que solo había un modo de salir de ahí: hacer lo que hacían los piratas, pero

muchísimo mejor que ellos y haciendo que costara poco. Se percató de que si lograba poner toda la música del mundo a disposición por unos euros al mes dejarías de romperte las pelotas descargando archivos musicales que luego te costaba un montón organizar en tu ordenador. No era una idea novísima: iTunes, pongamos, había nacido siete años antes, y hacía sustancialmente eso mismo. Pero costaba más, era mucho menos divertido, permanecía agazapado en el mundo de Apple y, al final, resultaba terriblemente complicado. Ek tenía en su cabeza una especie de videojuego elemental, en el que todo fuera rapidísimo, guay y mágico: logró crearlo y así logró derrotar a Apple en el juego que Apple había inventado. En 2011 desembarcó en Estados Unidos y a partir de entonces no ha parado. Actualmente, Spotify te da acceso por 9,99 euros al mes a más de treinta millones de piezas musicales. Los hábitos de consumo a los que inclina y el tipo de negocio que ha impuesto encarnan un modelo que podemos reconocer en muchas vértebras del Game (Netflix, pongamos por caso, no es muy diferente): naturalmente puede provocar críticas de todo tipo, pero lo que ahora nos importa comprender es que representan, ambos, productos típicos del Game en su edad madura: espectaculares deducciones realizadas a partir de premisas lógicas y tecnológicas fijadas durante la década precedente. Traduzco: no inventaban nada realmente nuevo, sino que terminaban de modo genial el trabajo que habíamos dejado a medias.

- El 10 de julio aparece en los dispositivos de Apple una tienda online que antes no existía: vende cosas que en Italia se presentan con el nombre de *Aplicaciones*. Hoy, en el mundo entero, se llaman Apps. En las estanterías tenían unas quinientas: raramente superaban los



diez dólares, y en uno de cada cuatro casos eran incluso gratuitas. Las descargabas utilizando una conexión cualquiera y se instalaban en tu dispositivo. Un jueguito. Ahora intentad adivinar cuánto tiempo nos costó a nosotros, los habitantes del planeta Tierra, lograr descargar diez millones de Apps.



Cuatro días.

Apple se mostró encantada de difundir un comunicado de prensa en que prácticamente advertía de que el asunto se le había ido de las manos. Ni siquiera ellos mismos tenían idea de lo que habían desencadenado. Hoy, los habitantes del planeta Tierra descargamos 197.000 millones de Apps al año. O al menos eso es lo que hicimos en 2017. Seguro que en 2018 lo hacemos todavía mejor. La Apple Store sigue estando todavía allí: tiene más de dos millones de Apps, y si la cosa os impresiona pensad que ni siquiera es la tienda mejor abastecida. Google Play, ya que estamos, tiene un catálogo de tres millones de Apps.

Llegados a este punto, nos queda por entender una cosa insignificante: qué es, *realmente*, una App.

Si sois comunes mortales, la cosa no resulta tan sencilla.

Pero, para entendernos: cuando abrió Apple Store, las Apps ya existían desde hacía años. El sistema con el que se enviaban los mails era esencialmente una App. También lo era Word, el procesador de textos. Los llamábamos, no obstante, *programas* (o también *software*, haciendo un poco de trampa): colosales secuencias de órdenes que permitían al ordenador alcanzar una determinada función: por ejemplo, enviar un mail o dejarte escribir. Si a partir de un cierto punto dejamos de llamarlos programas, eligiendo una palabrita mucho más pop, es por tres motivos. El primero es que *App* era mucho más fácil de pronunciar. El segundo es que hemos empezado a inventar programas más pop que Word, hijos, en definitiva, del Game: miles de videojuegos, como es natural, pero también programas que te recordaban cuándo tenías que ir al lavabo, o te decían qué música era la que oías en el supermercado, o modificaban tus fotos hasta que parecían cuadros de Van Gogh. La tercera razón, decisiva, es que empezaron a nacer programas que no eran para tu ordenador, sino que estaban pensados de manera específica para tu smartphone: herramientas ligeras que prácticamente podías llevar encima. Acababan por cubrir una serie de necesidades o deseos que iban contigo por ahí y que no podían esperar a que volvieras a casa, delante de tu ordenador. O por las que tampoco valía la pena encender el ordenador: estaban allí, cogías el móvil, hacías clic en un icono, y listos. Como veis, el nombre *App* era perfecto. Es casi onomatopéyico, del tipo *bomba*, o *tictac*.

Desde que los programas se hicieron Apps empezamos a querer-

los, a utilizarlos, a confiar en ellos, y a jugar con ellos. Se han convertido, por así decirlo, en animales domésticos: antes eran orcos. El asunto tuvo una consecuencia de la que sin lugar a dudas hay que dejar constancia: con las Apps hemos abierto una cantidad inmensa de puertecitas al ultramundo. Lo que en otra época solo sabía hacer en la práctica la Web (permitirnos entrar en el ultramundo), ahora lo hacen también millones de Apps que no necesariamente tienen que ver con la Web. A menudo careen de una dirección web, no son accesibles en la Web. Son, por así decirlo, locales cerrados, donde entramos y salimos para llevarnos algo que necesitamos. Pero son locales cerrados situados en el ultramundo y el vertiginoso número de Apps que circulan por el planeta nos dice, pues, algo muy simple: el tráfico con el ultramundo, de entrada y salida, se ha hecho inmenso y rapidísimo, tan inmenso y tan rápido que a menudo conservar una línea de demarcación verdadera entre el mundo y ultramundo se ha convertido en algo imposible, y casi siempre inútil.

Nos encontramos en un nudo importante: cuando uno ya no es capaz de distinguir esa línea, entonces es que está en el Game.

- Nace Airbnb, una start-up que resulta del todo coherente con la ya antigua decisión de saltarse todas las mediaciones posibles y tener un contacto directo con la realidad. ¿Tienes una casa en la que no vives durante una temporada? Bien, ponla en el ultramundo y alquílala. Empezó a hacerlo bastante gente, y la cosa se hizo mucho más sencilla cuando tres jovencitos americanos encontraron el modo de crear un sitio web hecho a propósito para poner en contacto a los que buscaban casa con los que la tenían.

Para la crónica, el nombre nace de esta ingeniosa circunstancia:

los tres jovencitos, al encontrarse en San Francisco con una casa decente pero con poco dinero en el bolsillo, cogieron tres colchones hinchables (*air bed*), los colocaron en la sala de estar y los alquilaron. Airbedandbreakfast, le llamaron a la cosa.

Como nombre era un pelín largo. Ahora es Airbnb.

- El 4 de noviembre Barack Obama gana las presidenciales americanas. Será el primer presidente afroamericano en la historia de Estados Unidos. Si aparece en este acarreo nuestro de datos, de todos modos, es por otro motivo: fue el primero en utilizar el mundo digital para ganar. No se limitó a considerarlo como uno de los muchos medios de comunicación posibles: como se ha puesto de manifiesto, lo eligió como «el sistema nervioso» de su campaña.



El corazón de todo aquello era su sitio web: se llamaba *mybo* [sic] y en poco tiempo construyó algo que no era un partido, no era una campaña, no era una organización: era una enorme comunidad de personas que compartían un sueño, el de Obama como presidente, y ahora disponían de unas herramientas muy sencillas para encontrarse, reconocerse, intercambiarse información y echar una mano. En el sitio, para entendernos, había veinte mil grupos: elegías el que te gustaba (había de bailarines de tango, de madres solteras, etcétera) y entrabas en una pequeña comunidad de gente como tú. Si te apetecía echar una mano, el sitio te proporcionaba los contactos de electores que vivían en tu zona y que estaban indecisos: podías llamarlos por teléfono o ir a verlos, lo que prefirieras. También había una parte del sitio dedicada a la recaudación de fondos: no se trataba de que te pidieran dinero, era mucho más divertido: en la práctica, te convertías en alguien que recaudaba dinero para la campaña de Obama, te marcabas un objetivo, pongamos que diez mil dólares, y luego empezabas a dar la vara a amigos y conocidos. Un simpático termómetro te indicaba en qué punto de tu misión te encontrabas. Ya lo he dicho, eran años en los que si no hacías cosas que se parecieran a un videojuego, no ganabas [todavía lo son].

Quienes inspiraron e hicieron realidad todo esto fueron muchas personas, pero ahora es instructivo recordar a un personaje en particular, al que era el cerebro de toda la operación: tenía veinticuatro años, se llamaba Chris Hughes y era uno de los cuatro fundadores de Facebook, el intelectual del grupo: no le gustaba Silicon Valley, prefería la Costa Este, se había licenciado en Historia de la Literatura Francesa [!] y dejó Facebook para ir a trabajar con Obama. También vale la pena recordar que la sala de máquinas de *mybo*, digamos la

parte muscular de esa empresa, era jefe de una compañía, la Blue State Digital, que tampoco venía de Silicon Valley, y que tenía su sede en Washington D. C. y en Boston: el asunto tiene su significado porque nos ayuda a entender cómo en Silicon Valley la política no le interesaba a nadie lo más mínimo: hacía falta gente que iba a la oficina a pocas manzanas de donde se ejercía el poder para hacer creíble la hipótesis de aplicar lo digital a algo tan obsoleto como la vida política.

## 2009

- Nace, casi por casualidad, WhatsApp. En su origen la idea consistía en hacer una App que te permitiera añadir a tu nombre, cuando aparecía en las agendas de otros, una pequeña frase, del tipo «Hoy mejor me olvidáis», o «Me parece que voy a ir a la piscina». Una cosa divertida. Pero lo que ocurrió fue que al ponerlo en marcha los dos inventores se encontraron con que tenían un sistema de mensajería muy simple y eficaz. Se llamaban Jan Koum y Brian Acton. El primero había nacido en Kiev y había emigrado a Silicon Valley a los dieciséis años, pobre de solemnidad. Algo que debemos anotar no es tanto su parábola típicamente americana (ahora es multimillonario, obviamente) como el hecho de que tanto él como Brian Acton eran empleados de Yahoo, y que la idea de hacer WhatsApp se le ocurrió a Jan el día en que se compró un iPhone, viéndose luego en la Apple Store y descubriendo la existencia del mercado de Apps: quiero decir, eran inventores de segunda generación, como lo serán casi todos los inventores de esos años. Gente que trabajaba dentro de un sistema y que desarrollaba las potencialidades del mismo, no gente que inven-

taba sistemas, para entendernos. Era el Game el que comenzaba a tener hijos y a multiplicarse por sí mismo.

WhatsApp fue vendido a Facebook en 2014 por 19.000 millones de dólares.

Actualmente mil millones de habitantes del planeta Tierra lo utilizan con regularidad.

Por decisión de sus fundadores, en la aplicación no aparece y nunca aparecerá publicidad alguna.

Desde 2016 la App es completamente gratuita.

Entonces, ¿de qué puñetas viven?

Si queréis una respuesta fácil y reconfortante, aquí la tenéis: venden vuestros datos.

Aunque en realidad el asunto aún está pendiente de demostrar, es contrario a los principios de los dos fundadores y se excluye de los Términos de Servicio que aceptáis cuando descargáis la App. Puede existir un margen de duda sobre el uso de las fotografías, pero vuestros mensajes escritos WhatsApp no los lee y no los comercializa.

Pues entonces, ¿cómo demonios pagan los servidores con los que hacen funcionar todo eso?, os diréis.

Por lo que yo he alcanzado a comprender, la respuesta más razonable es esta: si eres capaz de llegar diariamente a mil millones de personas que confían en ti, siempre encontrarás a alguien que te preste dinero y, tarde o temprano, un sistema para poder devolverlo.

- Nace Uber, para regocijo de los taxistas de todo el mundo. Nace poco después de Airbnb y en el mismo lugar (San Francisco): evidentemente flotaba en el aire, por aquella zona, esa idea de que si tenías algo que no usabas, bueno, podías dárselo a otro ganando algo de

dinero. ¿Que tienes un coche y un par de horas libres? Pues ponte a hacer de taxista, sin serlo, y expulsando por completo a los taxistas. Ensanchad un poco el concepto y os encontraréis ante la *sharing economy*, una de las líneas de tendencia de los años del Game. Nace del instinto de saltarse las mediaciones, pero añade un matiz importante: una idea de la propiedad compartida que empieza alquilando el cuarto de sobra y termina en el *cohousing*, en el *carsharing*, o en el *crowdfunding*. A los padres rebeldes y hippies de la insurrección digital sin duda les habría gustado este asunto. Por regla general, les gusta menos a las castas que controlan determinados consumos colectivos: si la gente se organiza y comparte las cosas que posee sin recurrir a expertos, mediadores, sacerdotes y poseedores de licencias, obviamente alguien acabará perdiendo bastantes cosas. En este sentido la reyerta legal (y a menudo física) entre Uber y los taxistas resume bien un choque que podemos reconocer en esos años un poquito por todas partes. No se trata de posicionarse aquí de una u otra parte: sin embargo, es útil entender que nada de todo esto habría pasado sin el nacimiento de plataformas digitales estudiadas precisamente para favorecer y regular el intercambio directo de bienes entre personas normalísimas. Es decir, para desencadenar la trifulca.

Ah, una cosa más. Los dos tipos que inventaron Uber ya eran riquísimos en el momento de ponerlo en marcha: ambos habían ganado dinero vendiendo empresas digitales de cierto éxito: una era un singular motor de búsqueda (StumbleUpon); la otra, una plataforma del archivos compartidos (Web Swoosh). Quiero decir: ya estaban en la segunda vuelta del tiiovivo. De donde se empieza a adivinar que, desde la creación visionaria de algunos outsiders, la insurrección digi-



tal se estaba convirtiendo en la neurosis de una determinada élite restringida, recién nacida.

- El 4 de octubre se funda en Italia el MoVimento 5 Stelle. Es la primera vez que la insurrección digital genera directamente una formación política, cuyo propósito es asaltar el palacio del poder. Como hemos visto varias veces, no es un gesto que resulte propio de su naturaleza: la técnica de invasión de la insurrección digital preveía arrinconar alegremente las grandes instituciones del siglo xx (política, escuela, iglesia, etcétera) e ir excavando pasos subterráneos alrededor, construyendo una herramienta tras otra. Incluso en la experiencia de Obama, el mundo digital se había limitado a ofrecer instrumentos, dejando que el sistema de valores y de principios del aspirante a presidente permaneciera tranquilamente en la sólida tradición del siglo xx del Partido Demócrata. Pero el M5S es otra cosa. Lo que allí ocurre es que, frente a una clase política cada vez más cansada, corrupta y grotesca, una parte de los habitantes del Game pierde la paciencia y sale en tromba diciendo una cosa muy simple: dejad que lo hagamos nosotros.

El ADN digital es desde el primer momento muy marcado. El M5S lo fundan dos personas. Una es Beppe Grillo, un actor cómico muy popular que hacía cuatro años que tenía un blog de gran éxito (autorizadas clasificaciones en esos años lo sitúan entre los diez sitios más influyentes del mundo). El otro fundador es Gianroberto Casaleggio, un programador de Olivetti que más tarde se convertiría en un consultor muy valorado por compañías que buscaban un posicionamiento en el mundo de la Web casi sin saber de qué estaban hablando (las compañías, no él, que lo sabía a la perfección). A Grillo se le daba muy

bien despertar la energía latente que anidaba entre los pliegues de un país desilusionado, mortificado por la ignorancia de los políticos y receloso respecto a las grandes potencias económicas. Casaleggio sabía crear las herramientas para organizar esa energía y darle una forma política. Ya en 2007 se habían presentado a las elecciones regionales algunas candidaturas ciudadanas generadas por la comunidad que se congregaba alrededor del blog de Grillo. En ese mismo año, una manifestación bajo el sofisticado nombre de *Atomarporculo-Day* había llenado muchas plazas de Italia, y a partir de ese día esa comunidad se volvió tan visible que se hizo merecedora de un nombre: los *grillini*. Dos años más tarde nace propiamente el Movimiento. Las 5 Estrellas no son una referencia a un gran hotel, sino que señalan cinco prioridades: agua, medio ambiente, conectividad, desarrollo, transportes. Eran más o menos los caballos de batalla de Grillo: si los desarrolláis os encontraréis con cosas como la renta de ciudadanía, el decrecimiento feliz, Internet como Derecho Fundamental, la tutela absoluta del medio ambiente, la opción de un estilo de vida con impacto cero. De su cosecha, Casaleggio aportó la idea de una democracia digital, una especie de democracia directa que, coherente con determinados axiomas de la insurrección digital, se saltara todas las mediaciones posibles y llevara a la gente a intervenir de manera directa en la acción política gracias al uso de dispositivos digitales. Parece una visión utópica, pero si lo pensáis era un progreso bastante lógico, y solo ambicioso, de lo que estaba pasando en los hechos: en un mundo donde existen Uber y Airbnb, donde la Enciclopedia más difundida está escrita por todos, donde puedes responder a un tuit del papa y donde las news te llegan a través de Facebook, ¿por qué la gente no iba a poder votar con un clic y, eventualmente, meterse en

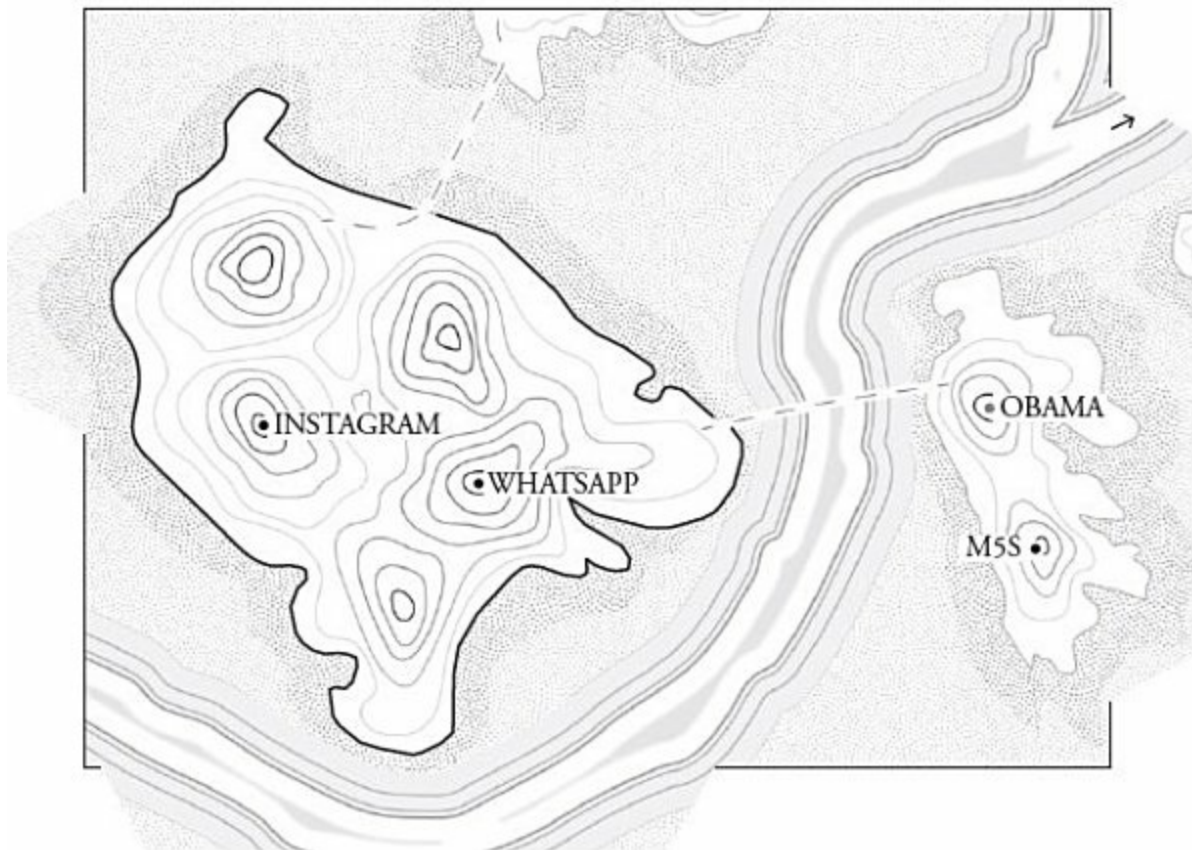
política sin pertenecer a ninguna élite particular? Dicho esto, el Game no se hace con ideas, sino con herramientas, y por tanto imaginar una democracia digital no significa nada si luego no creas una plataforma que la haga posible. Casaleggio la creó. Se llama *Rousseau*. A decir verdad, no goza de gran reputación. Ha sido juzgada por las Agencias de protección de datos «completamente carente de los requisitos de seguridad informática que debería caracterizar un auténtico sistema de voto electrónico». A muchos no les parece apropiado el hecho de que sea propiedad de quien la creó (tras la desaparición de Gianroberto Casaleggio en 2017, la plataforma es ahora propiedad de su hijo): de hecho, en un mundo en el que la Web fue regalada a todo el mundo, resulta curioso que alguien mantenga bajo su control la herramienta con la que hacer funcionar una democracia directa. Sea como sea, *Rousseau* existe, hace su trabajo y, de hecho, regula la democracia directa de los 5 Stelle: que yo sepa, no existe nada semejante en ningún lugar del mundo.

Para la crónica, el <sup>M5S</sup> se presentó por primera vez a las elecciones en 2010: eran elecciones regionales, y el resultado osciló entre 1 y el 7 %. Ocho años más tarde, en las elecciones políticas de 2018, se convirtió en el primer partido italiano, a pesar de no ser un partido, recibiendo el 32 % de los votos. Mientras estoy escribiendo estas líneas, intenta encontrar un modo de gobernar Italia. Está obligado a encontrar aliados, porque el 32 % de los votos no basta para gobernar. Lo que ocurre es que si tu idea es la de darle la vuelta al sistema y entregarle a todos los italianos la contraseña del poder, lo cierto es que no vas a encontrarte a todos los demás partidos muriéndose de ganas de echarle una mano. Así están trasteando, con gran esfuerzo: en cierto sentido están intentando conectar una tableta con un tractor,

e intentan hacerlo con una llave USB. Como comprenderéis, se requiere paciencia. Resulta difícil decir cómo acabará la cosa. Pero si antes del final del libro pasa algo, os prometo que os lo haré saber: a lo mejor le habéis tomado gusto al asunto y queréis saber cómo diablos hemos salido del trance.

## 2010

- Nace Instagram, una red social mucho más guay que Facebook: al cabo de dos años, Facebook la comprará. El inventor, Kevin Systrom, se licenció en Stanford, había trabajado para Google y había pasado por el trance de haber inventado una App para el iPhone que resultó bastante desastrosa (Burbn): ¡un perfecto retrato robot del innovador de segunda generación! Naturalmente era varón, blanco, americano e ingeniero.

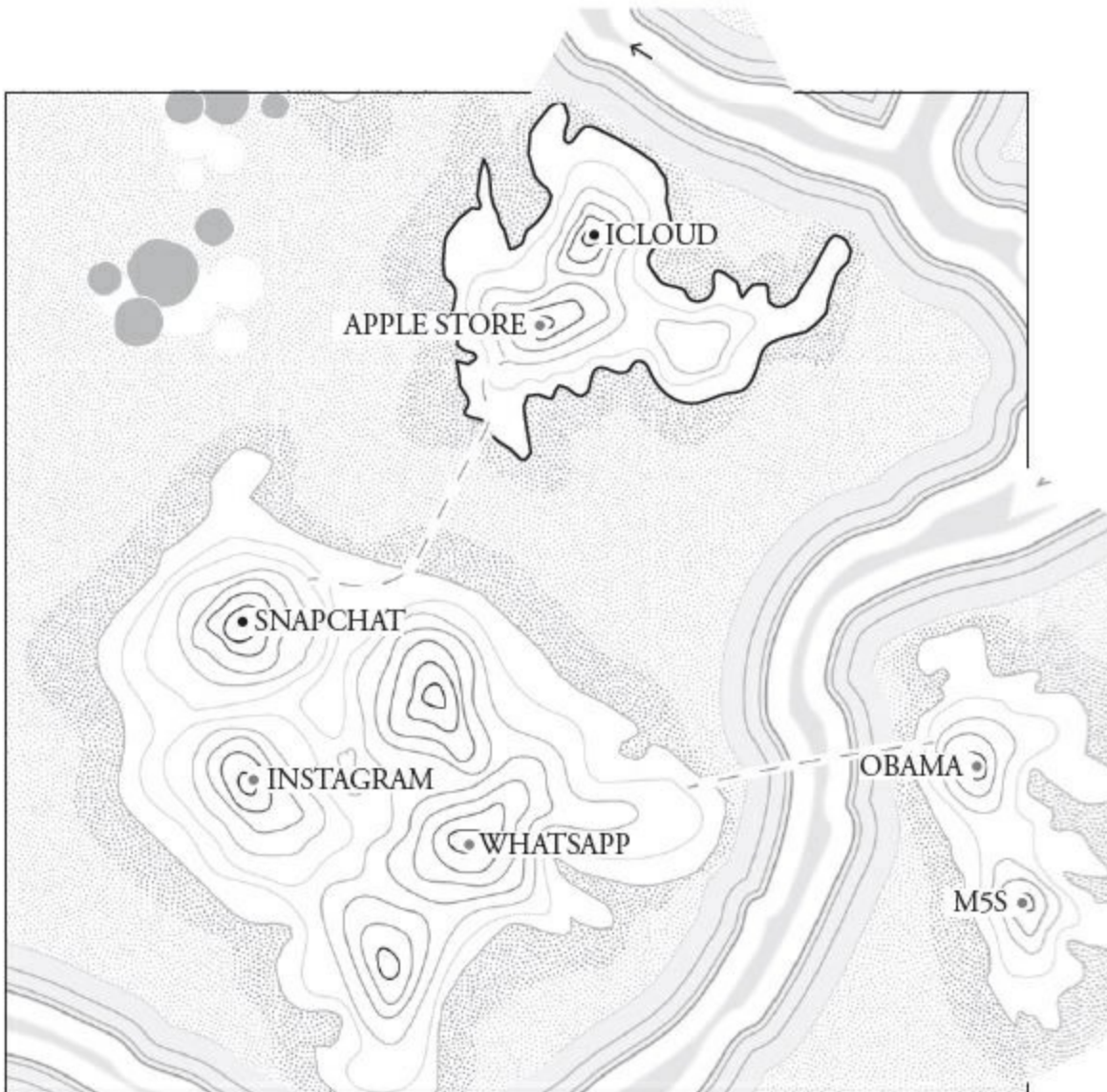


## 2011

- Apple lanza iCloud: es un sistema por el que puedes almacenar los contenidos de tu ordenador en un lugar que no es tu ordenador (lo mismo para tu iPhone). Los subes a una nube, por así decirlo: cuando los necesitas vas a buscarlos y cuando has acabado los colocas allí de nuevo. Al margen del funcionamiento técnico del asunto (aunque quede mal decirlo, vuestros archivos, vuestras direcciones, vuestros mensajes de amor y vuestras fotos en ropa interior no están en una nube, sino en otros ordenadores, almacenados por millones en lugares absurdos), el valor simbólico es notable: éramos gente que quería desmaterializar la realidad, y en ese momento ya podíamos decir que habíamos sido capaces de hacerlo. Una buena parte de nuestra vida se había puesto a no pesar nada, a estar en ninguna parte, y a seguirnos sin ocupar ni espacio ni tiempo. Notable. En términos prácticos, la ventaja del asunto consiste en que si el móvil acaba en la taza del váter puedes tirar tranquilamente de la cadena, porque tu agenda está en lugar seguro. La desventaja es esa sinistra sensación de dejar como rehén todo lo que tienes a alguien que no sabes muy bien quién es. Pensad en cuando estáis en la playa y queréis daros un baño, pero os molesta un poco dejar la mochila con todo dentro, y entonces el que está bajo la sombrilla de al lado os dice: «Vaya usted tranquilo, ya se la vigilo yo.» Eso es, así es la cosa.

- Tres estudiantes de Stanford inventan Snapchat. En sí misma, se trata de una App de mensajería normal, muy básica, fácil y directa, una cosa aparentemente de críos. Pero muy pronto incorpora una variante estrepitosa: los textos, las fotos y los vídeos que envías con

Snapchat al cabo de veinticuatro horas desaparecen en la nada. ¡Irresistible! Dado que una de las cosas más difíciles en el Game, a estas alturas, es esconderse, desaparecer, cambiar de idea, arrepentirse, borrar, etcétera, Snapchat obtiene de inmediato un cierto éxito. Actualmente se está acercando a los doscientos millones de usuarios diarios.



- 2011 también es el año en el que se verifica un curioso y, a su manera, crucial adelantamiento. No tengo la menor idea de cómo po-

demos saberlo pero es el año en que el uso de las Apps supera al de la Web. Seré más exacto: desde ese año, cuando tenemos un smartphone en la mano, hacemos clic más a menudo en el icono de una App que en el del navegador que nos hace entrar en la Web. Al profesor Berners-Lee, seguro que el asunto no le habrá gustado. No tanto por el adelantamiento en sí como por el hecho de que él que soñaba el ultramundo como un espacio abierto, que no era propiedad de nadie, en el que la gente intercambiaba todo lo que poseían. Las Apps no son exactamente esto: son propiedad de alguien, y no son un espacio abierto, sino hangares, a lo mejor inmensos, pero cerrados, en los que uno entra para obtener determinado servicio y luego se vuelve a su madriguera. Entendéis la diferencia. Tal vez se trata de un síntoma, entre otros, de una especie de alegre degeneración del Game: una lenta decantación que lo aleja de sus utópicos impulsos originales. Pero es una observación sobre la que pongo en guardia al lector: la posibilidad de que este sea un análisis moralizante, consolatorio y del siglo xx es bastante alta.

## **2012**

- Después de música, fotos y vídeos, también la televisión se convierte, oficialmente, en digital. Fin del sistema analógico. En Italia se desmantela en el 2012. Actualmente el único país en el mundo al que no llega la señal digital es Corea del Norte.

- Nace Tinder, y logra abrir las puertas para siempre a un penoso deseo que tenía casi todo el mundo: al regresar a casa completamente hasta las pelotas, poder elegir en un catálogo a una pareja nunca vista antes con quien salir a cenar [o, si se terciara, irse a la cama]. No

era la primera vez, obviamente, que alguien intentaba poner en marcha un sitio de citas, pero la genialidad de Tinder fue la de darse cuenta de que, para la gran mayoría de la gente, poder estar eligiendo en el catálogo, con las posaderas en el sofá y la tele encendida, representaba algo más divertido que salir a cenar [bastante caro y, por otro lado, primero tenías que darte una ducha y vestirte] o que aparearse de verdad [no me detengo a subrayar las innumerables molestias]. Así, se puso un gran esmero en hacer que ese catálogo se convirtiera en una especie de videojuego elemental, sutilmente erótico, y al que resultaba facilísimo jugar. En la práctica, como un solitario con los naipes. El hecho de que no quedara excluido verse después, dos horas más tarde, para enrollarse con la dama de picas contribuyó al éxito.

## **2016**

- Del 9 al 15 de marzo, un software desarrollado por Google (ellos otra vez...) se enfrenta en una competición de Go al número 1 de la clasificación mundial, Lee Sedol (un surcoreano de treinta y dos años). En juego, un millón de dólares. El torneo se transmitió en directo por YouTube. Era al mejor de cinco partidas. AlphaGo ganó por 4 a 1.

Era una máquina. Ganó contra el mejor de los hombres.

Sé que todos tenéis en mente Deep Blue y su victoria al ajedrez con Kasparov (era en 1996, y el software lo había desarrollado IBM). Pero os invito a que veáis la diferencia: aquí estamos hablando de Go, un juego enormemente más complicado que el ajedrez. Para entendernos: cuando hacéis el primer movimiento de una partida de ajedrez podéis elegir entre veinte soluciones diferentes; si jugáis a Go,

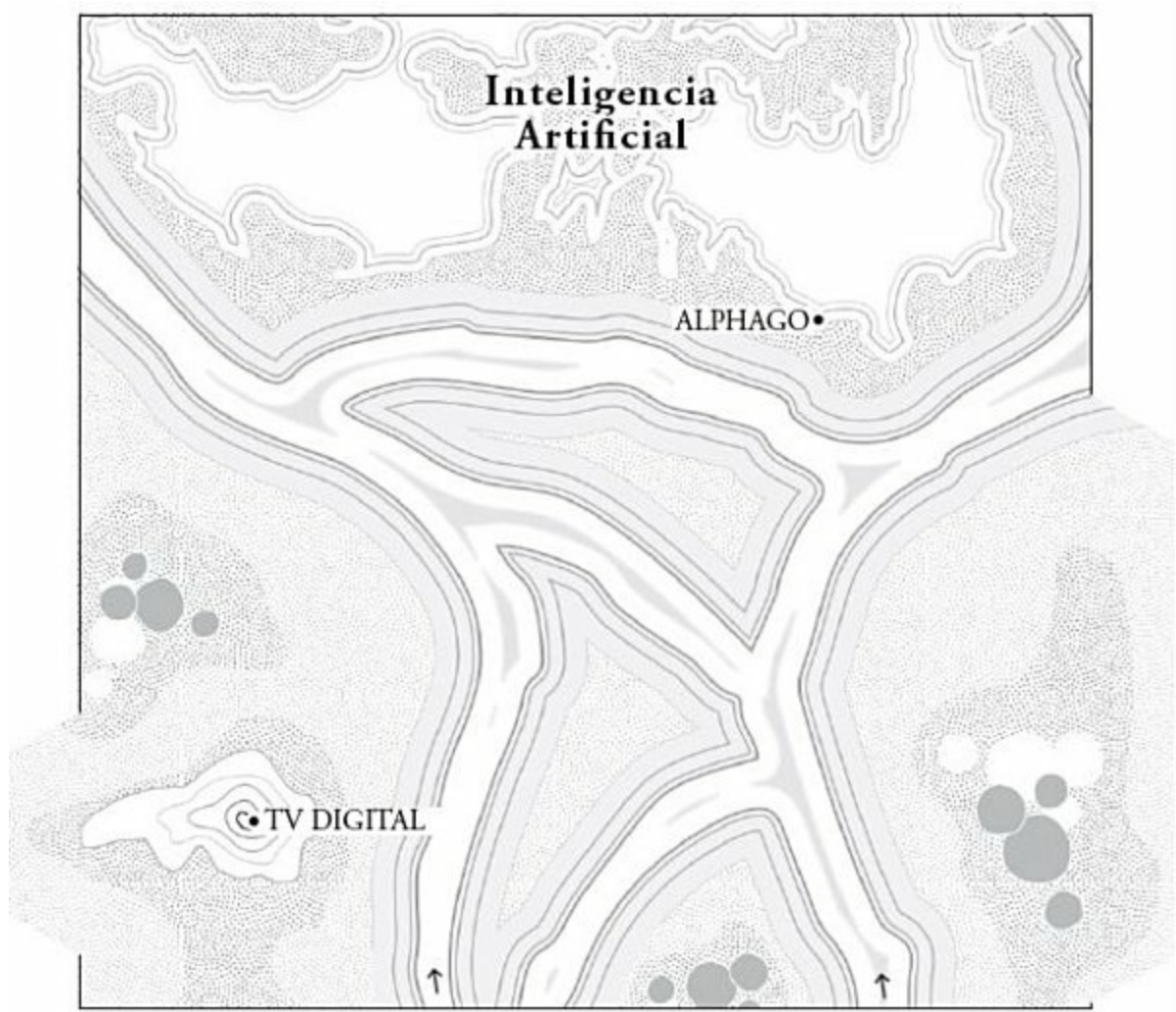


los movimientos posibles son 361. Suponiendo que lleguéis vivos al segundo movimiento, si jugáis al ajedrez tenéis que elegir entre cuatrocientas soluciones posibles. En Go, el número de los movimientos entre los que debéis elegir el vuestro es un poquito más alto: ¡130.000! Suerte.

Con esto pretendo decir que crear una máquina capaz de gestionar algo tan complicado implica un cierto trabajo. AlphaGo fue entrenada haciendo que memorizara treinta millones de partidas jugadas previamente por personas (de las buenas). Y hasta allí, creedme, en el fondo se trataba tan solo de algo muscular, de capacidad de cálculo: nada particularmente fascinante. Lo bueno empezó cuando los planificadores empezaron a trabajar con redes neuronales profundas (no intentéis entender de qué se trata), obteniendo un resultado que tiene, este sí, algo fabuloso: AlphaGo aprende de los seres humanos, pero luego juega a su aire, inventa movimientos que los humanos nunca han hecho, aplica estrategias que ningún humano había pensado: es por eso por lo que gana.

Existe un nombre para lo que AlphaGo encarnaba, desarrollaba y situaba ante la atención de la gente: INTELIGENCIA ARTIFICIAL. No voy a intentar siquiera explicaros lo que significa exactamente, ya pensaré en ello dentro de diez años, cuando escriba el tercer capítulo de la saga de los Bárbaros. Pero aquí sentía la necesidad de señalar ese nombre porque es sin duda alguna el nombre de un paso adelante, de un nuevo avance tecnológico, quizá incluso de un nuevo horizonte mental. Con él se cierra un capítulo del Game (el que hemos estudiado en este libro) y se abre otro sobre el que resulta francamente difícil hacer pronósticos. Si pensáis en robots que se meen sobre nuestras cabezas, vais desencaminados (ese tipo de inteligencia artificial toda-

vía está en el punto de salida). Pero el resto es un horizonte abierto, completamente por descubrir. Ya veremos.



Por ahora, llevémonos para casa la deliciosa satisfacción de haber dibujado una parábola que empieza con un juego de marcianitos y termina en un juego de surcoreanos. Entre un juego y otro, veo al fin el elegante despliegue de una cadena montañosa donde está escrita la civilización en la que vivo. ¿Puedo razonablemente tener la esperanza de que la veáis vosotros también?

*Screenshot final*

Último tramo de la columna vertebral. Domina la vaga impresión de una civilización que a estas alturas ya tiene asentados sus pilares fundamentales y se permite ahora atornillar bien los remaches. Había un trabajo que terminar y lo han terminado.

Probablemente será recordado como el período de las Apps. De hecho, la transformación de orcos misteriosos, pesados y muy caros (los viejos software) en ligeros animalitos prácticamente gratuitos (las Apps) lleva a cabo un montón de movimientos iniciados años antes:

- diluye el tráfico entre mundo y ultramundo, disolviendo la frontera psicológica que aún en la época precedente separaba esas dos regiones de la experiencia;
- pone en marcha ese sistema de realidad con dos fuerzas motrices que la Web, antes, había empezado a imaginar;
- permite prescindir de un montón de mediaciones y, por tanto, de mediadores;
- acostumbra a resolver problemas solo y siempre de modo divertido, diluyendo las molestias diarias en un mar de pequeños videojuegos;
- generaliza la impresión de haber sido admitidos por una humanidad aumentada;
- facilita el acceso a la posexperiencia;
- inclina a la movilidad absoluta, favoreciendo el smartphone y aligerando al máximo la postura hombre-teclado-pantalla;
- reduce, para concluir, la distancia entre el hombre y la máquina hasta hacer que percibamos los dispositivos como productos orgánicos, casi «bio», prolongaciones «naturales» del cuerpo y de la mente.

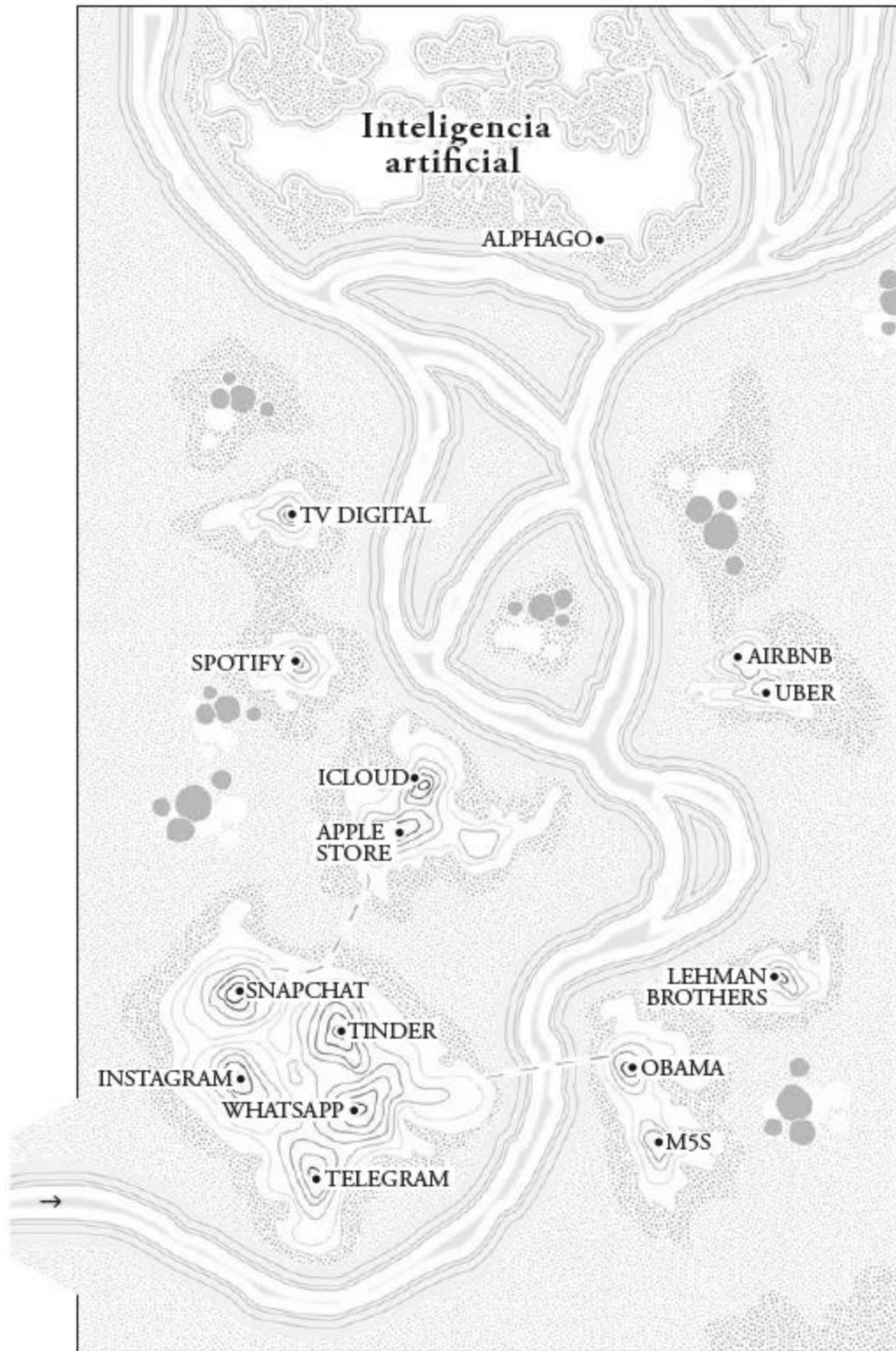
No es poca cosa, como podéis ver. Son muchos impulsos que conforman un único modo de estar en el mundo. Muchas intuiciones que se incrustan en un único dibujo. Una insurrección que se convierte en civilización. Unos cuarenta años de rebelión que confluyen en una única gran Tierra Prometida: el Game.

Perfectamente realizada, esa patria deseada con tanta fuerza deja tras de sí la pesadilla del siglo xx para siempre y se prepara, reconvirviendo fuerzas, para la que será una próxima y electrizante colonización: los sorprendentes progresos de la inteligencia artificial indican claramente la dirección.

En resumen, una época triunfal, se diría.

De todos modos, si nos ponemos a excavar, a entrar en las ruinas, y a sacar el polvo de los restos arqueológicos, las cosas nos cuentan otra historia, un poco más complicada. Una época que parecía echar las cuentas alegremente de todo trabajo realizado hasta entonces, en realidad resulta que se ve atravesada por movimientos geológicos subterráneos, contradictorios y, según y cómo, ruinosos. Huellas de destrucción, de luchas y de terremotos surgen aquí y allá. El cuadro se hace más difícil de leer. Se agrieta la certeza de que el Game sea un sistema acabado. Surgen preguntas extrañas. No todas tienen respuesta.

Como se verá en los *Comentarios* que siguen.



### *Individualismo de masas*

Hace muchas páginas tuvimos ocasión de hablar, por primera vez, de *humanidad aumentada*. Estudiábamos los primeros años de la insurrección digital y utilizamos esa expresión para dejar constancia de la embriaguez que la Web, al nacer, había provocado en todos los usuarios: en su forma de moverse lateralmente, de viajar por todas partes, de acceder a los cajones ajenos; la nueva frontera del ultramundo que se abría, accesible a todo el mundo; la velocidad, la libertad.

Eran los primeros años noventa. Ahora, si pensamos en ello, nos provoca una sonrisa. Ahora que sabemos lo que pasó en los veinticinco años que siguieron, parece casi increíble que usáramos la expresión *humanidad aumentada* por tan poca cosa. Ni siquiera podíamos enviar un mail con el teléfono y lo llamábamos *humanidad aumentada*: ¡y ya estábamos discutiendo sobre si la cosa esa no sería dañina para la salud mental, la sociedad, el mundo!

Qué tipos más entrañables.

Pero ahora que estamos en el Game, podemos entender algo mucho más exacto. Mejor dicho, hemos de hacerlo.

Lo que sabemos con certeza es que esa genérica inclinación a desarrollar las posibilidades de cada individuo en particular se ha solidificado en la época del Game en una enorme red de herramientas que han aumentado de hecho, en todas las direcciones, las posibili-

dades de la gente. No me parece que valga la pena discutirlo, pero si de verdad queréis hacerlo, pensad en cuatro gestos al azar, yo qué sé, viajar, jugar, informarse, amar, y comparad las herramientas que hoy nos ayudan a realizarlos con las que teníamos hace veinte años. Pues bien, la diferencia es abismal, no hay discusión. Humanidad *realmente* aumentada.

Otra cosa que sabemos con certeza es que esta especie de mejora espectacular no concierne a una limitada élite de afortunados, sino que ha implicado prácticamente a todo el mundo. Vale, vale, no os gusta la expresión *todo el mundo*, de acuerdo. Pero si los usuarios de WhatsApp son mil millones, si la gente que tiene un perfil en Facebook es más de dos mil millones, y si las casas en alquiler en Airbnb son cinco millones, olvidaos de hablar de élites, de cosas de ricos, de juegucitos para pijeras occidentales: aquí estamos hablando de algo que concierne a un número impresionante de personas. A estas alturas ya nos hemos acostumbrado, pero debéis aceptar que abrir el acceso a todas esas posibilidades a una base social tan amplia es una empresa colosal. En tanto que redistribución *de las posibilidades* es también una redistribución *del poder*. Hace treinta años, algo semejante podían imaginarlo únicamente algunos hackers un tanto excéntricos que se reproducían en el caldo de cultivo de la contracultura californiana. Ahora sabemos que no hablaban en vano. Increíblemente, su idea de utilizar los ordenadores para romper viejos privilegios de siglos y redistribuir el poder entre toda la gente tenía algo de sensato. Os juro que yo no habría apostado ni un dólar al respecto. Y ya veis.

Lo tercero que sabemos con certeza es que este tipo de redistribución del poder se ha entrecruzado coherentemente con otra inercia

que puede rastrearse ya en los albores de la insurrección digital: el instinto de saltarse las mediaciones, de tener un contacto directo con la realidad, de desactivar las élites. Son dos fuerzas que han trabajado una dentro de la otra, durante años: a medida que cada individuo en particular recibía cuotas de poder, de privilegios, de posibilidades, de libertades, los utilizaba para deshacerse de la incómoda presencia de inútiles mediadores. Multiplicad esta dinámica por miles de millones de individuos y empezad a entender de qué estamos hablando. Una especie de espectacular agitación geológica. Un terremoto.

Naturalmente, el mundo ha salido muy diferente de ello. Y nosotros, ahora, podemos entender en efecto de qué forma ha cambiado. Pero es muy importante no detenerse en los detalles, o dejarse distraer por cualquier singularidad curiosa, como por ejemplo el hecho de que alguien pueda organizarse un viaje sin la agencia de viajes o que los foros de los lectores cuenten más que la opinión de los críticos. Pero a quién le importa eso. Ese no es el quid. Es necesario alejarse un poco, mirar como desde arriba, y entonces es posible ver el auténtico corazón del asunto, el punto exacto en el que ese terremoto ha redibujado la imagen del mundo. Es un punto que conocemos a la perfección.

Es donde se forma la conciencia de sí mismo.

Lo que ha sucedido en el Game es que el ego de miles de millones de seres humanos ha sido alimentado cotidianamente con supervitaminas, en parte generadas por las herramientas que multiplicaban sus habilidades, en parte desarrollado por los repetidos parricidios cometidos al liberarse de las élites. Una nueva conciencia de sí mismo ha subido a la superficie en la conciencia de millones de individuos que no estaban acostumbrados a imaginarse de ese modo. Ni



siquiera estaban *destinados* a imaginarse de ese modo, si entendéis lo que quiero decir. En cierto sentido, se redescubrían contemplando la realidad desde asientos en primera fila a los que nunca habían tenido la lucidez de aspirar, o en palcos que desde siempre habían pensado que estaban reservados a otros por edictos sobrenaturales. Antes, si gritaban, se les oía solo en el hueco de las escaleras: ahora un susurro suyo podía acabar en Australia. Muchos incluso se percataron, de repente, de poder PENSAR DIRECTAMENTE: tener opiniones sin deber esperar, para tenerlas, a que alguna élite las pronunciara, las liberara y luego las pusiera a disposición, concediéndote la posibilidad de compartirlas. Podías producirlas tú mismo, darles una forma, pronunciarlas y luego incrustarlas en el sistema sanguíneo del mundo, donde potencialmente llegarían a millones de personas. Hace solo cien años una cosa semejante podían permitírsela, quieras que no, unos miles de personas en toda Europa.

Así, pues, una hipertrofia del ego. O mejor dicho: una reconstrucción del ego, porque en definitiva lo que la insurrección digital ha logrado restituir a la gente es la robustez del ego que antes estaba reservada a las élites, y que las élites nunca consideraron una hipertrofia, sino la equilibrada articulación de sus propias capacidades. Por tanto: una restitución del ego, llamémoslo así. Hecha con una tremenda habilidad, debéis admitir. Una característica ingeniosa de las herramientas digitales es que, aparte de alimentar nuestro ego, también le han proporcionado a ese ego una especie de hábitat protegido, un territorio cómodo donde ser capaz de crecer sin arriesgar demasiado. Todas las redes sociales, pero también los meros sistemas de mensajería o los grandes contenedores del tipo YouTube, están estudiados para dejarnos salir a terreno abierto, pero *no tan abierto*:

te permiten expresarte a ti mismo, con cierta ambición o incluso cierta agresividad, pero sin salirte de cierta *zona de confort*. Como situación es ideal: hay quien lo aprovecha para tratar de furcia a una ministra y quien cuelga sus tres primeras canciones y luego se hace famoso; pero se trata, en cualquier caso, de una posibilidad de la que muchos individuos se han aprovechado y ahora lo que debemos entender es que, precisamente, SE TRATA DE INDIVIDUOS, de muchas personas singulares, y esto, creedme, no tiene casi precedentes. Quiero decir que si en el siglo xx, por ejemplo, podía ocurrir que un individuo se sintiera «humanidad aumentada» era casi siempre en el contexto de un rito colectivo, de una pertenencia a una determinada comunidad: podía experimentar momentos de altísima intensidad, de expresión de sí mismo, incluso de grandeza, pero por regla general se trataba de momentos que vivía en cuanto miembro de una comunidad, como su Nación, o una Iglesia, o incluso solo un partido, o en última instancia su pequeña comunidad familiar. La humanidad aumentada, en aquellos momentos, era un perfeccionamiento colectivo, no individual. Él, individualmente, el individuo singular, luego no iba mucho más allá.

Pero en los últimos treinta años algo ha cambiado, algo inmenso de verdad. El Game admite casi en exclusiva a jugadores singulares, está pensado para jugadores singulares, desarrolla las capacidades del jugador singular, da puntos a jugadores singulares. Incluso Trump y el Papa envían tuits, intuyendo que los habitantes del Game ya están acostumbrados a perfilarse individualmente, a jugar el uno contra uno. Así, el Game se ha convertido en la grandiosa incubadora de un individualismo de masas que nunca habíamos conocido, que no sabemos cómo tratar y que nos pilla esencialmente sin preparación. Resulta dudoso que haya sucedido alguna vez algo semejante sobre

el planeta Tierra. El único caso precedente que se me viene a la cabeza es, quizá, la democracia ateniense del siglo v a. C.: que era efectivamente una especie de régimen de individualismo de masas, pero donde por masas se entendía el 15 % de los habitantes de Atenas. De todos modos fue suficiente para producir líos inmensos (y maravillas conmovedoras), pero, al fin y al cabo se trataba del 15 % de los atenienses. En Italia, para quedarnos en mi pequeño patio, un humano de cada dos tiene un perfil de Facebook.

Nos encontramos así viviendo en un escenario inédito, donde nunca nadie, antes de nosotros, ha jugado ningún partido de verdad hasta el final. Repetidas veces nos encontramos ante absurdas situaciones del juego que nos cuesta un gran esfuerzo el mero hecho de enmarcarlas. Me explico: cuando el individualismo se hace de masas, lo primero que entra en crisis es el propio concepto de masas. Ya no existen, quiero decir, placas sociales que se mueven en cuanto placas, como grandes supraindividualidades que se mantienen unidas por una cierta pertenencia: yo qué sé, los católicos, los ingleses, los amantes de la música pop, los comunistas. Eran, en el pasado, grandes animales que se movían con un movimiento casi impersonal, generado por la dócil pertenencia de muchas personas a una comunidad, y controlado por una élite capaz de mano de hierro y guía firme. En el Game este tipo del movimiento es un hecho raro porque el individualismo de masas genera millones de micromovimientos y desmantela la labor de los guías. Coherentemente con el viejo precepto del movimiento en primer lugar, también las grandes coagulaciones de consenso se forman y se deshacen con rapidez, porque no son formaciones geológicas sedimentadas a lo largo del tiempo, sino rápidos reagrupamientos de individuos destinados luego a recomponerse

de otra forma con el próximo movimiento. Resultado: en el Game, a consecuencia del advenimiento del individualismo de masas, la masa ya no existe, en todo caso se forma, episódicamente, en determinados lances de juego.

Otra paradoja que me fascina es esta: se produce a menudo el triste fenómeno del individualismo sin identidad. Es decir, personas que, por ejemplo, pueden manejar brillantemente sus propias opiniones sin tenerlas, emitir juicios autorizados sin contar con la suficiente competencia, o tomar decisiones cruciales para su vida sin tener un conocimiento pasable de su propia vida. Es como si la capacidad técnica hubiera sobrepasado abundantemente a la sustancia de las cosas. Es como si las herramientas digitales hubieran acabado poniendo motores potentísimos dentro de carrocerías no lo bastante sólidas como para tolerarlos, probarlos, utilizarlos de verdad. No es un escenario completamente inédito, porque a menudo ha ocurrido que hemos generado sistemas mentales sin tener la capacidad inmediata de sostenerlos: la Ilustración, pongamos por caso, generó una reivindicación de libertad que en ese momento no era plenamente capaz de gestionar, y el Romanticismo puso al alcance de la mano a un módico precio una sensibilidad que gran parte de los seres humanos no podían soportar *físicamente*. Por tanto se trata de algo que conocemos: pero esto no resuelve el problema de vivir en un Game en el que la mitad de los jugadores se exhibe sobre el escenario cuando debería estar en silencio en la platea, mirando. Entre bambalinas, el alboroto es bastante notable.

No quisiera extenderme demasiado, de manera que anoto una última paradoja y lo hago en tres líneas. Es que me parece importante. El individualismo es siempre, por definición, una posición *en contra*:

es sedimento de una rebelión, tiene la pretensión de crear una anomalía, rechaza caminar con el rebaño y camina en soledad en dirección contraria. Pero cuando millones de personas se ponen a caminar en dirección contraria, ¿cuál es la dirección correcta del camino?

¿Se imaginaban los padres de la insurrección digital paradojas de este tipo? No lo creo. ¿Eran imaginables? Quizá sí, con un poquito de lucidez habrían podido preverse. ¿Es posible convivir con paradojas semejantes? Hay que admitir que sí, dado que actualmente convivimos con ellas. Pero, por supuesto, representan grietas, como estratos que se han separado de una forma imprevista del cuerpo del Game, arrebatándole fuerza, coherencia, incluso belleza. Generan desorientación y desconcierto. Desaconsejaría, de todos modos, olvidar que proceden de un movimiento de liberación, de arrebató, de esperanza. Lo mínimo que podía pasar, al redistribuir el poder, era que el paisaje general perdiera en nitidez, en armonía y tal vez incluso en sustancia. Así, si me comporto de nuevo como un arqueólogo y vuelvo a estudiar las ruinas de aquella civilización, en la época del aparente triunfo del Game, lo que me parece reconocer son las huellas de una temporada imperfecta en la que, después haber restituido la dignidad a mucha gente y conciencia a la mayoría, esos hombres pasaron los primeros años del Game obligados a echar cuentas con situaciones paradójicas, a la espera de recomponer equilibrios, alcanzar la madurez y generar una cierta elegancia nueva. Aún les faltaba, se diría, la capacidad de ser ellos mismos. Ninguna herramienta, de hecho, podía dársela.

## *Nuevas élites*

A propósito de paradojas y de fenómenos curiosos. Estudiando los hallazgos arqueológicos, otro acontecimiento se nos hace evidente: después de años desactivando las élites y fundando un sistema capaz de sostenerse sobre el individualismo de masas, lo que ha sucedido, obviamente, es que el Game ha acabado produciendo su propia élite, nueva, diferente por completo, pero sin embargo élite al fin y al cabo. Hay un fósil, recientemente descubierto, que nos explica de un modo maravilloso el fenómeno. La comparecencia ante el Senado de Estados Unidos de Mark Zuckerberg celebrada en abril de 2018.

Como se recordará, hacía poco tiempo que se había descubierto que una compañía inglesa, Cambridge Analytica, se había llevado millones de datos personales de usuarios de Facebook, utilizándolos luego para influir en las elecciones americanas del 2016. Al darles donde más les dolía, los viejos políticos de Washington, que hasta entonces habían dejado a Zuckerberg corretear a sus anchas, se despertaron de la somnolencia de sobremesa y convocaron al chiquillo al despacho del director. El marco escénico, si vais a comprobarlo en el vídeo, es sublime: los poderosos sentados un poco en alto, casi en semicírculo, solemnemente hundidos en sus butacas de piel, respaldados por un par de no sé qué, quizá lacayos. Se asoman un poco hacia abajo, donde, en el centro del cuadrilátero, está el chiquillo, un poco rígido, muy solo, relegado a una especie de banquillo de los acusados, con el alivio de un vaso de agua de reo. Lleva chaqueta y corbata, y esto tiene su importancia: no ha venido con su indumentaria habitual, sino con la de los batracios de ahí arriba: ha aceptado jugar con sus reglas. En cada una de sus palabras se reverbera el

esfuerzo de traducir para esos niños viejísimos algo cuyos orígenes, mecanismos y, en el fondo, significados, ignoran. A veces le hacen preguntas surrealistas y él se esfuerza visiblemente para permanecer serio. Si invirtiéramos los papeles es como si él le hubiera preguntado a un senador cosas del tipo: ¿es usted senador para ganar dinero o para ayudar a Estados Unidos? O bien: ¿sus electores, desde que le eligieron, viven mejor? Preguntas de esta clase. Todo es absurdo. Pero consigue no reírse, al contrario, parece bastante tenso en ese extraño papel del estudiante enviado al despacho del director. Está en la absurda situación de verse en la esquina de un cuadrilátero que nunca le ha importado lo más mínimo; está perdiendo en un juego al que nunca ha jugado, está con las manos en alto bajo los tiros de una docena de rifles a los cuales, años atrás, él y los que son como él les han sacado los cartuchos. Es una fantástica situación narrativa: en comparación, Shakespeare era un diletante.

La vieja élite y la nueva, la una frente a la otra.

Bonachona, un tanto rellena, *âgée*, irremediablemente pagada de sí misma y todavía poderosa, la primera. Vagamente artificial, fría, casi impersonal, segura de sí misma, pero pillada de improviso, la segunda.

Ni siquiera se puede decir quién ha ganado: es como preguntarse si es más fuerte el águila o el guepardo [es una pregunta que a veces hacen los niños, de pequeños; también preguntan si es más fuerte Spiderman o Jesús]. Son exactamente dos mundos que no tienen nada que ver. Pero no tienen nada que ver a niveles estratosféricos. Fijaos en una cosa, solo una, pero central: el uso que hacen, o no hacen, de la ideología. Los senadores se presentan con cierto bagaje ideológico, Zuckerberg no. Los senadores tienen el problema de

hacer funcionar la realidad a la luz de algunos principios ideales, Zuckerberg tiene el problema de hacer funcionar la realidad, y punto. Los senadores se embrollan en el típico dilema americano: cómo poner reglas sin mermar el tótem ideológico del libre comercio más desenfrenado; Zuckerberg quiere unir a la gente, y punto. Cuando le preguntan, horrorizados, si a fin de cuentas no podría ser útil introducir límites como han hecho los cagones esos de los europeos, él dice que probablemente sí, sería útil: el liberalismo americano no le importa un pimiento. Quiere conectar a la gente, y de hecho lamenta que el asunto comporte problemas más tarde. Ya se encargarán sus técnicos. No espera que los Gobiernos puedan hacer algo, pero si, por casualidad, tienen alguna sugerencia útil, por qué no. Fin. Es el laicismo –total, irremediable, a veces terrible de los padres del Game.

La comparecencia de Zuckerberg ante el Senado de Estados Unidos resume bastante bien la situación: hace física la distancia abismal entre los dos tipos de poder que en este momento se encuentran el uno delante del otro: el del siglo xx y el del Game. Nos ayuda a enmarcar el cambio del paradigma, y la irrupción de una nueva élite. Pero sería reductivo creer que por «élite del Game» debamos entender solo a gente como Zuckerberg, es decir, ese puñado de multimillonarios que ha inventado las herramientas de éxito con que le hemos dado la vuelta al mundo. En última instancia, ellos son, por el contrario, irrelevantes: la fuerza de los sistemas nunca está en las oligarquías del vértice, está en la capacidad de engendrar una amplia élite que teje cotidianamente, en todas las latitudes, el dictado de cierta forma de estar en el mundo. En este sentido, si queréis entender de verdad quiénes son las nuevas élites, mirad un poco más



abajo y allí los encontraréis. Son gente a la que no es difícil reconocer: SON LOS CAPACES DE POSEXPERIENCIA.

¿Os acordáis de la posexperiencia? La versión inteligente de la multitasking. Ese modo de utilizar la superficialidad como terreno del sentido. Esa técnica de bailar sobre las puntas de los icebergs. ¿Estamos?

Bien. A las nuevas élites se las reconoce fácilmente por esto: son las capaces de la posexperiencia. Se mueven bien en el Game, usan la superficialidad como fuerza propulsora, encuentran fuerza en las estructuras no permanentes generadas por su movimiento. Es gente capaz de hacer reaccionar químicamente materiales que están dispersos en el Game por todas partes: de ahí derivan materiales desconocidos con los que construyen las nuevas residencias del sentido. Utilizan los dispositivos de manera orgánica, digamos que biológica: a estas alturas, son casi una prótesis. En ellos cualquier línea de demarcación entre mundo y ultramundo se ha disuelto, y su andadura es la de un animal anfibio perfectamente adaptado a un sistema de realidad con doble fuerza motriz. Son rapidísimos en el movimiento intelectual y raras veces son capaces de comprender cosas que están quietas: no las ven. No sufren los rasgos desestabilizadores de la posexperiencia porque a menudo no han conocido nunca la estabilidad, y reconocen en el Game un hábitat que transforma en técnica de conocimiento su andar desorientados. Encarnan una forma de inteligencia que en el siglo xx habría resultado vanguardista y que ahora está destinada a convertirse en la inteligencia de masas: la más extendida, incluso banal. Como todas las élites, pueden ser sublimes o grotescos: a menudo son las dos cosas de forma simultánea. Pero me gustaría ser claro: son ellos los que acabarán decidiendo

do las leyes del Game, las invisibles, por tanto las decisivas: qué es lo bello, qué es lo justo, qué está vivo, qué está muerto. Si alguien tenía la esperanza de que la insurrección digital restituiría un mundo de iguales, en el que todos y cada uno llegarían a ser directamente creadores de su propio sistema de valores, que se haga a la idea: todas las revoluciones dan a luz sus élites y de ellas esperan saber qué demonios han montado.

A día de hoy, los de la posexperiencia se han salido del grupo y están allí delante, bien visibles a una luz completamente especial. Desde hace poco tiempo, pero en un camino sin retorno, se han convertido en modelos, puntos hacia los que tender, de algún modo, héroes ya. No han llegado a serlo para unos pocos ensayistas particularmente agudos: han llegado a serlo para el gran pueblo del Game. Mientras estoy escribiendo estas líneas, en Roma, en la estación de Termini, por donde pasa de todo, desde los habitantes más brillantes del Game hasta los que se aferran al mismo con uñas y dientes, o incluso los que nunca se han subido de verdad; pues bien, allí, en la estación de Termini, una totémica secuencia de enormes fotos publicitarias –todas ellas retratos de jóvenes modelos– corona actualmente el acceso a los andenes, con una solemnidad que me ha recordado la procesión de metopas en el friso del Partenón. Esta secuencia de retratos –técnicamente impecables, diligentemente hermosos– es uno de los mejores ensayos sobre la posexperiencia que he leído en mi vida. De hecho, es la publicidad de un famoso estilista, y lo que vende es la ropa que llevan puesta los modelos. Pero casi no logro ver la ropa, porque lo que veo y lo que, en el fondo, me están vendiendo genialmente, es la definición precisa de cierto modo de estar

en el mundo, el de la élite del Game. Para cada fotografía, para cada personaje, hay un breve pie de foto. Tomo nota de todos ellos.

- ✓ Tiene el pasaporte de dos países diferentes. No vive en ninguno de los dos.
- ✓ Ha actuado en su primer cortometraje, pero no se jacta de ello.
- ✓ Le gusta hacer yoga al amanecer, prefiere dormir hasta tarde.
- ✓ Sabe mucho sobre títulos y acciones, le gustaría entender más de arte.
- ✓ Vegetariana convencida, casi siempre.
- ✓ Le gusta Nueva York. Siente nostalgia por su casa.
- ✓ Ha fundado una agencia publicitaria de éxito, siempre tiene tiempo para un amigo.
- ✓ No le gusta que la definan como influencer. Le gusta influir en la gente.
- ✓ Pinta desnudos que parecen paisajes, no tiene smartphone.
- ✓ Diseñador de interiores en San Paolo, escala montañas al norte de Río.
- ✓ Tiene coche y cepillos eléctricos, lava los platos a mano.
- ✓ Da indicaciones incorrectas a los turistas. Luego lo siente.
- ✓ Salía todos los fines de semana, ahora los pasa en su casa de campo.
- ✓ Se propone acostarse pronto. A partir del año próximo.
- ✓ Ha heredado los negocios de su padre. No el armario ropero.
- ✓ Dejó su trabajo en el banco para hacer de panadero. Nunca se ha arrepentido.
- ✓ No cree en los horóscopos, es el típico Sagitario.

- ✓ Experto en derecho mercantil de día, bailarín de tango de noche.
- ✓ A veces lo confunden con un actor, prefiere estar entre bambalinas.
- ✓ Trabaja en edición digital. Todavía lee libros.

Es inútil decir que todos son jóvenes y guapísimos. Es inútil decir que son de todas las etnias. Es inútil decir que se visten divinamente. Es inútil decir que son la encarnación del individualismo. Es inútil decir que no parecen tener jefes. Es inútil decir que uno los enviaría a todos a la mierda, y que el hecho de que estén allí, expuestos de esa manera en una estación en la que los usuarios habituales del tren de alta velocidad y los abonados a los trenes de cercanías intentan de una manera u otra juntar las piezas de una existencia a duras penas decente, clama venganza y empuja a preguntarse dónde demonios se ha metido la vergèenza. Pero también –os ruego que lo entendáis– es inútil señalar cómo toda esa galería de retratos da en la diana, y con una precisión que solo quien se dedica a la moda puede tener: descifra y atrapa lo que todos sentimos surgir como una élite: los que han aprendido del hábitat digital una serie de movimientos y capacidades que luego han sido capaces de verter sobre sus conductas que tienen poco que ver con el mundo digital: en su vida analógica. Son caricaturas, porque se trata de publicidad, pero caricaturas de las personas justas: gente inexpugnable que va disparada por el Game, reinventa figuras coherentes que hasta ayer eran oxímoros, se ha construido su propia constelación de sentido juntando piezas y mundos distanciadísimos, utiliza las tecnologías sin ser esclavo de las mismas, pasa por el mundo pacífica y ligera, y lo hace todo llevando el pasado tras de sí [¡las panaderías!], domando el presente

[¡todos tienen un trabajo, coño!] e inaugurando el futuro [¿el coche? Eléctrico]. No son nerds, fijaos bien, no son ingenieros, no son programadores, no son multimillonarios de la Web: son una élite intelectual de nueva especie, vagamente humanista, donde la disciplina del estudio ha sido sustituida por la capacidad de unir puntos, el privilegio del saber se ha disuelto en el de hacer y el esfuerzo de pensar en profundidad se ha invertido en el placer de pensar rápido.

Tomad esta especie de catálogo de héroes, quitadle el aspecto comercial, quitad el polvo del glamur inútil, añadid una parte de respeto hacia los seres vivos, aplicad este tipo de síntesis a la gente que se ocupa del sentido verdadero de las cosas y no de los cárdigan, y os encontraréis la nueva élite que controla la posexperiencia: los que han liquidado el siglo xx después de haber, no obstante, desvalijado sus almacenes, los mejores nativos del Game, los que están traduciendo todo nuestro saber en un saber diferente, basado en la superficie, en la individualidad de masas, en el movimiento y en la ligereza. Okey, no se trata ahora de mostrar demasiado entusiasmo: lo sé, mucho de ellos claramente dan vueltas en vano. Surcan a velocidades admirables la superficie del Game sin lograr arañar lo más mínimo la superficie. En su andar tristemente narcisista, la posexperiencia se convierte en una buena tapadera para gente incapaz de producir ideas o inadecuada para llevar el peso de la honestidad intelectual. A mí me recuerdan a ciertos eruditos que tuvieron mucha fortuna en los tiempos de la élite del siglo xx: allí era el saber el que sustituía a las ideas, y el que encubría la penuria de pensamiento; aquí es más bien la velocidad, una cierta brillantez aparente, una forma hermosa de intensidad. Y sin embargo me queda la convicción de que, igual que las élites del siglo xx produjeron inteligencias extraordinarias, espectacu-

lares y redentoras, así también la élite del Game se está formando alrededor de casos particulares, cada vez más frecuentes, de inteligencia profética, sólida y utilísima. Gente que no ha diseñado el Game, pero que en compensación sabe jugar, y que por tanto le da un sentido. Son para la insurrección digital lo que Federer es para el tenis. No solo mantienen la pelota en el campo, sino que dan golpes que no existen: esos golpes son escritura, en el sentido más elevado del término. Son las pinturas rúnicas en las que dentro de diez mil años reconocerán nuestra civilización.

### *Episódicas incursiones políticas*

#### La interesante anomalía de los 5 Stelle

Luego encontramos este fósil especial, inesperado: huellas de un asalto de los insurrectos al palacio del poder político. Pequeñas huellas, todo hay que decirlo: por ahora podemos constatar un único caso limitado, en Italia, y por tanto en el fondo en un país pequeño y bastante periférico. Si se prefiere, también un país no muy apropiado para un experimento semejante: como mucho eran cosas que cabía esperar de los pueblos del norte de Europa, donde una cierta tradición de democracia directa y de vocación para los negocios relacionados con la innovación digital habrían hecho que la cosa fuera más natural. Y, en cambio, no es así. Los 5 Stelle nacen y ganan en Italia, país no muy digital, con una idea del poder más bien barroca, y una vocación mucho más humanística que científico-técnica. A ver quién lo entiende.

Pero, en cualquier caso, ha pasado, y ahora hay algo que podemos

aprender en el éxito de 5 Stelle desde ya mismo: el partido del siglo xx, sólido, perfilado, cerrado, estable, paquidérmico, permanente, no es adecuado para las reglas del Game. Es *obviamente* un residuo de una civilización distinta. Puede seguir teniendo su sentido mientras la política siga siendo una de esas fortalezas en las que el Game no mete la nariz: pero basta con que la política se convierta en un juego abierto también a otros jugadores (no necesariamente a los nativos digitales, también pueden ser los populismos xenófobos, o los movimientos que suman ciudadanos a causas singulares) para que el partido del siglo xx aparezca como una especie de línea Maginot destinada a la derrota. Si se quiere es algo que también nos enseñan fenómenos como Podemos o neopartidos a medida como el de Macron. El carácter visionario de los 5 Stelle fue el de entender esta inercia, creer en ella y cabalgarla con indudable obstinación y eficaz audacia. Con toda sinceridad, no me veo capaz de dar una opinión útil sobre la democracia digital y las votaciones a base de clic, ni siquiera es un tema que me apasione demasiado: pero allí detrás, en cualquier caso, crepita la intuición de que si hoy no tienes una alternativa al partido del siglo xx, si no tienes la capacidad de maniobrar con masas móviles, cambiantes, nunca quietas, o de catalizar corrientes fluidas que no puedes ni en sueños detener en un reparto de carnets –si no sabes hacer todo esto–, nunca más vas a poder ganar.

En cierto sentido, este precepto debería ensancharse también hacia las otras instituciones que la insurrección digital ha dejado tranquilas hasta ahora y que permanecen por tanto apacibles en su letargo: la primera de todas, la escuela. Podemos pensar que también allí el problema es la inmovilidad, las estructuras permanen-

tes, la escansión de los tiempos, de los espacios y de las personas propia del siglo xx. A lo mejor seguirá así durante décadas todavía: pero, por supuesto, el día en el que a alguien se le ocurra renovar un poco los locales, lo primero que irá, directamente, a la basura serán la clase, la asignatura, el profesor de la asignatura, el curso escolar, el examen. Estructuras monolíticas que van en contra de todas las inclinaciones del Game. Confiad en mí: todo irá a la basura.

Otra cosa que podemos entender gracias a la experiencia italiana y del fenómeno de los 5 Stelle no resulta particularmente agradable y viene del tipo de programa que el Movimiento ha propuesto a los electores. Contra cada previsión lógica, es un programa del siglo xx en muchos puntos, donde resulta difícil reconocer los caballos de batalla de la insurrección digital. Por ejemplo, son antieuropeístas, y no descartan una salida del euro. Han simpatizado con el Brexit y están a favor del trabajo fijo. ¿Qué tiene esto que ver con la idea de un campo de juego abierto, con el culto al movimiento, con la idea vagamente hippie de un mundo compartido? Quién sabe. Como tampoco tiene mucho que ver su postura ante el problema de la inmigración: es gente que presta atención a mantener cerrada la verja del jardín y, cuando se requiere, con mucha dureza. También cierta llamada rápida al decrecimiento feliz suena vagamente desentonada, procediendo de gente que debería tener en su ADN la feroz ambición de los pioneros de lo digital. Es todo muy raro. Es como si fueran digitales sin serlo. Si os parece, el síntoma más evidente de esta anomalía lo ofrece lo que está pasando en estos días, mientras escribo estas líneas: increíblemente, los 5 Stelle se han aliado con la Liga, un partido po-



pulista, xenófobo, que antaño se habría llamado de derechas, unido a la pequeña clase empresarial del norte, gente que trabaja con firmeza, a la que no le gusta la poesía, es bastante pragmática y elemental en sus argumentos, cree en la tradición, tiene confianza en el pasado, no se deja encandilar por el futuro: una solidez de tipo antiguo, se me ocurriría decir. ¿Qué comparte una fuerza que nace de la insurrección digital con una Italia como esa? Sobre el papel, un carajo. Deberían ser irreconciliables ya a nivel antropológico, cultural, mucho antes de serlo a nivel político. Y, en cambio, ahí los tenemos, juntos en el Gobierno. Se entienden, comparten objetivos. Increíble. ¿Qué es lo que yo no entiendo ahí?

Bueno, obviamente se trata de política, por tanto las razones deben de ser muchas, y a menudo incluso a nivel ínfimo. De acuerdo. Pero la anomalía sigue estando ahí, y en un libro como este algo debe enseñarnos, descontada la tara de las peleas de patio, de las lógicas de la pequeña política y de las batallas de poder. Por tanto, intento ver el asunto desde mucho más arriba, olvidándome incluso de que se trata de mi país, y al final consigo ver alguna cosa.

Veo al menos dos puntos en los que realmente la insurrección digital y el populismo de derechas pueden encontrarse, reconocerse, convivir. Uno es el odio visceral hacia las élites. Otro es la instintiva inclinación hacia un egoísmo de masas.

No quiero ocuparme aquí de los movimientos populistas. Sigamos concentrados en el Game y en lo que un fenómeno como los 5 Stelle puede enseñarnos. Lo que enseña es que el Game despliega con cierta solidez arquitecturas sociales, mentales, técnicas que de una manera u otra despiertan pulsiones bastante básicas y nocivas. Por ejemplo, existía esa idea de difuminar el papel de las élites, de libe-

rarse del poder injustificado de quien tenía el privilegio del saber, y de restituir a todo el mundo el derecho a tener un contacto directo con la realidad y el deber de elegir y de tomar decisiones. Se venía de los desastres que las élites habían creado en el siglo xx. Como idea no estaba nada mal, me gustaría decir. Pero, como es natural, también puede pasar esto: que en una sucesiva simplificación todo se reduzca a un rencoroso ajuste de cuentas, a una especie de cacería de individuos, no particularmente violenta, pero fastidiosamente ciega, cuyo único objetivo en apariencia es castigar a las élites que han fracasado y que todavía ocupan de forma injusta puestos de responsabilidad. Por regla general, los habitantes del Game no parecen fanáticamente atraídos por una simplificación de ese calibre: los mismos 5 Stelle, pongamos, tienen entre sus filas a muchos ciudadanos para los cuales intentar ponerse en el juego del Gobierno del país es una atracción mucho mayor que la de patearle el culo a los políticos y a todos los que mandan. Y, de todas formas, la misma experiencia de los 5 Stelle nos recuerda que existen situaciones en las que brota esa simplificación, irresistible, y con fuerza, y la política es una de ellas: donde reina la emotividad, ciertas arquitecturas mentales son barridas por la corriente pura de una pulsión colectiva. Así, puede pasar que un enfoque digital del mundo se vaya descarnando, en determinados aspectos, hasta quedar reducido a poco más que un instinto, un gesto de intolerancia, un «a tomar por culo». Es en ese instante donde se encuentra al lado del populismo de derechas, y surge el abrazo. En sí mismo no significa nada, ni siquiera es tan importante: pero a nosotros, que estudiamos el Game, nos dice algo: dice que el Game también tiene un estómago, y de vez en cuando es el que manda, y en ese momento cualquier bandazo es posible, incluido el

que te lleva a retroceder muchos años, o hacia una zona de iras obsoletas. O a bailar con los populismos de derechas.

De manera análoga, si durante años cultivas el individualismo de masas, durante años estás a un paso de generar un efecto no deseado: el egoísmo de masas. Esto es, la incapacidad, repetida por millones de individuos, de prever los próximos veinte movimientos del juego, en vez de dedicarte a ciegas solo al próximo: que siempre es el que te defiende a ti, precisamente a ti, solo a ti. No creo que hubiera ni sombra de este egoísmo en los padres de la insurrección digital: había mucho individualismo, quizá demasiado, pero egoísmo, eso no, no podría decirse. Había una visión amplia, una mirada que oteaba a lo lejos; había una forma de pensar, en cualquier caso, en términos de comunidad; existía el instinto de no dejar abandonado a nadie en el camino. Y, de todos modos, si desarrollas humanidad aumentada, fertilizas el ego de los individuos y llegas a generar una especie de individualismo de masas, corres el riesgo de deslizarte hacia una forma de egoísmo de masas, a cada instante: basta una situación de dificultad, basta una ráfaga de miedo, basta una ráfaga de emotividad, bastan masas de emigrantes que llaman a la puerta, y ya estás jodido. Es en ese instante cuando te encuentras al lado del populismo de derechas y lo abrazas. En sí mismo no significa nada, ni siquiera es tan importante: pero a nosotros, que estudiamos el Game, nos dice algo: dice que el Game también tiene un estómago, y de vez en cuando es el que manda, y en ese momento cualquier bandazo es posible, incluido el que te lleva a retroceder muchos años, o hacia una zona de iras obsoletas. O a bailar con los populismos de derechas. [Sí, lo sé, ya lo he escrito, era para subrayar la simetría...]

En resumen: el Game se ha asomado a la vida política, aunque

haya sido en un rinconcito ni siquiera muy importante. Pero lo ha hecho. Enseñándonos dos cosas. Que los partidos del siglo xx están destinados a ser derrotados por cualquier sujeto político más fluido. Que el Game también tiene un estómago, una sección gástrica, un charco irracional: no solo es técnica, racionalidad, eficacia.

Cojamos los dos fósiles [con cuidado, son valiosos], y pongámoslos aparte.

### *El redescubrimiento del todo*

Como ya se sabe, cuando Brin y Page fueron a ver a su profesor, en Stanford, para proponerle el proyecto de investigación que más tarde se convertiría en Google, la primera objeción que el amable académico les hizo fue: ya, muy bien, pero tendríais que descargaros todas las páginas de la Web. Le debía de parecer una objeción definitiva: entonces las páginas web eran aproximadamente dos millones y medio. Lo que pasa es que esos dos ni se inmutaron. ¿Dónde está el problema?, contestaron: y en ese momento inauguraron una forma de pensar que a partir de entonces será común a todos los organismos nacidos de la insurrección digital: considerar EL TODO una medida razonable, un campo de juego sensato, mejor dicho, el único campo de juego en el que valía la pena jugar. Amazon se propuso ya de entrada como la librería más grande del mundo porque era capaz, en efecto, de obtener *todos* los libros del mundo (o al menos, los de lengua inglesa: a los americanos les supone un gran esfuerzo recordar que no solo existen ellos). eBay potencialmente ponía en contacto a *todos* los seres humanos del mundo: lo mismo que, potencialmente,

hacían los mails. El aspecto que debió de parecer claro de manera inmediata es que tan pronto como los datos del mundo se diluyeron en un formato agilísimo e inmaterial, las fronteras extremas de cualquier territorio podían verse de nuevo a simple vista, y la idea de alcanzarlas había dejado de ser una visión épica de pioneros para convertirse en un gesto normal de paciencia y dedicación: si querías descargar todas las páginas de la Web alquilabas un garaje, lo llenabas de ordenadores y lo hacías. Fin de la cuestión. De forma análoga, si podías transferir la música a formato digital, logrando así escucharla en tu ordenador en pocos segundos, mientras permanecías echado en la cama, limitarse a hacerlo solo con música clásica, u occitana, o de los años sesenta, tenían todo el aspecto de ser un error: vamos a digitalizar *toda* la música del mundo y luego, cuando tenga ganas, elijo, venga. Así me gusta más.

Resumo: antaño EL TODO era el nombre que le dábamos a una grandeza hipotética; desde el principio de la insurrección digital no solo se ha convertido en el nombre de una cantidad mensurable y que puede poseerse, sino con el tiempo en el nombre de la única cantidad presente en el mercado: la única unidad de medida significativa. Si algo no mide UN TODO tiene proporciones tan mínimas que sustancialmente no existe. Ejemplo: Spotify, es decir, toda la música del mundo. Lo revelador, en esa vértebra, no es tanto que contenga de hecho (casi) toda la música del mundo: ES LA FORMA CON QUE SE PAGA. No se paga una pieza de música, se paga el acceso a toda la música del mundo. Allí, de la manera más clara, hay una única cosa que tiene un precio: EL TODO. El todo se convierte en una mercancía. La única. No quisiera que subestimaraís un paso semejante. Es revolución pura, con enormes consecuencias.

La primera es de carácter cultural, tal vez mental: si elevas EL TODO a unidad de medida, a épico objetivo de cualquier empresa y a mercancía perfecta, haces una víctima ilustre: EL INFINITO. Si puedes llegar al fondo del TODO, el infinito no existe. Ahora bien, debemos recordar que, no por casualidad, el infinito era uno de los pilares en los que se sustentaba la sensibilidad romántica, que es el humus cultural que dio vida al siglo xx: y volvemos así a la contienda donde todo empezó. De vez en cuando la insurrección digital hace gala de una puntería que fascina. Querían derribar ese pilar y lo hicieron. No era una idea errónea, porque precisamente en cierto culto poético al infinito el siglo xx había dejado madurar una forma de irracionalismo, por no decir de misticismo, que no iba a ser ajena más tarde a su locura. En cierto sentido, había que entrar en esos territorios, abonarlos y dedicarlos a cultivos menos peligrosos. Miles de Apps están haciendo justamente esto: aniquilar el infinito, reducir al mínimo los límites incontrolados del mundo. Es un minúsculo ejemplo, pero cuando tienes una App que te dice las letras de todas las canciones que existen, lo que deja de existir es la frontera entre las letras que sabes cantar y el infinito de las que no sabes: desaparece una indecisión, una latencia, un vacío, una sombra –la percepción de un infinito que no eres capaz de habitar–. Considerando que haciendo clic en el icono de al lado entras en una App que suspende las barreras lingüísticas traduciendo lo que quieres, de cualquier lengua, únicamente fotografiando el texto, la percepción física de un mundo cuyas fronteras más extremas puedo alcanzar de manera constante empieza a hacerse insistente. Si te gusta, solo tienes que seguir haciendo clic: de Google a Wikipedia, pasando por YouPorn, encontrarás solo mundos concluidos, en los que lo inmenso es la regla, y EL TODO es una medida razo-

nable a la que empiezas a acostumbrarte. Multiplicad esa sensación decenas de veces al día, durante días, durante años, y empezad a entender que en el Game el infinito es una especie de categoría en desuso: sobrevive como un artículo vagamente *kitsch*, que sirve como mucho para entretener a un público casi de saldo. En todas partes, por otro lado, domina una racionalidad técnica que tiene inmensas capacidades de cálculo y que por tanto se inclina a imaginar que no existen verdaderos límites inalcanzables del mundo. También aquí el modelo parece ser el del videojuego: pocos lo terminan, pero se sabe que en el fondo existen límites accesibles, y no un infinito incontrolable. De forma análoga, las series de televisión podrían parecer infinitas, pero no lo son, simplemente no tienen un final: si al principio los autores te dijeran sin ambages que ni tienen la más mínima idea de cómo van a cuadrar las cosas, no te lo tomarías nada bien. A lo mejor luego te cansas por el camino, pero cuando partes necesitas saber que hay una meta, que alguien la conoce. Se afirma así, poco a poco, de herramienta en herramienta, esta estrategia singular de carácter formal, que es quizá uno de los pilares fundamentales del Game, una de las fuerzas que lo mantiene unido: almacenar todo el mundo en locales inmensos que eliminan la incógnita del infinito; luego ir a vivir allí, protegidos por paredes que nunca se alcanzarán, pero que se sabe que son verdaderas.

Obviamente el asunto le quita un poco de fascinación a lo creado, y de hecho es probable que también nazca allí ese efecto de fijeza, de falta de resonancia, de ausencia de vibración que hemos constatado hace unas páginas en los productos de la cultura digital. Sin la reverberación de cierto infinito, cualquier realidad suena un tanto sorda. También en esas páginas, de todas formas, hemos constatado el

hecho de que gracias a la técnica de la posexperiencia el Game es capaz de introducir en el sistema la vibración deseada, una cierta dosis de misterio e incluso una significativa extensión de infinito. Lo que parece blindado en esos TODO autosuficientes se pone en movimiento si tú pones en comunicación esos diversos almacenes y los utilizas como trasbordos de un viaje que en ese momento puede ser infinito de verdad: la posexperiencia. En ese viaje, por tanto, algo pasa efectivamente: el mundo se vuelve a abrir, deja de estar cerrado.

Así, lo que tenemos delante de los ojos ahora es un modelo estratégico auténtico y articulado, y es importante que lo observemos con claridad porque, como ya he dicho, es uno de los pilares sobre los que se funda el Game. Es un modelo en cinco pasos:

1. Archivar todo el mundo en inmensos almacenes que eliminan la incógnita del infinito.
2. Irse a vivir allí, protegidos por paredes que nunca se alcanzarán, pero que se saben reales.
3. Recuperar el infinito uniendo todos esos almacenes.
4. Dar las llaves a todo el mundo.
5. Vivir en cualquier parte.

Ponga estos cinco movimientos en práctica: son la apertura clásica del juego.

Entender esta estrategia de juego ayuda a comprender la segunda consecuencia que el redescubrimiento del TODO ha grabado en nuestro modo de estar en el mundo: es importante porque concierne al



mundo de los negocios y, sobre todo, a una cierta idea de competencia y de pluralismo. Veamos.

Como puede documentarse ya mediante ese valiosísimo yacimiento arqueológico que es Google, cierto instinto a trabajar con el TODO como única cantidad verdadera inclina a los protagonistas de la insurrección digital hacia un instinto singular: el de SER, a SU VEZ, EL TODO. Lo que quiero decir es que Google no es un motor de búsqueda, es EL MOTOR de la búsqueda; no tiene competidores significativos (al menos en Occidente) y en el fondo nadie espera que vaya a tenerlo. En esta instintiva e inexorable ocupación del espacio –de *todo* el espacio– se vislumbra un modelo de negocio que resulta fácil reconocer en muchas de las vértebras de la insurrección digital: UN NEGOCIO BUENO ES UN NEGOCIO EN EL QUE HAY UN ÚNICO JUGADOR: TÚ. No creo que Henry Ford pensara en nada semejante alguna vez [y se trataba de un mitómano nada despreciable], pero tampoco la Disney [para seguir con los paranoicos del control del mercado]. En la época digital, en cambio, ese modelo parece bastante razonable, hasta el punto de que nadie se pregunta *de verdad* cómo es posible que Amazon o Facebook o Twitter no tengan un gran número de competidores directos mientras que, en cambio, Volkswagen y Nestlé sí los tienen. Algo ha cambiado, y si intento explicar qué es, debo recurrir a una metáfora, la de los naipes: en el pasado hacer negocios consistía en inventar juegos factibles con una determinada baraja de cartas preexistente: ganaba el que inventaba el mejor juego. Ahora hacer negocios coincide con inventar un mazo de naipes que antes no existía y con el que es posible jugar solo a una cosa: la que tú has inventado. Fin.

No siempre se logra, de lo contrario no tendríamos Apple y Samsung matándose para vendernos teléfonos móviles, ni Safari y Goo-

gle Chrome disputándose el dominio de la Web. Tabletas existen bastantes y el desafío entre Microsoft y Apple nunca se termina. Pero WhatsApp no tiene aspecto de ser una App que debe vérselas con muchas otras: a estas alturas ya es el nombre de un determinado gesto, y es posible decir lo mismo de Twitter, Google, Spotify, Facebook. Todo esto nos revela algo muy importante con respecto a la civilización que ha generado un mundo como este: no le gustaba el pluralismo en el sentido que tenía el término en el siglo xx (la convivencia de sujetos diferentes en el seno del mismo campo de juego); al contrario, lo encontraba un principio destinado a complicar las cosas inútilmente, a generar el caos y a desperdiciar energías. Más que desgastarse gestionando la coexistencia de muchos sujetos en un único campo de juego, prefería utilizar sus energías en multiplicar el número de campos de juego. Su idea de eficacia era un único jugador para cada juego y un número enorme de juegos. En este esquema encontraba su sistema de defensa ante los monopolios, las concentraciones de poder, el horror de un pensamiento único, cualquier forma de peligro orwelliano. Lo sé, impresiona decirlo ahora, pensando en gigantes como Google o Facebook, pero, al menos en sus albores, la insurrección digital creyó que para obtener un ciudadano libre de verdad tenían que dársele muchas mesas de juego, y no solo una mesa llena de jugadores. No era gente que fuera a perder el tiempo asegurándose de que en el telediario se escuchara la opinión de todos los partidos: acababan antes creando las condiciones con las que cada partido tuviera su telediario. La televisión digital, con sus innumerables canales, es, al menos sobre el papel, eso: y es necesario admitir que, al menos sobre el papel, funciona.

Si puedo remontarme a una experiencia personal, yo crecí en los años sesenta con un único telediario: lo escuchábamos durante la cena, no en silencio religioso, aunque de todas maneras con cierto respeto. No había otros canales. En casa solo entraba un periódico, siempre el mismo, propiedad del hombre más rico de mi ciudad (y de Italia, creo). Tenía yo esa edad en la que uno no cuenta con que los adultos puedan mentir, y en la mesa, entre una sopita de verduras y una chuleta, escuchaba a un locutor, que para mí podía ser Dios, mientras daba noticias de una guerra de la que no entendía un carajo y que quedaba lejísimos: se llamaba guerra de Vietnam. Veamos: ¿realmente tenía yo la más mínima posibilidad de saber la verdad, o incluso solo una semiverdad, acerca de esa guerra? Ninguna. Para mí los americanos eran buenos, altos y con los dientes sanos. Los vietcong eran malos, bajitos y con dientes podridos. Fin. ¿Había algo, en ese sistema de información en el que crecí, que pudiera liberarme de semejante ceguera medieval? Nada. Se pensó entonces en ofrecer una corrección al sistema: en mi país abrieron dos canales más que eran emanación de dos bloques políticos diferentes al que gobernaba. Así, los locutores se multiplicaron por tres –tres divinidades– y el mundo empezó a aparecer en tres formatos: la guerra en Vietnam prácticamente había acabado, pero en caso de que hubiera seguido, en el primero habrían ganado los americanos; en el segundo había un verdadero follón y en el tercero los vietcong habían ganado ya hacía años. Bastante grotesco, como podréis imaginaros. Solo había una solución a ese gran zafarrancho: crear un sistema en el que las noticias te llegaran de todos lados, mediante muchos mecanismos distintos, dentro de hábitats divergentes, sin sacralizar ninguna, cogiéndolas

todas con las pinzas, a ser posible producidas por autoridades diferentes por completo, no necesariamente por las élites encargadas de dar noticias y pagadas por los poderosos del planeta.

Bien. Es exactamente lo que hicimos.

Mi hijo tiene ahora los años que tenía yo cuando Ho Chi Minh zurraba de lo lindo a los americanos sin que yo pudiera enterarme: puedo darle vueltas y más vueltas de todos los modos posibles, pero no encuentro ninguna razón en el mundo para pensar que devolver a ese chico a un sistema con tres telediarios y un periódico (del hombre más rico de la ciudad) podría ser más educativo para él que lo que le espera cada día en el Game. Entiendo los riesgos, comparto las dudas, respeto todas las vigilancias críticas, pero me quedo con la idea de que a él el sistema le concede muchas más posibilidades de llegar a ser un ciudadano perspicaz, consciente y maduro que las que me concedió a mí hace cincuenta años. Es a la luz de convicciones como esta que me veo capaz de sugerir una cierta prudencia a la hora de acercarse, hoy, a la pregunta sobre los grandes monopolios. Tengo la tendencia a pensar que existe el riesgo de sobreestimar el problema debido a un reflejo que sigue siendo del siglo xx, y que no tiene en cuenta el campo de juego actual: es como salir de casa con pánico a ser atropellado por un carro a caballos. Tengo la sospecha de que se trata de un miedo un poquitín obsoleto. Es en lo que se convierte desde el momento en que el monopolio al que temes se encuentra en todo caso ocurriendo en un mundo en el que el movimiento es idolatrado, la multiplicación de los hábitats es elevada a religión, los movimientos transversales son el paso oficial de los seres vivos y cualquier edificio no es habitado salvo como lugar de trasbordo. Intento decirlo

de la manera más esencial y molesta posible: en un mundo en el que existe Google, el monopolio de Google no es tan peligroso. En un mundo en el que existe Facebook, que Facebook esté en todas partes no parece pues tan preocupante. En un mundo en que se descargan cada minuto cuatrocientas horas de vídeo en YouTube, el hecho de que exista YouTube y sea esencialmente un monopolio es un hecho singular, no trágico.

Google. Facebook. YouTube. Intentad imaginarlo en los años del siglo xx, en tiempos del nazismo, o en la Unión Soviética: tragedias.

Pero tengo una noticia: el siglo xx ha terminado.

La pregunta que hay que plantearse es la siguiente: el ecosistema del Game, que tiene cierta tolerancia con respecto a los monopolios, mejor dicho, que de alguna manera los necesita, ¿ha desarrollado mientras tanto anticuerpos que le eviten degenerar en un campo de juego bloqueado, controlado por cuatro o cinco jugadores?

Bonita pregunta.

Todo lo que sé sobre la respuesta lo escribiré en el último capítulo de este libro, que voy a titular, con una expresión que me fue regalada por dos alumnos míos, *Contemporary Humanities*.

### *La segunda guerra de resistencia*

Luego existe esa pista ineludible, clarísima: es justo en la época del triunfo del Game cuando se desencadena una *Segunda guerra de resistencia*. La primera, como recordaréis, se había desencadenado

en los años noventa, y no había tenido mucho éxito, acabando en una retirada hacia una especie de clandestinidad. Pero a partir de 2015, diría yo, algo se pone en movimiento, encontrando probablemente un impulso favorable en las victorias del Brexit, en Inglaterra, y de Trump, en América: extrañas señales que abren los ojos acerca de imprevisibles desviaciones del Game. Algo interesante, en esta segunda resistencia, consiste en que quienes luchan en ella no son solo los veteranos de la primera, aún obstinadamente anclados en el siglo xx, sino que a menudo son también gente hija del Game, a veces hasta forajidos de las nuevas élites, individuos que habían participado en la insurrección digital, que no la habían odiado. Lo que los lleva a la rebelión es el hecho de constatar una especie de degeneración del sistema: luchan no tanto *contra* el Game, sino *en nombre* del Game, de los valores con que se había fundado.

Es un contramovimiento fascinante, de manera que he dedicado grandes esfuerzos para entenderlo bien, y este es el resultado: sé más o menos lo que esa gente no traga. Lo que hace que salten por los aires. Voy a intentar sintetizarlo en unos pocos puntos bien claritos.

1. Nacido como un campo abierto capaz de redistribuir el poder, el Game se ha convertido en presa de unos poquísimos jugadores que prácticamente se lo comen todo, a menudo incluso aliándose. Estamos hablando de Google, Facebook, Amazon, Microsoft, Apple. Esa gente.
2. Cuanto más ricos se hacen, más jugadores de estos son capaces de comprarse todo, en un círculo vicioso destinado a crear poderes inconmensurables. Más arriesgado es el hecho de que se estén comprando toda la innovación, es decir, el futuro: aca-

paran patentes y son los únicos que tienen los enormes recursos financieros que sirven para invertir en inteligencia /artificial.

3. Parte de estos beneficios tiene su origen en un uso resuelto y quizá astutamente consciente de los datos que dejamos en la Red: la violación de la intimidad parece ser sistemática y parece ser el precio que hemos de pagar por los servicios que esos jugadores ponen a nuestra disposición de manera gratuita. Parece que la regla es esta: cuando es gratis, lo que realmente se está vendiendo eres tú.
4. Otra parte de estos beneficios es generada por un mecanismo simplicísimo: esa gente no paga impuestos.  
O, por lo menos, no todos los que deberían.
5. Existe un tráfico de ideas, de noticias y de verdad que se ha convertido en un auténtico mercado, y en el que el Game tolera monopolios de unos pocos jugadores particulares: la sospecha es que si quieren orientar nuestras convicciones no van a encontrar entonces demasiados problemas. Probablemente ya lo hacen.
6. Fuera cual fuera la intención original, lo que el Game ha producido más tarde es una inmensa fractura entre aptos y menos aptos, ricos y pobres, fuertes y débiles. Quizá ni siquiera el capitalismo clásico, en su época de oro, había distribuido la riqueza de un modo tan asimétrico, injusto e insostenible.
7. A base de distribuir contenidos a precio irrisorio, cuando no gratuitamente, el Game acaba haciendo realidad un genocidio de los autores, de los talentos, hasta de las profesiones: el trabajo de un periodista, de un músico, de un escritor, se convierte en mercancía que vaga dentro del Game produciendo beneficios que, sin embargo, no tienen un retorno hacia el autor, sino que

desaparecen por el camino. Quien gana no es quien crea, sino quien distribuye. Hazlo durante un buen número de años y para encontrar a un creador vas a tener que ir a buscarlo al fin del mundo.

8. Por medio de perfeccionarse en la fabricación de juegos que resuelven problemas, habría que preguntarse si esto no ha generado un vago efecto narcótico, con el que el Game mantiene domesticados sobre todo a los más débiles, atontándolos lo justo para impedirles que constaten su condición esencialmente servil.

Como veis, no es para tomárselo a broma. Son objeciones durísimas. Y son muchas.

A mí me parece importante conservar la lucidez, volver a trabajar como arqueólogos, y anotar tres cosas.

La primera es que ninguna de esas objeciones habría podido con sensatez abrirse camino en los años noventa: son realmente consecuencias de la época del Game, síntomas de un malestar generado con los últimos desarrollos de la insurrección digital: no son una regurgitación de la cultura del siglo xx, son un resultado de la cultura del Game. La segunda en que debemos fijarnos es que esas objeciones no ponen en discusión el Game, sino que formulan una hipótesis sobre su deformación, un desarrollo perverso suyo que no estaba previsto: como a menudo sucede en la fase avanzada de las revoluciones, la acusación que acecha es la de haber traicionado los ideales de la revolución. Lo tercero que cabe señalar es fundamental y desagradable: el componente irracional, en casi todas las objeciones, es bastante alto: se trabaja a base de *se dice*, de *probablemente*, de *quizá*. Creedme, todas estas objeciones son muy creíbles, pero si os metéis allí con diligencia, sin prejuicios y con una auténtica vocación



de mirar lúcidamente los hechos, os daréis cuenta de que las cosas no son tan simples o claras. Vuestro deseo de cabrearos es mucho mayor que los argumentos que tenéis para hacerlo. El hecho es que a partir de determinado momento ha nacido con respecto al Game un deseo de desmarcarse o de plantarse que ni siquiera depende mucho de los hechos: parece ser el irrefrenable movimiento con el que una civilización está intentando recuperar una forma de equilibrio tras haber sido sorprendida demasiado asomada hacia el futuro. Es como si esos humanos sintieran la necesidad de encontrar el fallo del sistema para poder imponerle un paso más lento, para poder pararlo, para que los espere. Diré más: parece que tienen una necesidad espasmódica de encontrar un malo en esta historia, quizá sacarse de encima la duda latente de que lo son todos. El hastío que sienten ante los grandes jugadores parece que ha reducido a cero la posibilidad de recordar que viven tan ricamente en un mundo que han contribuido a organizar: gente que con regularidad utiliza Google odia Google, gente que no puede pasar sin WhatsApp ve en Zuckerberg al diablo, gente que tiene un iPhone piensa que el iPhone atonta a la gente. El periódico online que suelo leer azota a los grandes jugadores casi con regularidad y luego me suelta, mira tú por dónde, y después de la tercera noticia, el anuncio de una rarísima aspiradora sobre la que me informé hace quince días en un motor de búsqueda. Gente prudente considera una desgracia el hecho de que, si tienes simpatías neonazis, YouTube te coloque en la columnita de la derecha materiales capaces de multiplicar esta singular actitud tuya: ¿y qué debería hacer, colocar discursos de Martin Luther King? Si nos pusiera delirantes monólogos sobre la supremacía de la raza blanca, ¿lo encontraríamos una señal de civilización y de meritoria objetividad de You-

Tube? El hecho de que la Web bien o mal te haga llegar solo las noticias que quieres leer, y que te refuerzan en tus convicciones, ¿es algo de lo que pueda tener miedo de verdad gente que ha conocido las parroquias, las agrupaciones del partido, el Rotary, los telediarios cuando no existía la Web y los periódicos de los años sesenta? Digo todo esto –os ruego que me entendáis– no para negar que esas ocho objeciones sean legítimas e incluso fundadas, sino para explicaros que la adhesión a esas objeciones a menudo es ciega, desproporcionada, instintiva, irracional y horriblemente real, física, animal. Es un síntoma importante: revela que en la época avanzada del Game se han ido formando, de forma simultánea, una dependencia casi patológica con respecto a las herramientas del Game y un rechazo urgente, casi físico, de la filosofía del Game. Una especie de esquizofrenia controlada. El Game existe, funciona, pero ya hay gente que lo juega y que empieza a odiarlo. Técnicamente alineada y mentalmente disidente.

Mientras todo esto sucede –he de añadir, para complicar las cosas– otra fuerza sacude el tejido del Game: no es un movimiento de resistencia, es otro fenómeno: más bien parece un motín. Es la contundente organización de quienes han sido marginados, o derrotados, o no reconocidos, o engañados, o explotados por el Game. Nada que ver con las élites del Game que se rebelan para la traición a los ideales de los orígenes. Aquí se trata de las retaguardias del Game: la novedad es que se han detenido, se han plantado. Lo han hecho de un modo singular, y si ahora trato de describirlo no se me viene a la cabeza nada más adecuado que Trump, y lo que representa. Hacedme caso: hay en su forma de moverse, de nuevo, una especie de esquizofrenia: por una parte tuitea con los líderes del mundo

en vez de regirse por el manual de conducta política del siglo xx; existe incluso la posibilidad de que haya disfrutado de la ayuda, quizá no pedida, de los hackers, es decir, de los guerrilleros del Game. Pero simultáneamente impone aranceles comerciales y sueña con construir muros en la frontera con México. ¿Cómo demonios se mueve ese tipo? Resulta difícil entenderlo, pero es muy fácil entender que es un movimiento que en estos años realizan muchas personas. Han elegido presidente de Estados Unidos a ese sujeto. Su modo de estar en el Game encarna el de un montón de gente. Amotinados, se me ocurre decir. Utilizan el barco, pero cambian el rumbo y se vuelven hacia atrás. Utilizan el Game, pero lo convierten a ideales para los que no había nacido. Despegan la revolución mental de la tecnológica. Entran en la sala de juegos, cogen lo que les interesa y luego prenden fuego a todo.

Bastante inquietante.

Así, el escenario que podemos deducir del estudio de esas ruinas arqueológicas –las del Game en la época de su triunfos el escenario de un conflicto durísimo, en el que el Game, sorprendido por la pinza hecha entre resistentes y amotinados, tiene el aspecto de ser un régimen a un paso del colapso.

Pero ¿realmente lo está?

Esto es algo que me fascina mucho: porque la respuesta es no, no lo está. El Game tiembla, se ve atravesado por sacudidas de todos los tipos, alumbrando paradojas que no sabemos cómo gestionar, pero ahora preguntamos si de verdad hay en el mundo una sensata, consciente e inteligente voluntad de hacer que todo vuele por los aires y de salir del Game.

Ninguna.

Crece el acervo de herramientas, se multiplica la capacidad de utilizarlas, aumenta la vigilancia contra sus peligros, se refinan las técnicas para amortizar determinados efectos secundarios que tienen: no se movería de este modo una civilización que quisiera darle la vuelta al tablero. Se mueve así una civilización que ha decidido seguir recto y no rendirse.

Pues entonces, ¿qué es todo ese embarazo, qué incuba la barriga del Game, por qué se retuerce dolorosamente, a qué viene partir por la mitad la conciencia de la gente?

¿Qué nombre darle a todo esto, en nuestros mapas?

De manera que prosiguieron por su camino y, acabado el éxodo del siglo xx, se pararon en una especie de Tierra Prometida, donde el Game se convirtió en algo más que una técnica, una hipótesis, un truco para gente smart: se convirtió en una civilización, una patria para todos.

Pasaron algunos años con ajustes aparentemente menores, pero no carentes de consecuencias significativas. La postura hombre-teclado-pantalla se redondeó posteriormente, transformándose en una especie de *POSTURA CERO* en la que los dispositivos acababan convirtiéndose casi en prótesis orgánicas del cuerpo humano. Cuando empezaron a multiplicarse de manera vertiginosa las Apps y se consolidó la ingeniosa idea de trasladar datos a nubes casi de cuentos de hadas, acabó por difuminarse definitivamente cualquier frontera pesada entre mundo y ultramundo. A esas alturas la tecnología permitía ir y volver de uno a otro a tal ritmo que la realidad verdaderamente se convirtió en un sistema con dos fuerzas motrices, como la insurrección había imaginado en sus albores. La idea de una vida *verdadera*, distinta de la artificial contenida en los dispositivos, se diluyó en la percepción común de un único gran tablero de juego, abierto y accesible a todo el mundo.

El mejor modo de sacarle rendimiento a este escenario se reveló que consistía en una capacidad particular de surcarlo con rapidez, recogiendo el sentido de las cosas que tendían a salir a la superficie y generando trayectorias que sabían convertirse en figuras: conceptos, ideas, obras, productos. Era un gesto inédito, se llamaba posexperiencia y era, según se descubrió, un ejercicio difícil. Por esto, de

forma callada pero inexorable, se formó una especie de élite nueva por completo, que tenía poco que ver con la del siglo xx, no reproducía, en modo alguno, sus habilidades, pero se imponía gracias a un talento suyo por completo: era gente que realizaba ese ejercicio de maravilla, gente que se movía divinamente en el reino de la posexperiencia. Quizá el Game había sido imaginado como un mundo carente de élites, pero no fue así: con gran rapidez se formó un grupo de gente especialmente apta que empezó a fijar modelos, a amontonar riquezas, a imponer gustos y establecer reglas. En los yacimientos arqueológicos que hemos podido estudiar es difícil llegar a ver a qué nivel de dominio puede llegar una casta semejante. Pero está allí, se está solidificando y resulta fácil reconocerla en las nervaduras de la tierra del Game. Refrenda un efecto imprevisto, quizá no deseado, por supuesto, no perseguido.

No es el único, por otra parte. Las ruinas que hemos estudiado están llenas de fósiles en los que puede leerse una serie de incómodos efectos colaterales que el Game no había imaginado. El más evidente es que el piadoso deseo de poner un ordenador sobre el escritorio de todos los seres humanos, empujando a bloques enteros de la periferia social a fluir hacia el centro del Game y arrollando antiguas barreras de clase y de cultura, ha obtenido el electrizante resultado de devolver derechos y dignidad a un montón de gente, pero también el dudoso privilegio de descubrir que no siempre el esqueleto del Game era capaz de soportar esa especie de sobrecarga muscular. Así, por ejemplo, la difusión de una especie de humanidad aumentada, disponible gracias a la difusión de dispositivos a precios razonables, ha llevado de hecho a sembrar en la superficie del tejido social un renovada conciencia de sí, con el particular resultado, sin embar-

go, de producir un auténtico y real individualismo de masas: un fenómeno cuyo nombre ya revela el acontecimiento de una paradoja que resulta difícil gobernar. En cualquier caso, encarna una onda expansiva que el Game no se esperaba, o no se imaginaba así, o aún no tenía las herramientas para afrontar.

De manera análoga, una descomunal potencia de cálculo, generada para alimentar dispositivos cada vez más exigentes, ha llevado a difundir la vaga impresión de que el Todo es una cantidad habitual, y en cierto sentido la única mercancía que vale la pena comprar y que es conveniente vender. De ello se ha derivado, como hemos visto, el crecimiento de gigantescos monopolios, o de juegos con un solo jugador (solitarios), o de negocios monoplaza, vagamente inquietantes. El hecho de que no crezcan en un planeta plomizo como el del siglo xx hace que resulte precipitado interpretarlo como un peligro mortal: pero que su convivencia en las resbaladizas pistas de baile del Game represente un escenario sin riesgos es una hipótesis que todavía hay que demostrar.

Al final, si nos atenemos a lo que revela la observación de las ruinas arqueológicas, hay que rendirse a una prueba bastante sorprendente: justo en la edad de su triunfo, el Game empieza a mostrar grietas, desequilibrios, derrumbes subterráneos. Con cierta claridad lo vemos incluso, a partir de un determinado momento, sufriendo el asedio por el ataque simultáneo de tres fuerzas que en teoría poco tendrían que ver unas con otras. Los veteranos del siglo xx, aún no resignados; los puristas del Game, que reivindicaban la vocación libertaria de los orígenes; y los excluidos del Game, los belicosos, los descartados, los que nunca han ganado. Lo más curioso, que no nos olvidaremos de señalar en el mapa, es que tres de estas fuerzas, in-

cluidos los del siglo xx, atacan al Game desde el interior, armados con herramientas digitales, e incluso dependientes de ellas. Ni siquiera parece rozarles la idea de regresar a una civilización predigital. En dos de los casos por lo menos (los del siglo xx y los jugadores no ganadores) lo que quieren, se diría, es incluso llevarse las herramientas consigo y abandonar el Game. Aprovecharse de la revolución tecnológica, pero desactivar las consecuencias mentales y sociales. Una cuadratura del círculo, probablemente.

Artero, el Game deja hacer, quizá consciente de sus propias grietas, pero seguro de que se trata de detalles destinados a ser superados por la inexorable progresión de su modelo. A duras penas se acuerda ya de haber nacido para destruir un pasado que había sido ruinoso. Ya hace mucho tiempo que se propone como una civilización que tiene en sí sus propias razones y, dentro de sí, sus propios objetivos. Para muchos de los humanos no es el enemigo, es ese mundo que están orgullosos de haber construido. Por más que los opositores sean ruidosos, más decisiva parece ser la sorda determinación con que millones de personas salen cada día de casa para construir su pequeña parte del Game, con la convicción de que es su patria. Ya piensan en el próximo paso, sin esconderlo: la inteligencia artificial en pocos años convertirá la segunda guerra de la resistencia en una rebelión obsoleta: bien distintos serán los temas de los que se hable, y mucho más radicales los escenarios sobre los que se peleará. Hemos aprendido, por otro lado, que nada de lo que suceda sucederá por casualidad, sino porque todo se había sembrado ya, años antes, en los campos del Game. Sea lo que sea que nazca de la inteligencia artificial, los humanos empezaron a construirlo hace años, cuando aceptaron el pacto con las máquinas, aceptaron la postura



cero, digitalizaron el mundo para que pudiera ser elaborado por inmensas potencias de cálculo, prefirieron las herramientas a las teorías, dejaron a los ingenieros el timón de su liberación, surcaron los mares del ultramundo, acogieron la promesa de una humanidad aumentada, repudiaron las élites que les habían enseñado a morir, aceptaron el peligro del campo abierto, eligieron la paz, y olvidaron el infinito. Sembraron, están cosechando, seguirán cosechando. En la recompensa de frutos que a menudo nunca antes han visto, mitigan la insidia de la nostalgia y el eterno retorno del miedo.

Eso es. Hace muchas páginas empecé a coleccionar las huellas de esos humanos, con la idea de que me sería posible reconstruir su camino, y medir su distancia de la felicidad y del miedo. Pensaba en mapas, y aquí me encuentro, ahora, hojeándolos, mirándolos, tocándolos. Releo los nombres, recorro con la mirada determinados límites, la hermosa línea de ciertas fronteras. Cuento los espacios en blanco de los que no nos ha llegado noticia alguna. Retoco algunas cotas, añado detalles. Como todos los cartógrafos, sé que he realizado con toda la exactitud posible un trabajo necesariamente inexacto. Porque es obvio que el mundo no está todo allí: si dibujas continentes no puedes dar cuenta de los colores de una flor o de lo que la gente tiene en el corazón delante de una puesta de sol. Cada mapa es una lectura posible de la realidad, una de las muchas posibles. Esta en la que he trabajado yo da cuenta prácticamente de una única cosa en el reciente devenir de las personas: su evolución digital. Pero si quisiera entender realmente a esa gente, podría ser tan útil hacer la historia de las medicinas, o de los deportes, o del modo de comer. Incluso yo, que he dedicado un número sorprendente de horas a intentar enten-

der la importancia de la Web en nuestras vidas, sé que no menos importante habría sido estudiar el Prozac, o la Slow Food, o la teología del papa Wojtyła, los Simpson, *Pulp Fiction*, el Erasmus, la pujanza de las zapatillas deportivas, la desaparición del salón comedor, la llegada del sushi, Amnistía Internacional, MTV, Dubái, el Bitcoin, el calentamiento del planeta y la carrera de Madonna. Incluso la eliminación del pase hacia atrás al portero en el fútbol (1992) dice algo de nosotros. Evidentemente, sería necesario ser capaces de estudiarlo todo, de trazar todos los mapas, y luego superponerlos, y al final disfrutar de los resultados. Diría que es una acrobacia típica de las posexperiencia, de la élite del Game. Serán capaces de llevarlo a cabo, tal vez, personas que hoy van a enseñanza media y se pasan las tardes jugando a *Far Cry*. Tengo grandes esperanzas puestas en ellos.

En cualquier caso, ya hemos hecho cierto trabajo. Si volvéis a los dos primeros capítulos y los leéis de nuevo os parecerán casi prehistóricos [bueno, no hace falta que lo hagáis de verdad, qué coñazo, confiad en mí]. Porque hemos hecho mucho camino desde ahí, y, por muchos errores que podamos haber acumulado, un sendero se ha hecho visible, una coherencia se ha recompuesto delante de nuestros ojos, una genealogía ha subido a la superficie y el perfil de una civilización ha aparecido saliendo de la penumbra. Eso ya es mucho, creo. Quizá me sobreestimo, pero si mi hijo me preguntara hoy adónde vamos, lo sé. De dónde venimos, lo sé. Por qué hacemos todo esto, lo sé. Si os acordáis, hace doscientas páginas tenía que preguntárselo yo a él.

Bien. Hecho está.

Podría pararme aquí, podéis pararos aquí. De todas formas, es cierto, como podéis verificar con facilidad, todavía queda un trozo de

libro para terminar. No es que tengáis que leerlo realmente. Pero yo tenía que escribirlo: es un asunto personal, una forma de desafío conmigo mismo. El hecho es que si has dibujado mapas luego tienes el deseo de utilizarlos, te apetece salir a navegar un rato. Yo, en particular, guardaba el deseo de utilizarlos para navegar en dos regiones que me fascinan mucho: la de la verdad, y la de las obras de arte. En la actualidad, se dicen un montón de tonterías a propósito de esas regiones y este asunto me provoca un terrible fastidio. En resumen, me apetecía intentar poner un poco de orden, aprovechando los mapas que había dibujado entretanto. Como proyecto podrá pareceros vagamente presuntuoso, cuando no arrogante. Sí, de hecho lo es.

Y luego hay un último capítulo, que se llama *Contemporary Humanities*. Ya debo de haber dicho que se trata de una expresión que no es mía, surgió durante las horas utilizadas con la gente de la Scuola Holden para entender bien lo que enseñamos, lo que queremos enseñar, lo que logramos enseñar *de verdad*. No lográbamos avanzar hasta que un par de nosotros, obviamente más jóvenes que yo, salieron con eso de las *Contemporary Humanities*. Al oírlo, me di cuenta de que no hablaba simplemente de lo que enseñamos en la Holden, sino que era una expresión que tenía que ver con el Game y, es más, designaba con insólita precisión una zona del Game, estratégicamente central y semidesierta en la actualidad. Descubrí, solo en ese momento, cómo se llama el barrio en el que vivo yo.

Por ello, esa expresión la vais a encontrar como título del último capítulo. Es el capítulo en el que digo lo que pienso de todo esto, del Game, de la insurrección digital, de Steve Jobs, de Zuckerberg, y hasta sobre los colores de fondo elegidos por WhatsApp. Como habréis notado, es algo que durante todo el libro he intentado no hacer.

Emitir un juicio. No es que sea tímido, o cobarde, no se trata de eso. Es que cuando estudio algo me confunde perder demasiado tiempo pensando si me gusta o no, emitir un juicio de valor. Si quiero estudiar las armonías de Debussy no me ayuda gran cosa preguntarme si me gusta su música. Y si intento entender a mis hijos, estoy seguro de meter menos la pata si consigo olvidar cuán tontamente los adoro. Es una metodología. Me ayuda. Me fío de ella. Así pues, por el camino, mientras hablaba de la Web o de Facebook, intenté limitar al mínimo los espasmos de entusiasmo o las cuchilladas de desprecio. En resumen, me importaba entender, no juzgar. No era ese el momento de hacerlo.

Pero al final, por qué no. Me gustará escribir lo que pienso al respecto. Tomadlo como si fueran unos títulos de crédito, si llegáis hasta ahí. Lo son, de una manera u otra.

Ah, me olvidaba. Los 5 Stelle han terminado formando gobierno aliándose con la Liga, el partido populista y xenófobo del que os hablaba. No, lo digo porque lo había prometido. Amén.

User-  
name

Pass-  
word

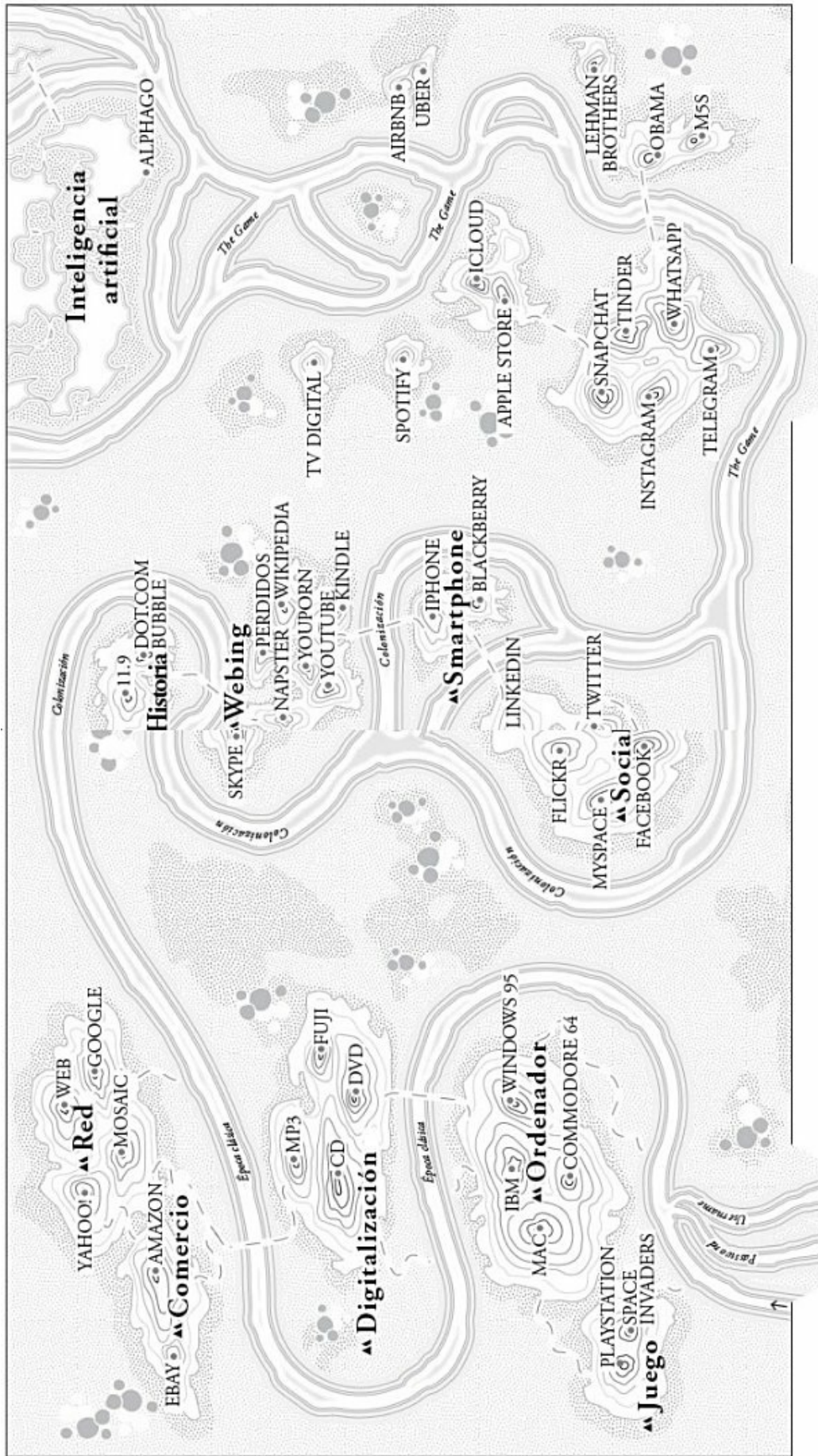
Play

- Maps
1. The Game
  2. Individua-  
lismo de  
masas
  3. Postura  
cero
  4. Ocaso de  
las élites
  5. Desmate-  
rialización
  6. Posexpe-  
riencia
  7. Redescu-  
brimiento del  
todo

Level

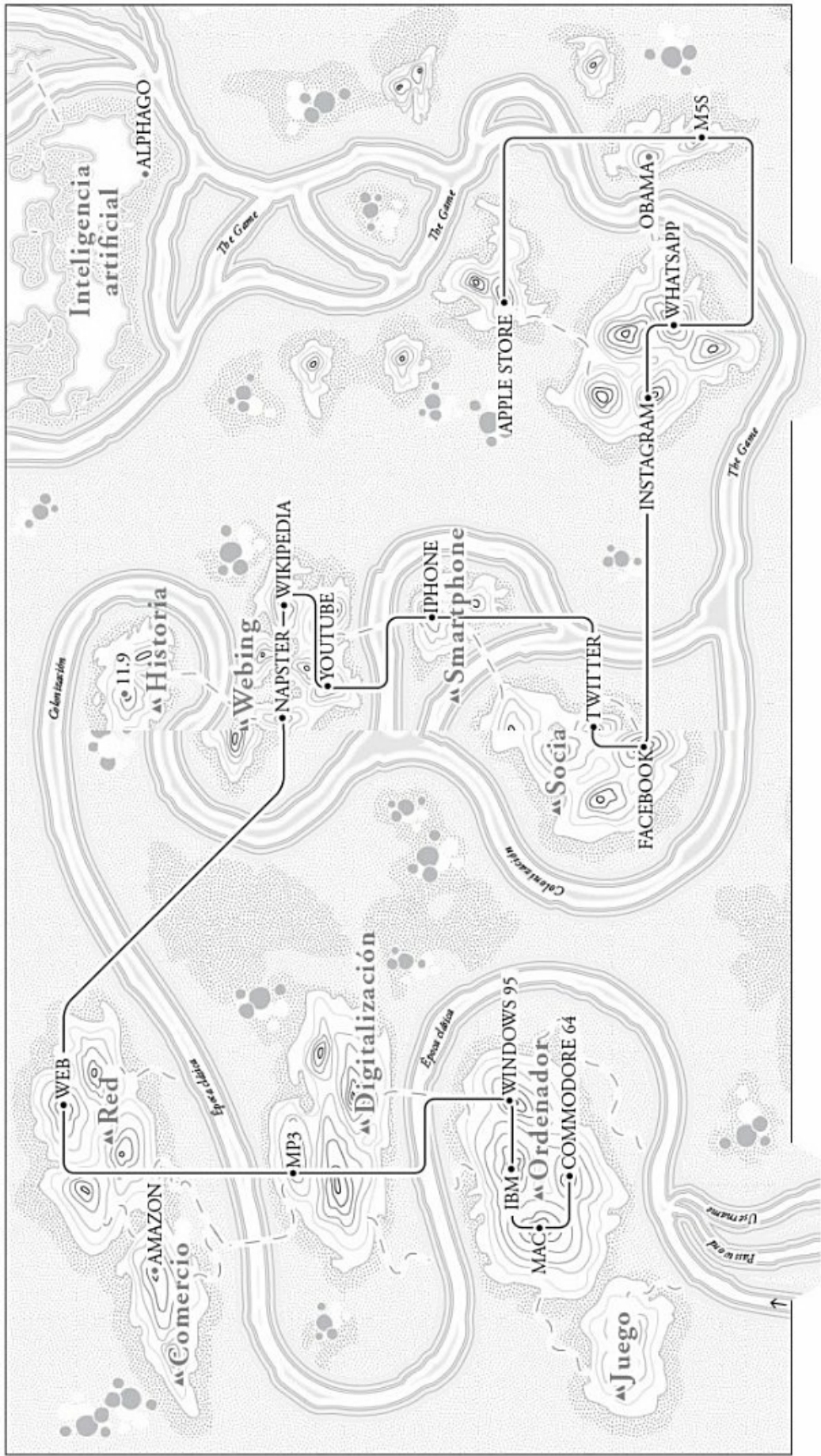
Up

## The Game

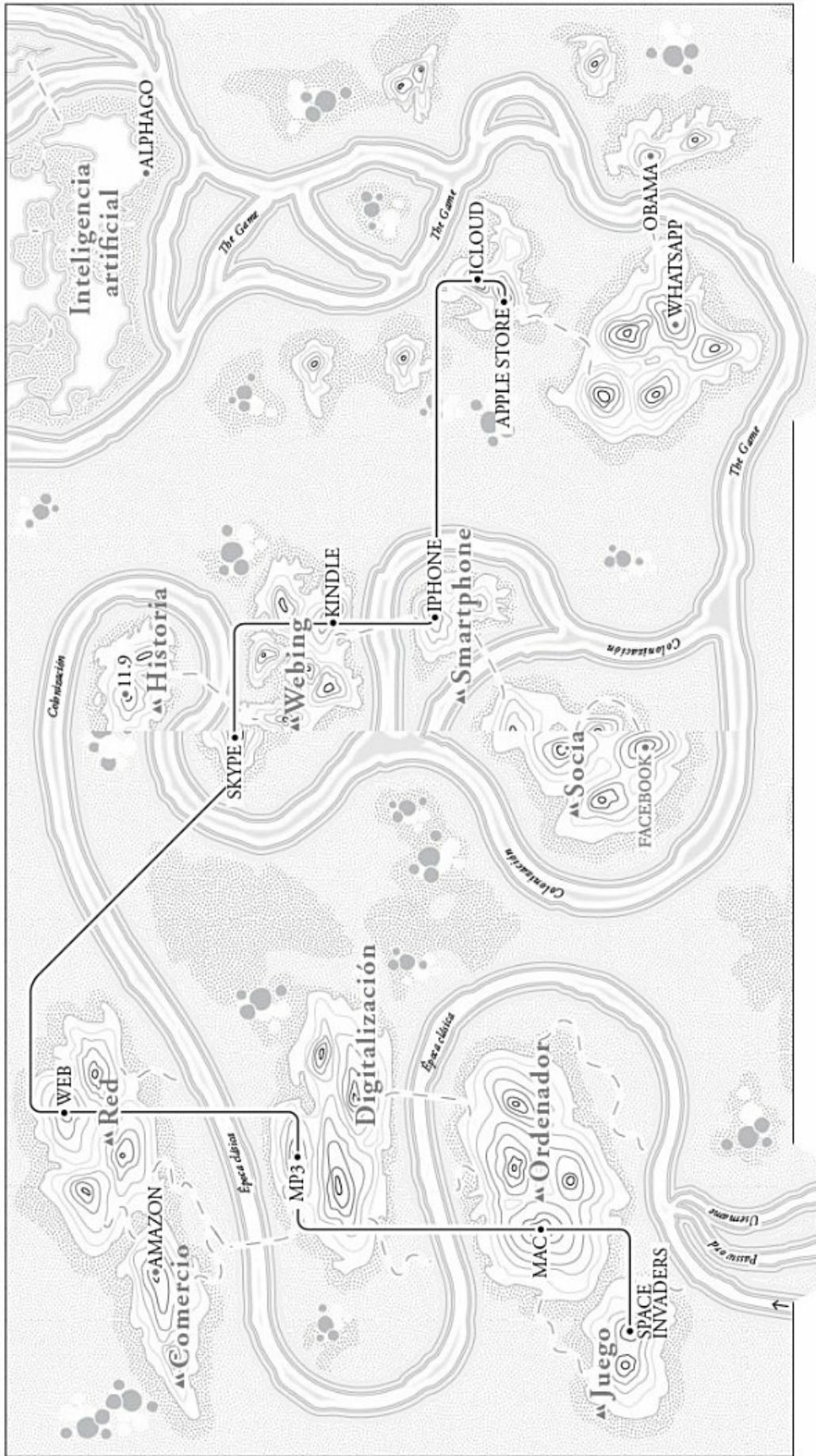


## Individualismo de masas



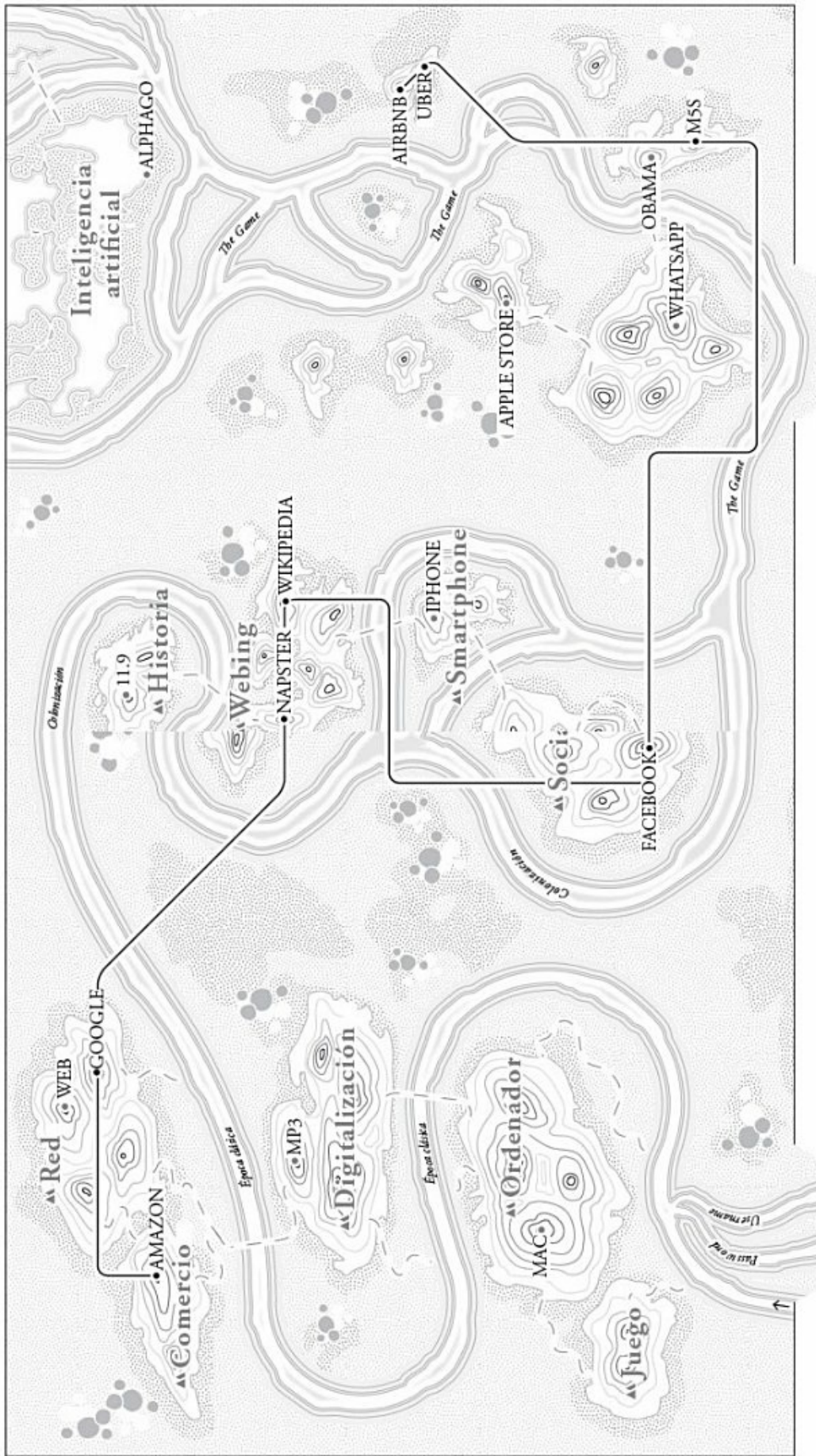


Postura cero

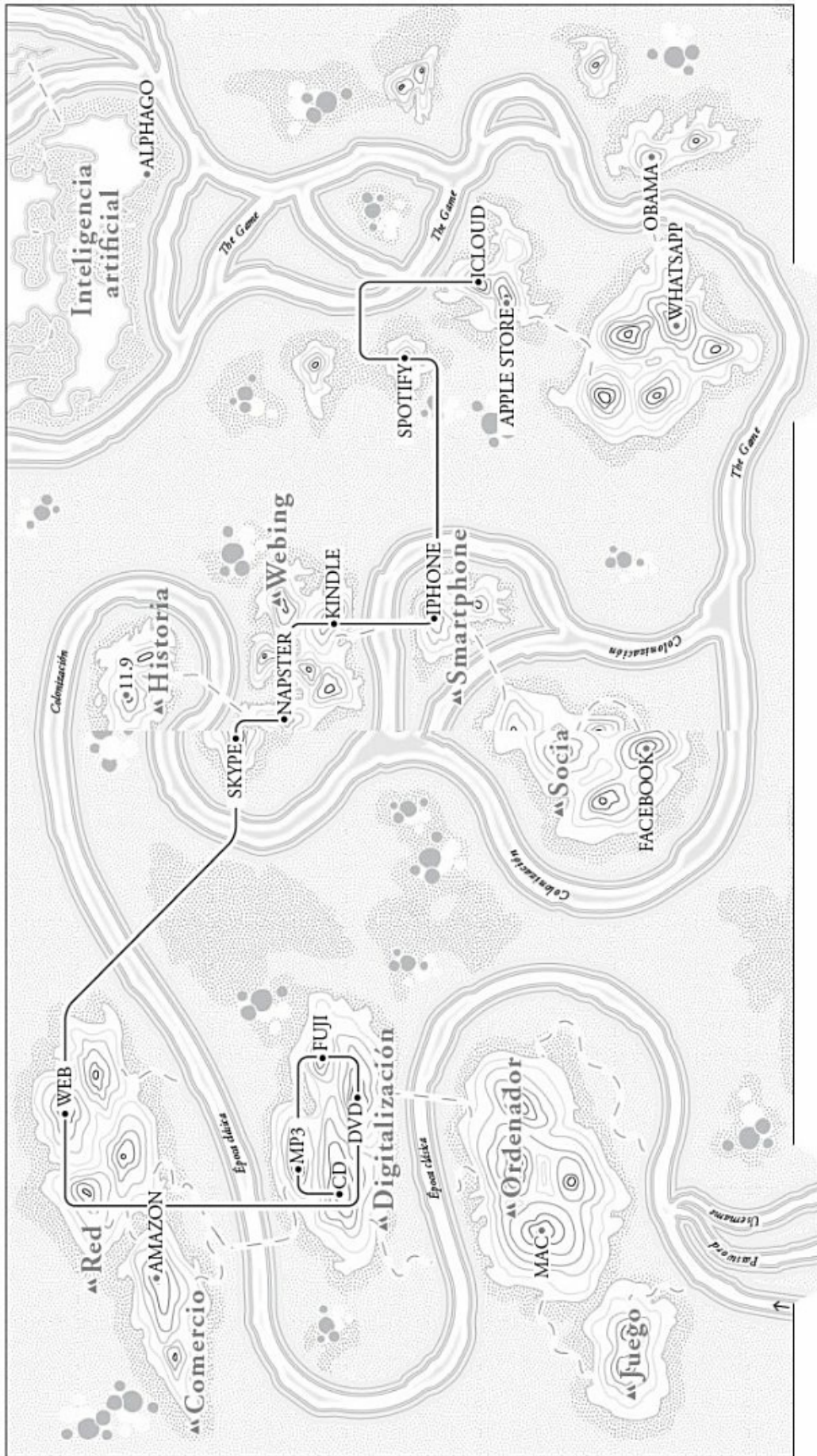


## Ocaso de las élites



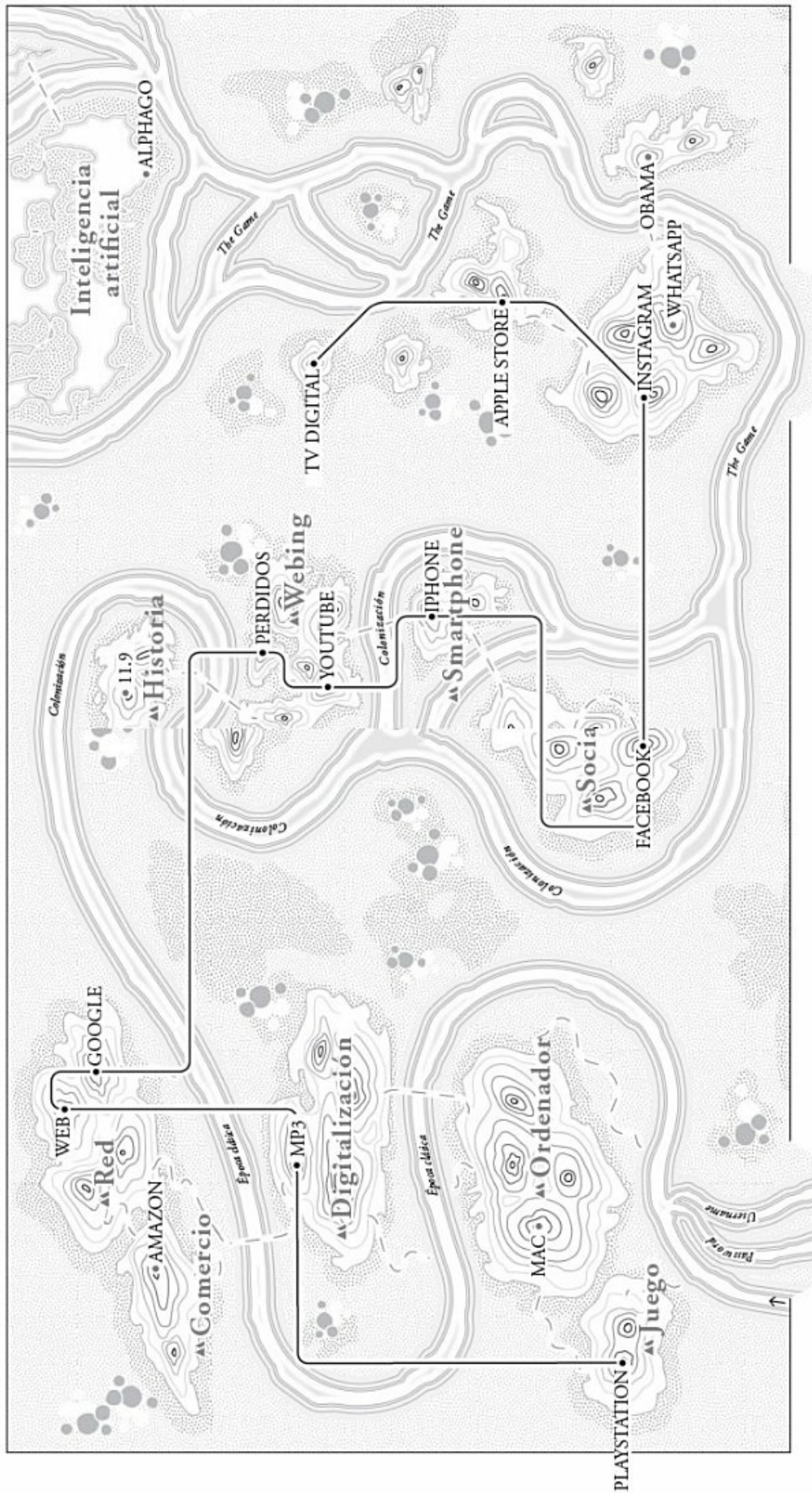


## Desmaterialización

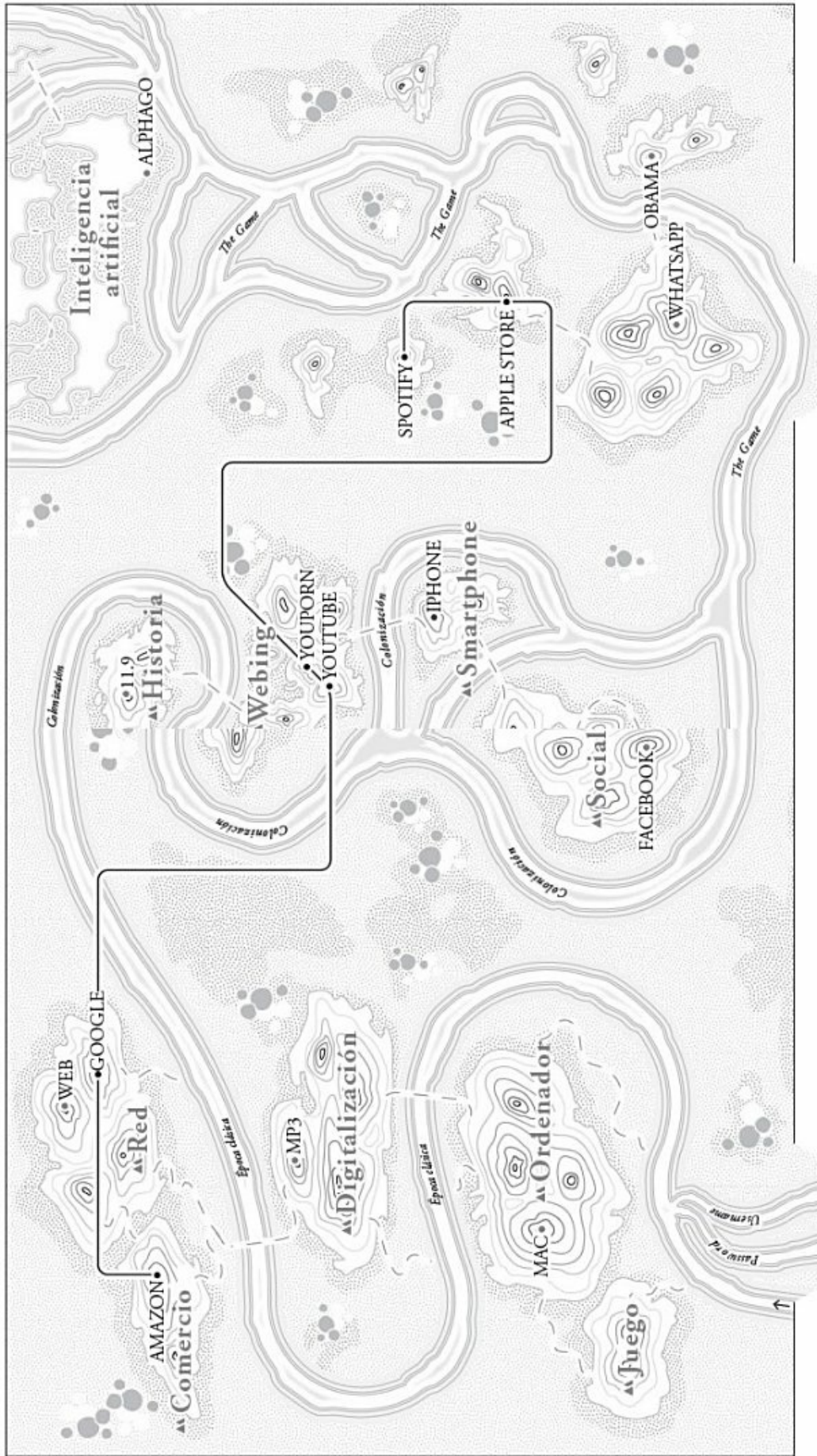


Posesperienza





Redescubrimiento del todo



User-  
name

Pass-  
word

Play

Maps

► Level  
Up

1. Cometas

*Lo que  
queda de la  
verdad*

2. Otros ul-  
tramundos

*Lo que  
queda del  
arte*

3. Contempo-  
rary Humani-  
ties

*Lo que  
queda por  
hacer*



## COMETAS

### Lo que queda de la verdad

En el campo abierto del Game, hay muchas cosas que parecen haberse vuelto impenetrables, y una de ellas es la verdad.

Dios mío, *la verdad*: hablamos de un perfil cierto de las cosas, una versión verificable de los hechos, una definición fidedigna de lo que pasa. Ya nos parecería bastante poder contar con esta forma, menor, de la verdad.

Pero no es así. En el Game parece que hay algo que vuelve la verdad de los hechos aún más huidiza de cuanto fue en el pasado. Además, si eliges un tablero de juego en el que la primera regla es el movimiento, luego no resultará nada fácil ser capaz de disponer de los hechos en ese estado de firmeza que parece necesario para fijarlos con una definición cierta. Si aceptas abrir el juego a un gran número de jugadores, el retrato cotidiano del mundo será la composición de tantos ángulos de visión que la nitidez de la imagen, al final, se resentirá notablemente. Si vas por el mundo al paso relámpago de la posexperiencia, tardarás poco en entender que, para ti, la verdad es una secuencia de fotogramas en la que cualquier fotograma, en sí mismo, no es ni verdadero ni falso.

Intentaré decirlo de la forma más simple posible: el Game es demasiado inestable, dinámico y abierto para ser un hábitat atractivo para un animal sedentario, lento y solemne como la verdad.

Tal vez un ejemplo pueda ayudar. Elijo uno que me hace reír bas-

tante y que no incomoda cosas demasiado importantes. Una pequeña historieta ocurrida hace algunos años, en plena época del Game.

Era a principios de 2014 y una revista francesa reveló, con gran despliegue fotográfico, que el presidente François Hollande tenía una amante, joven y guapa. En esa época, la compañera oficial de Hollande era Valérie Trierweiler, una periodista: no se lo tomó nada bien. Cortó bruscamente la relación con el presidente y luego se puso a escribir. Un libro. Un libro para vengarse, quiero decir. Una despiadada, feroz y detallada relación de lo que podía ser la vida cotidiana con François Hollande. La publicación del libro se anunció para el 4 de septiembre del mismo año. Tratándose de una historia que había entretenido durante meses la curiosidad de todos los ciudadanos franceses, la expectación era elevadísima. Algunos avances habían permitido ver que Trierweiler cargaba duro. El título era sarcástico, y decía: *Merci pour ce moment*, «Gracias por este momento». Todo el mundo sabía que iba a ser un libro-basura.

Al final, llegó el famoso 4 de septiembre, y justo ese día el responsable de una hermosa librería independiente de Lorient (Bretaña) colgó en el escaparate un cartel donde se leía: «No tenemos el libro de Trierweiler...» Añadió una especie de emoticono, una carita sonriente. A través de las corrientes kársticas de las redes sociales, el cartel se hizo viral, y en poquísimo tiempo en los escaparates de otras librerías independientes francesas aparecieron carteles de este tipo: «No tenemos el libro de Trierweiler. Para compensar, tenemos a Balzac, Maupassant, Proust...» O bien esto: «Somos libreros, tenemos once mil libros, y no nos gusta ser el cubo de basura de Trierweiler y Hollande.» Lo creáis o no, en po-

quísimas horas un consistente movimiento de opinión se condensó alrededor de ese rechazo a vender ese libro. La única contraseña irónica que lo unía era: *No gracias por este momento*. Al cabo de unas horas llegaron las primeras declaraciones de solidaridad del extranjero. Para esta clase de cosas, el Game es rapidísimo.

Si queremos entender bien el asunto es necesario recordar que las librerías independientes llevaban ya varios años librando una durísima batalla contra Amazon, la gran distribución y las cadenas de megastore: tras meses en la esquina del cuadrilátero, iban cerrando una tras otra, víctimas de una manera u otra del Game. Con ellas parecía morir una determinada idea de librería, una determinada cultura del libro, una determinada civilización. Esto explica cómo una batalla en el fondo tan periférica como la librada contra un libro de chismorreos tan poco elegante podía asumir al mismo tiempo esa increíble relevancia simbólica. En resumen, tenían un cabreo de la hostia, y como a menudo sucede bastó un pequeño incidente para que estallara la revolución.

Mientras pasaba todo esto, el diario local de la Bretaña (*Ouest-France*) hizo lo que un diario local de la Bretaña tenía que hacer: envió a un periodista a entrevistar al librero de Lorient. El hombre que había desencadenado la rebelión. Imagino que tenían en la cabeza hacer de él un personaje, incluso un héroe, tal vez. Se llamaba Damjan Petrovic. El enviado le preguntó cómo se le había ocurrido la idea de colgar ese cartel. Y esto es lo que respondió:

«El hecho es que el libro de Trierweiler aún no me había llegado. Durante toda la mañana fue entrando gente para pedirlo, y en un momento dado me cansé de contestar y puse ese cartel en el escaparate.»

Puedo imaginarme la cara del periodista. En un último y conmovedor intento de recuperar la historia que lo había llevado hasta allí, le preguntó a Petrovic si él habría vendido el libro de Trierweiler, el día en que le hubiera llegado.

«Por supuesto, ¿por qué no?», contestó Petrovic angelical.

Mientras esto pasaba, y hasta en los días siguientes tras la publicación de esa entrevista, el movimiento *No gracias por este momento* siguió creciendo de forma exuberante, restituyendo a muchos librereros el orgullo de una identidad y, probablemente, la fuerza de resistir. Durante un largo momento, todos ellos se sintieron los héroes que, de hecho y en muchos sentidos, eran. El hecho de que todo hubiera nacido a partir de un malentendido a la mayoría le pareció un detalle divertido.

Ya que el Game guarda memoria de todo, ahora somos capaces de saber en qué instante preciso se puso en movimiento ese detalle divertido. Es una foto colgada en Twitter el 4 de septiembre. Se ve en ella el famoso cartel. Y luego hay un comentario de cinco palabras. *Un vrai libraire à Lorient*. «Un librero de verdad en Lorient.» El tuit pertenece a una persona cualquiera, alguien que pasaba por allí.

Lo que esta graciosa anécdota nos enseña es que el Game es, en sí mismo, un terreno resbaladizo en el que los hechos se deslizan a lo grande, no siempre tomando direcciones previsibles. Ni siquiera es necesario que intervenga la mano de algún jugador poderoso para desviar la verdad, o incluso para inventársela: los hechos pueden ponerse en marcha por sí solos, empujados por corrientes subterráneas o minúsculos impulsos anónimos, y a partir de allí luego es difícil pre-



ver sus trayectorias y casi imposible modificarlas. Al final, la idea que uno se hace es que el Game está construido por un extraño material *de baja densidad*, que hace que resulte fácil y rápida la formación de verdad y su movimiento. En el pasado, para constituir una verdad o incluso solo para mover alguna parte de la misma, era necesario por así decirlo una fuerza muscular o una pericia ancestral: era de hecho un deporte reservado por lo general a un club de jugadores especiales. En el Game, en cambio, justamente a causa de esa baja densidad, desplazar la verdad parece estar al alcance de cualquiera; y producirla, un jueguito de críos.

La cosa nos está poniendo –como es sabido– en dificultades.

Desde hace algo de tiempo, aunque solo sea para tener la ilusión de que gestionamos el asunto, utilizamos una categoría que nos aporta una gran satisfacción: la posverdad. La frase que hay que decir es: *a estas alturas vivimos en la época de la posverdad*. Traduzco. Nos hemos convencido de que el Game ha originado un mundo en el que la verdad de los hechos ya no es tan decisiva para formarse opiniones o tomar decisiones: por lo visto, hemos ido más allá, hemos sobrepasado los hechos, nos movemos a base de improvisadas convicciones fundadas en la nada, si no en noticias palmaria-mente falsas. La fuerza de penetración de semejantes convicciones la proporciona el hecho de que se presentan muy simples y elementales, compactas, como las que Descartes llamaba «ideas claras y diferenciadas». Muchas veces su fuerza también procede de una elaboración impecable y astutísima. En particular –se dice– florecen allí donde ha enraizado el resentimiento hacia las élites, hacia los expertos, hacia los clubes en los que antaño se construía la verdad. No dar peso a la verdad de los hechos acaba siendo un modo de ponerlos

fuera de juego: probablemente es la coda de una rebelión iniciada mucho tiempo atrás.

Ahora la pregunta que debemos hacernos sería la siguiente: ¿es una teoría válida? ¿Es esta de la posverdad, como digo, una teoría útil para entender las cosas?

Después de haber estudiado durante páginas y más páginas el Game, hay algo que podemos afirmar con tranquilidad: es una teoría demasiado elemental para explicar lo que está sucediendo. El Game no es tan simple ni infantil. En el Game no encontramos a los inteligentes que respetan los hechos y los malos que solo son capaces de razonamientos gastrointestinales. La idea de que una parte de la humanidad haya despegado gracias a la revolución digital hacia un irracionalismo ignorante y oscurantista, fácilmente manipulable, no resulta apta para explicar qué le ha pasado a la verdad, a los hechos, y a nuestra elaboración de los mismos: intentad hacer sushi con un hacha y obtendréis un éxito superior. Para explicarme bien, debo dar un paso atrás y empezar de nuevo con dos historias que sin duda alguna conocéis.

Como es sabido, el 5 de febrero de 2003 (en plena época de la colonización del Game) Colin Powell, en aquel entonces secretario de Estado americano, expuso ante las Naciones Unidas las pruebas de que en Irak el régimen de Saddam poseía y estaba desarrollando armas de destrucción masiva. Hizo un bonito número teatral, con un frasquito de ántrax: fue muy convincente. Un mes y medio después, Estados Unidos, con la fuerza proporcionada por las pruebas que crucificaban a Saddam, invadía Irak: empezaba una guerra que tendría incalculables consecuencias en el paisaje geo-

político del Oriente Medio: para ser más claros, tendría terribles consecuencias en la vida y la muerte de mucha gente. Por desgracia, hoy sabemos con certeza que las pruebas mostradas ese día por Colin Powell eran falsas, y lo eran de un modo más bien ridículo. Solo dos años después de esa hermosa representación en la ONU, el mismo Colin Powell admitió que ese discurso iba a ser una mancha en su carrera política. Afirmó que fue de buena fe y acusó a la CIA de haber construido deliberadamente esa patraña. Los de la CIA se lo tomaron como una felicitación.

Si queremos pasar a argumentos más frívolos, un ciclista llamado Lance Armstrong ganó, entre 1999 y 2005, siete ediciones del Tour de Francia, empresa que nunca antes había logrado nadie en la historia del ciclismo. Con anterioridad, Armstrong había sufrido un cáncer y el hecho de que después de haberlo derrotado hubiera vuelto a las carreras, convirtiéndose en el ciclista más grande de todos los tiempos, representó durante muchos años una fábula irresistible: enseñaba una fuerza y una fe en la vida que sin duda alguna ayudó a innumerables personas a despertarse por la mañana, fuera cual fuera la generosidad de su destino. Hay que añadir que el propio Armstrong se dedicó a fondo a convertirse en testimonio vivo de la lucha contra el cáncer, y en cierto sentido, en términos más generales, en un héroe que había aplastado, en nombre de todos, el mal y el miedo al mal. Por desgracia, hoy sabemos con certeza que Armstrong ganó sus siete Tour porque se dopaba, se dopaba como un loco, y lo hacía con determinada y habilísima obstinación. Naturalmente en aquellos años tuvo ocasión de negar innumerables veces, a pesar de saber la verdad, cualquier acusación. Con una desfachatez que incluso despierta admiración, no

paró ni un momento de seguir con su carrera de héroe. Más tarde lo confesó todo, cuando las pruebas se hicieron aplastantes, en el plató televisivo de Oprah Winfrey.

Lo más interesante es que delante de dos desatinos como los que acabamos de recordar NO SE NOS PASÓ POR LA CABEZA HABLAR DE POSVERDAD. La expresión existía ya, alguien la había acuñado ya, pero evidentemente a la mayoría no les pareció útil para entender las cosas. Estaba ahí, al alcance de la mano, pero no sabíamos qué hacer con ella. A las de Bush y de Armstrong las llamábamos mentiras, y no nos habían parecido entonces tan diferentes de lo que pasaba desde hacía siglos. De momento la expresión posverdad se quedó en algún pliegue escondido del lenguaje colectivo. Allí se quedó dormitando hasta que, años más tarde, explotó literalmente, empujada a la superficie por dos curiosos acontecimientos: el Brexit y la elección de Trump. En ambos casos, la opinión pública más alineada con el relato dominante y la élite que había forjado ese relato y que gracias al mismo gobernaba, se hicieron repentinamente sensibles a la cantidad de trolas que flotaban en el ambiente alrededor de esas dos consultas políticas y a la enorme dificultad que habían encontrado para llamar de nuevo la atención de la gente acerca de los hechos, o al menos ACERCA DE LOS QUE ELLOS CONSIDERABAN QUE ERAN LOS HECHOS: NO lograban creer que la gente hubiera votado de esa manera y estaban tan convencidos de que tenían razón que con gran rapidez anunciaron el advenimiento de un mundo en el que los hechos importaban más bien poco y las leyendas iban tomando la delantera. Extrañamente, ni se les pasó por la cabeza la idea de que el asunto también podía verse a la inversa: para un partidario del Brexit, por ejemplo,

LOS HECHOS probablemente eran la vida de mierda que llevaba; y confiar en una entidad lejana e indescifrable como Europa, una irracional opción de las tripas. Pero no, la mayoría no tenía forma de verlo de esta manera: resultó ser más eficaz predicar el advenimiento de un cambio de época, el final de cierta civilización. «Ahora que vivimos en el época de la posverdad...»

Resumo: cuando creíamos en las mentiras de Bush y Armstrong era todo más o menos regular; cuando alguien empezó a decir que Obama había nacido en Kenia y no en Estados Unidos, nos deslizamos hacia la era del desprecio a los hechos y de las elecciones hechas con las tripas.

Siendo brutales, podríamos decirlo del siguiente modo: POSVERDAD es el nombre que nosotros, la élite, damos a las mentiras cuando quienes las dicen no somos nosotros, sino otros. En otros tiempos las llamábamos HEREJÍAS.

Pero no es necesario ser tan brutales, y por tanto me ciño a una enunciación más serena: está claro que la teoría de la posverdad es producto de una élite intelectual asustada, consciente de no controlar ya la producción cotidiana de verdad. Revela una lúcida inteligencia allí donde se registra cierta desafección entre deseo de verdad y conocimiento de los hechos: pero luego lo atribuye a la deriva irracionalista generada por el Game y en ese momento renuncia a entender. En cierto modo aún persigue una idea del siglo XX, estática, de VERDAD DE LOS HECHOS, sin entender que EL JUEGO ES DEMASIADO FLUIDO PARA PODER PERMITÍRSELA Y ESTÁ DEMASIADO AVANZADO PARA PODER CONTENTARSE CON ELLA. Tanto es así que en tiempos tan rápidos SE HA PROCURADO SU PROPIO MODELO DE VERDAD. Uno adecuado a sus propias reglas. Lo ha hecho interviniendo en un punto exacto, que ahora no se me ocurre

otra forma de definir que no sea esta: ha intervenido en el diseño. Casi diría que el Game HA MODIFICADO EL DISEÑO DE LA VERDAD. No la ha extraviado, no ha cambiado su función, no la ha movido del lugar en el que estaba, es decir, en el centro del mundo: lo que ha hecho ha sido darle un nuevo diseño. No tenéis que pensar en un detalle estético, tomad el término diseño en su acepción más elevada. El Game ha actuado sobre el diseño interno, lógico, funcional de la verdad. Le ha hecho a la verdad lo que Jobs le hizo al teléfono, por decirlo de algún modo.

Y para intentar convencerlos, debo remontarme a un objeto que pensaba que había desaparecido para siempre. Y por lo visto no es así.

### *El extraño e instructivo caso de las ventas del vinilo*

El vinilo es un disco de PVC que durante años (desde la posguerra a los años setenta) representó la forma más difundida de escuchar música en casa. Existían dos formatos: 33 y 45 revoluciones. En los años setenta empezó a retroceder ante la llegada de un pequeño objeto que en esa época pareció revolucionario: el casete. No solo resultaba penoso ese nombre: el objeto tampoco era ninguna broma. De todas maneras, era más barato, podía llevarse en el bolsillo y era posible grabar en él las canciones que a uno le gustaban, algo parecido a hacerse una playlist en Spotify o iTunes en la actualidad. [Abro paréntesis: sería necesario que en las escuelas se organizara esta prueba: por un lado los que se graban casetes con sus canciones favoritas y por el otro los que se hacen playlists en Spotify. Al final de la

comparación, el primero que todavía se permita poner en duda la revolución digital será castigado de modo muy severo.] Como iba diciendo, a finales de los años ochenta llegó el CD y puso de acuerdo a todo el mundo: digital, preciso, rápido, bendito. Tenía un defecto: costaba demasiado. De hecho, se soportó el tiempo justo hasta la invención de algo mejor. Para esa ocasión hicimos las cosas a lo grande, inventando el formato MP3: la música venía almacenada en formato digital en contenedores que podríamos llamar *archivos comprimidos*: todavía más inmateriales, volátiles, invisibles que los utilizados por el CD. Peso mínimo, velocidad máxima. Desde los cuentos de hadas no se veía algo semejante. Sin ocupar ningún espacio y pudiendo recuperarlo en un tiempo mínimo en cualquiera de nuestros dispositivos, se han convertido en nuestro modo de escuchar música. Tienen un defecto: la calidad del sonido es menor que la ofrecida por la música almacenada analógicamente, pero eso no le importa lo más mínimo a nadie. Estamos, además, en un mundo que si debe renunciar a un poco de calidad o de poesía para ganar cierta velocidad, lo hace de buena gana. Todos nosotros somos hijos de la olla a presión.

¿Dónde me había quedado? Ah, sí. El vinilo. Obviamente, con la llegada del MP3, el vinilo estaba condenado. Hasta el punto de que dejaron de fabricarlo. Quedó algún pequeño artesano, resistiendo en su tienda: como los que hacen zapatos a mano. Que los hay, por Dios. Pero la verdad es que el vinilo estaba muerto. Amén.

Más tarde, en un momento dado, aparece esta noticia: EL VOLUMEN DE VENTAS DEL VINILO, EN 2016, HA SUPERADO AL DE LA MÚSICA DIGITAL.

*Boom.*

La noticia apareció de verdad, ¿vale?, había titulares en los periód-

dicos. Probablemente también vosotros os acordáis, se hablaba de ello hasta en los bares, cada tanto, o en las cenas...

Como comprenderéis, ante una noticia semejante alguien como yo coge el teléfono, deja a los niños con los vecinos, saca las cervezas de la nevera y se pone a estudiar. A mí me produce el mismo efecto que a vosotros os produce la nueva temporada de vuestra serie favorita de televisión. [No sé qué es peor, sinceramente.]

Así que me puse a estudiar, desempaqueté la noticia y he aquí algunas cositas con las que me topé dentro de la misma.

Que se sepa, solo durante una semana (en Navidades), y solo en el Reino Unido, y solo en 2016, el volumen de ventas del vinilo superó de verdad al de las descargas digitales. En Estados Unidos, el año anterior, había pasado algo vagamente similar, pero no comparable: el volumen de ventas de vinilo había superado al de los servicios gratuitos de descarga que solo ganan en publicidad (es decir: YouTube o Spotify Free). Pero si calculamos también las descargas de pago (poco, pero se pagan), cambia la historia: el dinero que mueve el vinilo es una décima parte. Puede resultar útil una visión de conjunto: ateniéndose a los hechos, y permaneciendo en el mercado de Estados Unidos en 2016, si se contabiliza todo el dinero gastado para escuchar música reproducida, la parte del vinilo representa el 6%, mientras que la de las descargas digitales está por encima del 60%. Estamos lejísimos de un posible adelantamiento.

Y hasta aquí solo estamos hablando de dinero. Dado que los clics para escuchar un álbum entero en Spotify suponen un coste ridículo y un LP en vinilo está sobre los quince euros, está claro que, si contáramos las horas de audición, es decir, la verdadera presencia del vinilo en la vida de la gente, el fenómeno se evaporaría posteriormente.



Añádase esta fantástica estadística, amablemente ofrecida por la BBC (gente que se levanta por la mañana para estudiar cómo se mueve el dinero, que Dios los bendiga): la mitad de los que compran un vinilo luego se va para casa y no lo escucha. Vuelves un mes más tarde y aún no lo han escuchado. Hermosas criaturas (un 7 % de ellos ni siquiera tiene tocadiscos).

Dicho esto, en cualquier caso hay que constatar que el fenómeno sigue ahí, real y sorprendente. Hace diez años que el número de vinilos que se venden en el mundo aumenta año tras año: este año se prevé que se venderán, en el planeta Tierra, unos cuarenta millones. Es un número que causa impresión, considerando que un vinilo es caro, pesado, cuesta mucho tiempo elaborarlo, se ensucia, se estropea, ocupa espacio y cada treinta minutos hay que darle la vuelta. Pero naturalmente también se trata de un número que hay que desempaquetar y leer de forma correcta: cuarenta millones era el número de vinilos que se vendieron en 1991, más o menos el año en el que se tomó la decisión de que aquello había terminado y que para seguir haciendo vinilos había que estar locos. Cuando el vinilo se vendía *realmente* (tomemos 1981, un año antes de Pablito Rossi y del Mundial de España) se vendían MIL MILLONES de discos en PVC.

Cuarenta millones. Mil millones.

*Voilà.*

Y ahora volvamos a la noticia de la que partíamos. EL VOLUMEN DE VENTAS DEL VINILO, EN 2016, HA SUPERADO AL DE LA MÚSICA DIGITAL. Y ahora no cometáis el error de sonreír desdeñosamente, con aire de superioridad, liquidándola como la típica trola (*fake news*) mientras invocáis la era de la posverdad. No es tan sencillo, por suerte. Se trata, en realidad, de la que vamos a llamar una VERDAD-RÁPIDA: una pequeña má-

quina comunicativa muy sofisticada y muy extendida, de una eficacia incomparable. Una brillante creación del Game. ¿Puedo explicar cómo está hecha?

### *La ingeniosa máquina de la verdad-rápida*

La verdad-rápida es una verdad que para subir a la superficie del mundo –es decir, para hacerse inteligible a la mayoría y para ser captada por la atención de la gente– se rediseña de forma aerodinámica, perdiendo por el camino exactitud y precisión, pero ganando sin embargo en síntesis y velocidad. Digamos que sigue perdiendo en exactitud y precisión hasta que juzga que ha obtenido la síntesis y la velocidad suficientes para alcanzar la superficie del mundo: cuando las ha obtenido, se detiene: nunca derrocharía ni un solo gramo de exactitud más de lo necesario. En cierto sentido, cabe imaginarla como un animal que compite con muchos otros por la supervivencia: cada mañana se despiertan muchas verdades y todas ellas tienen el único objetivo de sobrevivir, es decir, de ser conocidas, de alcanzar la superficie del mundo: la que sobreviva no será la verdad más exacta y precisa, sino la que viaja más rápido, la que alcanza antes la superficie del mundo.

Tomemos el ejemplo del vinilo. EL VOLUMEN DE VENTAS DEL VINILO, EN 2016, HA SUPERADO AL DE LA MÚSICA DIGITAL. Asumid esta frase como el producto final de un viaje muy largo e intentad remontar hasta el punto donde este viaje se ha puesto en movimiento. Si lo hacéis, encontraréis algo verdadero: contra toda lógica, en los años pasados se han vendido, en el planeta Tierra, decenas de millones de discos en

vinilo. Es una verdad curiosa y tiene el aspecto de enseñarnos algo útil. Se despierta una mañana y se echa a correr. Durante cierto tiempo no encuentra el atajo para subir a la superficie, y por tanto nadie la percibe (hace diez años que el vinilo aumenta con regularidad sus ventas, pero nunca se había hablado del tema). Entonces, de repente, encuentra un paso: una pequeña semana en la que en Inglaterra se dio la circunstancia de que el vinilo aumentó el volumen de sus ventas por encima de las descargas. El animalito se lanza de cabeza. La aceleración es fruto del hecho de que la verdad de la que hemos partido encuentra una estructura aerodinámica fantástica, se pone, por así decirlo, en posición oval: asume la forma de un duelo, vinilo contra descarga, analógico contra digital, Viejo Mundo contra Nuevo Mundo. Los duelos siempre atraen la atención, simplifican las cosas y resultan rápidos de entender. Lo que puede resumirse en un duelo tendrá una vida fácil en la lucha cotidiana por la vida. «Aquiles contra Héctor» no pierde desde hace milenios. Perfecto.

Pero no basta. ¿Cuántas probabilidades de sobrevivir tiene la noticia de que durante una semana, en el Reino Unido, el vinilo se ha cepillado en un duelo a las descargas gratuitas en las plataformas de música digital? Escasas. Para ser memorable, un duelo no solo debe tener los protagonistas apropiados (dos héroes), sino también desarrollarse en el lugar adecuado (*main street*) y celebrarse a la hora en la que todo el mundo pueda verlos. Por tanto, desgraciadamente sigue siendo necesario un poco de trabajo de *restyling*, hay que resignarse a abandonar algo en el mar, a perder una pequeña parte de exactitud: resulta ineludible dejar caer ese «durante una semana», y, si todavía no resulta suficiente, ese «en el Reino Unido». Hacedlo, no discutáis. Temo que aún tengamos que sobrevolar un poco sobre la

indeterminación del concepto «música digital». Sobrevolad. Vale. Buen trabajo.

EL VOLUMEN DE VENTAS DEL VINILO, EN 2016, HA SUPERADO AL DE LA MÚSICA DIGITAL.

*Voilà.* Noticia a toda página, misión cumplida.

Preguntarse a estas alturas si la noticia es verdadera o falsa no es, quizá, ninguna tontería, pero seguro que no corre prisa, ni es tan decisivo. Porque esa noticia, en cualquier caso, lleva en sus tripas una verdad, y precisamente gracias a su inexactitud ha llevado hasta la superficie del mundo algo muy importante: la constatación de un extraño contramovimiento que encauza nuestro rectilíneo camino hacia el futuro. Como una aparente e imprevisible regurgitación de pasado. No es exactamente un fenómeno estéril, y haber sido capaces de constatarlo enriquece sin duda nuestra lectura del mundo. ¿Que lo ha generado una noticia imprecisa y, en el fondo, tan poco importante? No tengo una respuesta segura, pero, mientras la busco, empiezo a darme cuenta de que esa noticia (inexacta) no solo ha desenterrado una verdad digna de ser señalada, sino que ha liberado otras, más pequeñas, que nunca habrían merecido mi atención y que solo ahora, a la luz de esa verdad-rápida, asumen su visibilidad y significado: descubro que no solo las ventas del vinilo aumentan con regularidad desde hace años, sino también las de las plumas estilográficas, las máquinas de escribir y, mucho más importante, el libro de papel [dentro de poco, me temo, volverán a estar de moda el papel carbón y las pantuflas]: en sus tripas, esa noticia lleva esas verdades, y las hace visibles de una vez por todas, se las lleva tras de sí hasta la superficie del mundo poniéndolas bajo la luz de los reflectores de nuestra

atención. Me doy cuenta entonces de que se está formando una especie de amasijo de hechos, una constelación, que reconduce todos esos fenómenos hacia una figura más general, que ahora resulta reconocible con facilidad, a la que llamaría «Venta de tecnologías obsoletas pero vagamente poéticas»: su aparición todavía empuja a más gente a entrar en una órbita de curiosidad hacia ese particular segmento del mercado (que con toda probabilidad había olvidado anteriormente) y a acercarse al pensamiento de una compra, lo que de manera inevitable generará un renovado interés de los fabricantes, que aumentarán su producción, multiplicando la oferta y estimulando la demanda. Dinero, trabajo, hechos. Lo que no era *verdaderamente* verdad, tiene algunas posibilidades de llegar a serlo en el futuro.

Es impresionante cómo una inexactitud puede generar tanto sentido y tanta realidad: pero lo hace.

Si os sentís tentados de negar con la cabeza y pensar dónde hemos acabado, o peor aún, de atribuir a nuestra nueva civilización esta perversión de generar realidad a partir de verdades inexactas, debo remitirme a los hechos y recordaros que la verdad-rápida no es una invención de la era digital, y ni siquiera de la modernidad. Es un artefacto muy antiguo, que desde hace mucho tiempo se construía y se manipulaba con gran habilidad. Pongo un ejemplo: Aquiles. El de la *Ilíada*. Se transmitió como un semidiós: su padre era un hombre y su madre una diosa.

Verdad-rápida.

Es difícil decir ahora si los griegos del siglo VIII a. C. creían *de verdad* que Aquiles había nacido de la cópula entre un hombre y una diosa, pero es razonable aventurar que no se planteaban demasiado el problema porque en la expresión, imprecisa, *semidiós*, transmitían

algo que para ellos era absolutamente verdadero, y era que en Aquiles podía constatarse una fuerza, una violencia, una locura y una invulnerabilidad que no sabían explicar, que no volvían a encontrar en el destino de los seres humanos, y en las que vislumbraban el inquietante misterio de una inhumanidad posible e invencible.

Se dirá que aquello eran leyendas, mitos, poesía. Pero no es tan correcto: en esa época, esa era la forma de información, los medios de comunicación eran los poemas homéricos, la *Ilíada* era una enciclopedia que sintetizaba todo el conocimiento de los griegos. Era su modo de transmitir la verdad. En cualquier caso, la fórmula del semi-dios volvéis a encontrarla sin esfuerzo cuando los mitos y las leyendas fueron sustituidos definitivamente por la Historia: de Alejandro Magno en adelante, cualquier aspirante a dueño del mundo ha debido presentarse como descendiente, si no hijo, de un dios. Julio César no era ni el protagonista de ninguna ficción, ni la visión de un poeta: a pesar de ello, descendía de Venus, y no perdía ocasión de recordarlo. Nadie se lo habría discutido. ¿Eran todos ellos idiotas? No, se servían de la verdad-rápida para leer el mundo.

Así, controlamos la técnica de la verdad-rápida desde hace milenios y si me preguntáis entonces por qué aparece en cambio como reflejo de nuestra época, pareciendo casi una criatura suya, hacéis una pregunta fascinante cuya respuesta, si habéis leído este libro, ya conoceréis: porque el Game es de hecho el hábitat ideal para una idea semejante de la verdad y, por tanto, esa idea ha despegado en su seno después de milenios de somnolencia. Existía desde siempre, pero se veía obligada a maniobrar en sistemas de alta densidad, donde las noticias circulaban con lentitud, manejadas por unos pocos encargados de los trabajos. Corría, pero al ralentí. En el Game ha en-

contrado de repente su propio campo de competición perfecto. Baja densidad, infinitos jugadores, fricción reducida al mínimo, tiempos de reacción rapidísimos, innumerable número de recorridos. Una fiesta. Y, de hecho, la verdad-rápida se ha apoderado del centro del campo y ella misma ha fermentado, con su fuerza, sus potencialidades, su estatura. Si durante todo el siglo xx había parecido por regla general una peligrosa caricatura de la verdad verdadera –la basada en la permanencia, en la inmovilidad, en la definición– en el Game se ha tomado la revancha demostrando que en su andadura un tanto demencial, que viene de la nada y que nunca termina, acababa pescando al arrastre una buena porción del mundo. TENÍA UN DISEÑO ADECUADO PARA CAPTURAR Y PRODUCIR AMPLIAS SECCIONES DE MUNDO. Este es un aspecto que hay que entender bien, el de la fuerza de la verdad-rápida: concededme unos minutos de concentración y volved conmigo a la historia esa del vinilo.

Habíamos llegado al punto en que una especie de verdad inexacta (el vinilo vende más que la música digital) expresaba otra exacta (hay un curioso, masivo y creciente retorno a tecnologías obsoletas, pero portadoras de alguna poesía). Bien: no os lo toméis como un punto de llegada, porque no lo es. Esa verdad-rápida ha recorrido ya una buena parte del camino, pero la cosa no ha terminado ahí. Lo mejor aún está por llegar y llega cuando esa verdad-rápida enfila el descenso de las interpretaciones. Es un momento bellísimo, es pura ebriedad de la velocidad. Lo que pasa es que, dada esa verdad-rápida, existen al menos dos maneras de leerla:

1. la gente se están rebelando contra la tecnología y están retrocediendo hacia el pasado;
2. la gente ya es tan feliz ante su avance tecnológico que puede

permitirse el lujo de recuperar enseres del pasado y jugar con ellos, porque ya no son el enemigo: es como tener una pitón domesticada en casa, que es ya un animal inofensivo.

Lo que ocurre entonces es que nuestra pequeña verdad-rápida – que tanto camino había recorrido ya– se divide en dos y enfila dos descensos opuestos que la llevarán, el primero, a las revistas en las que se habla de cerámica, o de excursiones por la montaña, o de yoga; y el segundo a *Wired*. En ambos ecosistemas seguirá rodando, gracias al magma de baja densidad del Game, entrando en resonancia con otras verdades-rápidas llegadas hasta allí y formando con ellas una especie de inercia pesada que a largo plazo producirá una red de hechos verificables: mientras, por un lado, hará que sea sensato abrir una lechería que solo hace quesos como antaño, por otro generará el tipo de emprendedor capaz de abrir tiendas que son una referencia a las viejas lecherías y en las que solo puede pagarse con tarjetas prepago.

Así, si ahora volvéis la vista atrás, hacia esa inocente semana navideña londinense en la que empezó todo, y remontáis el viaje de nuestra verdad-rápida hasta la lechería de alta tecnología (o al queso de fundir), os podéis hacer una idea de hasta qué punto el mundo es capaz de crear/habitar/definir semejante modelo de verdad. Y empezáis a respetarlo, y estudiarlo. Inmediatamente reconoceréis en él unos caracteres, un diseño característico: es un viaje y no una meta, una figura que se despliega en el tiempo y no un jeroglífico estable, una secuencia en la que cada paso es frágil, pero el diseño de conjunto, fuerte. En este tipo de diseño encontraréis de nuevo los perfiles de otras mil cosas que os rodean, y quizá también de vuestro andar



cotidiano. La misma posexperiencia tiene ese diseño. Nuestro andar por la Web tiene ese diseño. Se ve la marca del Game en ese diseño.

Os inclinaréis, entonces, con renovada curiosidad y creciente respeto, sobre esa maquinita sofisticada: y seguro que no dejaréis de notar hasta qué punto os fascina, en un modelo semejante de verdad, el hecho de que empiece con una inexactitud, con una media verdad. Os sorprende su habilidad a la hora de convertir esa pérdida inicial en una ventaja estratégica: el sacrificio de la precisión genera ligereza, velocidad, agilidad, eficacia, si os parece, hasta belleza. Movimiento, difusión, existencia. Arriesgado, pensaréis, asustándoos. Por supuesto. Pero lo pensaréis mientras de manera simultánea os estaréis dando cuenta de que conocéis ese esquema: es el que gobierna todas las herramientas digitales, es la historia del MP3, menos sonidos pero más transportables, es la historia del paso a lo digital, un ápice de imprecisión a cambio de una inmensa agilidad. Es la historia de la superficialidad en lugar de la profundidad. Es la forma del Game.

Así, paso a paso, llegaréis a admitir que delante de los ojos tenéis una pequeña máquina muy sofisticada, extremadamente coherente con vuestro modo de estar en el mundo, y fantásticamente adecuada para el ecosistema del Game. Peligrosa, por supuesto. En gran parte aún por entender. Pero digna de ser tomada en serio. En ese momento, os lo juro, la idea de que todo se ha ido al garete, de que los hechos ya no importan nada y de que actualmente vivimos en la época de la posverdad os parecerá un poquito tosca. Desde mi perspectiva, se trata de una típica verdad-rápida: parte de una imprecisión, de una simplificación brutal, y luego se mueve de forma magnífica en el Game, dragando inercias y corrientes subterráneas, dando un nombre articulado a una convicción gastrointestinal y traduciéndolo-

la en pensamiento correcto. Un trabajo bien hecho. Chapó. Si aún no te convence solo tienes que intentar construir verdades-rápidas aún más rápidas.

Es exactamente lo que estoy haciendo yo, ahora que lo pienso.

### *Final dedicado al storytelling*

Una verdad-rápida triunfa si consigue subir a la superficie antes y mejor que las demás. Como hemos visto, ni siquiera importa mucho la consistencia de su punto de apoyo en los hechos: es su condición aerodinámica la que decide su destino. Entonces, si de verdad quisiéramos saber en qué mundo vivimos, se trataría de empezar a estudiarla a fondo. ¿QUÉ ES LO QUE HACE AERODINÁMICA A UNA VERDAD, ADECUADA PARA GANAR VELOCIDAD EN EL GAME? Un tema muy fascinante.

No creo haber entendido de ello lo bastante como para poder dar lecciones, pero sobre un aspecto de este asunto sí tengo las ideas claras, he pasado mucho tiempo estudiándolo, sé de lo que hablo. De manera que lo digo: sean los que sean los rasgos que hacen aerodinámica una verdad, y por tanto ganadora, hay uno que prevalece sobre los otros y tiene un nombre exacto: STORYTELLING.

Mira quién aparece por aquí otra vez. El storytelling, otro fenómeno resucitado por el Game. Hace milenios que existe, pero desde hace poco lo encontramos por todas partes de nuevo. ¿Por qué? Porque el Game, por su propia conformación, le ha proporcionado un campo de juego perfecto.

Para entenderlo, es necesario de entrada ponerse de acuerdo sobre el término. *Storytelling*. En general la gente tiene un prejuicio

sobre el storytelling, que solo hace que perdamos el tiempo: cree que existe la realidad y luego, al lado, la técnica con que se relata, que a menudo puede resumirse como la capacidad de organizar unas trolas colosales, y de hacerlo muy bien.

Error.

El storytelling no es algo que confecciona, o traviste, o maquilla la realidad: es algo que FORMA PARTE de la realidad, es una parte de todas las cosas que son reales. ¿Queréis una formulita que os ayude a metabolizar este concepto? Aquí la tenéis: sacad de la realidad los hechos y lo que queda es storytelling.

A veces tiene un aspecto puramente narrativo, pero muchísimas otras no es así. Mirad cómo vais vestidos ahora mismo: pues bien, eso es storytelling. Pese a todo, no tiene la forma de una historia. Tiene la forma de una ropa: es storytelling porque confiere a lo que soy una configuración aerodinámica que permite entrar en movimiento: de conectaros con otros puntos del planeta, de ser un poco más legibles, de aparecer en el índice de la realidad. ¿Vosotros sois esa ropa? No. Pero ¿sois algo completamente ajeno a esa ropa? Tampoco. Forma parte de vosotros, de la realidad que sois, es una pieza de vuestro ser reales.

¿Se entiende más o menos?

El storytelling es una parte de la realidad y no siempre es el relato de una historia.

Bien. Volvamos a la verdad-rápida. ¿Os acordáis de lo que puso en movimiento, con una aceleración demencial, el hecho en sí mismo insignificante de que un librero bretón colgara un cartel en su escaparate? El storytelling. Hay una foto y una frase. «Un librero de verdad en Lorient». Hay un hecho, y hasta que no encuentra un storytelling se

queda en un hecho mudo, inmóvil. Se pone en movimiento solo en el momento en que algo le da un storytelling y hace que se convierta en realidad. En ese caso concreto, la parte de storytelling es particularmente aerodinámica, eso se ve bien claro, es tan eficaz que arranca el hecho de sus orígenes y hace que se convierta en realidad mucho más allá de sus intenciones. A veces, el propelente del storytelling puede ser explosivo. El tejido de baja densidad del Game hace el resto (en el siglo xx, ni siquiera se habrían fijado en la existencia del librero de Lorient).

¿Y el caso del vinilo? ¿Recordáis en qué momento ese hecho que no lograba subir a la superficie se vio bajo los focos de la atención colectiva? Cuando por una vez se encontró con un diseño capaz del storytelling apropiado: el duelo analógico contra lo digital, pasado contra futuro. Como tirar una cerilla encendida en un charco de gasolina.

¿Qué aprendemos? Aprendemos que la andadura de una verdad rápida sin duda alguna se ve condicionada por mil factores, como el comportamiento de otros competidores o las asperezas cada día cambiantes del terreno: pero su aerodinámica, esa podemos remitirla de manera casi integral al rasgo de storytelling que conforma su realidad. Me atrevería a decir algo más: STORYTELLING ES EL NOMBRE QUE LE DAMOS A CUALQUIER DISEÑO CAPAZ DE DARLE A UN HECHO EL PERFIL AERODINÁMICO NECESARIO PARA PONERSE EN MOVIMIENTO.

Ahora entenderéis por qué allí encontramos por todas partes este storytelling. Si hay algo que se mueve, ahí lo tenemos. Ocurre desde siempre: pero, por supuesto, en un ecosistema como el del Game, en el que la inmovilidad es la muerte, comprenderéis que también valga

más. En el Game, allí donde desaparece el storytelling, no sobrevive nada.

Es una noticia que parece un desastre solo si os quedáis aferrados a esa inútil idea de que el storytelling es esa colección de trolas que elaboramos para adornar la realidad. Pero, en cambio (por favor, salid de ahí y tomad el storytelling como lo que es: una parte de la realidad), la noticia tiene su encanto. Nos dice que en el mundo hay una capacidad y es la de ver y dibujar la parte de la realidad menos evidente, más escondida, a menudo inmaterial, casi siempre inasible: su factor aerodinámico, su modo de surcar el aire, de oponerse a la corriente, de resistir a los impactos, de mantenerse a velocidades fulminantes. Esa capacidad, en la época del Game, salva la vida.

Se la salva, todo hay que decirlo, a ideas y hechos que nos gustan, pero también a ideas y hechos que detestamos. El diseño, en sí mismo, no es ni bueno ni malo: es eficaz, y a veces bello, delicado. Lo que podemos notar es que, en efecto, en el Game prevalecen los que saben utilizarlo: pero se pueden llamar tanto Obama como Trump. Los hábiles saben usarlo a tales niveles que a veces, desde fuera, se acaba viendo solo esa habilidad, en una ausencia aparente y absoluta de hechos verosímiles o de ideas con cierto nivel. Pero siempre es una ilusión óptica. Un hecho sin storytelling no existe, pero también es verdad lo contrario: un storytelling sin hechos no es nada. Si os gusta columpiaros en la idea de que en el Game hay gente que gana gracias al storytelling y en el vacío absoluto de hechos o ideas, podéis seguir sentados, yo no os sigo. También aquí, creedme, el asunto es más sutil.

Lo que seguramente ha pasado en el Game, debido a su baja densidad, es que el dinamismo de las verdades se ha hecho más impor-

tante que su exactitud. En términos elementales: vale más una verdad inexacta, pero con un diseño adecuado para cruzar el Game, que una verdad exacta pero lenta en su movimiento e incapaz de desasirse del punto en el que ha nacido. Este veredicto puede asustar, pero si es recibido en cambio con cierta lucidez, dibuja un terreno de juego fascinante y me gustaría decir que bastante genial. Dice que si yo creo en mis ideas, y en mis hechos, debo ser capaz de darles un perfil aerodinámico, debo trabajar duro hasta que tengan un perfil que penetre en el aire de la sensibilidad colectiva, debo seguir entendiéndolos mejor hasta que logre llevarlos a una figura capaz de rodar en el Game. Por otra parte, si alguien ha logrado llevar quintales de complejidad a la simplicidad aerodinámica de la primera pantalla del iPhone, del algoritmo de Google, de la estructura de la Web, ¿quiénes somos nosotros para ser eximidos de una proeza semejante? ¿Es posible que las verdades sean tan agudas, complejas, geniales, sofisticadas como para no permitir ese carácter aerodinámico? Incluso Descartes, en su tiempo, cuando había que soltar un libro que iba a cambiar el camino del pensamiento humano (*El discurso del método*), lo escribió breve, en francés (la lengua de los eruditos era el latín) y lo empezó explicando sus vicisitudes de joven: intentaba ser aerodinámico, nada más. Y ni siquiera existía el Game. ¡Era el siglo XVII, coño! ¿Es posible que nosotros seamos más refinados como para evitar una regla que hasta él había aceptado?

Una vez, en una incursión mía rápida e inútil en la vida política, tuve la oportunidad de asistir a esta escena. Había un problema que resolver, y sobre la mesa había diferentes soluciones. Era necesario elegir una. El político de turno [no, no era Renzi, relajaos]

las mira y pregunta: ¿Cuál es la que seremos capaces de explicar mejor? Fijaos bien: no pregunta cuál podría FUNCIONAR mejor. Pregunta: ¿cuál es la que tiene un diseño aerodinámico mejor, que lleva en el estómago un storytelling eficaz, que es capaz de rodar en el Game? Si queréis, en una frase como esta podéis reconocer una forma odiosa de cinismo: qué carajo me importa a mí el bien del país, lo que importa es hacer lo que me dé más votos. Pero también, si tenéis un momento de paciencia, podéis ver, quizá mezclada con el cinismo, una intuición que a menudo nosotros no tenemos, extremadamente aguda, profética a su manera: en cuanto he individuado soluciones que más o menos me gustan y se corresponden con mi sistema de valores, debo tener la frialdad de elegir no la que sobre el papel da mejores resultados, sino la que la gente pueda entender, hacer suya, metabolizar, encarnar y hacer realidad cada mañana que sale de casa. Renuncio a la solución más justa si no soy capaz de echarla a rodar en el Game. Elijo la inexactitud si me asegura el movimiento. Sacrifico el caballo, si esto me lleva a alcanzar el centro del tablero de ajedrez. Porque una solución perfecta que no consigo explicar a la gente está destinada al fracaso. Peor aún: está destinada a perder contra soluciones mucho más pobres, pero dotadas de un fuerte carácter aerodinámico: a menudo son las elegidas por tus adversarios.

Un inciso: hoy en día existe, en el mundo, el problema de la izquierda. Admitiendo que tiene soluciones a los problemas de la gente, no sabe formularlas, en cualquier caso, de un modo aerodinámico: todas son estáticas, y por tanto están muertas. No hay ni una sola convicción de la izquierda en temas como Europa, la inmigración, la seguridad o la justicia social que tenga un mínimo de di-

seño aerodinámico. Qué demencial presunción. Los otros, los populistas a la cabeza, son en cambio los mejores en el diseño. No estoy aquí para juzgar si sus soluciones son más eficaces o desastrosas: pero está claro que las diseñan de un modo que surcan el Game a gran velocidad, de maravilla. Y no es solo cuestión de tuits o de eslóganes fáciles: esa condición aerodinámica nace en otra parte, muchísimo antes. Por ejemplo, al abandonar el caparazón del partido del siglo xx y elegir una forma más ligera de estructura, más adecuada al Game. O bien al entender que en el Game no se hace política sin un líder que resuma en sí mismo, también de un modo muy fuerte, hasta dramático, toda la complejidad de una posición política, que debe desaparecer. A un diseño así solemos llamarlo populismo: pero creamos algo de confusión. En realidad nace de la pantalla inicial del iPhone, de la primera página de Google, etcétera, etcétera: la complejidad escondida por debajo, y arriba un icono simple para hacer clic. Un líder. No se trata de que con Obama fuera diferente: en él la intuición de este esquema mental era fulgurante. Todos los demás, incluido Trump, solo aprendieron. Pero a la izquierda, generalmente, no le gusta ese diseño: no tiene líderes de talento, y cuando los tiene los devora. Si empiezas a construir de una manera tan poco adecuada, luego cuesta un gran trabajo encontrar una forma aerodinámica que sea decente. Correr a los refugios más tarde, buscando un buen storytelling o contratando a hábiles asesores, es bastante penoso. Las ideas deben NACER aerodinámicas, o nunca lo serán.

¿Dónde me había quedado? [Esto es algo que odio de la política: siempre te distrae de las cosas que son realmente importantes.] Ah,



sí. ¿Lo había entendido Descartes, que una verdad sin movimiento es inútil, y no somos capaces de entenderlo nosotros, entrenados como estamos con los dispositivos digitales? Improbable. Y de hecho, luego, en la vida, trabajamos de forma constante con verdades-rápidas, hemos llegado a ser maestros del storytelling, utilizamos la baja densidad del Game en vez de rechazarla. Prácticamente todos sabemos que se trata de un sistema peligroso, que lleva en sí la posibilidad real de construir eficaces Verdades-rápidas fundadas en casi nada, o en hechos inventados. Pero estamos aprendiendo a controlar el fenómeno, estamos trabajando duramente para inventar vacunas y antídotos. Prácticamente todos nos damos cuenta de que hemos elegido un sistema muy inestable, y que nos hemos obligado a vivir con verdades quebradizas, siempre en movimiento, condenadas a un territorio tortuoso. Sufrimos el asunto, a menudo, pero también, de una manera u otra, y en alguna parte instintiva de nuestra mente, nos acordamos de que demasiada firmeza de las verdades y la solidez de los hechos han generado un desastre del que hemos escapado: por lo tanto, no cedemos. Ceden de vez en cuando los menos equipados, o los demasiado refinados. Pero el cuerpo central del Game no se detiene y va moliendo los días a la luz de cometas que llama verdad. Sabe hacerlo, logra hacerlo. Seguirá haciéndolo, con la obstinación obtusa y genial que algunas aves nos enseñan, en su migración hacia una buena tierra.

## OTROS ULTRAMUNDOS

### Lo que queda del arte

Como ya he dicho hace unas cuantas páginas, en un determinado momento me puse a estudiar las redes sociales, y para hacerlo pasé un tiempo con dos personas mucho más jóvenes que yo, dos que trabajan en ese mundo. Como he recordado, fue hablando con ellos como comprendí que ese gran ajeteo de las redes sociales no siempre era un penoso reflejo nervioso de dependencia digital: me explicaron de forma convincente que a menudo era un modo de elaborar la realidad, de arrancarle lo que proporcionaba avaramente, de compartirla con otros y por tanto, en cierto sentido, de hacer de ella un acontecimiento teatral. De manera que era necesario tener cuidado con liquidar esa imponente avalancha hacia Facebook o Twitter como un fenómeno de embobamiento colectivo porque las posibilidades de que, por el contrario, escondiera un instinto como mínimo interesante eran elevadas: prolongar la creación, gracias a las tecnologías digitales, de manera que la vida no se detuviera donde se detenía, sino que se prolongara hasta donde nuestras ambiciones la esperaban.

Quizá nunca había pensado en eso con anterioridad, o al menos nadie me lo había dicho con la convicción que esos dos tenían. No sé, era como si hubiera abierto delante de mí una puertecita y por eso, mientras intentaban hacerme entender la genialidad de los GIF, me quedé allí fingiendo que los escuchaba cuando, en realidad, estaba cruzando esa pequeña puerta y viendo adónde demonios me llevaba.

Me llevó a un lugar en el que había una pregunta, más bien pérfida: pero si es así, entonces *¿por qué odio yo estar en las redes sociales?* Quiero decir, si es un modo de elaborar la realidad, de buscar la po-sexperiencia y, en definitiva, de estar vivos, ¿por qué no las utilizo yo? Peor todavía: *yo le pido a otras personas que me lleven las redes sociales*, os lo juro. No engaño a nadie, no finjo ser yo, es algo transparente, pero lo cierto es que he llegado al absurdo (como otras personas, por otra parte) de pagar a gente que lleva mi personalidad en el ultramundo. Pero ¿por qué? Yo estaba allí, mientras los dos hablaban, y seguía preguntándome: pero ¿por qué?

Porque soy malditamente esnob. Okey.

Porque nací en 1958. Okey.

Porque siento un gran respeto por la vida privada. Okey.

Pero con esto llegamos a un escaso veinte por ciento de la explicación, creedme. La verdadera razón, descubrí en ese momento, mientras los dos me explicaban el éxito de los memes, es otra, y cuando me vino a la cabeza la encontré tan instructiva que me habría levantado inmediatamente de allí para irme a escribir cuanto antes lo que estaba entendiendo.

Vale, está bien, estaban esos dos ahí, así que no me levanté dejándolos plantados. Me gustaría ser de los que hacen esa clase de cosas, pero de hecho no, no lo soy. Por lo tanto esa tarde no empecé a escribir lo que había entendido. Lo amontoné todo en una alacena de la mente a la espera de un momento mejor.

Y aquí está: este es el momento mejor.

Yo no estoy en las redes sociales porque mi trabajo es el de escribir libros, realizar espectáculos, dar clases, hablar; una vez incluso di-

rigí una película, varias veces he escrito guiones: una enorme parte de mi vida está ocupada por el gesto de elaborar la realidad y enviarla a refinados ultramundos donde lo que soy se deshace y se recompone en objetos que se marchan a flotar en las corrientes del diálogo colectivo. Vivo desde siempre en un sistema de realidad con dos fuerzas motrices, lo único es que yo utilizo un modelo más viejo, lento y complicado que el digital. Por tanto no cuelgo fotos en Facebook, me cuesta un gran esfuerzo contar historias en Instagram, no siento la urgencia de expresar una opinión con un tuit por el simple motivo de que no hago otra cosa que colgarme, contarme y expresarme a mí mismo desde hace años, prácticamente cada día, delante de todo el mundo, sin vergèenza, utilizando aplicaciones antiguas y ultramundos que ya existían antes de la insurrección digital: novelas, ensayos, textos teatrales, guiones, clases, artículos. Supongo que es un privilegio, una especie de suerte, pero en cualquier caso ahora la cuestión no es entender cuánta potra tengo, la cuestión es entender que ENTONCES EL ULTRAMUNDO DIGITAL ES SOLO EL ÚLTIMO DE UNA LARGA SERIE DE ULTRAMUNDOS, MUCHOS DE LOS CUALES AÚN SIGUEN MASIVAMENTE POBLADOS. YO ya lo sabía perfectamente, incluso antes, pero lo supe DE VERDAD solo cuando me metí en esa pregunta sobre las redes sociales: cualquier ultramundo digital, desde el entorno de Facebook a *Call of Duty*, de algún modo guarda relación con el gesto del que durante siglos nos hemos servido para escribir libros, fabricar historias, pintar cuadros, esculpir bloques de piedra y componer música. ¿Qué buscábamos, al hacerlo? Intentábamos completar la creación duplicando el mundo y traduciéndolo a un lenguaje acuñado por nosotros. Buscábamos un modo de poner en red lo que habíamos entendido sobre la vida, en una especie de webing *ante litteram*. Lo que obteníamos así era abrir

el tablero de juego empujando a la realidad a circular por un sistema sanguíneo con dos corazones: mundo y ultramundo. Varias veces, y tampoco era tan incorrecto, acabamos pensando incluso que la verdad más secreta del mundo habitaba en los ultramundos que nosotros generábamos. «La verdadera vida, la vida al fin descubierta y dilucidada, la única vida, por lo tanto, realmente vivida, es la literatura»: Proust. Pero no es más que un ejemplo entre muchos. Hace milenios que creemos en la misteriosa proximidad de belleza y verdad, de arte y sentido de la vida. Es una de nuestras ilusiones más valiosas.

Resumo: como sugiere de un modo microscópico pero significativo mi alergia hacia las redes sociales, debido a una sobredosis de presencia en los viejos ultramundos en los que trabajo, debe de existir una cierta continuidad lógica entre los ultramundos a los que durante mucho tiempo hemos llamado ARTE y lo que podemos llamar ultramundo digital. Decimos que probablemente son el fruto del mismo movimiento mental, de la misma jugada estratégica: hacer copias del mundo escritas en lenguajes acuñados por nosotros. Ahora se trataría de entender qué ha ocurrido en el paso de los ultramundos tradicionales al digital, y aquí el asunto se hace decididamente interesante porque en ese paso están escritos de un modo muy legible algunos de los rasgos más discutibles del Game. En síntesis, que vale la pena mirar un poco a nuestro alrededor.

Vamos a intentarlo.

Como ya hicimos con *Space Invaders*, se trata de volver a estudiar bien los juegos que había antes. Volvamos entonces a tres ultramundos que tuvieron en el pasado un gran éxito: el teatro, los cuadros, las novelas. Eran copias del mundo escritas en lenguajes generados

por el hombre: en ese formato, el mundo se mostraba más asequible, más comprensible, más comunicable, más utilizable, quizá incluso más verdadero. No se llamaba formato digital, y tampoco analógico. Se llamaba ARTE.

El teatro, los cuadros, las novelas. Intentemos mirarlos como si entretanto se hubieran extinguido, hubieran desaparecido junto con la civilización que los utilizaba, desaparecido de los bares igual que el millón. Intentemos mirarlos como desde la lejanía, desde las alturas del Game.

Técnicamente tenían, por así decirlo, un diseño común que un millennial podría plantearse de la siguiente manera:

- La pantalla era el escenario, o el marco, o la página del libro (*¿cada vez distinto? Pero ¿eso resulta práctico?*).
- El teclado no existía (*increíble: es decir, ¿debería yo quedarme quieto mirando sin hacer nada hasta que esos hubieran terminado???*).
- Los contenidos eran producidos por personas que hacían eso en la vida y tenían una habilidad particular: unos sacerdotes. Por otra parte, la adhesión a esos ultramundos a menudo asumía rasgos que procedían de la praxis religiosa: templos, ritos, liturgias, textos sagrados, mártires, santos, exégetas. (OHDIOSMÍO...)
- Se abrían raras veces y uno a uno: ibas al teatro y veías un espectáculo; abrías un libro y leías una novela. Eran por tanto ultramundos que se desplegaban con lentitud, por la superposición de experiencias vividas una a una y, a menudo, con gran distancia temporal entre una y otra. Se daban, por otra parte, físicamente en sitios distintos. El teatro en la ciudad, el cuadro en

casa (en una época posterior, en los museos), el libro en la mano. *(Pero ¿cuánto tiempo tenía esa gente? Vamos a ver, ¿es que no tenían nada que hacer?)*

- Eran ultramundos reservados a unos pocos, mejor dicho, a poquísimos. Incluso a finales del siglo xx, suponían, en cualquier caso, una cierta disponibilidad de dinero, de tiempo y de educación: hasta el punto de que, a menudo, se utilizaban precisamente como un ejercicio de identidad de determinadas élites: un gesto para confirmar la pertenencia a un club particular. *(¡Ah, felicidades!)*
- Eran ultramundos en los que se entraba no sin cierto esfuerzo, o aplicación, o incluso en algún caso con estudios de verdad. No siempre habían nacido así, pero la última civilización que los adoptó, la romántica y luego la del siglo xx, tenía esa pirámide invertida que debía ser respetada y por tanto tenía la tendencia a traducir todo lo que valía la pena en una laboriosa profundización bajo la piel del mundo. Los ultramundos a los que llamaban ARTE no eran una excepción. *(Pero, vamos a ver, ¿yo debería estudiar? Pero ¿estamos locos o qué?)*
- Fin.

Resumo: eran ultramundos caros, reservados a unos pocos privilegiados, lentos en su despliegue, complicados en su apertura, difíciles de alcanzar, unidos de manera inexorable al talento de algunos sacerdotes, casi nunca interactivos, escasas veces comunicantes unos con otros. Un auténtico millennial probablemente los sintetizaría del siguiente modo: estaba claro que no funcionaban. O que tenían problemas de batería.

De hecho, él hace un amplio uso de otros ultramundos, mejor contruidos: entra cuando quiere y con facilidad, le cuestan poco o nada, son modificables o incluso generables por él gracias a un teclado o una consola, llega a todos ellos mediante un único instrumento que es posible llevar por ahí, casi todos ellos se comunican entre sí, puedes compartíroslos con personas que pueden estar hasta a miles de kilómetros de distancia, y allí no exigen sacerdotes que puedan hacer lo que él no puede hacer (si se excluyen los programadores, claro, que sin embargo permanecen en la sombra y no molestan). Comprenderéis que, si el hábitat lógico-mental y filosófico en el que vivimos es el del Game, son estas las características de un ultramundo que funciona. Se le ocurre a uno preguntarse cómo los viejos ultramundos han podido sobrevivir.

De hecho, vamos a intentar preguntárnoslo. Se trataría de entender qué les pasó a los viejos ultramundos cuando el Game se desbordó por sus territorios, tragándose su barrio como hizo con otros muchos: ¿acabaron bajo el agua, resistieron, resistieron tan solo los más fuertes, se adaptaron a su nuevo hábitat, los salvó la intervención de los bomberos?

No resulta fácil contestar, aunque es posible aislar, en ese tremendo impacto, fenómenos singulares que somos capaces de circunscribir y de entender.

1. Algo que ha ocurrido es que se han formado zonas fronterizas, por decirlo de algún modo, bilingües, en las que los viejos ultramundos y los nuevos conviven juntos: los e-books, Netflix y sus películas para verse en casa, los conciertos de Benedetti Michelangeli en Spotify, el streaming de espectáculos teatrales, las vi-



sitas virtuales a los museos: zonas fronterizas. A menudo en la confluencia se pierde calidad, obviamente, pero se ganan un montón de otras cosas. Asistir a un concierto de los Wiener en el Musikverein no es lo mismo que verlo online, pero para la mayor parte de la gente se trata de elegir entre nada y algo que no está mal: no es una elección difícil.

Zonas fronterizas, pues. Desde un punto de vista estratégico podían parecer un peligro para los viejos ultramundos: el peligro era precisamente que, desmilitarizando esas zonas del frente y bajando las defensas ante el Game, nos expusiéramos a una invasión catastrófica. Pongamos por caso, los libros electrónicos podían liquidar a los libros de papel. Pero en realidad, como a estas alturas ya hemos visto, la invención de esas regiones acolchadas ha resultado ser perfecta para calmar los ánimos. En el Musikverein de Viena los conciertos siguen haciéndolos, cuesta bastante encontrar entradas y no han perdido realmente nada de la calidad de antaño: al contrario, es probable que hayan encontrado en el Game estímulos, instrumentos y empuje para hacerlo mejor. De manera análoga, seguimos escribiendo buenas novelas, en la Scala siguen cantando divinamente, se hacen colas para ver Vírgenes del siglo xv y los cines aún no han desaparecido.

2. Gracias también a esas zonas fronterizas bilingües, un buen número de habitantes del Game ha terminado accediendo a ultramundos que nunca antes había pisado. En teoría, hacía años que la política estatal perseguía un resultado así, en un piadoso intento de romper las barreras que reservaban esos refinados ultramundos a personas que podían permitírselos, cultural y eco-

nómicamente. Pero los resultados habían sido más bien modestos. A su manera, el Game ha demostrado ser mucho más efectivo: ampliando todas las puertas, ha ampliado también las de los teatros, los museos, las librerías. Una cantidad significativa de nuevas caras han empezado a pasearse por lugares donde nunca habían sido vistas. Hay que decir que a menudo no entraban pidiendo permiso ni de manera sumisa: entraban y punto, haciendo valer sus números y extendiendo sus gustos. Dado que por lo general venían de otras culturas, o incluso de ninguna cultura, los refinadísimos organismos que eran los viejos ultramundos empezaron a experimentar un proceso de contaminación química, a veces de envenenamiento: algunos entraron en crisis (los conciertos de música de cámara, pongamos), otros desarrollaron rápidamente formidables anticuerpos, alcanzando una mejora genética capaz de hacerlos compatibles con el Game (las películas de dibujos animados, pongamos). Resulta difícil, al final, hacer balance: pero sin duda los que eran parques naturales donde todo se transmitía con medida y era obsesivamente protegido, se vieron acogiendo a multitudes de visitantes venidos a admirar el paisaje. Por fin toda esa belleza se convertía en un patrimonio difundido: aunque seguro que el aumento de los papelotes que han quedado tirados por ahí resulta molesto.

3. Mientras tanto, algún viejo ultramundo ha empezado a procrear organismos más adecuados para sobrevivir en el Game: el paso del cine a la serie de televisión es el ejemplo más claro. Es un paso generacional: las series de televisión son una especie de cine nativo digital: un animal nuevo, genéticamente compatible

con el Game. De entrada no es necesario salir para verlas. Luego uno puede verlas cuando quiere y como quiere, por lo general utilizando un dispositivo que puede hacer mil cosas más (una sala de cine solo hace una). A nivel mental, la serie es un movimiento (típico del Game), una película es un gesto (típico del siglo xx). La serie no se cierra, no tiene fin, tiene su centro de gravedad al principio y no al final, exactamente como la posexperiencia. Además, tiene claramente la estructura de un videojuego, de la que tomamos nota en el momento en que estudiábamos el iPhone. En definitiva, todo es perfecto. Tan perfecto que hace que no sea ilógico temer por el destino del cine: no sería la primera vez que un hijo, para crecer, mata al padre.

4. Otra característica que sobre el papel hace que los viejos ultramundos sean inapropiados para el Game es el hecho de que suelen ir unidos a la figura casi sacerdotal del artista. El creador, el autor, el genio, eso. El Game, como ya sabemos, apenas tolera a los sacerdotes, pulveriza el poder redistribuyéndolo en forma de lluvia, y cría a millones de individualistas que prácticamente son invitados a convertirse en autores. ¿Veis el problema? Tomemos la escritura, que es un campo que conozco mejor que otros. Hubo un momento que recuerdo muy bien: se multiplicaban los blogs, nacía la autoedición, el e-book parecía un producto al alcance de todo el mundo, las redes sociales y la Red producían escritores que estaban a un pelo de considerarse escritores, y la crisis de autoridad de las élites estaba arrastrando tras de sí el carisma de librerías, críticos y editoriales. Al final, mirabas a tu alrededor y podía darse el caso de que pensaras: aquí

todo se derrumba. Pues bien, tengo una curiosa noticia: aún estamos aquí. El campo de juego se ha hecho más difícil, es cierto, pero el de los libros sigue siendo un mundo en el que el carácter excepcional de algunos individuos se reconoce, se cultiva, se apoya y se desea. Es un mundo en que hay mucho más tráfico que antes, mucha más vitalidad, hay un montón de papelotes, la mediocridad circula por carriles que nunca antes habían estado ahí, a menudo es un auténtico barullo, pero los escritores de verdad siguen ahí, viven en determinados barrios (y no son los peores), son libres de escribir buenos y malos libros, solo depende de ellos. ¿Podríamos decir lo mismo de la música, o del cine, o del teatro? Tal vez deberían responder otras personas, pero tengo la sospecha de que en definitiva también allí la situación no es tan distinta. La resumiría así: por razones que por ahora me resultan inaccesibles, los artistas no han sido descartados, y a pesar de ser una élite todavía más exclusiva y arrogante que otras, son considerados un bien común. Cualquier idiota puede insultarlos con comodidad mediante un post en las redes sociales o en la Red. Pero en su conjunto al Game le gusta tener que necesitarlos.

5. Los ultramundos se han multiplicado y ahora toca abrirse paso a codazos para ser elegidos. Me permito volver una vez más a mi trabajo: hace mucho tiempo podías pensar que tu competidor era otro escritor; luego tu competidor pasó a ser el cine; más adelante, la televisión. Ahora ni siquiera prestas atención a cuántos competidores tienes, tú con tu ultramundo del viejo estilo: están en todas partes. Incluso Zuckerberg es un competidor mío, aun-

que él probablemente no lo admitiría. [Y aún tengo suerte: abrir un libro es incluso más rápido que encender los dispositivos en los que Zuckerberg vende sus mercancías. Pero, por ejemplo, ¿y los que se dedican al teatro? Para ir al teatro, ¡tienes que salir de casa! ¡Tienes que aparcar!] El asunto obviamente conduce a ofrecer prestaciones de manera extrema. Si tienes mucha competencia te sorprendes gritando, o exagerando, o malvendiendo. El efecto es el de una civilización en la que el volumen está dos rayitas demasiado alto. Es uno de los rasgos molestos del Game. Parece una civilización de sordos. O de tontainas. O de dopados. A pesar de que no lo es, creo.

Eso es. Habrá otras cosas más, pero estas son las que hemos visto ocurrir con el impacto entre los viejos ultramundos y el Game. De estas estoy seguro, han ocurrido de verdad. ¿Dibujan un escenario claro, coherente, legible? No mucho. Se pueden ver algunas dinámicas, pero deberíamos estudiarlo detenidamente para prever los desarrollos y entender su naturaleza. Por lo que a mí respecta, solo me siento autorizado para poder decir dos cosas que leo con claridad en ese escenario. No albergo ninguna duda al respecto.

1. Los viejos ultramundos han demostrado una resistencia coriácea, más allá de cualquier expectativa. Aunque en teoría son completamente inadecuados para el Game, sin embargo lo habitan de forma estable, y no lo hacen en zonas periféricas. Algo que podríamos decir es que se ha luchado duramente por ellos: se han canalizado muchos recursos colectivos para fortalecer sus líneas de defensa. Pero la sensación es que de todos modos

no habría sido suficiente para salvarlos si el Game no hubiera tenido buenas razones para adoptarlos, en vez de destruirlos. La principal buena razón, creo, es que los viejos ultramundos aseguran a los habitantes del Game la transmisión de la memoria, del mismo modo que los ritos religiosos conservan, en los pueblos perseguidos y exiliados, la memoria viva de la patria perdida. A pesar de que el Game es ahora una ciudad estable y triunfal, sigue siendo de todos modos una ciudad fundada por gente que venía de una huida y de un exilio. Los viejos ultramundos aseguran la continuidad entre la realidad de hoy y los sueños de ayer, entre el bienestar de hoy y la audacia de ayer, entre la inteligencia de hoy y el saber de ayer, entre la patria de hoy y la de ayer. En cierto modo le dan un pasado a una civilización que no lo tiene. El asunto es mucho más valioso si recordamos que el triunfo del Game descansa sobre lo que muchos siguen percibiendo como un pecado original: la decisión de poner la vida de las personas en manos de las máquinas. Para una civilización como esta, poder demostrar que descienden de forma directa de los humanos que eran íntegramente humanos es un aspecto irrenunciable. Varios árboles genealógicos han sido mantenidos con vida precisamente porque son capaces de demostrar esa descendencia, y uno de los principales es el representado por los viejos ultramundos. Nunca nos perderemos de verdad mientras tengamos libros en la mano. No tanto por lo que cuentan. No. *Sino por cómo están hechos.* No tienen links. Son lentos. Son silenciosos. Son lineales, avanzan de izquierda a derecha, de arriba a abajo. No dan una puntuación. Comienzan y terminan. Mientras sepamos cómo usarlos, seguiremos siendo humanos.

Por eso el Game los pone en manos de los niños. Es decir: espera a que dejen la PlayStation y luego se los pone en la mano, eso es.

2. Los viejos ultramundos han sobrevivido bastante bien, pero no puede decirse lo mismo de las élites que mantenían el control sobre los mismos. Se han salvado los autores –que siguen siendo animales salvajes, listos para adaptarse a cualquier ecosistema– pero todo el sector de inteligencias y habilidades que los rodeaba se ha demostrado tan inadecuado para el Game que se ha deslizado de manera inexorable hacia zonas vagamente crepusculares. Sería fácil mencionar la crítica (literaria, musical, teatral, cinematográfica, cualquiera vale), pero en realidad es un fenómeno que concierne, en la misma medida, a la clase dirigente de la industria cultural o las autoridades académicas que custodian el saber y la memoria. Durante el siglo xx tenían una centralidad, pero en el Game ya no la tienen. Acerca de esta cuestión podría invocarse la batalla más general del Game contra las élites y explicarlo todo con esa metódica agresión. Pero no creo, con sinceridad, que eso sea todo. Creo que mientras que los viejos ultramundos entraron en el Game, su gente se negó a hacerlo. Así que, hoy, la mayor parte de las cosas valiosas a las que llamamos ARTE vive en el Game sin protección real. El patrimonio de saber e inteligencia que durante siglos lo había escoltado yace muy a menudo inmóvil en los márgenes del sistema, sin ser traducido al lenguaje del presente, incompatible con los hábitos más elementales de la gente, demasiado lento para moverse en el Game y, por lo tanto, demasiado estático para ser observado

por los radares del mundo. Una especie de orgulloso fatalismo parece impedirle ponerse en marcha, y una inercia desoladora lo está succionando hacia el olvido. Dentro de poco, ya no recordaremos que existe. Así, las obras están vivas, pero muchas veces el relato que hacemos de ellas es mudo. La belleza que nos legaron los padres es bastante deseada, pero resulta casi ilocalizable debido a mapas que se han vuelto ilegibles. Una idea singular de protección mantiene la maravillosa cosecha del pasado bajo llave, para evitar que algo la agoste. Arbitrarios reglamentos prohíben a los sacerdotes realizar milagros, y reductos de fieles obtusos mantienen como rehenes liturgias que ya no producen misterio. A su alrededor, el Game está a la espera, con sus ultramundos recién nacidos, brillantísimos, pero infantiles. La antigua sabiduría de los viejos ultramundos les iría muy bien: por desgracia, el procedimiento para obtenerla no está escrito en su lengua. ¿Cuánto va a costarnos esta refinada forma de estulticia?



0. Anoto aquí veinticinco tesis sobre el Game.

1. La insurrección digital ha sido un movimiento casi instintivo, casi una brusca torsión mental. Reaccionaba ante un shock, el del siglo xx. La intuición fue la de evadirse de esa civilización ruinosa enfilando un camino de huida que algunos habían descubierto en los primeros laboratorios de informática. Existía esa tecnología, la digital, y generalmente era utilizada para consolidar el Sistema. Sin embargo, se intuyó que desviando la línea de su desarrollo podía, en sentido contrario, convertirse en un instrumento de liberación. La que tuvo una idea semejante fue una comunidad en términos generales limitada, que vivía en la California de los años setenta: era una humanidad extraña, en la que ingenieros informáticos, hippies, militantes políticos y geniales nerds se encontraban bajo el paraguas de un preciso sentimiento común: su rechazo hacia cómo era el mundo. Estaban hambrientos, estaban locos. Fueron ellos los que desarrollaron las potencialidades de lo digital dándole un vuelco sistemáticamente, y de modo burlón, en una dirección de lucha libertaria. Sus primeros movimientos articularon una partida que más tarde, en plazos brevísimos, se pusieron a jugar todas las inteligencias que revoloteaban en el mundo alrededor de las ciencias informáticas. Cuando llegaron los primeros capitales –y llegaron con rapidez– la auténti-

ca insurrección se puso en marcha. Sin saberlo siquiera, el siglo xx empezaba a morir.

2. La insurrección digital no tenía ideología, ni sistema teórico, ni tampoco estética. Porque era generada en su mayor parte por inteligencias técnico-científicas, era una suma de soluciones prácticas. Instrumentos. Herramientas. No tenía un supuesto ideológico explícito, pero tenía algo mejor, un método. Stewart Brand lo resumió de la mejor manera: «Puedes intentar cambiar la cabeza de la gente, pero eso solo es una pérdida de tiempo. Cambia los instrumentos que utilizan, y cambiarás el mundo.» Aplicado con un férreo rigor y un éxito formidable, este método se ha convertido, en cincuenta años, en el único principio ideológico verdadero del Game. Su única creencia casi religiosa.
3. Uno puede entender el Game solo si se tiene en cuenta el objetivo principal para el que nació: hacer que sea imposible la repetición de una tragedia como la del siglo xx.
4. Con ciega lucidez, la insurrección digital intuyó los puntos de apoyo de la cultura del siglo xx y se puso a minarlos, uno a uno. Nosotros ahora podemos reconstruir con una cierta aproximación cada uno de los pasos de ese trabajo, y admirar su precisión quirúrgica. Castigaron desde el principio dos objetivos: la inmovilidad y el predominio de las élites. Fieles a su precepto metodológico, no lo hicieron con batallas teóricas o luchas de poder. Lo hicieron construyendo herramientas. Cuando disponían de un cierto número de soluciones a un problema determinado, elegían

sistemáticamente no la más justa, o la más bella, o la más sencilla: elegían la que garantizaba los mejores márgenes de movimiento y excluía a las élites. Si lo haces decenas, cientos, miles de veces, verás que obtienes algún resultado.

5. El segundo movimiento que hicieron fue muy ambicioso: descomponer el poder y distribuirlo entre la gente. Un ordenador en cada escritorio. Un ultramundo formado por páginas web por el que cualquiera podía, gratis, circular, crear, compartir, ganar dinero, expresarse. Llegaron a imaginar que todo el saber del mundo podía ser recopilado en una enciclopedia escrita colectivamente por todos los seres humanos.
6. No asaltaron los palacios del poder, no les importaba nada la escuela, eran indiferentes a cualquier Iglesia. Excavaron túneles alrededor de las grandes fortalezas del siglo xx, sabiendo que tarde o temprano colapsarían.
7. Ya están colapsando.
8. Todo esto lo llevaron a cabo utilizando una postura que luego se difundiría como el logo de esa batalla de liberación: hombre-teclado-pantalla. Era una postura física, pero también una postura mental. Implicaba un pacto con las máquinas, la confianza en ellas, la disponibilidad a pasar por ellas para acercarse al mundo. Llegaron a vislumbrar un futuro en el que esas máquinas llegarían a convertirse en prótesis mediante las que el humano se prolongaría a sí mismo: unos productos orgánicos, casi «bio». Solo una inteligencia técnico-científica con vetas hippies podía

enfilarse un camino semejante sin miedos, o vacilaciones, o nostalgia. Solo hacía falta que hubiera un poeta entre ellos y todo quedaría empaquetado.

9. A finales de los años noventa, todas las piezas estaban en el tablero. Alguien pulsó la tecla de *Play*.

10. En la década que siguió, nació el Game. Su momento de fundación, si queremos elegir uno, es la presentación que Steve Jobs hizo del iPhone el 9 de enero de 2007, en San Francisco. No expuso teorías: mostró una herramienta. Pero en esa herramienta salían a la luz y encontraban su forma rasgos genéticos que la insurrección digital siempre había tenido y de los que ahora llegaba a ser plenamente consciente. En ese teléfono – que ya no era un teléfono– se leía la estructura lógica de los videojuegos (caldo primordial de la insurrección), se perfeccionaba la postura hombre-teclado-pantalla, moría el concepto del siglo xx de profundidad, se ratificaba la superficialidad como hogar del ser, y se intuía el advenimiento de la posexperiencia. Cuando Steve Jobs bajó del escenario, algo había llegado a buen término: las posibilidades de que el siglo xx se repitiera se habían reducido temporalmente a cero.

11. No quisiera que algunos nostálgicos tuvieran la oportunidad de entenderme mal. El siglo xx fue muchas cosas, pero sobre todo una: uno de los siglos más atroces en la historia de la humanidad, tal vez el más atroz. Lo que lo hace terrible más allá de cualquier expresión es que no fue el fruto de un paso en falso de

la civilización, ni tampoco la expresión de alguna forma de barbarie: era el resultado algebraico de una civilización refinada, madura y rica. Naciones e imperios que tenían todo tipo de recursos materiales y culturales optaron por desencadenar, por motivos evanescentes, dos guerras mundiales que no estaban capacitados para gestionar o detener. El exterminio de los judíos fue una política seguida con una diligencia desconcertante y una alucinante invisibilidad en un continente que había tejido durante siglos una cultura sublime. Un país que había sido cuna de nuestra idea de libertad y democracia logró construir un arma tan mortal como para llevar a la humanidad, por primera vez en su historia, a poseer algo con lo que puede autodestruirse por completo. Al encontrarse en la situación de poder usarla, no dudó en hacerlo. Mientras tanto, al otro lado del telón de acero, el fruto enfermo de revoluciones con las que el siglo xx se había aventurado, soñando con mundos mejores, comenzó a provocar inmensos sufrimientos, crímenes inauditos y despotismos terroríficos.

¿Queda lo suficientemente claro por qué el siglo xx no es solo el siglo de Proust, sino que es nuestra pesadilla?

12. Cualquier cosa que se piense sobre el Game es un pensamiento inútil si no se parte de la premisa de que el Game es nuestro seguro contra la pesadilla del siglo xx. Su estrategia ha funcionado, hoy las condiciones para que todo aquello se repita han sido desmanteladas. A estas alturas ya estamos acostumbrados, pero nunca hay que olvidar que hubo un tiempo en que, por un resultado como ese, habríamos dado cualquier cosa. Hoy, si nos

piden a cambio que dejemos nuestro mail nos ponemos nerviosos.

13. En su destrucción del siglo xx, el Game obviamente ha despejado el camino de todo lo que estaba por en medio, sin poder andarse con demasiadas sutilezas. Repito: ha dejado en pie las fortalezas tradicionales del Poder con una estrategia casi de guerrilla. Pero cuando muchas cosas empezaron a colapsar, mucho se perdió: incluso cosas valiosas, irrepetibles, bellas. Muchas de ellas incluso eran *justas*. Estamos reconstruyéndolas en parte, como después de un bombardeo. A veces igual a como eran antes. A veces no. Obtenemos los mejores resultados cuando aceptamos el reto de utilizar los materiales de construcción propios del Game y su idea de diseño.
14. En todo caso, esas destrucciones han dejado su huella, y en muchos una forma de rencor. La primera guerra real de resistencia al Game se libró, de manera pacífica, durante los años noventa. Los resistentes eran en su mayoría habitantes del siglo xx firmemente decididos a no abandonar sus casas. Su oposición fue atropellada por la imparable difusión del Game.
15. El Game no tiene una Constitución escrita. No hay textos que lo legitimen, lo regulen, lo funden. Sin embargo, existen «textos» en los que se conserva su patrimonio genético. Menciono al menos cinco, que deberían ser transmitidos y estudiados en la escuela: *Spacewar*, uno de los primeros videojuegos de la historia (1972); la página web en la que, en 1991, Tim Berners-Lee explicaba lo

que era un sitio web; el algoritmo original de Google (1998); la presentación del iPhone hecha por Steve Jobs en 2007; la audiencia de Mark Zuckerberg ante las comisiones de Justicia y Comercio del Senado americano, en abril de 2018.

16. Al encontrarse ante la incómoda situación de tener que salvar del diluvio universal solo uno de estos textos, el que habría que salvar es el primero. Por muy curioso que pueda parecer, en *Spacewar* se encontraba ya todo el código genético de nuestra civilización, que, de hecho, ha adoptado el nombre de videojuegos como el mencionado. En ellos resultaban legibles el significado de los ordenadores, la potencialidad de lo digital, las ventajas de la postura hombre-teclado-pantalla, una cierta idea de arquitectura mental, una colección de sensaciones físicas, una idea precisa de la velocidad, la beatificación del movimiento y la importancia de una puntuación. En cierto sentido, los videojuegos fueron el breviario en el que los padres de la revolución digital leyeron lo que estaban haciendo, y lo que podrían llegar a hacer.

17. *Spacewar* significa «guerra espacial». En cierta ocasión Stewart Brand escribió: «*Guerra espacial* ha hecho mucho por la paz en la Tierra.» Su intención era recordarnos que el Game es una civilización de paz. No hace tantos años, habríamos dado cualquier cosa por vivir en una civilización semejante. Hoy, si nos piden a cambio que dejemos nuestro mail nos ponemos nerviosos.

18. Hubo un día, ahora resulta difícil decir cuál, en que el Game comenzó a crujiir bajo el peso de sus herramientas. Si tuviera que identificar uno, yo elegiría el 9 de enero de 2007. En el preciso momento en que Steve Jobs bajó de ese escenario.
19. El principal defecto del Game es trivial, y puede encontrarse en todos los sistemas que son extensiones de movimientos insurreccionales. Jugadas que son ideales para romper un frente y revertir una tendencia generan, a la larga, efectos lejanos que no acaban de funcionar muy bien. A menudo, muy simplemente, lo que funciona en una comunidad limitada no resulta manejable del mismo modo cuando los números empiezan a aumentar. Así, por poner un ejemplo, la idea de la humanidad aumentada tiene su propia belleza, pero lo que luego resulta problemático es gestionar su casi inevitable deriva: humanidad aumentada, renovada percepción del yo, individualismo de masas, egoísmo de masas. Te despistas un momento, enfilas esa bajada y ya tienes un problema. Volver hacia atrás e intentar interrumpir el flujo no es mucho más fácil que construir presas para domeñar un aluvión. *Mientras dura el aluvión*, quiero decir. Sin embargo, eso es lo que debemos hacer. La otra posibilidad sería abandonar el Game. Pero no vamos a encontrar a toda esa multitud a la salida.
20. En la actualidad, las principales disfunciones del Game, las que de verdad están llevando a muchos de sus habitantes a considerarlo un enemigo, son tres.  
La primera es que el Game es difícil. Tal vez sea divertido, pero



es demasiado difícil. Es abierto, inestable, multiforme. Nunca se apaga. Para sobrevivir debemos tener habilidades no indiferentes que, por otra parte, no se enseñan: se aprende jugando, como en los videojuegos. El hecho es que aquí no tenemos muchas vidas, y cuando uno cae, se cae. No hay redes de protección, ni para recuperar a los que han caído. Quien se desconecta, poco a poco se va alejando. «*No vamos a dejar a nadie atrás*» no es una frase propia del Game.

La segunda disfunción es que un sistema nacido para redistribuir el poder ha acabado distribuyendo más que nada posibilidades, obteniendo a cambio el inesperado resultado de crear inmensas concentraciones de poder: se ubican en puntos diferentes a los del siglo xx, pero no parecen ser menos impenetrables.

Su lógica es tan ilegible al menos como la de las cancillerías europeas de principios del siglo xx. Sus recursos financieros aumentan a ritmos que el siglo xx no conocía.

La tercera disfunción radica en esa decisión de dejar intactas las grandes fortalezas del siglo xx: el Estado, la Escuela, las Iglesias. Un gesto brillante, pero que a la larga ha tenido desagradables consecuencias. De alguna manera es como si el Game hubiera dejado intacto el esqueleto del mundo, para irse luego a desarrollar masas musculares letales y articulaciones de contorsionista. Es obvio que tarde o temprano algo se rompe, en diferentes puntos, en diferentes tiempos. Una colección de micro y macrofracturas. Para ser prácticos: si el esqueleto de la educación se le deja a una escuela que permanece todavía enquistada en entrenar a buenos ciudadanos de una democracia media de los años ochenta, entonces no podemos hacernos ilusiones de que estamos poniendo en

el Game a jugadores idóneos: van a romperse con facilidad. Así, puedes imaginar toda la movilidad posible, y seguir desarrollando herramientas que produzcan velocidad, pero si el sistema sanguíneo de los Estados continúa construyendo cuellos de botella, obstrucciones, aduanas, peajes, bloques y muros, luego resultará difícil descargar todo ese dinamismo, esa presión, esa velocidad. Nos encontraremos haciendo frente a hemorragias internas en modo alguno desdeñables.

Me gustaría añadir que encontrar soluciones a estos tres problemas no es algo que actualmente esté a nuestro alcance. Podemos hacer rectificaciones, y lo hacemos todos los días. Pero las soluciones a problemas como esos puede encontrarlas únicamente una inteligencia que tenga su edad. Voy a ser claro: nadie que haya nacido antes que Google va a resolver estos problemas.

21. El Game es un sistema jovencísimo, tan joven que aún es generado, en la mayoría de los casos, por personas que no han nacido en él. Brin y Page no tenían ningún smartphone en el bolsillo cuando inventaron Google, y Berners-Lee no podía relajarse jugando a la PlayStation mientras inventaba la Web. A niveles mucho más elementales, la capilar y cotidiana edificación del Game está hoy en gran parte en manos de personas que llamaban a su novia desde una cabina telefónica y utilizaban una agencia de viajes para viajar. Lo que sabemos con certeza es que el Game desencadenará todos sus potenciales solo cuando sea enteramente diseñado por inteligencias diseñadas por él. Entonces será él mismo.

22. Pongo un único ejemplo, quizá el más delicado. Mentas del siglo xx, por muy proféticas e iluminadas que fuesen, no se han acercado siquiera, en los últimos cuarenta años, a crear para el Game su propio modelo de desarrollo económico, de justicia social, de distribución de la riqueza. Los ricos del Game lo son de una forma muy tradicional. Los pobres, también. Probablemente solo una generación de nativos digitales, capaces de entrecruzar las lecciones del pasado con los instrumentos del presente, podrá diseñar soluciones que hoy no existen. Inventar modelos, articular prácticas, generar una cultura generalizada. Es una de las tareas que tienen por delante. Si fracasan, el Game seguirá siendo imperfecto y, en el fondo, frágil. Tarde o temprano, la cólera social lo derrocará.

23. Actualmente, lo mejor que puede hacerse para corregir el Game es enderezarlo. Si fuera un avión en pleno vuelo, lo veríamos inclinarse hacia un costado, una de las alas apuntando hacia el suelo, la otra señalando el cielo. Esta disposición inclinada le viene de su origen y está bien resumida en estos datos estadísticos: en una abrumadora mayoría, los padres del juego eran varones, blancos, americanos e ingenieros/científicos. Pero la inteligencia de nuestro tiempo es más variada, y está claro que el tipo de vuelo que permitió el advenimiento del Game no es el más apropiado para ayudarlo en la época de su madurez. Probablemente se necesitaron ingenieros para entrar en el siglo xx y hacerlo estallar, pero si *la otra inteligencia* no entra cuanto antes en los procesos de producción del Game, es difícil que el futuro nos conceda un hábitat sostenible. Necesitamos una cultura fe-

menina, de saber humanista, de memoria no americana, de talentos formados en la derrota y de inteligencias que provengan de los márgenes. Si los nativos digitales que se ocupan y cuidan del Game, llevándolo a su madurez, siguen siendo varones, blancos, americanos e ingenieros, el mundo en el que viviremos acabará en un bucle sin perspectivas.

24. Más que cualquier otra cosa, el Game necesita humanismo. Lo necesita su gente, y por una razón elemental: necesitan seguir sintiéndose humanos. El Game los ha empujado a una cuota de vida artificial que puede ser compatible con un científico o un ingeniero, pero a menudo es antinatural para todos los demás. En los próximos cien años, mientras que la inteligencia artificial nos llevará aún más lejos de nosotros, no habrá bien más valioso que todo lo que haga sentirse seres humanos a las personas. Por muy absurdo que pueda parecernos ahora, la necesidad más extendida será la de salvar una identidad de la especie. En ese momento recogeremos lo que hayamos sembrado en estos años.

25. No es el Game el que tiene que volver al humanismo. Es el humanismo el que debe compensar un retraso y alcanzar al Game. Una restauración refractaria de los ritos, del saber y de las élites que relacionamos de forma instintiva con la idea del humanismo, sería una pérdida de tiempo imperdonable. En cambio, tenemos prisa por cristalizar un humanismo contemporáneo, donde las huellas dejadas por los humanos tras de sí sean traducidas a la gramática del presente y situadas en los procesos que generan,

cada día, el Game. Es un trabajo que estamos haciendo. Hay toda un área de memoria, imaginación, sensibilidad y representaciones mentales en la que los habitantes del Game se han puesto a recopilar las huellas dactilares de su condición humana. Tampoco hacen demasiadas distinciones entre un tratado filosófico del siglo xv y un sendero en las montañas. Buscan al hombre, y donde lo encuentran, toman nota. Descartan algunas cosas, muchas otras las conservan. Lo traducen todo. Y esto lo hacen con una intención muy lúcida: terminar de construir el Game de una manera que sea adecuada para los seres humanos. No solo *producido* por los humanos: *adecuado* para ellos. Están corrigiendo el vuelo del Game.

La Gran Biblioteca en la que lo están haciendo no existe, y existe en todas partes. Su catálogo es inmenso: podríamos pasarnos toda una vida simplemente recorriendo los títulos entre los *Simpsons* y *Spinoza*. Quienes lo hicieran tendrían la oportunidad de toparse con magníficos hallazgos: una cierta capacidad para combinar gustos o colores, la posibilidad de hilvanar largos pensamientos o frases de muchas líneas, una determinada capacidad misteriosa de lentitud e inmovilidad. Existe el riesgo de que se conviertan en fósiles para ser admirados los domingos en los museos. Pero si se convierten en *contemporary humanities*, es decir, en escenarios del Game, nos encontraremos jugando a ellos, y entonces será una historia completamente distinta. Una historia de humanos, una vez más.

## AGRADECIMIENTOS

Les debo un especial agradecimiento a Annalisa Ambrosio y Elisa Botticella, que me han ayudado en las investigaciones necesarias para la elaboración de este libro. No es tanto el hecho de que sean tan cultas, atentas y brillantes. Lo que me encanta es que siempre hacen reír.

De maneras diferentes, y a lo mejor tal vez sin saberlo, me han ayudado a escribir *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 y Sebastiano Baricco. A todos ellos, mi gratitud.

Luigi Farrauto y Andrea Novali han sido dos compañeros fantásticos del camino.

1. En español en el original. (*N. del T.*)

*Título de la edición original:*

The Game

Edición en formato digital: mayo de 2019

© imagen de cubierta, dov makabaw sundry *Alamy Stock Photo* Cor-  
don Press

© de la traducción, Xavier González Rovira, 2019

© Giulio Einaudi editore, 2018

© EDITORIAL ANAGRAMA, S.A., 2019

Pedró de la Creu, 58

08034 Barcelona

ISBN: 978-84-339-4026-1

Conversión a formato digital: Newcomlab, S.L.

[anagrama@anagrama-ed.es](mailto:anagrama@anagrama-ed.es)

[www.anagrama-ed.es](http://www.anagrama-ed.es)