

REALTA' VIRTUALI (E COME SERVIRSENE)

A che punto siamo oggi - Ho avuto modo di assistere recentemente alla proiezione del film del 2018 *Ready Player One* di Steven Spielberg, la cui trama è tutta incentrata sui giochi al computer e sulla realtà virtuale. Il film è tratto da un romanzo di successo con lo stesso titolo, scritto nel 2011 da Ernest Cline e subito diventato un bestseller. Per la verità il film ha avuto recensioni controverse e parecchie critiche negative, nonostante il buon successo di pubblico, una candidatura all'Oscar e la fama di cui gode il regista. Il fatto è che la storia procede con un ritmo frenetico, che lascia poco tempo allo spettatore per capire che cosa sta succedendo e perché. Le immagini sono una festa per gli occhi e il ritmo in fondo è quello di un videogioco, ma manca qualche cosa che lo renda più comprensibile. E magari più profondo. Inoltre le scene sono un diluvio di citazioni cinematografiche e letterarie, proposte in modo così rapido da sfuggire allo spettatore. Tanto per dare un'idea di quel che succede, prendiamo la scena iniziale della gara automobilistica. In questa gara virtuale il protagonista sceglie di correre con un'automobile che è facile riconoscere: è la De Lorean, la macchina usata da Marty McFly per viaggiare nel tempo in *Ritorno al futuro*. Ma al suo fianco corre la Batmobile, che però non è quella che siamo abituati a veder negli ultimi film sull'uomo pipistrello, bensì quella con gli alettoni e le fiamme in coda dei vecchi telefilm anni Sessanta, quando Batman era interpretato da Adam West con una calzamaglia grigia che sembrava una tuta da ginnastica. Poi c'è una moto con le ruote illuminate dal neon ed è identica a quella usata nelle gare mortali del film *Tron* (storicamente il primo film a descrivere le realtà virtuali negli anni Ottanta). Durante la gara, le auto virtuali vengono assalite da uno scimmione che scende da un grattacielo, ma non si tratta di King Kong, come si potrebbe pensare. Dalla posizione che assume quando si aggrappa alla guglia del grattacielo è facile riconoscerlo: è Donkey Kong, il nemico giurato dell'idraulico Super Mario (un classico dei video giochi di una volta). Nelle scene di massa non si contano i personaggi presi dai film Marvel e DC comics, da *Jurassic Park* o dal ciclo di film sui *Transformers*, oppure dal *Signore degli Anelli*. Proseguendo nel film, i protagonisti hanno bisogno di pronunciare una formula magica per passare a un ulteriore livello del gioco e la formula è: *anàl nathrach, orth bhais's bethad, do chél denmha*. Vale a dire quella pronunciata da Merlino nel film *Excalibur* di John Boorman. Solo un personaggio famoso come Steven Spielberg poteva ottenere i diritti d'autore per poter usare tanti personaggi diversi, tutti rigorosamente coperti da copyright. Ernest Cline non aveva avuto nessun problema di diritti per le citazioni del libro, ma assicurarsi tutti i diritti per l'adattamento cinematografico era molto più complesso; per fortuna la reputazione di Spielberg nell'industria del cinema ha facilitato l'impresa (ma ci sono voluti comunque diversi anni e la Disney gli ha vietato di usare Star Wars). Sembra che sia stato lo stesso Cline a insistere sull'uso di

molte citazioni, tuttavia proprio il citazionismo esasperato è uno dei motivi di debolezza del film, anche se per i cinèfili è divertente giocare a quanti riferimenti a situazioni filmiche si riesce a riconoscere. È un po' la stessa procedura usata da Spielberg e Zemeckis con il mondo dei cartoni animati in *Chi ha incastrato Roger Rabbit?* In quel caso si mescolavano alla rinfusa i personaggi della Disney con quelli della Warner Bros e di altri produttori minori come i fratelli Fleischer, per cui si potevano incontrare insieme Topolino, Bugs Bunny e Betty Boop. Ma in quel caso la trama era condotta con più intelligenza e il ritmo non era così forsennato da sembrare un video game. Tutto questo si svolge in un futuro distopico, dove la crisi industriale ed energetica ha impoverito il 90% della popolazione americana. Sembra una reminescenza della crisi dell'automobile nella Detroit degli anni Duemila, quando operai e impiegati furono licenziati a decine di migliaia e si ritrovarono improvvisamente poveri e senza assistenza sociale di alcun tipo. Ecco il motivo per cui tutti si rifugiano nella realtà virtuale: il mondo reale in cui la gente del futuro sta vivendo è davvero brutto, povero, desolante e da esso non si vede via d'uscita. Ed è per questo che il gioco ha il nome simbolico di *Oasis*. Ma il problema sta proprio qui: se quello che le macchine propongono è "più bello del vero", per quale motivo uno dovrebbe desiderare di ritornare alla realtà? Alla fine del film viene proposta una soluzione un po' semplicistica: *Oasis* sarà spento completamente due volte alla settimana, in modo che le persone possano parlare con il prossimo senza la intermediazione degli *avatar*. Nel libro questi aspetti sono meglio descritti, ma ciò è tipico della differenza tra il testo scritto e il soggetto filmico.

Francamente, la premiata ditta Spielberg – Lucas - Zemeckis in passato ha saputo produrre di meglio, anche se è evidente il tentativo di tenersi al passo con i tempi. Sono certo che i più giovani avranno apprezzato di più questo film, proprio per il suo ritmo da video gioco e il diluvio d'immagini.

Breve storia (fantascientifica) della realtà virtuale - Alcune idee sono nate da lontano ed è giusto inquadrarle storicamente o, come si dice, contestualizzarle. Per questo sostengo da tempo che la fantascienza non è un genere letterario preciso, ma un insieme di generi, riuniti in un movimento artistico - letterario nato in risposta alla civiltà industriale, che ha analogie con altri del Novecento come il futurismo, il surrealismo, l'espressionismo o l'astrattismo, artisticamente più significativi ma meno attenti all'evoluzione della scienza e della tecnica, che tanta parte ha nella vita moderna. Vista da quest'ottica, la fantascienza è un movimento letterario, cinematografico e pittorico (non solo quadri, ma anche illustrazioni, fumetti eccetera) diviso in varie correnti (o generi, se preferite): l'avventura spaziale (altrimenti detta *space opera*), l'antiutopia e la satira, la previsione ragionata del futuro, la divulgazione scientifica, i viaggi nel tempo e nelle dimensioni parallele, le ucronie che si generano dai bivi nella storia. Ogni "corrente" segue un proprio canone e non è necessariamente collegabile agli altri. Tutto però ha avuto inizio con l'era industriale e ne segue lo sviluppo, per poi svilupparsi sotto i lampioni a gas della Belle Epoque. Dal 1927 l'immaginario scientifico diventa un movimento popolare, grazie a un

immigrato austriaco di nome Hugo Gernsback, che ha l'intuizione di pubblicare una serie di riviste ultra – popolari dedicate al progresso e alla scienza in forma narrativa. Fin da subito, Gernsback indica come capostipiti Poe, Verne e Wells e li ristampa sulle sue riviste, dimostrando una certa sensibilità letteraria che molti critici paludati gli hanno poi negato. Infatti, sebbene ami decantare *le magnifiche sorti e progressive*, pubblica talvolta anche storie distopiche, nella tradizione di certa narrativa di critica sociale europea¹.

Ed è proprio qui che appaiono le prime descrizioni di quelle che oggi sono definite realtà virtuali. Ma forse è meglio cominciare dandone una definizione. Con il termine realtà virtuale (a volte abbreviato in VR dall'inglese *virtual reality*) si intende la simulazione di situazioni reali usando i computer e interfacce appositamente sviluppate. Leggermente diversa è la cosiddetta realtà aumentata (abbreviata in AR dall'inglese *augmented reality*), perché è sì mediata dal computer ma avviene nel mondo reale, mediante un arricchimento della percezione sensoriale umana grazie a informazioni che i cinque sensi non potrebbero percepire. In sostanza la AR sovrappone un'immagine 3D nell'ambiente fisico, catturato da una fotocamera, mentre la VR genera un ambiente alternativo completo, in cui ci si immerge in cui si può interagire e muoversi grazie al visore e ai controller. Da questo punto di vista, oggetti ormai comuni come il cruscotto di una automobile con computer di bordo e navigatore satellitare, l'esplorazione della città puntando uno smartphone o la chirurgia robotica a distanza sono tutti esempi di realtà aumentata, così come i simulatori di volo. Con le tecnologie attuali, la percezione di un mondo virtuale è ancora distinguibile da quella del mondo reale: il realismo delle immagini rende completa o quasi l'esperienza visiva, ma gli altri sensi sono parzialmente trascurati (profumi e odori non si percepiscono, per esempio, e i suoni sono spesso sintetici e riconoscibili come tali). In futuro si vedrà.

Diventiamo Neuromantici - Gli occhiali a realtà aumentata avevano fatto la loro prima apparizione in un lavoro di Ivan Sutherland del 1968, mentre la nascita del termine VR, Virtual Reality, risale a vent'anni più tardi, quando Jaron Lanier, uno dei pionieri in questo campo, creò il primo *linguaggio di programmazione virtuale*. Ma, come al solito, la fantascienza ci era arrivata prima. Il concetto di cyberspazio (*cyberspace*), ad esso collegato strettamente, si era già originato nel 1982 grazie allo scrittore statunitense William Gibson, quando ancora non esisteva internet. Gibson, assieme all'amico Bruce Sterling, aveva intuito che cosa stava per arrivare e lo descrive nei racconti dell'antologia *La notte che bruciammo Chrome* (Burning Chrome), riuniti nel 1986 e pieni di anticipazioni di una precisione stupefacente, anche se la terminologia è tutta inventata dall'autore e non corrisponde a ciò che è arrivato in seguito. Per esempio, gli hacker sono definiti *cow boy dell'interfaccia*, la rete globale è chiamata *cyberspazio*, i database segreti e protetti da un firewall sono chiamati ICE (acronimo che significa ghiaccio) e i virus e le backdoor sono dei *rompi*

¹ Si vedano *The Island of the Unreason* di Edmond Hamilton, *The Revolt of the Pedestrians* di David H. Keller, *Paradise and Iron* di Miles J. Breuer

ghiaccio. Nell'antologia si trovano ben due racconti poi trasformati in film, a riprova del successo dell'autore: *Johnny Mnemonic* (diretto da Robert Longo e sceneggiato dallo stesso Gibson, sulla base dell'omonimo racconto del 1981) e *New Rose Hotel*, girato da Abel Ferrara in maniera molto libera rispetto al testo del 1983, con scarsa attenzione alla comprensibilità della trama. Di Gibson vanno ricordati soprattutto il capolavoro *Neuromante* (*Neuromancer*, 1984) e, tra i suoi seguiti, *Aidoru* (*Idoru*, 1997), che è forse quello più incentrato sulle realtà virtuali e le personalità artificiali: *idoru* è la parola giapponese che indica gli idoli della cultura pop. Se un difetto va trovato in queste opere, direi che è il clamoroso errore nel prevedere che il futuro tecnologico sarà dominato dal Giappone, ignorando completamente il gigante cinese che negli anni Ottanta si stava già risvegliando.²

La fantascienza lo disse - Ma le realtà virtuali, nella fantascienza, hanno una lunga storia alle spalle, che vale la pena di tracciare brevemente, segnalando gli esempi più importanti. Credo che il diritto di primogenitura spetti ad Arthur C. Clarke, sebbene si possano trovare in letteratura degli antesignani. Per esempio, ne *Il vagabondo delle stelle* (*The star rover*, 1915) di Jack London, il protagonista è chiuso in una cella senza speranza di fuggire, ma evade con la mente grazie alla proiezione astrale (un sistema ideato dalla teosofia per staccare la mente dal corpo) e può così spostarsi attraverso il tempo e lo spazio, visitando luoghi ed epoche lontane come se vi stesse davvero vivendo dentro: un modello narrativo che sarà in seguito molto imitato. Un altro precursore può essere considerato L. Frank Baum, autore de *Il Mago di Oz* (*The Wizard of Oz*, 1900). Com'è noto, la ragazzina Dorothy e i suoi amici arrivano nella Città di Smeraldo e subito sono costretti a indossare degli occhiali dalle lenti colorate in verde, che non possono mai togliere. La città, in effetti, non è affatto verde smeraldo, ma lo sembra ai suoi occupanti grazie alle lenti che portano. È un trucco da prestigiatore di fiere di paese, ma funziona. Del resto, il mago di Oz si rivela ben presto un uomo di circo, un incantatore da strapazzo finito per caso nella terra di Oz. Ma quegli occhiali sembrano essere (oltre che un'ovvia metafora) anche un anticipo dei visori usati nella realtà aumentata. Il primo però a parlarne in maniera scientifica e accurata è Arthur C. Clarke. Astronomo e oceanografo, ha avuto una lunga carriera come scrittore di fantascienza e divulgatore, molto tempo prima di diventare universalmente famoso grazie al film di Stanley Kubrick *2001: odissea nello spazio*, di cui realizzò la sceneggiatura. Gli scrittori di fantascienza non sono particolarmente concentrati sul dettaglio tecnico, anche quando hanno una buona preparazione scientifica come la sua: sono più concentrati sulle idee, il loro sviluppo e le conseguenze future. Tuttavia, per valutare correttamente il valore di questi due romanzi brevi, è bene ricordare qual era la situazione della scienza in quel momento. Nel 1947 lo scienziato di origine ungherese Denis Gabor aveva appena enunciato la teoria degli ologrammi (per la quale avrebbe poi vinto il Nobel) e la parola computer

² Da qui in poi, viene pubblicato un diluvio di opere d'imitazione, tanto da dare origine a un vero e proprio fenomeno letterario e cinematografico chiamato *cyberpunk*. I film *Robocop* (1987) di Paul Verhoeven, *Strange Days* (1995) di Kathryn Bigelow e i telefilm di *Max Headroom* (1987 / 88) sono dei vistosi esempi di questa moda.

era appena stata ammessa nei vocabolari e nell'Enciclopedia Britannica. In quello stesso anno cominciavano ad essere usati i transistor al posto delle schede perforate e il primo computer moderno, di nome ENIAC, era appena stato costruito, con un peso di 30 tonnellate. Tra il 1948 e il 1949, Clarke pubblicò due romanzi brevi in cui descriveva un futuro lontano, nel quale la razza umana si stava lentamente estinguendo, dopo aver perso la spinta propulsiva ad andare verso il domani. Ne *Il Leone di Comarre* (The Lion of Comarre, Thrilling Wonder Stories, ago. 1949) gli ultimi umani si sono richiusi in una città a cupola e vivono in animazione sospesa, cullati dai sogni indotti da macchinari collegati ai loro cervelli. In pratica, vivono immersi per tutto il tempo nella realtà virtuale, chiusi all'interno delle loro cabine. In *La città e le stelle* (Against the Fall of Night, Startling Stories, nov. 1948 – poi divenuto nel 1956 "The city and the stars") gli ultimi rappresentanti della razza umana sono vivi e svegli, ma non osano andare oltre i confini della loro città, richiusa sotto una cupola trasparente. Chi non avesse avuto l'occasione di leggere questo capolavoro di Clarke, può sempre rivolgersi al film *Zardoz*³ di John Boorman, che è una libera interpretazione ma ne contiene tutti gli elementi principali. Nella prima scena del romanzo, il protagonista Alvin e i suoi amici, per passare il tempo, giocano a uno strano gioco basato sull'esplorazione di tunnel e caverne sotterranee, pieni di mostri e pericoli vari. In verità nulla è reale, tutto è creato a uso e consumo dei giocatori mediante proiezioni olografiche, grazie al computer centrale della città. Sembra una odierna partita di *Dungeons and Dragons*, ma osservate per favore la data: 1948!

James Gunn - Se Clarke è il primo, nel giro di pochi anni lo seguono molti altri autori. Negli anni Cinquanta la fantascienza delle riviste subisce un salto di qualità grazie alle idee innovative di un direttore editoriale di nome Horace L. Gold, che propone sulle sue riviste un nuovo modello di racconto. I protagonisti non sono più scienziati, ingegneri, piloti o esploratori, ma gente comune che subisce i problemi quotidiani, imposti dalle innovazioni scientifiche e tecnologiche sempre più invadenti. Il lieto fine non è più d'obbligo e la critica sociale si fa serrata. Sono gli anni della guerra di Corea, del muro di Berlino, degli esperimenti con le bombe all'idrogeno, della caccia alle streghe del senatore McCarthy, delle purghe staliniane, dei persuasori occulti di Vance Packard, del consumismo sempre più senza controllo. È difficile immaginare *le magnifiche sorti e progressive* di leopardiana memoria, come nel decennio precedente. In questo contesto, cominciano ad apparire storie che si occupano della realtà virtuale e si interrogano sulle sue conseguenze (molto più di quanto non si faccia ora che il problema è più vicino). Uno dei primi a parlarne diffusamente è James Gunn nel romanzo *Si garantisce la felicità* (The joymakers, 1961). Nella prima parte, *The unhappy man* (1° ed. 1955) si parla chiaramente di macchinari in grado di comprendere e compensare gli squilibri psicologici delle persone, aiutandoli a sentirsi più felici grazie a una manipolazione dei loro sensi, che

³ Questo strano nome ha un significato preciso: è la contrazione di Wizard of Oz, cioè il Mago di Oz. Boorman sapeva bene cosa stava facendo...

li induce a vivere in una realtà fittizia a loro gradita. Nel resto del romanzo, le cabine in cui ci si abbandona a questi sogni indotti diventano una moda e poi, gradualmente, una piaga sociale, perché chi vi entra non vuole più uscirne. Gunn ci ripropone in chiave più moderna il dilemma già impostato da Clarke, sottolineando gli aspetti etici e i pericoli di questa vita parallela fatta di illusioni virtuali.

Damon Knight - L'uso distorto di questi ritrovati tecnologici raggiunge il vertice con il romanzo *Il lastrico dell'Inferno* (Hell's pavement, 1955) di Damon Knight. Qui una nuova legge impone, a chi commette reati gravi, che venga impiantato un piccolo apparecchio collegato al cervello, in grado di controllarne gli impulsi negativi. Questi oggetti tecnologici vengono chiamati *analoghi*, ma non è difficile vedervi l'anticipazione dei microchip, tanto temuti dagli odierni sostenitori di teorie del complotto. È interessante il modo in cui gli analoghi funzionano: quando chi li porta sta per commettere un reato, i suoi sensi vengono alterati e davanti ai suoi occhi compare ciò che teme di più. Può essere un genitore autoritario e manesco, un angelo vendicatore, animali che incutono ribrezzo come topi o rettili. In pratica siamo di fronte a una realtà aumentata, che entra in funzione a comando. Ovviamente, la tentazione di imporre gli analoghi a tutta la popolazione per controllarla meglio è irresistibile e i poteri forti ben presto si danno da fare per raggiungere l'obiettivo. Come dice il proverbio americano, di buone intenzioni è lastricata la strada per l'Inferno e così, in pochi anni, la gente comune è comandata dagli analoghi e il trattamento, che doveva bloccare l'impulso a delinquere nei criminali, viene invece utilizzato dai politici per orientare il voto e dalle grandi industrie, produttrici di beni di consumo, per impedire alla clientela di acquistare i prodotti della concorrenza. Il risultato è una precaria coesistenza fra diverse aziende onnipotenti, che finiscono per assomigliare a una parodia dei movimenti religiosi: con i grandi magazzini e i supermercati come cattedrali moderne e i fedeli (chiamati *clienti*) passivi e terrorizzati, spinti a odiare a morte le marche nemiche e a vedere il diavolo in chi non spende e non consuma. I venditori sono i nuovi sacerdoti: quando compare una persona immune agli effetti degli analoghi, è facile per loro descriverlo come un eretico e iniziare a dargli la caccia.

Louis Charbonneau - Un altro aspetto di questa tematica è stato affrontato da Louis Charbonneau, forse più noto come giallista, che descrive una forma avanzata di realtà aumentata nel romanzo *Killer sull'asteroide* (Down to Earth, 1967). I coloni dello spazio, costretti a vivere su anguste stazioni spaziali o su desolati asteroidi, hanno modo di combattere la noia, la solitudine, la claustrofobia grazie al Sintetizzatore, una macchina che crea attorno ai coloni un flusso ininterrotto di immagini tridimensionali, proiettando sofisticati e realistici ologrammi. Così una piccola stazione spaziale sembra essere una vasta e animata città. Fino a che, in mezzo ai finti giardini, ai finti palazzi e ai finti passanti, compare un intruso vero, un evaso da una prigione spaziale, animato da pessime intenzioni nei confronti della famiglia di coloni. La trama poi segue, grosso modo, quella di un classico del thriller: *Il promontorio della paura* (Cape fear, 1957) scritto da un noto collega di

Charbonneau: John D. Mac Donald, a sua volta giallista e fantascientista. Ma quello che importa è l'accurata e coinvolgente descrizione di come in futuro potrà essere realizzata la cosiddetta realtà aumentata, con quindici anni di anticipo sui primi tentativi della scienza. Negli anni Ottanta, John Varley avrebbe poi recuperato questa idea scrivendo una serie di racconti sulla colonizzazione del sistema solare, in cui gli habitat artificiali sono resi più gradevoli dalla realtà aumentata. Ironicamente, Varley ribattezza questi habitat artificiali *disneylands* (con l'iniziale minuscola).

Daniel F. Galouye – Uno degli esempi più estremi di realtà virtuale è però quello ideato dallo scrittore Daniel Galouye, personaggio oggi poco ricordato ma ricchissimo di idee e spunti originali nella sua narrativa. Nel suo romanzo *Simulacron 3* (Counterfeit world, 1964) i protagonisti scoprono gradualmente di essere puro software, rinchiusi in un calcolatore elettronico, che li ha creati e li muove come marionette all'interno di una complessa realtà virtuale, così perfetta che non se ne rendono conto. Uno dei personaggi arriva a domandarsi: “*I robot erano inquietanti, ma per lo meno a volte si riusciva a sottometterli; i calcolatori sono là, e ci controllano*”. E alla fine, usciti dalla realtà virtuale, i protagonisti rimangono con il dubbio se siano solo saliti di un livello ma siano ancora dentro la memoria di un altro computer. Per quanto poco noto al di fuori del ristretto cerchio degli appassionati di fantascienza, il romanzo è così perfetto nella sua trama da aver dato origine a ben due versioni cinematografiche: *Il mondo sul filo* (diretto da Rainer W. Fassbinder) e *Il tredicesimo piano* (prodotto da Roland Emmerich).

Raymond Gallun – Scrittore della prima ora della fantascienza, di origine germanica come lo stesso Gernsback, Raymond Zinke Gallun è noto per alcuni racconti che, per l'epoca, furono innovativi. In particolare *Vecchio Fedele* (Old Faithful, 1934) racconta del rapporto a distanza tra un astronomo terrestre e il suo omologo marziano: viene universalmente ricordato come uno dei primi esempi di alieno animato da buone intenzioni, quasi una “risposta” ai cattivissimi marziani della *Guerra dei Mondi* di Wells. Probabilmente la sua migliore opera di fantascienza, è *Le ombre dell'Eden* (The Eden Cycle, 1974). L'autore ci conduce in un mondo futuro in cui tutti hanno ricevuto in dono da una razza aliena l'immortalità, ma in cambio devono accettare che i loro corpi vivano in animazione sospesa, stipati in vaste caverne, mentre le loro menti restano attive e possono vivere in qualsiasi realtà virtuale da loro scelta. I protagonisti possono di volta in volta scegliere di essere guerrieri invincibili, surfer hawaiani sull'isola di Waikiki e persino hobbit della Contea, come nelle storie di Tolkien. E se vengono uccisi durante una di queste simulazioni, semplicemente passano alla prossima. Fino a che due ragazzi innamorati, vinti dalla noia, decidono di svegliarsi staccandosi dalle simulazioni virtuali, scoprendo così la squallida realtà. L'aspetto fantascientifico del libro è semplicemente uno strumento per scavare nei nostri desideri più umani, contrapposti a ciò di cui abbiamo davvero bisogno. È chiaro che chi come me ha letto questo romanzo, quando guarda *The Matrix* lo vede con occhi un po' diversi.

Philip K. Dick – Poteva mancare in questo elenco un autore che ha fatto della paranoia e del complotto materia di base per tutta la sua produzione letteraria? Sicuramente no. Le domande che ossessionavano Philip Kindred Dick sono le seguenti: cosa è reale e cosa non lo è? E come sarebbe il mondo se ognuno di noi lo potesse plasmare a sua immagine e somiglianza, secondo i propri personalissimi gusti e le proprie idee? Infatti Dick ha fatto uso più volte nei suoi romanzi di realtà alterate e di mondi virtuali, già a partire da una delle sue prime opere: *L'occhio nel cielo* (*Eye in the sky*, 1957). Quello che più rientra in questa trattazione è sicuramente *Ubik* (1969). In quest'opera, i protagonisti sono tenuti in animazione sospesa, poiché rischiano di morire dopo un attentato. Ma le loro menti sono tenute attive tramite un complesso ritrovato scientifico e sono tutte in contatto tra di loro (un po' come nel caso precedente descritto da Gallun, ma su scala più limitata). Gradualmente, i personaggi scoprono di vivere all'interno di un universo fittizio nel quale periodicamente irrompe a risolvere i problemi oppure a complicarli il misterioso *Ubik*, che può assumere qualsiasi aspetto: un deodorante, un nuovo modello di reggiseno, una maschera, una moneta. Somiglia un po' ai *bonus* e gli *easter egg* nei videogames di oggi, solo che Dick di queste cose non poteva sapere nulla, usava solo la sua immaginazione. Ciò che emerge chiaramente dal romanzo è la mancanza di una struttura solida al di sotto della realtà apparente. Tutto può essere cancellato, alterato, riscritto. Ovviamente una storia così non può avere che un finale aperto, privo di una possibile conclusione. È il caso di ricordare che nel film *The Matrix* (1999) le idee di Dick contenute in *Ubik* sono state riciclate abbondantemente, assieme a quelle di Gallun, ma senza riconoscere loro i diritti d'autore. I lettori più attenti però si sono accorti subito da dove i fratelli Wachoski hanno preso gli spunti per il loro famoso film.

Qui mi fermo. Ho accennato ad alcune delle opere più importanti (e ovviamente tra le mie preferite), ma ne ho lasciate indietro moltissime altre. Diciamo che ho tracciato una *road map*, indicando un percorso. Chi volesse approfondire, non ha che da seguirlo e poi, partendo da qui, andarsi a cercare delle altre opere. Buona caccia.⁴

Franco Piccinini

⁴ ⁴ Tra le opere da leggere, suggerisco, per esempio, **Sognare è una cosa privata** (*Dreaming is a private thing*) di Isaac Asimov; **Deus X** di Norman Spinrad; **Tempi veloci a Fairmont High** (*Fast Times at Fairmont High*) e **I simulacri** (*The Cookie Monster*) di Vernor Vinge; numerosi racconti del ciclo degli 8 mondi di John Varley come **Blue Champagne** e **The Barbie murders**; infine quelli di Christopher Evans ambientati all'interno della Noosfera.