

IL LIBRO

Quando la rete diventa una spia

“L'algebra della felicità”: storia ironica e surreale della società 2.0

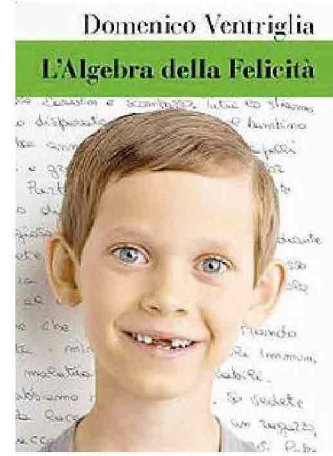
“L'algebra della felicità” di Domenico Ventriglia, in vendita in libreria da qualche giorno (Editore **Nutrimenti**) è uno dei primi romanzi che affronta il tema dei sempre più numerosi tentativi messi in atto dalle multinazionali per determinare e indirizzare i comportamenti degli utenti, “profilando” la vita delle persone a tal punto da prevederne ogni comportamento. Ventriglia racconta questi tentativi con leggerezza e ironia, con taglio di parodia, ma con uno sguardo sempre attento agli orizzonti incerti aperti dalle nuove tecnologie. E solleva un velo su uno spaccato che sempre più si avvicina alla realtà odierna.

La trama del libro muove da una riunione aziendale segreta, durante la quale viene presentato un programma in grado di elaborare la vita e i sogni delle persone sfruttando le informazioni presenti nell'universo digitale. Questo progetto innovativo, denominato “Sfera di cristallo”, potrà calcolare l'identità di ogni individuo codificandola in un lungo serpente composto di 0 e di 1. Una rivoluzione senza precedenti, destinata a trasformare la società e i rapporti interpersonali.

Tuttavia, un impercettibile granello di sabbia rischia di bloccare l'intero ingranaggio. L'algoritmo, infatti, non riesce a calcolare il piccolo

Darwin, il primo bambino geneticamente predisposto alla felicità. A partire da questo fatto, si innescherà tra gli opposti protagonisti della vicenda una segreta battaglia virtuale.

Domenico Ventriglia ha fatto ricerca come docente a contratto ed è autore di numerose pubblicazioni scientifiche sulla modellazione formale dei linguaggi virtuali. È responsabile del progetto digitale di Repubblica.it e coordinatore dei project manager dell'area digitale del gruppo Espresso. nel suo libro “L'algebra della felicità” Ventriglia mette insieme realtà e parodia, che si intrecciano in un romanzo surreale e ironico,



“L'algebra della felicità”

che regala un disincantato ritratto della società 2.0.

L'autore richiama un po' di Calvino nella sperimentazione del racconto e un po' di Baricco nell'arte del montaggio. Sicuramente ci mette molto della sua raffinata cultura informatica e meta-matematica che sa restituire in piacevoli termini di gioco.

