

## **SPECULUM**

Non ricordo esattamente che ora sia.

Ruoto il polso per scoprirne il dorso, mentre il lembo bianco della camicia scivola indietro. L'orologio dovrebbe fare capolino.

Ma non accade.

Sbuffo leggermente, e rivolgo uno sguardo interrogativo al monitor a cristalli liquidi, di fronte a me. Spento.

Una lastra opaca, color antracite. Priva di riflesso, quasi fosse vetro sabbiato. Sto cercando il mio volto, in quel riquadro. Ma è solo una cornice silenziosa.

Il computer è spento. Io sono soltanto qui. Ora.

Facendo perno con le mani sulle ginocchia, raccolgo le forze e mi alzo dalla sedia di pelle scura, così comoda da essere quasi una trappola irresistibile. I muscoli sono intorpiditi, sono stati prigionieri per ore di una posizione innaturale, avviluppati nella geometria comoda dell'ergonomia Ikea, in una simpatetica tensione complessiva il cui culmine era sulla scrivania, dalla tastiera ai cavi, fino al cuore del sistema, dentro la parete, e poi nell'etere.

Ma il computer è spento.

Io sono qui, ora.

La stanza è in disordine, metto a fuoco – i nervi ottici logorati da lunghe sessioni d'iperattività – il futon bianco sfatto, nella penombra, la fantasia beige sembra richiamare le volute arcane di un mondo marino, strani crostacei, arabeschi organici, ma i contorni annegano nella tinta scura dello sfondo, tutto assume un che di astratto, arcano.

Resto inchiodato con gli occhi sul letto, in piedi in mezzo all'ampio loft fiocamente illuminato dai lampioni lontani, che filtrano attraverso l'ampia schiera di vetrate che circonda il lato est e termina con l'angolo vicino al quale è addossato il guardaroba di metallo.

Il silenzio cola come cemento sulla mia posa, mentre ascolto con attenzione il respiro farsi regolare, somnesso. Scosso lievemente, nel profondo, dal palpito lontano del cuore.

Per un attimo mi sembra di essere un golem risvegliato dopo secoli di polvere da una formula magica. Per la terza volta, rimetto i muscoli in moto.

Vado verso il letto, rassetto il lenzuolo, scoprendo sotto una piega un pacchetto sgualcito di sigarette. Ne porto una alle labbra, frugo nella tasca dei pantaloni – sono ancora vestito da ufficio, realizzo – ne estraggo un accendino zippo color ottone.

Do una boccata. Tossisco. Sento un lieve, stridulo fischio all'orecchio, gli occhi vanno per un istante fuori fuoco. Voltandomi, faccio mente locale.

Sono a casa, è notte.

Scuoto con la mano i capelli, deglutisco e quindi stiro i muscoli.

Fuori, i silenti bagliori freddi del palazzo della Western Bank of Europe, file di occhi ciechi, le finestre, accostate orizzontalmente in una frenesia vorace di spazio, un alveare rozzo di angoli retti, come fori d'arma da fuoco. Attorno, altri grattacieli plumbei, i perimetri incisi sulla luminescenza delle luci di segnalazione, dei lampioni dal fusto sottile, dei neon che ne cerchiano la sezione, ai piani, una fosca infiorescenza tecnologica di pennellate elettriche.

Mentre mi lascio accarezzare dai vapori freddi del frigo, prendendo una birra, mi chiedo come tutti questi tumuli squadrati siano emersi dal terreno nel breve arco di un'era fulminea. Mi chiedo quali spoglie celino, che rituali, quali voti risuonino nella loro aura.

Dico a me stesso che è ben poco paradossale l'altezza immane di queste costruzioni, lo slancio verticale, la forza brutale con cui mi hanno imprigionato la vista del mondo: se sali, all'infinito, è perché vuoi perdere contatto dalla terra. Vuoi allontanarti, semplicemente, dalla terra – perché al cielo, di certo non ti avvicini, giacché sfugge infinitamente.

La mente, dopo alcune sorsate, è lucida. Trovo conferma nell'acutezza dei miei pensieri, sorrido con scherno pensando che questa deriva esistenzialista, con le sue bave spirituali, non fa per me.

Dopo aver sprimacciato i cuscini, torno al tavolo del computer, sistemo una pila di documenti disordinatamente spiegazzati, mi ricordo che non so che ore siano. Accanto al tavolo da pranzo c'è un portaoggetti in legno laccato, prendo l'orologio, un vecchio modello, replica di un Timex russo degli anni ottanta.

*Cazzo*, non esco da due giorni.

Da quanto non mangio? Dieci, dodici ore?

Dovrebbe essere domenica. Accendo lo stereo, inserisco un disco dei Clash.

Mi avvio verso il bagno, ho bisogno di farmi una doccia, magari scendere, comprare del cibo thailandese al take away, anche perché sono passate le undici, dubito di trovare un alimentari aperto – e il frigo, scandagliato frettolosamente prima, mi propone del ketchup scaduto e un barattolo di sottaceti. Non abbastanza, penso.

Lo stomaco gorgoglia. Si è risvegliato anche lui. Mi sorprende sempre come qualunque necessità fisiologica, anche la più basilare, sottostia al concetto, tutto cerebrale, di priorità. La fame assoluta non esiste. Esiste il bisogno di nutrizione, poi c'è un segnale d'allarme che squilla con insistenza quando questo si fa pressante. Ma solo a patto che qualcuno sia disposto ad ascoltarlo, là dentro – rivolgo uno sguardo ipotetico verso l'interno della mia scatola cranica – altrimenti perde corpo, cessa semplicemente di esistere. La fame è una forma di comunicazione, mi dico: senza un interlocutore, si perde il suo contenuto, si annichila.

Mentre l'acqua della doccia scorre, assumendo una temperatura più consona, tra i vapori inquadro la grande finestra del lato nord.

Uno squarcio rosso si apre dall'orizzonte fino al cielo, la volta scura della notte sfregiata da una sottile e lenta riga di porpora che sale verso la luna.

Un flare. Un razzo di segnalazione.

Mi affretto alla finestra, saltellando malfermo – sono scalzo, il pavimento è gelido.

Seguendo la coda luminosa che sbiadisce rapidamente, giungo a un capannello di persone, in strada. Sono circa trenta, all'angolo della via principale, stazionano in mezzo a un incrocio, reggendo dei cartelloni. Dal decimo piano, l'inclinazione non mi permette di leggerli facilmente. Ovattato, giunge il boato di un petardo. Scosto gli occhi qualche metro più in là, un lungo serpente di persone vocianti scivola inesorabilmente verso l'avanguardia che ha lanciato il flare.

Per un attimo, l'impressione è che stia per verificarsi uno scontro. Ma i due gruppi si fondono, e procedono la marcia.

*Contro la povertà*, capto il primo striscione, in testa al corteo. *Può farlo*, un brandello di un altro, *la nostra voce*, un terzo.

*Di tutti.*

*Fuori di qui.*

*Verità.*

Un quadro congruente comincia a formarsi tra le mie sinapsi. Non sto più roteando gli occhi alla cieca, per incrociare indiscriminatamente frammenti casuali di informazione.

Sono allo step successivo: cerco la conferma.

*Qosmo.*

Bingo – schiocco le dita – un cartello quadrato retto da un ragazzo incappucciato sblocca la serratura dei miei pensieri.

Era ovvio. Ho già visto tutto questo. Altrove, senza dubbio. Ma l'ho visto.

Me l'aspettavo. Magari non a questi livelli. Le manifestazioni spontanee erano state frequenti, ultimamente, ma qui si parlava di quanti? Forse cinquecentomila, magari un milione. Il lungo serpente umano si snodava senza fine lungo il viale, disperdendosi durante il passaggio in fluidi rivoli collaterali, come lingue di fuoco in una danza inesauribile, attorno alla colonna di fiamme principale.

In un certo senso, comprendo l'entusiasmo attorno a Qosmo. Per un breve periodo anche io ero stato trasportato, magneticamente, alla deriva verso cui il

desiderio mimetico e la viscerale propulsione dell'invidia mi avevano spinto con mano invisibile e infida.

Guardo la lenta processione scorrere oltre il mio orizzonte visivo, non la seguo al di là del campo offerto dalla finestra: mentre "Rock the Casbah" dei Clash si dissolve nella pausa che anticipa la traccia successiva, sento più nettamente gli echi della folla che si allontana. Con essa, se ne va anche la mia comprensione, soppiantata pervasivamente da un ruvido senso di fastidio.

Suona il telefono.

- Pronto? - il cordless tra guancia e spalla, mentre mi sfilo i boxer, apprestandomi a lasciarmi finalmente carezzare dal getto d'acqua bollente della doccia.

All'altro capo, brevi istanti di vuoto, graffiati da alcune scariche.

- Ho tutto quello che ti serve - il tono è svogliato, indifferente, la voce distante, intubata, come se l'uomo al telefono stesse parlando dentro un megafono alcune decine di metri più in là. Forse è un vivavoce.

- Chi parla? - chiedo risoluto.

- Indovina, cazzone.

Sospensione. Non è un vivavoce. Deve trattarsi di un filtro, un disturbatore di segnale.

- Cyrus? - chiedo.

- Bravo – assoluta assenza di entusiasmo – Centro al primo colpo.

Con un piede ho già scavalcato il bordo della doccia, il polpaccio è fradicio, nella mano destra reggo i boxer, la sinistra è il valido appoggio sul corrimano alla parete. In questa posa improbabile, giorni, appunti, fotogrammi, schegge di memoria vengono improvvisamente inghiottiti in un fulmineo rewind, il suono peculiare della bobina riavvolta rapidamente è come una frustata inattesa che accende d'un colpo tutti i miei sensi – i rumori smettono di essere ovattati, i contorni degli oggetti si fanno netti, la realtà sembra acquisire nuovamente una proiezione profonda, una terza dimensione.

Sveglio, finalmente, gli spazi e volumi nel mondo attorno recuperano consistenza.

- Ottimo. Dimmi di lui. Dimmi di Qosmo.

Chiudo l'acqua, sono sveglio.

Quando ho cominciato a giocare ad Altaria avevo ventidue anni.

Ora ne ho trentacinque. Molto tempo, insomma. Non c'è da stupirsi se ogni tanto smarrisco l'orientamento tra le ore, i giorni. Se per qualche ragione l'abisso delle mie fantasie ludiche mi restituisce al mondo in momenti che non riconosco.

All'inizio è stato complicato, tutto sembrava fuori dalla mia portata: l'unico vero piacere era stato creare un avatar, costruire pazientemente la proiezione di ciò che avrei voluto gli altri vedessero. Avevo letto che una delle grandi frontiere delle vite virtuali era quella di potersi reinventare in una incarnazione di sesso opposto: sublimare quanto di strettamente fisico rimaneva fuori portata con la trasformazione nei regali di una nuova veste sociale, nei piaceri del commercio relazionale. Insomma, forse non avrei mai potuto esplorare visceralmente gli istinti di un corpo femminile, ma senza dubbio mi sarei potuto addentrare nella percezione altrui, comprendere dalle parole, dai cenni, dalle attitudini la mia femminilità artificiale riflessa nei miei interlocutori.

Non è poco, a pensarci bene: in fondo passiamo l'intera esistenza a cercare specchi per costruire la nostra identità.

Per un attimo ci ho riflettuto sul serio. Ma alla fine dei conti ho pensato che ero così perfettibile, così carico di modelli maschili da inseguire, così mestamente concluso nel mio ponderoso bagaglio di difetti, che restituirmi un io desiderato, una *upgrade* completa di me stesso, non sarebbe stata una cattiva idea.

Era un po' come sottoporsi a un intervento di chirurgia estetica. Solo, molto più vasto. E terribilmente meno costoso.

Il punto, all'inizio, è stato che per quanto mi fossi regalato un design coi fiocchi, per quanto avessi calcato la mano su una serie di aspetti a mio modesto parere irresistibili, i risultati, invero, non erano quelli sperati. Il gioco, insomma, era molto più duro di quanto pensassi. E a renderlo più duro, c'era l'assenza di uno scopo ultimo. Un po' come la vita. A renderla ardua c'è l'assenza di un fine

trascendente. Vivi e basta. Ogni identificazione dei tuoi obiettivi, a un'attenta analisi, è figlia in parte di un processo di maturazione dei tuoi talenti, in parte di un sistema di valori che a sua volta hai ereditato dall'ambiente che quei talenti ha contribuito a farli sbocciare. E il resto è puro caso.

In altre parole, non esiste una linea causale univoca. La tua vita progredisce grazie alle direzioni che le imprimi che a loro volta individui grazie alla vita che progredisce. Un paradosso.

Un paradosso così inestricabile che qualcuno, per non perdere il senno, ha finito per inventarsi Dio.

Nel gioco, invece, Dio non c'era. Si partecipava solo per offrire una dimensione diversa alla vita. Le regole erano semplici: Altaria era una società parallela. Un universo speculare al nostro: persone, mestieri, nascite, morti, amori, progetti, fallimenti. Bene e male. Potere e libertà.

Ho scelto Hudson, come nome per il mio avatar. Senza un motivo preciso. Mi sembrava solido, virile. Il mio intento era semplice: essere un vincente. In tutto. Volevo riuscire a interagire con più donne possibile, ottenere una posizione di rilievo nella società, accumulare denaro oltre ogni misura, permettermi lussi sfrenati. Dimostrare a me stesso che ricominciando una partita, avrei saputo giocare le mie carte alla grande. Dimostrare a me stesso che il percorso in cui l'esistenza finisce per incanalarsi è frutto del caso, che il karma non è altro che un lancio di dadi all'inizio della vita, che le opportunità sono imprevisibili, che ogni azione, in fondo, provoca infinite conseguenze di segno opposto, e allora il suo effetto concreto è sotto l'arbitrio del tempo, e il suo valore etico nullo.

Cercavo alibi, in un certo senso.

In Altaria, però, i meccanismi sono diversi. Il sistema è vasto, ma non infinito, e soprattutto all'inizio, quando il programma era meno evoluto, gli utenti decisamente più limitati, i rischi di fallire erano molti.

Stringere rapporti sociali dava reputazione, la reputazione offriva opportunità di lavoro, il lavoro generava denaro, il denaro comprava ulteriore reputazione. In sostanza, il processo era lineare, ma costellato di insidie: accanto ai pericoli di

una salute precaria – generalmente causata da condizioni di vita disagiate, o stress – c’era la perenne minaccia della criminalità, pronta a spostare le proprie attenzioni su chiunque mostrasse segni di successo incipiente, o ad ammaliare i più audaci, bramosi di accelerare la loro scalata verso l’Olimpo. E poi c’erano i fallimenti professionali, gli amori in crisi, gli equilibri familiari.

Ci ho messo molto a studiare una strategia proficua, due, forse tre anni passati a cercare di isolare i pattern, i meccanismi più profondi di quel mondo parallelo.

E quando sono giunto alle debite conclusioni, quando ho cominciato a ingranare, mi sono trovato accerchiato da un numero gigantesco di miei pari.

Altaria era diventato un fenomeno di massa, e i talenti in gioco si schiacciavano inesorabilmente a vicenda. Stavamo tutti fallendo, nessuno di noi sembrava in grado di raggiungere le vette assolute dipinte con toni accesi dai propri desideri di rivalsa. Eravamo tutti intrappolati in un magma orizzontale, magari a profondità diverse, qualcuno annaspava fiutando l’atmosfera dorata immediatamente sopra di sé, mentre altri restavano avviluppati irrimediabilmente nell’infernale calore del ventre di quella grande massa fluida, ricacciati costantemente verso il basso dallo scalciare impietoso di chi vedeva le stelle – pur senza toccarle.

Questo provocava tensioni continue, disordini, conflitti. Liti, odii, schermaglie. Episodi di belligeranza più accesa, con le ovvie ricadute sulla società, sempre più logorata dalle fatiche di una vita virtuale che sembrava somigliare pericolosamente a quella reale.

Era proprio questa somiglianza a farmi credere che quelle asperità fossero un parto inevitabile del nostro essere uomini, e che per questo ci fosse ben poco da recriminare.

In fondo, mi dicevo, i programmatori avevano fatto un lavoro eccelso, la struttura non permetteva polarizzazioni eccessive; in quel villaggio globale, privo di confini, di identità linguistiche ufficiali, di distanze geografiche invalicabili, stabilire in modo definitivo un privilegio non era tecnicamente possibile.



Eravamo tutti ultimi, sotto l'occhio vigile di un deus ex machina creatore e orologiaio. E tra gli ultimi, tutto sommato, avevo finito per stare bene anche io, nella mia ormai conclamata medietà, con cui veleggiavo tra i flutti delle burrasche che scuotevano quel mondo digitale.

Poi è arrivato Qosmo.

Un ragazzino. Un fottuto pivello. Uno che nell'arco di sei mesi ha giocato a un numero incalcolabile di tavoli d'azzardo, uscendo sempre e solo vincitore.

L'ho visto fare capolino timidamente nella nostra comunità, ottenere nell'arco di pochi giorni il credito cieco dei giocatori più esperti e stimati, circondarsi in poche settimane di una quantità invidiabile di amici, uditori, seguaci. Per non parlare delle ragazze sedotte con mosse abili, con rare virtù affabulatorie, con capacità stregonesca di leggere in modo cristallino i loro desideri più reconditi, e stimolarne l'esplosione irrazionale, scatenata – perché il segreto è quello: non *esaudire* i desideri, ma usarli come leva per creare volizioni ancora più impellenti, brucianti, quindi cavalcarle e dirigerle a proprio vantaggio.

Ciò che però ha realmente innescato in me uno stupore arduo da sopire è stato il modo in cui la sua scalata si è replicata, allo stesso modo, nella dimensione professionale.

Contrariamente a tutto quanto avevo visto fino a quel momento, in evidente contraddizione con tutte quelle meccaniche d'equilibrio che Altaria sembrava contenere, Qosmo è riuscito a moltiplicare i suoi averi a ritmi semplicemente incompatibili con qualunque logica pratica.

In genere, il sistema di gioco prevedeva che la realizzazione dei massimi risultati, e di conseguenza degli introiti, in un lavoro, dipendesse dal tempo speso dall'utente a padroneggiare la professione selezionata. Un meccanismo abbastanza standard, in quel genere di prodotti ludici.

Qosmo, per qualche ragione, riusciva a raggiungere livelli performativi inauditi in modo pressoché istantaneo. Quindi mollava la mansione scelta, e muoveva verso offerte più appetibili, cimentandosi di volta in volta in compiti sempre più impegnativi. Un circolo virtuoso, verrebbe da dire.

Nell'arco di meno di un anno, aveva raggiunto un conto in banca incalcolabile, moltiplicato continuamente grazie a una capacità imprenditoriale che sembrava sconfinare nella vegggenza: ogni singola idea, ogni prodotto proposto al pubblico sembrava intercettare perfettamente i bisogni di gigantesche schiere di consumatori.

Ogni affermazione si trasformava in trend, ogni posa in fenomeno di costume, ogni invenzione in canone.

Qosmo pareva valicare la facciata di ogni utente per sradicare dal suo privato, se non direttamente dal suo inconscio, le chiavi d'accesso alla sua volontà.

Popolarità sociale, potere economico: il terzo passaggio nella sua ascesa verso il vertice assoluto della società è stato ovvio. La politica. Penetrare nelle istituzioni, giungere a invadere l'organismo Altaria fin nei gangli più profondi.

D'altronde, nessuno più di lui aveva mezzi e credibilità per realizzare questo primo, e perfetto, esempio di egemonia sul mondo virtuale.

Il successo è giunto roboante.

La strategia è stata lucida e sintetica: persuadere, blandire, creare bisogni, comprare, fottere. Replicare indefinitamente il proprio verbo in ogni angolo del regno, generare dal nulla plotoni di ferventi sostenitori, estrarre l'utile da ogni groviglio di dati, moltiplicarsi in una teofanica ubiquità digitale. Parlare incisivamente, restituire prospettive, schierarsi con la popolazione – e abbassare il volume del dissenso, mostrare i trofei, empatizzare, vendere, divertire.

Rinnovare, anche, perché il primo, vero bisogno di ogni individuo è il *futuro*.

Un vocabolario perfetto declamato coi polmoni titanici del successo.

E Qosmo è diventato il primo Console di Altaria, una carica creata per lui.

A dirla tutta, non se la sta cavando male. Il gioco pare deformarsi, flettersi sotto le sue indicazioni, i rapporti tra utenti rimangono gli stessi, l'esistenza digitale non cambia, ma ogni decisione presa si traduce in acclamazione, e quindi alimenta il suo potere.

Niente, come il successo, è squisito indice del giusto.

E Qosmo è più forte, più bello, più grande, più efficiente, più solido, più ricco di chiunque altro.

Nel gioco, ovviamente, è possibile intraprendere strade criminali, esistono numerosi tipi di violenza, pubblica e privata, esistono le più bieche scelleratezze che solcano il mondo reale.

E come ogni principe, hanno provato a decapitare anche lui. Destituirlo, taglieggiarlo, soggiogarlo, ucciderlo. Ma Qosmo, attraversando ogni genere di minaccia o aggressione, è invulnerabile, anche fisicamente.

*Come la verità*, dicono i seguaci, che nel frattempo sono diventati adepti, irretiti dalla leggerezza con cui il giovane patrizio sa muoversi nel gioco, dal saggio equilibrio con cui riesce a toccare ogni tasto affinché il puzzle della società assuma i giusti contorni.

Qosmo è esattamente ciò che servirebbe qua fuori, nel mondo reale. Un individuo che sia in grado di armonizzare le folle, interpretare le loro necessità, uno che sappia vincere sui vincoli della burocrazia, che sappia raccontare il vero – o almeno quello che è più gratificante ascoltare – che possa unire ogni idea, omologare gli orizzonti, uniformare le qualità. E di questo si sono accorti in tanti. Perciò, quei cortei.

Non è stato un processo premeditato.

Qosmo non è uscito allo scoperto, non ha rilanciato la sua offerta di benessere smascherando il suo volto dall'avatar digitale.

No, Qosmo è ancora celato nei reticolati di bit, ma è il suo esempio, il suo agire la stella polare di questa nuova *primavera*. E la gente lo vuole incoronare, tradurre un percorso che non è semplice simulazione, ma società vera, in una proposta concreta.

*Qosmo for president*, dicono per le strade.

*Qosmo è la nostra voce. Qosmo siamo noi. Qosmo è l'espressione di una volontà che viene dal basso.*

E Qosmo si fa attendere, tergiversa, offre pubblicamente – sempre, rigorosamente, nel gioco – messaggi di apprezzamento, elabora programmi politici, decaloghi legislativi, proponimenti riformisti, diktat rivoluzionari.

Promette: “Ci sarò, vinceremo insieme, e cambieremo questa Nazione”. Ogni nazione: perché Altaria fluttua nell’etere indistinto, è ormai un fenomeno ciclopico, mondiale, e Qosmo questo lo sa. Sa che quello che gli si chiede non lo si chiederebbe forse a un nuovo Dio.

Ma Qosmo non si tira indietro. Perché lui ha le risposte, lui è un vincente.

E perché, Qosmo, bara.

Almeno, questo è quello che credo io. Manovrare la realtà è semplice, se si ha accesso al sulfureo e inestricabile labirinto di strutture latenti che ne alimentano il proscenio. E Altaria è un programma, un algoritmo, un macchinario virtuale il cui telaio di necessità logiche ha miriadi di entrate secondarie.

Non serve un illusionista per alterare le forme, basta un buon cracker. Nessuna differenza con il ragazzino che ottiene vite infinite al suo videogioco preferito. Solo, su una scala più grande. Tutto è questione di manciate di caratteri, stringhe di codice, funzioni; l’avete visto “Matrix”: le leggi di una realtà si possono infrangere, sempre. A patto che si conoscano davvero.

Qosmo, per me, viaggiava da anni sotto la superficie, tirando leve numeriche e godendosi lo spettacolo. Sì: Qosmo bara, e a me non piace chi bara.

Soprattutto perché non sono mai stato abile a farlo.

Per questo ho deciso di rivolgermi a Cyrus, uno che di queste cose se ne intende.

- Allora, cazzone, ho le risposte che cercavi - crepita la voce disturbata.

- Dimmi...avevo ragione, giusto? - ho quasi paura di sentirmi svelare la verità.

Cyrus trae un respiro, suppongo stia fumando. Si schiarisce la voce.

- Direi di sì. In effetti ho tracciato la sua attività, ho cercato di accedere ai log dei lavori che ha fatto. I database sono un gran casino, ma d'altronde con due miliardi di utenti non mi aspettavo certo di trovare la stanza di Mary Poppins - altra boccata. Pausa.

- Le date di immissione del profilo nei vari posti di lavoro non coincidono mai con quelle effettive. Pare viaggiare nel tempo: i *data entry*, a ogni assunzione, sono post-datati rispetto a quelli degli archivi interni del sistema. In poche parole, il trucco è semplice: ogni volta che accede a una graduatoria, Qosmo manipola la sua data di accesso in modo da sembrare lì da tempo immemorabile. E ovviamente schizza al vertice, ricevendo fiumi di soldi, e credibilità.

- Gran figlio di puttana - borbotta, con una certa soddisfazione.

- Per quanto riguarda l'abilità sociale, è presto detto: ha accesso diretto a tutti i backend utente. Può leggere il profilo di chiunque, quindi sa che cosa vogliono le persone. E se non ti basta questo, sappi che quei profili può anche manipolarli: così i gradi di affinità tra personaggi salgono immediatamente alle stelle. Sai bene quanto questo sia importante - chiosa la voce metallica.

- Praticamente, è come se leggesse nel pensiero di chiunque... -, la domanda è sospesa, dubbiosa.

- ...più che altro è come se fossero tutti burattini.

- Giusto, giusto - concordo.

- Il resto sono trucchi banali. Con quei parametri utente e quel conto in banca, diventare un dio è una passeggiata domenicale. Per dire: creare *la notizia* è un gioco da ragazzi, basta organizzare i mezzi d'informazione affinché si inneschino all'unisono e nel frattempo costruire cinque o sei *specchietti per le allodole*.

- Cioè?

- News secondarie che servano a far spiccare quella centrale. Bastano inventiva e controllo diretto dei media. Nella realtà i tycoon si scannano, è tutto un gioco di potere, è tutto incerto, qui è una vera cazzata: basta avere accesso ai settori giusti del programma.

- Ma...perché proprio lui? Perché non l'ha fatto nessun altro? Perché nessuno interviene?

- Perché non è così facile. Quei figli di puttana di Altaria fanno il fatto loro, ci ho messo un mese solo per superare i primi firewall. Crackare il loro programmino per disadattati è roba da veri professionisti. E non so quanti abbiano voglia di

perdere tempo dietro un gioco. Senza contare che se uno gioca barando, a meno che la posta non sia fottutamente alta, si perde tutto il divertimento.

- Un gioco? Sotto il mio appartamento sono appena passate almeno cinquecentomila persone che urlavano il nome di quel ragazzino.

- Questo è un problema della *vostra società*. Siete pronti a seguire chiunque. E in ogni caso, nessuno poteva aspettarsi un fenomeno del genere.

- Suppongo, quindi, che anche la sua totale invulnerabilità sia un trucco da hacker.

- Potrei incazzarmi per questo uso della parola. Ma farò finta di non aver sentito. Sì: ha riprogrammato i parametri fisici del suo personaggio. Niente malattie, niente ferite, niente invecchiamento. Niente. Un fottuto X-Men. Il vostro *giochino* è finito. Ha vinto lui.

- Non esistono vincitori, Cyrus. Non è per questo che hanno creato Altaria. Nella vita non ci dovrebbe essere *un* vincitore. E direi che il giochino, come lo chiami, è ben lungi dall'essere finito. Anzi: mi pare si sia giunti al livello successivo. Ora siamo qui. Ora. Questa è la vita vera, e non un cazzo di *Tron* qualsiasi. E Dio solo sa che cosa può accadere ora. Un ventenne con la mania dei computer che prende in mano il pianeta. Ti rendi conto?

- Magari è la volta buona che fate tabula rasa.

- Tu scherzi. Io mi guardo intorno e vedo assembramenti spontanei alimentati da rabbia che si incanala sui binari sbagliati. Vedo la fiducia ceduta gratuitamente a un solo intelletto, sulla scorta di valutazioni impulsive e superficiali. Vedo gente invocare soluzioni che non esistono, curativi tautologici, vedo capipopolo farsi forti del consenso e del furore, ma senza ideologia. Vedo cittadini privi di ogni consapevolezza del fatto che ciò che chiedono è solo che il dialogo politico esista, il che non è un progetto sociale, ma una semplice *conditio sine qua non* di ogni società. Tutto questo perché un cazzo di appassionato di giochi di ruolo ha trovato il modo di essere ascoltato, usando alla grande tutti i mezzi tecnici di cui dispone. Questa gente non conosce la differenza tra mezzo e fine. E soprattutto si è dimenticata del proprio passato.

- Bel discorso, *JFK*. Sentiamo, che avresti intenzione di fare?

- Devo ucciderlo.

Il respiro di Cyrus si fa udibile. Il silenzio è pregno di perplessità.

- Non ucciderlo davvero – riprendo – ma devo farlo fuori nel gioco. Devo toglierlo di mezzo.

- Per farne un martire? Vuoi creare un nuovo culto?

- Il culto esiste già, Cyrus. Voglio solo mostrare al mondo che anche lui può perdere. Anche Qosmo è umano.

- Vuoi solo togliere di mezzo uno che è meglio di te.

Accuso il colpo. Sento la pelle del volto avvampare, il sangue nelle mie vene diviene incendio. Deglutisco. Rifletto nel breve spazio di un istante, e deglutisco. Amaramente.

- Forse hai ragione. Ma voglio far implodere questo falso monumento al nulla. E ho bisogno di te per farlo. Devo sapere come aggirare le sue difese.

- D'accordo, *Pancho Villa*. Una possibilità c'è. Decompilando il programma ho scoperto un bug nel codice sorgente. Non si tratta di una falla grave, ma le modifiche fatte da Qosmo al suo personaggio...diciamo...entrano in collisione con qualche settore...

- Parli arabo. Vieni al dunque. Cosa devo fare?

- C'è un'area di Altaria in cui l'inviolabilità *fisica* di Qosmo non funziona. Nel gioco, si tratta di un'uscita secondaria dell'Old Brewery

- Il pub?

- Esatto. Lì Qosmo torna magicamente un giocatore normale. Beccalo lì, e avrai la tua vendetta.

- Non è una vendetta – replico con acredine.

- Va bene, va bene, non ti scaldare. Ma ricordati che il fatto che non sia invulnerabile non significa che sia facile da buttar giù, e...

Cyrus fa una lunga pausa. Il silenzio si solidifica rapidamente fino a diventare una lastra sorda e incombente. Credo sia la mia ansia a farla vibrare ottusamente. - E comunque non è tutto – aggiunge con solennità sibillina.

- Che vuoi dire?
  - Qosmo...non esiste.
  - Che cosa? Che vuoi dire? – per qualche ragione, una forma vaga di consapevolezza sta già strisciando in me. Forse nascosta tra i miei pensieri subconsci da mesi.
  - Tra tutte le domande che mi hai fatto, ti sei dimenticato di chiedermi la cosa più importante. Sei talmente dipendente da quel mondo parallelo che ti sei scordato di chiedermi *chi* è quel ragazzino che controlla Qosmo.
  - Ebbene?
  - Ebbene, non lo controlla nessuno.
  - Ma che cazzo significa? – striscia, la consapevolezza, fino a raggiungermi col sibilo della sua coda.
  - Ho seguito le tracce delle connessioni. Non portano da nessuna parte. Qosmo non esiste fuori da Altaria.
  - Ma non è possibile!
  - L'ho pensato anche io. Ma non c'è altra scelta. Tutte i flussi dati sono troncati in uscita. Qosmo è un programma.
  - Cioè l'hanno inventato i realizzatori del gioco? Ma che senso ha? Sta barando!
  - Non lo so. A senso ti direi di no – per la prima volta l'inespressiva voce di Cyrus sembra piegarsi a un moto di umana titubanza – La dinamica che sono riuscito a cogliere fa pensare che il sistema che muove Altaria e Qosmo siano in qualche modo *antagonisti*. Ma se è così, Qosmo è un programma senziente. Una forma di intelligenza artificiale straordinariamente autonoma. E soprattutto, senza un *padre*.
  - Cioè mi stai dicendo che è un parto del sistema?
- Cyrus si è fatto serio, le sue parole sono ponderate, sottili.
- In qualche modo, ogni sistema genera dei concetti nuovi e autonomi. Ogni struttura foraggia la propria contraddizione, o una prole bastarda e mutata. Ogni società produce la propria nemesi, seppure astratta. In qualche modo, Altaria ha creato la propria negazione, il proprio *tiranno*. E dato che è un mondo virtuale, la



differenza fra concreto e astratto non conta. Nel mondo reale i fantasmi del pensiero hanno bisogno di un corpo. *Lì* no.

Lo preferivo prima, Cyrus: ora le sue sconvolgenti elucubrazioni, di vago tono sciamanico, mi mettono i brividi.

- Io credo – conclude lemme Cyrus – che Qosmo sia davvero una nuova forma dell'essere.

Una recondita ma vociante parte di me è ripugnata da quanto mi appresto a dire: - Per questo devo eliminarlo.

- Non so se sperare che tu ci riesca. Ma ti auguro buona fortuna.

Cyrus riappende, senza attendere alcuna replica, la voce scemava quasi fosse prodotto di un corpo stremato. C'è stato qualcosa, nell'improvvisa, epifanica presa di coscienza di entrambi, che ha risucchiato istantaneamente il soffio vitale dal nostro dialogo. Per un attimo, ci siamo trovati sul bordo estremo del mondo, scrutando l'orizzonte rovesciato della dimensione aliena che stavamo esplorando idealmente. *Lì*, sul bordo, per un attimo abbiamo compreso qualche forma lontana di *logos*. Ma è stato un baleno: la sua possanza ha irrimediabilmente, fulmineamente scompaginato la consapevolezza brevemente sfiorata.

Ripongo il cordless sulla sua base, accanto al frigorifero. Avrei voglia di un'altra birra, ma le mie membra sono spossate, sto tornando a perdere coscienza del tempo. La telefonata di Cyrus mi ha ricacciato in un vortice asfissiante di pensieri reiterati, un viluppo impenetrabile che sento stringersi attorno a me e trascinarci brutalmente verso un buco nero.

Quel buco nero è Altaria. Ho giocato trentasei ore negli ultimi due giorni. *Giocato*. Neanche so più quale sia il mio vero nome, se non Hudson. Ma l'irragionevolezza della sovrapposizione in corso tra realtà e finzione – *Cristo*, mi dico, quella è finzione, almeno nella misura in cui uno può violare le regole a proprio piacimento – scuote la mia coscienza.

Ho accettato, tacitamente, supinamente, di lasciarmi assorbire totalmente e irrimediabilmente dal gioco. Ho lasciato che il mio sé sparisse disgregato come

sabbia nella marea di quel mondo virtuale. Ma vederne le acque, divenute d'improvviso salmastre, mefitiche, lambire i confini rassicuranti del mondo reale, per poi straripare violentemente all'interno del suo perimetro, mi inorridisce.

Vado al pc, il passo svelto e convinto, accendo il grande schermo a quaranta pollici, la lastra opaca prende subitaneamente riflessi variopinti e squillanti. Il ronzio della ventola è una soffice base all'attesa che il sistema operativo venga caricato.

Lancio il *client* di Altaria, prendo le cuffie, il pad. Inforco gli occhiali stereoscopici. Sono improvvisamente a mio agio, i miei muscoli si distendono, perdo cognizione della mia fisicità in modo repentino, come di consueto.

Il primo pensiero, nel guardarmi attorno, nella mia stanza, è che non possiedo un'arma da fuoco. La cosa mi irrita, non tanto per la – naturale – preoccupazione di dovermi probabilmente difendere in un corpo a corpo, quanto per il fatto che il contatto imporrà forse un dialogo. Che ci sarà da guardarsi negli occhi. Prendo un grosso coltello da cucina, lo avvolgo in un telo e lo infilo nella tasca interna del soprabito blu. Poi mi avvio verso lo stipetto all'ingresso, estraggo un gomitolino di filo di ferro. Ne taglio un tratto di circa quaranta centimetri, lo avvolgo attorno al pugno per raggomitolarlo di nuovo e lo infilo nella tasca esterna.

Entro in bagno, controllo la rasatura, sistemo i capelli e il colletto della camicia che fa capolino sotto un maglione scuro a trama larga.

Sono pronto per uscire.

Prima di scendere le scale, butto un'ultima occhiata all'appartamento: tra le sinapsi si agita un pensiero oleoso, un presagio sinistro di morte. Inquadro la libreria d'acciaio, l'impianto stereo con i suoi diffusori a parete, intravedo il letto matrimoniale attraverso la porta socchiusa della camera. Spengo la luce, il televisore ha un alone luminescente. Si tratta di un vecchio tv a tubo catodico.

Chiudo la porta e scendo le scale.

Voglio un taxi.

Un'auto gialla compare oltre la curva, all'inizio dell'isolato, si dirige a velocità costante verso di me. Alzo un braccio, richiamo l'attenzione. Il tassista ferma il veicolo, salgo, seleziono la destinazione: *Old Brewery*.

Non sono certo di trovarci Qosmo, ma ancora una volta il presagio nei meandri della mia coscienza è una sirena cui non so sottrarmi.

Voglio chiudere *subito* questa storia.

Nel taxi ho modo di ripassare i miei piani. Sorprendentemente, scopro di avere solo confusione in testa. Le luci della città che solcano i vetri oscurati della vettura non mi aiutano a concentrarmi, sono ammaliato dall'effetto ipnotico che questa pseudomondo irreale, illusorio, riesce offrire alla vista.

Scendo di fronte all'ingresso del locale, una stramba costruzione in cui geometrie ultramoderne, neon fuxia e cornici in legno si fondono generando una contraddizione piuttosto affascinante.

La macchina di Qosmo staziona nell'area riservata.

Lui è qui.

Premo la porta del pub. Mi fermo immediatamente, ripenso al da farsi, giro i tacchi e mi allontano con passo svelto. Non voglio che nel locale mi vedano.

Attenderò sul retro. So perfettamente che Qosmo suole avvalersi di quel percorso al fine di evitare troppi contatti con le folle di fan. Spero non ci siano responsabili della sicurezza.

D'altro canto, per quale motivo metterne uno sul percorso di un *immortale*?

La mia deduzione è esatta: non c'è anima viva sul retro.

Prendo posizione accanto alla spessa porta metallica, ammiro il dettaglio dei bulloni, tributando un silenzioso plauso ai grafici che hanno lavorato alla minuziosa costruzione di questo grande universo parallelo. Quindici anni di sviluppo, certo, non sono pochi: ma il dettaglio raggiunto è sorprendente.

E la realtà, mi vien da pensare, ci ha messo *molto di più* a raggiungere questo mirabile livello di organizzazione estetica.

Il tempo passa con una lentezza sfibrante.

Torno con la mente alla chiacchierata telefonica con Cyrus.

Non sto per uccidere un essere umano, sto per offrire morte simulata a un programma che per giunta non è sotto il controllo diretto di alcun individuo reale. Non sto facendo niente. La mia azione, quasi, non esiste.

Sì, ma cosa significa, davvero, esistere? Guardo di nuovo i bulloni, sulla porta. Quei bulloni *esistono*. Li accarezzo con la mano, mi sembra di percepire la loro ruvida superficie ferrosa, la forma convessa della testa, una sensazione di freddo mi pervade. Scosto il dito, penso che è tutto figlio del mio cervello: la mente crea modelli plurisensoriali coerenti, innesca meccanismi percettivi sulla base di quanto il mio corpo si *aspetta*, in base a quegli stessi modelli, di sentire. E allora la vista di una costruzione così logicamente inserita in una struttura pregressa fatta di innumerevoli altri dati sensoriali noti attiva le giuste aree del sistema nervoso, e crea simulazioni interne agli altri sensi – il tatto, in questo caso.

Sì, è tutto frutto della mia mente. La realtà è solo un modello.

Almeno finché non riesco a uscirne e trovarmi un'altra, più grande, che la include. La verità è una questione di scatole cinesi. E Dio solo sa chi diavolo tiene in mano quella più grande.

Per un attimo realizzo che Qosmo, da quella realtà, *non potrà mai uscire* – e allora Altaria è la sua verità, quella è la sua vita, lui esiste e...

Il vorticoso e paradossale vicolo cieco in cui mi sto cacciando viene spazzato via dal clangore sordo della porta.

Si schiude.

Ne esce un venticinquenne biondo, elegante, di bellezza siderale.

Qosmo.

Il mio passo scatta quasi automaticamente, lui si accorge immediatamente della mia presenza.

Nel brevissimo istante in cui inquadro il suo volto realizzo il suo fastidio immediatamente ammantato di quieta diplomazia, sorride e tende la mano cercando una stretta.

- Salve, io...

Lo colpisco violentemente con un destro al mento. Qosmo caracolla.

Un sinistro, rapido, al busto.

Si guarda intorno, attonito. Non credo abbia mai elaborato una strategia di difesa. Non ne ha mai avuto bisogno. Se vinci sempre, non sai più come affrontare le difficoltà: uno dei pochi grandi vantaggi degli *ultimi*.

Mi avvento alla sua gola, colpendolo con il ginocchio al costato e ruzzolando a terra su di lui, immobilizzato sotto il peso delle mie gambe.

Sono accovacciato con le mani strette attorno al suo collo, le sue braccia mulinano attorno. E si trasformano in una risoluta serie di colpi alle mie spalle.

I suoi fendenti hanno vigore. La sua forza fisica è notevole, ma l'effetto sorpresa lo ha già privato di ogni chance di sopravvivenza.

Freneticamente, rovistato con la mano destra nella tasca, alla ricerca del filo metallico. Sto per perdere l'equilibrio, il nemico si dibatte con strenua rabbia.

Gli mollo altri due colpi ben assestati al volto.

- Che cosa credi di fare? Chi sei?

- Io sono qualcuno. Tu, nessuno - rispondo

- Farnetichi, non la passerai liscia. Lasciami immediatamente!

La lucidità con cui parla è chiaramente irreali. Non è un essere umano, ripeto a me stesso.

- Non puoi uccidermi, e lo sai.

- Ti sbagli, amico. Qui posso. Non potevo neanche atterrarti, a conti fatti.

Il suo silenzio esprime tutto lo stupore con cui realizza di essere in torto.

- Vuoi farmi fuori...solo perché la gente mi ama...

- Non ti amano, stupido *programma*. Hai comprato la loro fede. Hai comprato il tuo potere.

- Perché mi chiami programma? Io non ho comprato nulla...se sono dove sono, oggi, è perché tutti mi ci hanno voluto...la gente vuole questo!

Gli avvolgo il cavo attorno al collo, sento la saliva colare sul mio mento, ho sete della sua vita. Odio la parola *gente* proferita dalla sua bocca.

- *Tu* hai detto loro cosa volere. *La gente ti vuole perché tu lo hai deciso!* Questa è una violenta offesa a quella gente!

- Mi vuoi dire – tossisce, la stretta del cavo sta facendosi rapidamente insopportabile – che ho tutto questo potere? Milioni di persone senz'anima, senza volontà? È questo che pensi di loro? Chi è che le offende? Chi, se non tu, ora? La frenesia omicida e la frustrata impotenza si aggrovigliano fino a trasformarsi in un urlo belluino che prorompe dal mio torace.

- Fanculo, tu hai violato ogni regola...tu stai calpestando brutalmente il cadavere della democrazia...

Istintivamente, allento appena la morsa del cavo: qualcosa mi costringe ad ascoltarlo, qualcosa in lui mi penetra dentro con una virulenza sconosciuta.

Un sibilante secondo sottilmente sembra sentire la stretta delle mie mani attraverso le sue membra. Vedo i miei occhi invasati. *Esistono* – penso.

Tossendo, Qosmo mi chiede: - E cosa c'è di democratico nel considerare il popolo *bue*?

Le mie mani tremano.

- Se hai un tiranno, non c'è democrazia. Ma se l'opinione è libera, mi stai dicendo, qualcuno controllerà la volontà del popolo. Lo sai cosa vuol dire questo?

- Sono le tue ultime parole... – ringhio, sentendo di nuovo la forza innervare le mie dita, che tornano a stringere i capi del cavo.

Qosmo ghigna: - Che la democrazia non esiste. Quello è l'unico inganno. Il potere è un trucco, sempre.

Strattono con ira i due capi.

Il volto biondocrinato rovescia gli occhi, farfuglia qualcosa, tra gli spasmi.

Tiro con una forza inaudita e ancestrale, urlando il mio odio.

Qosmo si dibatte. E muore.

Mostro le fauci come un lupo famelico.

Mi alzo di scatto, corro via prendendo una via laterale.

Ho vinto. Ho vinto *io*.

Ma per qualche ragione non riesco a gioire.

Smetto le cuffie, abbandono il pad. Tolgo gli occhiali stereoscopici. Mi allontano con slancio dalla scrivania. Non mi preoccupo neanche di spegnere il computer. Mi sento stremato, come se qualcosa dentro di me fosse stato risucchiato in un gorgo ed espulso all'altro capo dell'universo. Vorrei recuperarlo, ma so già che non sarà mai più possibile. Tendendo le mani, sento solo un cosmico freddo.

Vado a sedermi sul futon, mi massaggio le cosce.

Cerco di respirare a pieni polmoni, ripasso mentalmente gli ultimi istanti della vita – ma per quale cazzo di motivo uso questa parola? – di Qosmo.

Ho infranto regole illegittime, mi dico, ho violato un territorio in cui nessuna etica mi avrebbe potuto coerentemente chiedere di piantare le tende. So soltanto che non posso sopportare l'idea che nel profondo del mio spirito di uomo alberghino sentimenti non miei, coercizioni dissimulate, indistinte promesse truffaldine.

So che mi sento più libero.

Ma ho paura che sia tutto un trucco, anche questo.

Alzo gli occhi verso la vetrata, scorgo un nuovo graffio purpureo nel cielo.

Il corteo si appresta a fare ritorno.

Dietro la mia spalla, con la coda dell'occhio, vedo sorgere una sagoma bianca appuntita. Simile a una freccia.

Marmorea, solida, scivola verso l'alto superando la mia figura.

Ruoto il capo per metterla a fuoco.

Segue rapidamente una linea retta e scompare veloce oltre il mio capo.

Ho sonno, e mi abbandono.

Click.