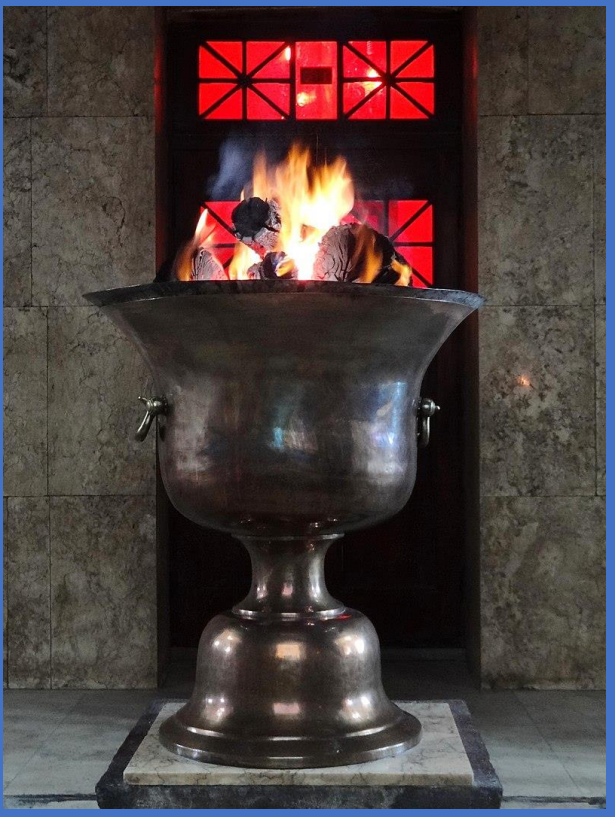
APPUNTAMENTO A CADESIA

Giacomo Cavallo



Milano, Autunno 2020

Copertina: La fiamma eterna Zoroastriana presso il Tempio del Fuoco a Yazd (Iran centrale)

Photo by Adam Jones, Ph.D./Global Photo Archive/Flickr

NOTA STORICA

*Lo **zoroastrismo** (definito anche **zoroastrianesimo o mazdeismo**, in avestico mazdayasna, cioè "adorazione di (Ahura) Mazda" o "culto di Mazda") è la religione basata sugli insegnamenti del profeta Zarathustra (o Zoroastro) ed è stata in passato la religione principale più diffusa sia teologicamente che demograficamente e politicamente, nelle regioni iraniche e dell'Asia centrale tra il VI secolo a.C. e il X secolo d.C..*

Fu la religione di stato dei Persiani Sassanidi (224-651dC). Sfortunatamente, all'inizio del VII secolo ci fu una guerra all'ultimo sangue tra Sassanidi e Bizantini. I Persiani, alleati agli Avari e agli Slavi, assediarono senza successo Costantinopoli nel 626, ma la riscossa Bizantina ebbe luogo già nell'anno successivo. L'Imperatore Eraclio conseguì una vittoria decisiva a Niniveh, gettando i Sassanidi nel caos. Alle lotte interne si aggiunse una spaventosa epidemia (628).

Così indeboliti dal duello con l'Impero Romano, i Sassanidi caddero preda degli Arabi, pur battendosi valorosamente. La battaglia decisiva ebbe luogo a Cadesia (A l-Qadisiyah , 16-19 novembre 636 dC, ma la data è assai più incerta del luogo). Da allora lo Zoroastrismo incominciò il suo declino, che divenne una

quasi scomparsa a partire dal secolo x. Attualmente si calcola che vi siano al mondo circa 120 000 seguaci dello Zoroastrismo, altri dicono fino a 350 000.

Il Gibbon attribuisce alla vittoria di Cadesia una grande importanza, per cui si può speculare su come si sarebbe sviluppata la storia se i persiani avessero vinto a Cadesia, come stavano per fare. Il caso peggiore per gli islamici sarebbe stato un freno alla loro espansione, e una diminuzione della fiducia nella loro guerra santa e conseguente imbattibilità. Assai probabilmente si sarebbero arrestati alla frontiera dell'Iran, non avrebbero stabilito regni in Afghanistan e non sarebbero passati in India, eccetera eccetera. Ma la storia non si fa con i se e con i ma.

Lo storico Tabari (Abū Jaʿfar Muḥammad ibn Jarīr Ṭabarī, Amol, 839 – Baghdad, 17 febbraio 923), dedica 167 pagine, poco attendibili, alla battaglia di Cadesia. Più conciso è il successivo Abulfeda (Ismāʻīl ibn ʻAlī Abū l-Fidāʼ, occidentalizzato in Albufeda, Damasco, 1273 – Hamā, 1331) la cui traduzione fu data in latino dal Reiske nel 1754 col titolo "Annales Moslemici". Riporto il breve resoconto per gli amanti del latino (pag. 69 dell'edizione di Lipsia, 1778.). Una traduzione *ad sensum* si trova nel testo alle pagg. 40 - 41.

Ista vero modo dicta ad al Cadesiam pugna cum Persis hoc anno decimo quinto contigit. Nostros quidem eo bello ducebat Sad, filius Abi Waccasi; Persas Rostam. Atrox fuit & contumax praelium, & plus semel renovatum. Primus certaminis dies a militibus tum, & ab historicis deinceps Jaum ol Agwatschi dictus est, secundus Jaum ol Chemasi, tertius Lailat ol Hariri, [seu nox gannitus,] ab ea nocte, quae praelii diem praecessit, & qua, ne se hosti proderent, nostri omisso sermone sicuti canes gannibant & hirribant. Quam noctem secuta aurora praelio dedit auspicium ad medium diem extracto; ubi turbavit tandem & in fugam dedit infideles impetus adversi venti, qui concitatum vehementer pulverem in eorum vultus contorquebat. Quo factum ut fragor armorum ad ipsam usque Rostami lecticam promoveretur, at eam hero vacuam, quippe qui, umbram & latebras ab aestu solis captans, sub mulabus humi residebat, quas ipsi Cosroes [vel Persarum rex] omissas militum stipendiis paullo ante miserat. Sentiens itaque Rostam se desertum invadi & acriter urgeri inermem, in fugam se conjicit.

http://menadoc.bibliothek.uni-halle.de/ssg/content/pageview/571319

APPUNTAMENTO A CADESIA

RACCONTO DI JIM (I)

Il 19 settembre[1], alle ventidue, a sera di una lunga giornata, arrivai alla mia poco pretenziosa casa, che mi attendeva buia, a parte una piccola luce sull'ingresso.

Ma, anche se la mia casa era buia, sapevo che al primo piano della casa dirimpetto una finestra sarebbe rimasta illuminata fino al mio arrivo. E difatti, quando arrivai, potevo vedere la finestra su cui si stagliava l'ombra di una figuretta in attesa. Era Eddie.

Entrai in casa. L'ombra non si mosse. Chissà che cosa aveva in mente il mio amico Eddie: mi sarebbe venuto a visitare, o sarebbe andato a dormire, pago di sapere che io ero a casa e il suo mondo era in ordine? La risposta non si fece attendere. Il campanello d'ingresso si mise a suonare insistentemente, e io andai subito ad aprire (se

[1] Tra una cinquantina d'anni

non mi fossi affrettato, Eddie avrebbe continuato a premere il campanello senza arrestarsi, per tutta la notte, se necessario). Aprii. Eddie, anni nove, era di fronte a me, in calzini, pigiama celeste con coniglietti, e mi guardava.

O meglio, guardava vagamente nella mia direzione.

Eddie.

È difficile descrivere lo sguardo di un bambino autistico. Una cosa è certa. Se non glielo chiedi con insistenza, è raro che ti guardi negli occhi. Il suo sguardo vaga, come se volesse abbracciare l'intero mondo in un solo sguardo, o si fissa d'improvviso, e a lungo, col fuoco all'infinito, in una direzione apparentemente priva di interesse. Da quando lo conoscevo, poco più di due anni, lo studiavo. Lui se ne doveva essere accorto, ma anche i bambini autistici vogliono attenzione, e quindi la cosa non gli dispiaceva.

Nei primi tempi, quando aveva poco meno di otto anni, era estremamente scontroso. Un nulla, sovente inatteso e incomprensibile, bastava a mandarlo in una crisi terribile, anche con fenomeni di autolesionismo, come mordersi le dita a sangue, o graffiarsi la faccia. Non voleva assolutamente essere toccato, anzi, neppure sfiorato, se non dalla sua mamma. Però attraversava sempre più

sovente la strada che ci separava, guardando attentamente prima a sinistra e poi a destra, e poi azzardandosi con passo incerto e infine facendo di corsa l'ultimo tratto, dal recinto alla veranda di casa mia.

Il suo interesse per il disegno aveva fatto il miracolo. Con un computer avevo riprodotto in bianco e nero i contorni di una veduta della nostra strada, e ne avevo fatto trecentosessantasei copie. Ogni giorno, seduto nella mia veranda, o alla finestra con la stessa vista, mi divertivo a colorare una veduta con le ombre, le nuvole e i colori del giorno. Erano, naturalmente, tutte vedute diverse. Eddie aveva capito il mio progetto e mi stava di fianco, in piedi, per tutta l'ora che poteva durare la sessione, al mattino presto o nel tardo pomeriggio, senza apparentemente guardare quello che facevo.

Ma una sera di autunno provai per la prima volta a usare le matite colorate. Ad un certo momento mi voltai per prendere una matita rossa, e vidi che Eddie aveva arrangiato tutte le mie matite in ordine di lunghezza, con estrema cura. Capii che mi stava offrendo la chiave del suo mondo. Ma dove era la serratura? O meglio, dove era la porta? Lui mi guardò questa volta direttamente, anche se per poco, con uno sguardo vagamente interrogativo. Lo ringraziai sorridendo, ma non rispose in nessun modo. Il giorno dopo misi una seconda sedia di fianco a

me, non vicinissima, e i colori stavano in mezzo. Ma per molto tempo Eddie non vi si sedette.

Venne un sabato in cui piovve. Volevo fare un quadro quasi monocolore in gradazioni di grigio, e questa volta, con mia enorme sorpresa, Eddie venne a sedersi nella sedia predisposta per lui. Io preparai dei colori acrilici e mi misi a colorare usando le dita, e pulendole ogni tanto con uno straccio: ne venne un decente quadro in grigio e nero, con poco bianco e pochissimo azzurro. Guardai il quadro di Eddie, e rimasi sbalordito: si era attenuto per quanto possibile ai contorni stampati usando un pennello, ma ci aveva messo tutti i colori dell'arcobaleno, apparentemente entusiasmandosi alla facilità di stendere uniformemente colori brillanti coll'acrilico, cosa che con le matite colorate era impossibile. Era quello il mondo che vedeva? Era il mondo come lo avrebbe voluto? Era solo un pretesto per stendere colori entro determinati contorni? I miei amici psicologi insistevano che la spiegazione più logica era l'ultima, dopo di che non mi consultai più su Eddie con uno psicologo.

La nostra amicizia era sorvegliata da tutto il vicinato. Se Eddie non fosse stato un ragazzino speciale, di cui tutti temevano le spaventose scenate, probabilmente mi sarebbe stato fatto capire assai presto che il vicinato non gradiva che un adulto estraneo alla famiglia fosse in

pratica l'unico amico di un ragazzino. La famiglia di Eddie, invece, mi aveva preso in simpatia, perché aveva capito quanto Eddie apprezzasse la mia compagnia. Ad ogni modo Eddie era bardato di micro-videocamere, microfonini, cercapersone, tutti non più vistosi di cerotti, che permettevano alla famiglia di seguirne ogni attività.

Una sera feci un errore che ancora oggi non so quale fosse, e Eddie si mise a strillare come un'aquila, facendo gesti inconsulti come per scacciarmi via. Era quello che il vicinato benpensante attendeva da tempo. In pochi minuti arrivarono un'auto della polizia e un'Ambulanza. Seppi poi che c'erano state una decina di chiamate in proposito. Il "Poliziotto Cattivo" mi disse sarcasticamente: "E così, finalmente ci hai provato, ma non ha funzionato, vero?" Il padre di Eddie cercò di spiegare che io ero l'amico prediletto di Eddie, ma fu ancora peggio. Finì che il personale dell'Ambulanza diede un blando calmante a Eddie, che subito si traquillizzò correndo dalla mamma, e i poliziotti si accinsero a mettermi le manette per portarmi via. Ma Eddie se ne accorse, lasciò la mamma, e corse verso di me e mi abbracciò le gambe, per non lasciarmi partire. Gridava "No manette! No manette!", mentre io gli dicevo che tutto era a posto e gli arruffavo i capelli, cosa che non mi aveva mai permesso di fare. La mamma disse ai poliziotti che era la prima volta che Eddie si comportava

in un modo così affettuoso. Il "Poliziotto Buono"[2] disse: "Andiamo, Fred. Qui non c'è niente da fare". Il "Poliziotto Cattivo" parlò di adescamento e altre piacevoli cose, ma Eddie lo guardava direttamente con una tale aria di sfida, in questo imitato dai famigliari, che i Poliziotti se ne andarono e a poco a poco sfollò anche il vicinato.

Il vicinato, d'altronde, aveva capito che Eddie era un Asperger di altissimo livello, del tipo "Savant", e aveva doti incredibili: risolveva rompicapi complicatissimi in un batter d'occhio, era un asso con i numeri, aveva una memoria fotografica e permanente. Quello che gli mancava era la possibilità di mettersi in relazione con gli altri. Sembrava quasi che più che incapacità fosse disinteresse, forse non senza paura e rimpianto. Certo uno aveva l'impressione che Eddie considerasse quasi tutti gli altri come pericolose macchine facili da capire e, una volta capite, prive di interesse.

Dunque il 19 settembre alle ventidue e qualche minuto, Eddie era alla mia porta. Gli dissi:

---

[2] Il Poliziotto Buono amichevole e il Poliziotto Cattivo minaccioso (rispettivamente *good cop* e *bad cop*) sono due caratteristici ruoli, soprattutto negli interrogatori della polizia americana.

“Ciao Eddie, amico.”

Mi rispose, con la sua voce incolore:

“Ciao Jim, amico.“ Eddie divideva in mondo in due categorie, gli amici e gli estranei. Io facevo parte della prima categoria, che era assai poco numerosa.

“Hai già cenato?”

“Sì. Sei arrivato tardi.”

“Scusami.”

“Però ho ancora fame.”

“Vuoi fare uno spuntino?”

“Frittelle?”

“Vuoi fritelle?”

“Sì.”

“E la mamma che cosa ne direbbe?”

“Non lo so.”

“Le sai cucinare?”

“Sì, molto bene, anche.”

Andai al frigo e gli diedi una scodella in cui avevo messo la pastella già pronta per la mia colazione. Eddie si diede

subito da fare metodicamente e con estrema attenzione. A tempo debito quattro frittelle furono pronte. Io avevo preparato lo sciroppo di acero per lui e il miele per me, e qualche bevanda. Cenammo in silenzio.

“Che cosa vorresti fare, dopo?”

“Non so,” rispose (ma si capiva che aveva un piano).

“TV? Play Station? Compiti di scuola”

Fece una smorfia.

“Vuoi andare a casa?”

“No.”

“Ma devi dormire.”

“Non subito.” Qui si alzò e mi venne vicino, come faceva tutte le volte che voleva chiedermi qualcosa. Mi si arrampicò fra le braccia accomodandosi, e poi disse, appoggiandomi la testa sulla spalla, ma senza guardarmi in volto:

“Mi porti nella Stanza?”

I nostri telefoni erano certamente controllati, e la sua video-cam aveva la lucina verde accesa, ma la Polizia già sapeva da un pezzo che la “Stanza” era una sorta di

stanza dei giochi, anche se sono convinto che non ne capissero il funzionamento.

Risposi: “Va bene, ma solo due ore al massimo.”

“Tre ore.”

“Due basteranno.”

“Eddie dorme pochissimo.”

“Appunto, dovresti dormire di più.”

Sospirò e disse: “Due ore.”

La Stanza.

Andammo alla Stanza, nello scantinato. Qui i malevoli possono aspettarsi chissà cosa: bambini imbavagliati e incatenati in gabbie? Strumenti di tortura? Una piccola sedia elettrica? Facciano un esame di coscienza, e si rendano conto che, per la maggior parte, le prime immagini che vengono loro in mente sono il simbolo dei loro peggiori segreti. In realtà la Stanza era un ambiente di quattro metri per quattro, perfettamente imbiancato, e perfettamente vuoto, e quindi perfettamente riposante per Eddie. La luce si era accesa con un blando colore arancione, il preferito di Eddie, al nostro ingresso.

Eddie sembrava a suo agio e sapeva cosa fare. Facile: fece schioccare le dita e poi disse, sempre con voce incolore: "Ciao Stanza, amica."

"Ciao Eddie, amico" rispose la Stanza, con voce affettuosa.

"Ciao Stanza", dissi a mia volta.

"Ciao Jim", rispose la Stanza, questa volta con voce rispettosa.

"Che facciamo questa sera?" Si informò la Stanza.

"Giochiamo col Lego," rispose Eddie.

"Quante scatole?" Chiese la stanza. "Ti ricordo che tre è il massimo."

"Tre scatole," rispose Eddie

Sul pavimento si materializzarono tre scatole di cento pezzi di Lego, tutti identici, tutti lunghi circa cinque centimetri, di colore rosso nella prima scatola, giallo nella seconda e blu nella terza, che si potevano connettere l'uno all'altro in vari modi. Erano ologrammi avanzati, che i cinque sensi – vista e tatto in particolare, ma non solo - potevano percepire. Nulla di speciale in tutto questo. Anche se la sostanza non c'è, basta che impulsi adeguati arrivino al cervello, e i cinque sensi si attivano, e

vedono, sentono, gustano, toccano, fiutano quel che si vuole.

“Concatenali tutti. A caso. In una dimensione,” ordinò Eddie.

I trecento pezzi si ordinarono subito in una catena lineare a caso, simile a un lungo serpente colorato.

“Altra catena,” disse Eddie.

Si formò subito un’altra catena, completamente diversa dalla prima nell’ordine dei pezzi.

Il gioco per me era abbastanza noioso, ma Eddie sembrava interessatissimo, e fece fare una cinquantina di catene diverse, che osservò tutte con eguale attenzione.

“Quante catene diverse possiamo fare con questi trecento pezzi?” Chiese Eddie.

“Di catene lineari continue ne possiamo fare 3 alla trecentesima potenza, circa 1.4 moltiplicato dieci seguito da 143 zeri,”rispose la Stanza. Per maggior chiarezza i numeri apparvero scritti su una lavagna appena comparsa sulla parete.

“Buono,” disse Eddie.

“Che cos’hai in mente?” Gli chiesi.

“Niente,”mi rispose Eddie. Bugiardello, pensai io. Ma gli volevo bene, e mi limitai a arruffargli i capelli, cosa che in teoria non gli piaceva, ma permetteva che io, e io solo facessi.

“Basta,” disse Eddie.

“Hai ancora mezz ’ora,” dissi io.

“Simulatore di volo?” Propose Eddie

“Quale aereo?” Si informò la Stanza.

“Triplano Fokker Dr-I del Barone Rosso.”

E subito fummo sui campi della Fiandra 1917, con le truppe che ci sparavano da terra e aerei inglesi Sopwith Camel che ci mitragliavano dall’aria. Eddie era al posto di pilotaggio e pilotava con la precisione di un computer. Abbattemmo sette aerei nemici e fummo abbattuti solo tre volte. L’illusione era perfetta, col vento in faccia, la forza di gravità variabile nelle varie evoluzioni del nostro aereo, i rumori del motore impazzito e delle fucilate da terra. Era tanto perfetta che, almeno la prima delle tre volte in cui precipitammo, pensai che stessi davvero per lasciarci la pelle.

“Stanza,” chiesi io, “questa simulazione permette anche di provare dolore?”

“C’è anche il “modo dolore”,” rispose la Stanza. “Ma, se vuole un consiglio, lasci perdere.” Lasciai perdere, e anche Eddie fu d’accordo.

Uscimmo dalla stanza. Sulla soglia di casa Eddie mi abbracciò, più o meno all’altezza della vita, guardando lateralmente. Era il suo usuale commiato. Attraversò cautamente la strada deserta e silenziosa (era l’una passata), con la stessa cura che avrebbe impiegato se fosse stata piena di traffico. Lo seguii con lo sguardo fino a che non fu al sicuro in casa sua.

IL RACCONTO DI AGATONE ORMUZZI (I) [3]

(Versione libera dell’originale, in modo da essere comprensibile a un normale lettore, purché dotato di cervello e di pollice opponibile.
Ciò significa che scrivo per similitudini. Non ci sono “Là” american breakfast, nè giornali bisunti, ma qualcosa di equiparabile.)

“Chi segnò il cammino al Sole e alle stelle, per mezzo di chi la Luna sale e declina? Chi di sotto sostiene la Terra e il

[3] In un anno imprecisato della “Loro” epoca.

Firmamento per impedire che cadano?"
Yasna [4] XLIV, 4.

Presentazione.

Agatone Ormuzzi, mi sono detto la mattina, sveglia. Chi dorme non piglia pesci. Mi alzo. Fuori è ancora buio. Mi faccio la barba cantando dabadì dabadà. Già a romper l'anima? Mi dice la mia cara moglie. A quest'ora non puoi dormire come tutti gli altri? No, non posso dormire come gli *altri*, a quest'ora. Io non sono come gli *altri*. Io ho una lunga giornata che mi aspetta. Lei fa: Almeno togliti dai piedi. Dammi tempo, dico io. Vuoi il caffè a letto? Lei si arrabbia. Ha ragione: il caffè. L'ultima volta che glielo ho portato a letto bollente, ho cercato (senza riuscirci) di versarglielo nell'orecchio destro. Non vuole più il caffè a letto. Non vuole che io fumi a letto. Anche per la mia abitudine, che lei disapprova, di spegnerle i mozziconi di sigaretta sul collo. Non mi lascia mai fare niente come mi piace. Manca totalmente di umorismo. Mi vesto e faccio per uscire. Sulla porta mi chiama indietro: Non andrai mica via per tutto il giorno a giocare con quel buono a nulla dell'Angrimani. Proprio così, vado a giocare con

[4] Lo Yasna è la principale collezione di testi liturgici dell'Avesta, in 72 capitoli.

l'Angrimani. E che altro dovrei fare? E poi con l'Angrimani siamo sempre stati in campi opposti. Fin da bambini. Lui guardia, io ladro. Io sceriffo, lui bandito. Anche gli altri compagni d'infanzia dicevano sempre: Ma voi due, proprio non potete mai giocare nella stessa squadra? Ma a modo nostro siamo buoni amici. Insieme le nostre giornate sembrano più corte. Sicuro, che scommettiamo qualcosa. Il gioco deve essere interessato. Prima scommettevamo soldi e suppellettili, poi le mogli si sono messe di mezzo. Allora le abbiamo subito scommesse. È finita che io ho la moglie dell'Angrimani, e lui ha la mia. Non penso che nessuno ci abbia guadagnato, il che vuol dire che nessuno ci ha perso. Io però in seguito mi sono trovato con due suocere, mentre lui ha due nonni paterni. Poi abbiamo incominciato a giocare le parole. Io ho vinto la parola "***programmatore***", che l'Angrimani mi ha lasciato senza tante querimonie, anche perché non attribuiva a quei tempi la minima importanza ai programmatori. Ebbene, io potrei scrivere un libro sui programmatori, potrei arruolare eserciti di programmatori – Angrimani non può. Ma poi lui si è rifatto vincendomi alcuni aggettivi, come "***cospicuo***". Io intanto gli ho vinto ***Cadesia*** e ***Asperger***, che lui mi ha lasciato portar via senza alcuna obiezione, non sapendo cosa significassero. Credo confondesse Asperger con Heisenberg. In cambio mi ha portato via "***asteroide***", e

"***giocondo***". Mah! Be', insomma, sono andato al solito posto per fare colazione.

Pochi posti possono essere più squallidi di un night-club la mattina di un giorno feriale. Nel sotterraneo dove sono solito fare colazione, che la Ketty sgarbatamente mi serve, è buio, ma si sente che fuori c'è la luce e ci sono i tranquilli rumori della grande città. Nel nostro night-club, che scimmiotta un pub inglese (si chiama "Rooster 'n Drum" – Gallo e tamburo) di notte succede di tutto e al mattino è meglio non usare la toelette prima delle dieci. Ma al mattino viene servita una autentica American Breakfast. Io ho ordinato le solite salsicce con patate fritte e uova al burro, e, nell'attesa, ho dato un'occhiata al giornale. La Ketty mi odia (non ricordo se sono stato io ad aver incominciato le ostilità non dandole la mancia, o lei servendomi male) e le salsicce sono arrivate grondanti grasso, mentre il caffè era tepido e io l'ho rimandato indietro. Per vendicarmi, ho lasciato sgocciolare un po' di grasso e un po' di caffé sul giornale facendovi artistiche macchie.

E poi, finita colazione, sono andato nella stanza solita, con arredamento vagamente indecente e alcuni tavoli, tutti col tappeto verde. Qui l'Angrimani aveva già preparato per noi due il gioco del Fravashi (più propriamente "Gioco delle Fravashi",) qualcosa di simile

al vecchio Monopoli, tanto per capirci, ma alquanto più complicato. Naturalmente il gioco viene ora fatto col sussidio di una play station elettronica. E noi naturalmente usiamo la versione per adulti. Già, ai bambini, deliziosi frugoli, piace far soffrire i Sim [5], dicendo che tanto non sono reali. Ma ormai i Sim possono essere senzienti, chi ha detto che non soffrono? Francamente non vorrei vivere in una simulazione per adulti giocata da due bambini. Esistono quindi versioni per bambini che possono solo dare ai Sim molti piaceri e pochi dolori. Un po' noiose, devo dire.

Angrimani stava fumandosi un sigaro col cappello sulle ventitré – lui, non il sigaro. Davanti aveva un bicchiere di latte, io ebbi finalmente un tazzone di caffè bollente.

Il gioco incomincia.

"Bianco o Nero? Bene o Male?" mi chiede l'Angrimani, domanda abituale.

"Bianco," rispondo questa volta.

[5] I Sim, come è noto, sono i personaggi di una simulazione, generalmente in forma umana. Il nome è originato da un videogioco (SimCity) seguito da una serie di videogiochi (The Sims.)

"Allora tiriamo a sorte," risponde l'Angrimani. Tiriamo a sorte. Vinco io, e le sette principali Fravashi (interpretabili come sorta di Jolly, e molte altre cose, che sono sempre dalla parte del Bianco) sono in mano mia. Mi serviranno.

E il gioco incomincia. Subito incominciamo a creare entità spirituali. Speravo di prenderlo di sorpresa, ma l'Angrimani dorme poco, la notte, e a quest'ora è già ben sveglio. Così creiamo sette maggiori entità spirituali per ciascuno, e la cosa finisce lì – è inutile continuare su questa strada. Possiamo farne legioni, di entità spirituali. Ma se l'altro sta ben attento – basta ribattere colpo su colpo – non si arriva a niente. Allora passiamo alle creazioni materiali, io decisamente all'attacco e l'Angrimani in difesa serrata. Bisogna farci attenzione, con l'Angrimani, perché è un diavolo, quando ci si mette.

Facciamo una pausa caffè mentre la Play Station crea l'universo con i parametri di *default*[6]. Decidiamo di avanzare velocemente, le stelle compaiono all'improvviso, come quando le luci della città si accendono di notte; generazioni di stelle; nuvole di

[6] *Default:* parametri predeterminati, che però i giocatori possono cambiare. In genere i parametri di default sono studiati per permettere un gioco interessante anche ai principianti.

polvere. Si formano miliardi di miliardi di sistemi solari e forse dieci volte più pianeti. Squadre di giocatori esperti giocano insieme fino a un centinaio di pianeti; noi due preferiamo sempre concentrarci su uno.

Il nostro pianeta si forma, prima si prende una grandinata di meteoriti e comete di tutte le dimensioni. Compaiono i primi oceani.

Tutto avviene automaticamente: puoi usare costanti fisiche predefinite, che producono un pianeta adatto. Se vuoi, puoi cambiarle, ma è meglio che ti ricordi che hai bisogno di acqua, perché, senza acqua, il gioco, per un giocatore inesperto, finisce subito.

Una volta che il pianeta è più o meno pronto, torniamo a giocare e andiamo avanti. Creo composti chimici e lui li distrugge tutti. Non abbocco all'esca di creare una vita basata sul silicio. Ho puntato tutto quello che ho sulla chimica del carbonio, che è più leggero. Voglio molecole veloci e scattanti, e soprattutto stabili, non come i silani.

Ora incomincio a riuscire a fare dei lenti progressi. Ci accordiamo su un alfabeto genetico (il gioco è meno interessante se non si crea la vita, ma i parametri di default della Super Play Station sono predisposti perché la vita sia possibile). Creo coacervati di molecole, e cellule

primitive e instabili, che lui mi distrugge furiosamente con i raggi ultra-violetti.

Qui finalmente riesco a coglierlo in un istante di distrazione. A furia di usare raggi ultravioletti, mi crea e seleziona lui stesso, con le mani sue, dei mutanti di cellule che resistono alle sue armi. È il concetto base della teoria dell'evoluzione, e lui non c'è arrivato. Punto sulle piante, che restano da sole sulla terraferma per qualche decina di milioni di anni, ma dopo un po' le devo o abbandonare o aiutare, se voglio progredire, perché lui me le immobilizza e ne rallenta il metabolismo. Milioni di anni di noia. Il maledetto inventa invece il rovinoso concetto della riproduzione sessuale, e si diverte ad aumentare il numero di sessi possibili: arriva a certi funghi che secondo alcuni biologi hanno qualche centinaio di sessi diversi. Se avessero una vita sentimentale sarebbe assai complicata. Ma i funghi non riescono a sviluppare una vita sentimentale, lui non arriva da nessuna parte e perde solo tempo. Io invece elaboro il concetto di maschio-femmina, e lo applico a piante e animali. Gli insetti promettono assai bene e si alleano con le piante sulla terraferma. Altri piccoli artropodi erano già da tempo alleati con le alghe in mare. Prosperano entrambi: per una ventina di milioni di anni le piante avevano dovuto aspettare il vento. Io invece, addirittura, insegno agli insetti a volare: prima correvano

veloci sul suolo, erano grigi, deprimenti e depressi. Tuttavia, esistono da 400 milioni di anni terrestri, per un totale di quasi mille specie ... io non butto mai via nulla. Non si sa mai. Però lui mi blocca gli insetti, che sono ormai in pieno sviluppo, con un sistema di respirazione tracheale del cavolo, che non permetterebbe mai a un insetto di diventare più grande di un passero (ah, già, non abbiamo ancora parlato di passeri). Io elaboro il concetto di respirazione con dei polmoni a libro, molto intellettuali, bisogna proprio dirlo, e lo applico agli scorpioni e ai ragni (pensate che bellezza, una civiltà tutta di scorpioni, ragni e magari qualche simpatica scolopendra, tanto per vivacizzare l'ambiente). Ma non se ne fa niente. O meglio, se ne fa poco. Qualche migliaio di specie contro un milione di specie di insetti. E le api? E le formiche? Ma lui me le sterilizza praticamente tutte, e le api fanno il miele senza il minimo palpito di entusiasmo, mentre palpiterebbero eccome! per donare un boccale di miele alla loro bella. Invece loro fanno il miele perché eseguono gli ordini, la ragione più stupida e pericolosa per fare le cose. Insetto piccolo, comunque, significa cervello piccolo. Dovrebbero coordinarsi a milioni per produrre una sorta di cervello collettivo (ci penserò magari in un'altra partita.)

È quindi ora per il Regno Animale di passare ai vertebrati, popolare i mari, abbordare la terra. I pesci

vanno come treni: ce ne sono in giro oggi forse 23000 specie diverse. Mi dico: ”Se ne mettessimo qualche specie, solo cinque o sei, a scopo puramente sperimentale, sulla terraferma?” Ma i pesci polmonati sono un fallimento. Bisogna aspettare. Poi è l’ora degli anfibi, ma cerco di sorpassarli veloce per la loro mania di rompere le scatole al prossimo col loro continuo gracidare (un’idea dell’Angrimani). Così passo indisturbato ai rettili, e stavolta punto tutto, tranne qualche piccola riserva, non si sa mai, sui dinosauri.

Dinosauri in terra, in acqua, in cielo, questo è il mio motto. E sempre più grandi. Ma l’Angrimani si riprende e sfrutta questa mia sciocca frenesia piazzando in questi corpi giganteschi dei cervellini piccoli piccoli. È chiaro che i dinosauri non impareranno mai a scrivere e a fare di conto, figuriamoci poi creare una civiltà!

Questa vicenda mi spinge a considerare lo stegosauro. È un animale di circa cinque tonnellate, con un cervello di neanche un etto. Considero una soluzione brillante: mettere un secondo cervello a metà della spina dorsale, per muovere le parti posteriori dell’animale, due zampe e coda, per non parlare degli organi interni. Naturalmente i due cervelli devono andare d’amore e d’accordo, se no sono guai. Preparo il posto e tutto, ma alla fine lascio perdere. Se non altro, questa cameretta fatta apposta per

un cervello, ma mai occupata da un cervello, farà discutere i paleontologi del XX secolo, che costituiscono una specie a parte. Il problema è che, senza volerlo, con questa trovata provoco l'Angrimani, che si spazientisce e fa in modo che un grosso **** *(leggasi "asteroide", Ormuzzi non lo ha nel suo vocabolario* – NdT [7]) colpisca la Terra, circa 66 milioni d'anni fa. Grandi mutamenti climatici, i grandi dinosauri, che sono a sangue freddo, muoiono, dei grandi Rincocefali mi restano solo gli sfenodonti punteggiati (Sphenodon punctatus), e mi dite voi come si fa a pensare seriamente a una civiltà di sfenodonti punteggiati. Come il solito mi preoccupo di salvare qualcosa. Certi dinosauretti sfuggiti all'Angrimani diventeranno uccelli. E poi mi resta qualche coccodrillo, qualche serpente, e qualche tartaruga. Meglio di niente. Ma mi è chiaro che il gioco non procederà su questa linea, per me i rettili sono finiti e possono andare a impiccarsi.

Tanto, a ben guardare, gli esseri viventi più numerosi sono e sono sempre stati i batteri, che sono tra i viventi più antichi. L'evoluzione non ha prodotto nessuna specie competitiva con i batteri, ma solo esseri viventi sempre più complicati.

[7] Acrostico che sta per "Nota del Traduttore".

Ad ogni modo gli uccelli sono troppo frivoli e di peso leggero, e mi restano solo i mammiferi su cui lavorare. Ma ci vuole tempo, perché sono ancora grossi come topi e hanno le idee confuse: fanno le uova e allattano i piccoli. Niente pollice opponibile e poco cervello.

Il punteggio, che è dato in real time, è 10500 per Angrimani e 1500 per me, poche decine di milioni di anni terrestri or sono.

SEGUITO DEL RACCONTO DI JIM (II)

La Software for All company (SFA Co.)

Cinquanta piani di cristallo a prova di proiettile e acciaio inossidabile erano tutto quello che il comune mortale poteva vedere della SFA. Questo bastava a tutti i passanti, che non immaginavano che cosa ci fosse in quei cinquanta piani.

In effetti, passato il salone di ingresso lucido di marmi e graniti pregiati, con poltrone, reception desk, ascensori eccetera, i piani, a parte alcuni, otto in tutto, erano tutti identici. Ogni piano era un unico immenso salone con

un'area destinata ai servizi. Ogni salone era diviso in box come in passato, ma più ampi e coperti da un tetto in plastica trasparente. Normalmente si vedeva l'interno, ma in teoria non si doveva sentire alcun rumore. Se uno entrava in uno di quei box, scopriva di trovarsi in una Stanza, come quella di casa mia, ma un poco più piccola. I Box, apparentemente vuoti, avevano sostituito tutto l'armamentario di terminali e periferiche che si vedono nei vecchi film. In seguito, agli impiegati con funzioni di dirigenza, come ero io, fu permesso di lavorare da casa con un collegamento a banda superlarga.

Il Box intero, come la Stanza, era il terminale. Rispondeva agli ordini, e metteva a disposizione di chi aveva la password tutto quello che uno poteva desiderare: poltrona, tavolo, notes, matite, monitor. Gli unici oggetti reali e non virtuali erano gli scheletri di due robuste poltrone. Infatti, negli ologrammi non si era ancora superato il problema della massa. Faceva una stranissima impressione sedersi sull'ologramma di una sedia, anche se duro o morbido come una sedia. La sensazione di durezza c'era, ma si finiva picchiando il sedere per terra. Molti, come monitor, preferivano una o più pareti intere, o l'intero Box, che a questo punto,

grazie a finestre che funzionavano in *real-time* [8], diventava in pratica il mondo intero. I modelli più avanzati di Box non chiedevano neppure che la password fosse pronunciata: bastava pensarla. Questo era un progresso per la sicurezza e la privacy, ma richiedeva subito "*Attenzione e Concentrazione*", il motto della società.

E qui, noi programmatori creavamo. La maggior parte dei nostri utenti non aveva la minima idea delle potenzialità del nostro computer centrale, che occupava cinque piani, dal 25 al 29 del grattacielo.

Si veniva pagati, e assai profumatamente, a tempo: ogni "Box-terminale" era comandato a voce o col pensiero, e l'attività cerebrale era misurata. Quando ci si distraeva, o si lasciava oziare il cervello, non si veniva pagati. Era naturalmente vietato usare il computer del Box per giocare e fare simulazioni personali a carattere ludico. Questo tempo, che veniva immediatamente scoperto, veniva sottratto alla paga. Se si andava in negativo, si veniva licenziati, ma tutti cercavamo di evitarlo. Molti riuscivano a concentrarsi su un problema fino a quattro o cinque ore al giorno. Certi mostri arrivavano al massimo consentito di otto ore, ma bisogna dire che, quando

[8] Real-time: ad esempio, la finestra su Roma riproduceva non una foto o un documentario di Roma, ma quello che succedeva in quel momento.

lasciavano il lavoro, barcollavano, come se il sistema ne avesse risucchiato tutte le energie fisiche e mentali, il che era probabilmente vero. Provate a concentrarvi su un problema anche solo per quattro ore, e vedrete che bello.

I piani 48 e 49 erano occupati dagli spaziosi uffici e sale di riunioni della mitica direzione dell'azienda. Il cinquantesimo piano, l'attico, era destinato alle frequenti feste e ricevimenti. Come si può immaginare, si potevano fare feste a tema, e le pareti diventavano una qualsiasi città, o un paesaggio a piacere, come Parigi, o il Sahara, o la giungla del Brasile, o l'Himalaya, tutto - volendo - in *real time*. Una vasta terrazza permetteva la vista sulla città, ed era sfruttata sovente da molti dei circa quattromila impiegati nelle ore di intervallo o di mensa, che erano a rotazione.

Il cibo della mensa era talmente eccellente, che per anni dubitai se fosse reale o virtuale.

Scoprii in seguito che il cibo era appunto virtuale. Tutto il potere nutritivo era concentrato, perfettamente bilanciato, in un liquido inodoro, incolore, insapore che sostituiva l'acqua potabile.

Eddie visita la SFA[9]

Una volta, quando Eddie non aveva ancora compiuto dieci anni, tanto per svagarlo, lo portai con me al lavoro. Stette quasi cinque minuti a guardare il grattacielo a bocca aperta dal basso all'alto. Poi, finalmente, si lasciò tirare dentro. A quel tempo lo scanning all'ingresso era divenuto un'operazione che poteva passare inosservata, un semplice passaggio sotto un arco quasi invisibile che incorporava ogni sorta di sensori, e Eddie passò senza il minimo problema. D'altra parte a quel tempo io non lavoravo neppure nel reparto di massima sicurezza, per cui l'ingresso fu facilissimo e, anzi, l'impiegata di guardia comprese con un'occhiata le condizioni di Eddie dal suo modo di camminare, e lo lasciò passare con un bel sorriso, e carico di caramelle prese da un vassoio sul desco.

Arrivammo nel mio salone al quarantesimo piano, dove avevo il mio vecchio Box. Potevo lavorare sia dal Box che da casa, soprattutto durante le ore e i giorni di chiusura della sede. Era stato un grande successo ottenere quella che Eddie e io chiamavamo "la Stanza" come postazione di lavoro, più grande del mio Box nel grattacielo della SFA, perché ero diventato Capo Divisione. La postazione di lavoro, Box o Stanza che fosse, non doveva essere

[9] Questo episodio avvenne tra circa cinquantun anni.

usata altro che per lavoro, ma Eddie non ci aveva messo molto ad aggirare l'ostacolo per la Stanza, una volta che mi aveva visto lavorare da casa. Aveva dato non più di tre ordini a voce, e la Stanza ora poteva diventare una stanza buia, vuota e inattiva anche per l'ordinatore centrale, per giocare quando volessimo. La memoria e tutti i dati del nostro uso abusivo erano non-tracciabili (se uno avesse cercato a fondo, avrebbe trovato che venivano dall'ufficio del CEO[10]) e venivano cancellati all'istante. Il fatto era che presumibilmente il disegnatore della Stanza l'aveva progettata anche per servire ai suoi giochi, beninteso con una password assolutamente indecifrabile, circa una pagina di testo, che Eddie aveva letto in meno d'un minuto, come se fosse stata una pagina di un libro per ragazzi.

Presentai Eddie, che si stringeva spaurito al mio fianco, ai miei colleghi. Essi capirono subito che Eddie non era un bambino come gli altri e lo trattarono gentilmente. Eddie, per quanto frastornato dalla troppa gente, si comportò benissimo. Si mise subito a fare innocui disegni colorati del grattacielo SFA, a memoria, succhiando caramelle una dietro l'altra.

[10] Chief Executive Officer, circa corrispondente all'Amministratore Delegato

Il mio superiore diretto, il Capo, intanto mi chiamò nel suo ufficio per una breve discussione del progetto sul quale la mia divisione era al lavoro. Affidai Eddie alla mia amica e collega e partner occasionale Martha. Ma il colloquio col Capo non era durato neppure una decina di minuti, che d'improvviso suonò l'allarme. Il telefono squillò (al Capo piaceva circondarsi in modo un po' snob di una tecnologia antiquata, ancorché virtuale). Il Capo ascoltò, depose il ricevitore, corrugò le sopracciglia, ed esclamò: "Curioso. Mi viene segnalato che il computer centrale andrà in *overflow*[11] tra meno di dieci minuti. E la squadra di supporto non sa come arrestare il processo." "Ma come è potuto succedere?" chiesi io. "Il computer serve quasi quattromila programmatori che ne fanno un uso assai intensivo. E poi ci sono diversi sistemi di sicurezza che evitano programmi potenzialmente pericolosi. Un overflow è impossibile." "Naturalmente", rispose il Capo, che era un signore molto pragmatico. "Un overflow è impossibile, ma è quello che sta succedendo. Dirò di più: l'overflow è causato da un unico programma che si è preso la precedenza su tutti gli altri. I tecnici sono al lavoro. Sembra che il problema sia originato nel Suo Box. Vada, e cerchi di sbrigarsi."

---

[11] Overflow: Traboccamento. In informatica, elaborazione eccedente il limite della capacità di una memoria. L'esecuzione del programma viene di norma arrestata. "ingolfarsi" rende l'idea.

Corsi alla mia sala. Qui regnava la confusione più totale. Tutti i programmatori erano assiepati intorno al mio Box. In ogni Box, del resto, c'era la stessa "cosa", l'ologramma "duro" (cioè sensibile al tatto) di una catena di Lego diversa per ogni box, in circa trecento segmenti, in tre colori (rosso, giallo e blu). Le catene continuavano a formarsi, dissolversi e riformarsi diverse, in tutti i modi possibili, e quindi sembravano muoversi come grappoli di serpenti multicolori. Vista la velocità con la quale si producevano, era evidente che la memoria del computer centrale doveva essere in rapida saturazione. Questo poteva essere vero soprattutto se la maggior parte delle catene non era visibile in ciascuno dei cento Box, ma era salvata in memoria. In effetti, il nostro computer centrale poteva costruire, in meno di un microsecondo, una catena a caso di trecento elementi, con tutti i dati olografici. In altre parole, in ciascuno dei cento box del mio piano vedevamo per mezzo minuto una catena su trenta milioni di catene probabilmente salvate in memoria nello stesso tempo. Naturalmente c'erano dei limiti invalicabili all'uso della memoria di ogni terminale, proprio per evitare questo tipo, non proprio infrequente, di problemi, ma Eddie li sapeva aggirare come se neppure esistessero, in modo che tutto fosse salvato nella memoria centrale, col risultato di mandarla in overflow.

Nel mio box e tutt'intorno c'erano tutti i miei collaboratori e colleghi che guardavano attoniti Eddie, mentre alcuni cercavano di comunicare con lui, chi per sapere come aveva fatto, chi per dirgli di interrompere il suo gioco. Ma comunicare con Eddie non era facile, soprattutto se erano in tanti a parlare allo stesso tempo chiedendo cose diverse. Toccare la tastiera senza la sua autorizzazione, poi, provocava crisi di strilli e calci.

Quando arrivai, Eddie mi parve terrorizzato. Poi mi vide e mi corse incontro in lacrime. Io lo calmai e chiesi agli altri di farsi da parte. Gli diedi una caramella, che lo tranquillizzò, e poi gli dissi: "Eddie, puoi interrompere il tuo gioco?".

Tra i singhiozzi mi disse: "Eddie non voleva fare niente di male".

"Lo so" gli risposi. "Dai, ferma tutto. E sta tranquillo, non sarai punito" (pensavo infatti che sarei stato punito io, e in modo salato).

"OK," disse Eddie soddisfatto.

Poi recitò un lunghissimo ordine, forse tre righe di codice, e d'incanto l'attività cessò in tutti i box. Lo pregai di liberare gli altri computer e di nuovo obbedì. Disse altre lunghe parole magiche, e tutti i box ripresero a funzionare. Nulla dei milioni di catene era rimasto nella

memoria centrale o in quelle dei terminali. Soltanto, notammo che l'orologio centrale era rimasto indietro di dieci minuti. Dovemmo tutti uscire dieci minuti più tardi, l'orologio fu riparato durante la notte e tutti fummo pagati regolarmente. Io non fui quindi neppure punito. I tecnici che seguivano la memoria centrale mi dissero che il processo si era arrestato a non più di quarantacinque secondi dall'overflow del computer centrale. Se l'avessi saputo, sarei probabilmente svenuto prima di arrivare in ufficio. Non avevo la tempra di James Bond, che nella penultima scena dei suoi film arrivava sempre a pochi secondi dal "Momento della Catastrofe Ineluttabile", in genere 0 0 7 secondi prima.

Mi affrettai a portare via Eddie prima che gli fossero fatte troppe domande, e non lo portai più alla SFA. Del resto, l'esperienza era stata troppo forte: c'era stata troppa gente intorno a lui, ed ebbe degli incubi per due giorni.

L'Evento SFA rimase inspiegato e la squadra di tecnici che "aveva risolto il problema" ebbe un premio, guardandosi bene dal rivelare che in realtà non avrebbero saputo che fare, ma il problema sembrava essersi risolto da solo.

Fu poi trovato che il meccanismo era in linea di principio lo stesso che era alla base dei primissimi virus di computer: Un virus entrava nel sistema e si riproduceva

esponenzialmente, fino ad occupare l'intera memoria. Ma da quei tempi lontani si erano fatti molti progressi, e virus del genere erano ormai impotenti, perché trovavano sbarramenti insuperabili. Tuttavia…

SEGUITO DEL RACCONTO DI AGATONE ORMUZZI (II)

Dall'Egitto antico alla battaglia di Cadesia.

"Ahimé, la battaglia di Cadesia, divenuta così leggendaria che ne conosciamo una quantità di dettagli più o meno mitici, ma non la data precisa, segnò la sconfitta di un esercito, la fine di una dinastia e la disfatta di una civiltà. Diede anche inizio all'annientamento di una religione."

(Enciclopedia Einaudi, voce "Cosmologia" – adattata.)

Taluni Sim mammiferi sono ormai senzienti, e abitano lungo il Nilo. Sono gli Egiziani. Sto per farne una cosa veramente grossa, ma *lui* prontamente fa sposare ai Faraoni le loro sorelle (convincendoli che nessun'altra fanciulla era degna di tale onore), seguono matrimoni fra consanguinei e tutto il resto, e gli idioti perdono il loro

tempo a costruire futili e ingombranti piramidi. I Babilonesi sembrano più furbi, anche se arrivano dopo e quindi si sentono obbligati anche loro a costruire piramidi, ma il loro terreno diventa salato, la mezzaluna fertile si inaridisce eccetera. E intanto inventano l'Astrologia, e, quel che è peggio, ci credono anche in massa. I Cinesi mangiano riso, e fin qui va bene. Ma usano concime umano, e qui va male: epidemie, morti. E poi hanno una straordinaria tendenza alla sovrappopolazione. Gli Amerindi, al contrario, sono indietro e si massacrano tra loro con entusiasmo. Folle di sacrifici umani. Gli aborigeni Australiani sprecano il loro tempo e il loro ingegno in variazioni sul tema della circoncisione – cose pregevoli, ma intanto si perde tempo. Gli Indiani non hanno il senso della storia e amano dividersi in tutti i modi possibili: staterelli e caste. Insomma, se si guarda dove stanno le migliori possibilità di un'egemonia finale sul mondo e di una mia vittoria, restano in pratica solo i persiani, e riesco a mettere insieme la civiltà su cui punto tutto quello che mi resta. Per incominciare, i persiani si prendono l'Egitto. Mi cullo un po' sugli allori, è vero, e l'Angrimani mi titilla con fastidiose scaramucce di confine, cosucce, anche se i Greci poi ci ricamano sopra, come la formica che si arrampica sul collo dell'elefante, in modo che le formiche sue discendenti possano scrivere sui loro libri di

storia: ”La nostra eroina Ari strozzò un elefante. ” E poi lui si prende questo villaggetto di ladruncoli appostati sul guado di un fiume, il Tevere, che rispetto all’Eufrate fa ridere, io non ci bado, e di lì a poco mi trovo Crasso fra i piedi – ma gli faccio fare dei gargarismi di oro fuso, che per un po’ tengono tranquilli i Romani. Intanto c’è stato Alessandro Magno, ma gli ho lasciato attraversare la Persia quasi senza colpo ferire. Un cambio di dinastia era necessario, gli Achemenidi passano, altri verranno. Va a finire che Alessandro e i suoi diadochi fanno più bene che male. Ma l’Impero Romano continua a farsi sotto. È ovvio che, come io punto tutto sui persiani, lui punta tutto sui romani. Grandissima seccatura. Gli Arsacidi si lasciano addirittura prendere la capitale (Ctesifonte) da Traiano, poi da Avidio Cassio, e ancora da Settimio Severo. Bisogna dire che a questo punto ho dubitato di aver puntato sul cavallo sbagliato. I romani avevano preso tre volte la mia capitale in ottant’anni, e i persiani non credo siano mai arrivati a meno di duemila miglia da Roma in tutta la loro storia. I Parti Arsacidi, bisogna dirlo, valevano poco. Ma fortunatamente arriva una nuova dinastia, i Sassanidi, e il mio bravo Re dei Re, Sapore I, cattura a tradimento quell’ebete di Valeriano, che poi gli fa da staffiere. Persino i barbari alleati di Roma dicono al figliolo Gallieno: “Dai, libera papà!”, ma Gallieno è filosofo, e quindi se n’infischia, di papà. Però è

filosofo solo fino a un certo punto, perché, nonostante Plotino lo preghi in tutte le maniere di fondare Platonopoli in Campania, rifiuta. Il fatto è che gli abitanti vi avrebbero dovuto vivere seguendo le leggi della Repubblica di Platone, e si trovò solo qualche morto di fame analfabeta, che non aveva letto le leggi in questione, che desiderasse andarci a vivere. Niente Platonopoli, e con i soldi risparmiati Gallieno mi paga pure un tributo. Arriva il Cesaropapismo Bizantino, con l'imperatore che si mette a ficcanasare in materia di religione, unendo i difetti del Papato ai guai dell'Impero, e io conquisto Gerusalemme ai romani. Ma, quattordici anni dopo, Eraclio la riconquista, e ora i due imperi sono quasi alla pari in tutti i sensi, egualmente stremati da una lunga serie di vittorie e di sconfitte. E qui mi si aprono gli occhi, e capisco di essere cascato nell'astuto tranello dell'Angrimani. Tutta la lunga storia delle lotte con i Romani era solo per distrarmi. Invece l'Angrimani, con quella sua tendenza a puntare sui predoni, aveva protetto da secoli in un angolo del deserto una trascurabile banda di mezzi briganti, cammellieri e cammelli, e d'improvviso, in pochi anni, ne aveva fatto un'armata. Me ne porta contro un distaccamento guidato da un certo Saʿd ibn Abī Waqqās (credo che nella battaglia che seguì, tra gli arabi ci fossero più nomi che persone). Io ci rido sopra. Ci incontriamo a Cadesia, a

trenta miglia da Baghdad - che però fu fondata centotrentanni dopo. Lui ha trentamila e io centotrentamila uomini. Quattro giorni di battaglia. La prima è la "giornata del soccorso". Arrivano all'improvviso sul campo di battaglia seimila musulmani siriani che io credevo di aver fatto smarrire nel deserto col solito trucco del miraggio. Perdo il primo round. C'è un improvviso sbandamento nel secondo giorno, "la giornata del colpo", e i miei persiani incominciano a demoralizzarsi. Poi c'è uno scontro notturno che me li atterrisce con un lugubre latrare di cani perduti chissà dove – è la "notte del latrato". (Guerra psicologica, capite? Qualche storico arabo dice che in realtà erano gli arabi stessi a imitare il latrato dei cani). Io sono ben preparato per il quarto giorno, ma sono talmente concentrato sulla battaglia (se perdo questa, mi resta davvero poco, e bisogna ricominciare quasi da capo, o abbandonare) che dimentico gli agenti atmosferici. Così si alza un'improvvisa tempesta di sabbia (che darà a questa infausta giornata il nome di "giorno del turbine"), che soffia in faccia alle mie file e vi semina il panico. L'esercito persiano perde Rustam, il suo generale in capo, la battaglia finisce in una rotta, e io mi trovo che ho perso praticamente tutto. Il punteggio attuale è 55000 per Angrimani, 2000 per me. Se lui arriva a 100000, o io a zero, avrò perso.

L'unica risorsa che mi resta sono le Fravashi, i Jolly, da usarsi con cautela, perché, fondamentalmente buone, tendono ad affezionarsi ai Sim. Le metto comunque tutte in gioco, dando loro degli identificativi con parole che l'Angrimani non può usare.

SEGUITO DEL RACCONTO DI JIM (III)

Martha

Una sera invitai Martha a cena in uno dei più costosi ristoranti di Washington, dove peraltro, invece dello Stilton che avevo chiesto, ebbi un pianto greco del *maitre d'*[12], che mi disse che era stufo di gettare via ogni settimana carrelli interi di preziosi formaggi d'importazione, perché, in ultima analisi, all'americano medio piacciono solo formaggi poco aggressivi, come il loro "American Cheese," o il Cheddar. Per cui, in quel ristorante, e, per quel che ne sapeva lui, in tutta Washington, non si serviva più formaggio francese o inglese o italiano.

[12] Gallicismo della lingua inglese: sta per "Capo cameriere".

Dopo la cena, andammo in un tranquillo night club in cima a un grattacielo. Ci godemmo la vista di Washington sorseggiando qualche costoso whisky più vecchio di lei. Ballammo anche un poco. Ci sussurrammo le parole che si dicono sempre e che non significano niente. Lei era elegantissima. Bisogna dire che la SFA Co ci permetteva di queste serate.

La riaccompagnai a casa. In auto fumò tutto il tempo. Sulla soglia, prima del bacio rituale di addio, ricordo degli anni di scuola, le chiesi se la serata era stata di suo gusto. Lei gettò la sigaretta con un gesto secco, e mi disse: "Domanda interessante. Da che punto di vista?"

Avrei dovuto aspettarmelo. Tuttavia rimasi annichilito. Una risposta così non denotava alcun entusiasmo. Dissi: "Quindi no."

"Infatti."

"E che cosa volevi?"

"Non ti sei accorto che parlavi sempre tu?"

(Ahi, pensai. *In vino veritas*. Ma che cos'è, la verità? E, soprattutto, chi la vuole, la verità? Anche Ponzio Pilato se n'era andato a parlare al popolo senza aspettare risposta. La prossima volta, conclusi tra me e me, niente alcoolici).

Lei continuò: ”Direi che mi hai trattato in modo quasi insultante, con disinteresse. Ecco. Disinteresse è la parola. Quasi quasi preferisco un giocatore di Football, che ha un quoziente intellettuale che è metà del tuo, ma almeno si preoccupa dei miei sentimenti.”

Mi astenni dal dire la battuta che mi era venuta subito in mente (“Non sapevo che voi donne aveste dei sentimenti”). A troppe mie amicizie femminili era stata messa fine da una battuta poco apprezzata dalla mia partner. Invece balbettai: “E quindi?”

“E quindi tu vai bene per una serata ogni tanto, come un diversivo. Sei un gentleman, hai una conversazione brillante, perché hai fantasia. Ma per una relazione stabile, una donna deve essere pazza, per voler stare con uno come te. E sai qual è la causa? Una donna sente subito che in te non c’è e non ci può essere amore.”

Feci un breve esame di coscienza e mi accorsi che aveva ragione. Lo avevo sempre sospettato. Per me l’amore non esisteva, era una finzione inconscia degli esseri umani imprigionati dalla legge dell’evoluzione nella rete del sesso, per di più eterosessuale. La specie, se vuole partecipare alla lotta per la sopravvivenza del più adatto, deve riprodursi. Inutile ricamarci sopra. Punto.

Mentre lei attendeva in silenzio, soprappensiero e forse spaventata del giudizio che aveva dato di una serata tutto sommato gradevole, io ripassavo i miei amori e mi rendevo conto di aver bocciato tutte le mie possibili mogli del passato forse proprio per il disgusto di essere prigioniero di una legge ineluttabile di cui tutti gli esseri viventi erano schiavi.

"Hai ragione, le dissi. Hai ragione. Ci sono cose che proprio non mi interessano, e l'amore (non il sesso) è una di esse. Di più, l'amore non credo neppure che esista. Ma non per questo dobbiamo cessare di essere buoni amici".

"Uhmm, disse lei. Generalmente la proposta di restare buoni amici la fa la donna quando congeda l'uomo. Tuttavia, ho visto che tu sai essere un buon amico".

"E quando mai?"

"La tua relazione con Eddie. È l'unica cosa che alza la mia stima per te al di sopra dello zero. Ho capito subito che il tuo affetto per lui è genuino e non ha i secondi fini che molti sospettano. Quanto non darei perché tu volessi bene a me come ne vuoi a lui! Ma che cos'è che Eddie ha e io non ho?"

Questa ultima domanda fu fatta in tono così accorato, che mi fece male. Per cui cercai di riportare un po' d'ordine

nei miei pensieri, e risposi: “Forse la domanda corretta è: Che cos’è che tu hai e Eddie non ha?”

“Va bene, che cosa è che Eddie non ha?”

“Eddie mi rasserena perché non ha uno scopo generale in quello che fa. Lui vive solo di scopi immediati, soprattutto non legati gli uni agli altri. Almeno, questo è quello che credo.”

“E tu gli vorresti dare uno scopo generale?”

“Me ne guarderei bene. Al contrario, vorrei che mi lasciasse capire come si possa vivere ed essere felici senza aver uno scopo generale, come non l’ho io – ma io non sono felice.”

“Ma, appunto, è una vita felice? A me Eddie non sembra felice, anzi.”

“Qui probabilmente sono in gioco altri problemi. Per esempio, forse sarebbe felice se potesse vivere nel suo mondo. Ma purtroppo Eddie deve vivere nel nostro mondo, dove non è autosufficiente, dove lo si carica di compiti e deve interagire con una maggioranza di esseri diversi da lui e incapaci di capirlo, ammesso che vogliano capirlo. O forse hai ragione, assenza di scopi e felicità potrebbero essere incompatibili. Però vorrei che Eddie

fosse felice. Se solo trovassi il modo di rendere felice lui, forse troverei anche quello di rendere felice me."

"Dunque il tuo ideale sarebbe quello di non avere nessuno scopo nella vita, Jim? Veramente?"

E il bacio rituale d'addio non ci fu.

Pensai a lungo a questa conversazione. In una pausa pranzo andammo un giorno sulla terrazza del grattacielo della SFA. Dagli uffici dei grattacieli vicini fino in strada si vedevano migliaia di uomini e donne affaccendarsi. Mi volsi a Martha e le dissi: "Da come corrono, si direbbe che tutti hanno cose assolutamente importanti da fare".

"Naturalmente," rispose Martha. "Quanto meno, sono cose terribilmente importanti per ciascuno di loro."

"Per tutti?"

"Ma sì, mi disse. Vedi quel tizio là al quarantaseiesimo piano del grattacielo di fronte? Quello con l'abito chiaro, color nocciola."

"Sì, lo vedo."

"Bene, nessuno lo ha mai visto fare niente."

"E come lo interpreti?"

"Ha altri scopi."

“Insomma, dissi, tutti ci muoviamo o stiamo fermi con qualche obiettivo in mente?”

“Eddie no, e tu forse neanche.”

“Appunto. Ma non ti rendi conto,” dissi io, “che tutta questa umanità che vediamo affaccendarsi ai vari piani dei grattacieli, giù giù fino alla strada, con pedoni, biciclette, moto, auto, taxi, furgoni, auto della polizia che rincorrono auto di malfattori, con tutti che corrono in quasi egual numero nelle due direzioni per perseguire scopi di cui alla maggior parte dell’umanità, a cominciare da me, non importa nulla, in definitiva si dedicano ad attività che si cancellano l’una coll’altra, fino alla somma algebrica totale, che è il “grande scopo” dell’umanità intera?”

“Che sarebbe?”

“Zero. L’umanità non ha scopo. E allora mamma natura ha dato alla specie umana un compito, quello di competere con le altre specie. Per questo occorre che noi siamo convinti a vivere e a riprodurci. La natura poi si occupa di farci morire soffrendo, per favorire la selezione naturale. Questo è il meccanismo dell’evoluzione, che non ha il minimo riguardo per l’individuo, cioè né per te né per me.”

“Né per Eddie.”

“Eddie sfugge a questo meccanismo. Eddie è una svista della natura, qualcosa - secondo me – di potenzialmente pericoloso nel sistema. Sono sicuro che la natura si è resa conto del fatto che, sotto un’apparente incapacità, Eddie nasconde capacità straordinarie, e cerca di sbarazzarsi di lui. E io farò di tutto perché almeno non soffra.”

“Veramente si vede che ti sei affezionato a Eddie.”

“Ma intanto, la natura, per incoraggiarci a vivere e a riprodurci ha unito un piacere al sesso e uno al mangiare. Lussuria e gola, nonché avarizia, l’ancella di entrambe, che alla fine diventa un piacere in sé stessa. Questo avrebbero detto un tempo. E noi siamo schiavi di queste trovate della natura, che io ti descrivo qui come se fosse un essere ragionevole, ma invece è un meccanismo infernale in cui una sola cosa è certa: dell’individuo, alla natura non importa nulla. Se poi vai a guardare meglio, ti accorgi che alla natura non importa nulla neanche della gara a cui costringe le varie specie, con le buone o colle cattive. Difatti prima o poi, che l’universo sia ciclico o che sia eterno, la vita scomparirà.

“Siamo ottimisti, quest’oggi, vero?”

“Non lo so. Ma tu capisci che se tutte le nostre attività sono volte al sesso e al mangiare e bere, si tratta di scopi che importano solo all’individuo, e niente alla “specie”

umana, che per prima cosa è un concetto astratto che non ragiona, e poi, come ti ho detto, quand'anche vincesse la competizione fra le specie, è comunque destinata prima o poi a sparire. Ogni tanto mi domando se tutto questo non sia altro che uno scherzo di cattivo gusto del caso."

IL FILM "APPUNTAMENTO A CADESIA" (I)

" Atrox, contumax, plus semel renovatum proelium"
("Battaglia atroce, orgogliosa, rinnovata più di una volta," da Abulfeda, vedi pag.5).

16 novembre [13]

Per girare le riprese restanti del film "Appuntamento a Cadesia", prima parte della grande trilogia" la Spada dell'Islam", celebrativa della rapida conquista del Nordafrica, Iran e India da parte delle armate islamiche a partire dal VII secolo, l'intera troupe degli studi MCF di Hollywood si era dovuta spostare in Iraq. Questa decisione aveva suscitato le lamentele di tutti quanti gli attori e tecnici, che non capivano perché il regista non si

[13] L'episodio si svolge fra circa cinquantadue anni.

accontentasse del Nevada, o, tutt'al più, dell'Arizona. "E i dromedari?" ripeteva indignato il consulente di storia, argomento che alla fine fu conclusivo. Difficile trovare migliaia o almeno centinaia di dromedari in Arizona. Tutta colpa degli americani che non avevano voluto continuare ad allevare dromedari in Arizona, dove, a quanto pare, i dromedari, importati nel 1856, si trovavano benissimo, e sopravvissero anche se abbandonati da tutti. Si dice che l'ultimo, rinservatichito, sia stato visto nel 1940 circa. A parte i dromedari, gli Emirati avevano offerto di provvedere decine di migliaia di comparse, e pagare gran parte delle spese di produzione, che non erano piccole, però solo dopo di aver visto il film e giudicato se era abbastanza celebrativo della conquista islamica. Non mancavano nella trama tenui, ma torride storie d'amore, tanto per attirare anche il pubblico meno interessato alle vicende storico/religiose, che sarebbe stato comunque la maggioranza. Naturalmente, anche qui si erano pretese le migliori attrici del momento.

Finalmente, a poco a poco, la troupe era arrivata tutta sui luoghi originali della battaglia. Fu una brutta sorpresa scoprire che la città di Al-Qadisiyah era pressoché inesistente. Ma gli Emirati provvidero subito un'immensa tendopoli, dove in linea di principio c'erano tutte le comodità di un albergo a cinque stelle. Tuttavia

la prima attrice, che era stata praticamente trascinata a forza in Iraq, era stata poi giustamente buttata giù di sella da un dromedario, fortunatamente senza conseguenze, nonostante l'altezza dell'animale. Il primo attore (che aveva incominciato male litigando con altri tre attori, i quali si ritenevano non meno primi di lui) protestava, perché trovava sabbia dappertutto, dai panini alla Coca Cola. In effetti, il vento e il vicino deserto operavano la magia.

Nonostante tutti questi guai, il giorno 17 novembre la troupe era finalmente in grado di iniziare le riprese della battaglia, seguendo la guida del Gibbon [14], opportunamente adattato al gusto moderno che, si sa, in fatto di storia antica è particolarmente esigente, specialmente in America.

Nella mattinata del primo giorno si prevedeva di girare le scene salienti della prima giornata della battaglia chiamata tradizionalmente "giorno del soccorso". Il celebre regista si aggirava come un vecchio leone tra lo stuolo dei giovani registi e ammiratori. "Allora ci siamo, ragazzi, mi raccomando". In effetti comandare eserciti reali su un campo di battaglia è concettualmente più semplice che muovere eserciti di comparse, specie se queste ultime sono contadini analfabeti che parlano

[14] E.Gibbon: *Storia della decadenza e caduta dell'Impero romano, Cap. LI*

dialetti diversi. Occorre uno stuolo di interpreti che trasmettano gli ordini degli aiuto registi con l'aiuto di un megafono, correndo su e giù per le linee delle comparse. In una battaglia vera, poi, c'è il vantaggio che *in genere* la battaglia non viene ripetuta subito, gli eserciti non si devono riformare etc. Si pensi invece alla confusione di una scena di film che vada ripetuta, dopo una mischia alla fine della quale è difficile distinguere uno schieramento dall'altro. In più, tutti i partecipanti alla battaglia sono ancora vivi e vegeti e corrono di qua e di là cercando di capire dove dovrebbero essere.

Ma, per la giornata del soccorso che, come è noto, culminò col tempestivo arrivo di seimila soldati siriani islamici, tutto sembrava andare per il meglio. I persiani, nelle loro divise multicolori e pesanti armature stavano schiacciando i musulmani che arretravano lanciando grida di disperazione. A questo punto, proprio dalle stesse alture che avevano assistito a una scena quasi identica millecinquecento anni prima, dovevano affacciarsi i seimila siriani. I persiani, in preda al terrore, dovevano sbandarsi e fuggire "*en catastrophe*" [15] verso i loro accampamenti.

---

[15] "*en catastrophe*"(Fr.) nella massima confusione, abbandonando armi e equipaggiamento.

Ecco dunque le armate che si affrontano, si sbandano e si ricompongono e le macchine da presa secondarie che fanno le loro corse avanti e indietro, ed ecco, ad un segnale prestabilito, accompagnati dal lugubre suono di mille corni, affacciarsi dalle alture i seimila nuovi arrivati. La scena era imponente.

"Tagliare", urlò con voce strozzata il vecchio regista, facendosi paonazzo. Si alzò di scatto e se ne andò infuriato, gettando lo scompiglio fra gli aiuto registi. Che è stato? Che è? Che non è? Uno sguardo nei binocoli spiegò agli aiuto registi e tecnici la catastrofe. "Non so chi abbia potuto fare uno sbaglio del genere!" gridavano gli aiuto registi accusandosi l'un l'altro. Infatti i nuovi arrivati avevano le divise sbagliate: chiaramente erano persiani, e non islamici. Per affinità di divise credettero opportuno andare a ingrossare le file dei persiani, e le comparse della parte araba, non comprendendo che cosa stesse succedendo, erano fuggite in massa negli accampamenti arabi, debitamente riprese dagli operatori, che neppure loro sapevano che cosa stesse succedendo.

Di cambiare le divise, per quel giorno non se ne parlava. Perciò si decise di ripetere le riprese della "giornata del "soccorso" dopo le altre, il quarto giorno.

Al mattino del secondo giorno, 18 novembre, si girarono le scene della "giornata dell'urto" (quello che

storicamente fu il secondo giorno di battaglia), e nel pomeriggio le scene della "notte del latrato", che richiedevano l'arrivo di effetti speciali. Il regista aveva deciso di girarle di giorno, usando appunto "l'effetto notte", perché c'erano troppe comparse da gestire, e preferiva che ciò fosse fatto quando ci si vedeva almeno un poco. L'importante, in realtà, era la fuga degli elefanti persiani, che non erano stupidi, e preferivano correre quando ci si vedeva.

Ma, tanto per la "giornata dell'urto" quanto per la "notte del latrato", il regista aveva deciso di ritoccare la storia. In altre parole, aveva fatto vincere, sia pure di poco, i persiani, altrimenti, fin dal primo episodio, lo spettatore medio americano avrebbe detto: "Già, si vede subito che vinceranno gli arabi", e, essendo tradizionalmente a favore del cosiddetto "*underdog*"[16] (purché non fosse il loro nemico) avrebbe fatto un inutile quanto controproducente tifo per i persiani.

Ma il meglio della scena era fallito, perché gli elefanti avevano rifutato di scappare, e anzi avevano caricato le file arabe, rendendo la loro sconfitta ancora più credibile.

[16] Underdog è "il più debole."

Ora, nella tarda mattinata del terzo giorno (19 novembre), tutto era pronto per girare le scene della giornata decisiva, il "giorno del turbine".

A questo punto il punteggio era ancora stabile, 55000 a 2000.

SEGUITO DELLA STORIA DI JIM (IV)

19 novembre[17]

Riunione al Pentagono

Il telefono squillò nel cuore della notte, saranno state le tre e mezza. Era il mio Capo, che suonava alquanto agitato: "Sveglia, Jim. Abbiamo un'emergenza. Si vesta più in fretta che può e vada davanti a casa. Fra cinque minuti sarò lì."

Feci del mio meglio, ma mi ci vollero sette minuti. Fra l'altro ebbi la cattiva idea di bere il caffè mentre mi lavavo i denti, tanto per guadagnare tempo. Quando

[17] Stessa data dell'episodio precedente.

scesi in strada, sputando caffè e dentifricio, trovai un grosso SUV nero che mi aspettava coi motori accesi.

Due marine erano a bordo, oltre al mio capo. Uno era l'autista. Ci furono pochi convenevoli, e poi la lunga corsa attraverso i suburbi di Washington addormentati. Ce ne stavamo in silenzio, perché nessuno aveva la minima idea sul soggetto della riunione.

Il Pentagono, alle cinque del mattino, con tutte le luci accese, era già in piena attività. Le formalità furono rapidissime, e in poco tempo mi trovai in una sala di riunione interna, di mediocri dimensioni e senza finestre. Il caffè era pronto sul tavolo in abbondanza. Non era certo la celebre War Room. Arrivarono almeno otto persone dall'aria tremendamente importante, e a me del tutto ignoti, tre in divisa e cinque in borghese, e poi altri, evidentemente portaborse come in fondo ero io. La stanza era zeppa. Due marine impettiti restarono alla porta. Io mi sedetti in seconda fila dietro al mio capo, proponendomi di tacere e dire il minimo, solo se interrogato.

La persona che, seduta a capotavola, sembrava la più importante, fece fare silenzio, non presentò neppure i presenti (molti dei quali sembravano conoscersi) e balzò subito *in medias res*.

“Abbiamo convocato rappresentanti della CIA, dell’FBI, e della NSA per discutere un evento iniziato da almeno due ore e attualmente in corso. Da diversi minuti i computers centrali della Agenzie presenti e quelli privati del nostro personale sembrano essersi collegati. Questo sarebbe teoricamente impossibile, e praticamente un pericolo alla sicurezza del nostro Paese, che non deve essere gestita da un unico Mega-computer. Evidentemente, però, qualcuno è riuscito a farlo, e in pratica i nostri computer lavorano come un unico computer gigantesco, ad un unico programma. Chiaramente la connessione passa attraverso Internet.“

“Ma sicuramente,” osservò qualcuno, “la connessione con Internet è protetta.”

Il presidente della riunione diventò rosso come un tacchino e disse: “Certo che lo è, non facciamo domande cretine. Per favore, Anderson, ragguagli i presenti sulla situazione, cercando di usare il minimo possibile di gergo tecnico.”

Un tizio con gli occhiali, consulente informatico di qualche pezzo grosso, disse:

“Dal principio della crisi, circa duecento persone stanno lavorando al problema. Per prima cosa, abbiamo

analizzato il programma che il Mega computer forza tutti i computer degli Stati Uniti ad eseguire.

Il programma penetra negli indirizzi di internet servendosi di un robot del tipo "web crawler"[18] alquanto sofisticato, che non si accontenta di leggere dati, ma inserisce in tutti i computer che visita virus che trasformano i computer infettati nei cosiddetti "zombi", cioè computer asserviti all'iniziatore dell'infestazione.

Abbiamo cercato di comprendere come sia entrato nei computer più protetti, come quelli delle nostre agenzie di difesa, e siamo venuti alla conclusione che assai probabilmente le modalità di accesso sono state trovate nella Deep o Dark Net[19]. Per inciso, la navigazione in DeepNet, che è circa venti volte più estesa della rete "Surface Web", richiede robot sofisticati, password, credenziali e altri dispositivi, che non sono alla portata di tutti. Nel caso in esame, i virus portati dal web crawler, tramite un programma che chiameremo "grimaldello

---

[18] Un crawler (detto anche web crawler, spider o robot), è un software che analizza i contenuti di una rete (o di un database) in un modo metodico e automatizzato. Il crawler "striscia" nella rete.

[19] I due termini sono spesso confusi, la "Deep Net" (rete sommersa) essendo più legale della Dark Net (rete oscura), che ne forma un sottoinsieme decisamente illegale, e costituiscono la parte nascosta della rete, (oggi circa una decina di volte maggiore della Surface Net normalmente accessibile, per esempio tramite Google), che contiene ogni tipo di informazione.

universale", penetrano nei computer dalle rispettive backdoor [20], assai probabilmente grazie alle informazioni reperibili nella deep net.

Se mi è permesso fare un'osservazione, da sempre i computer centrali delle nostre agenzie di difesa sono oggetto di attacchi di hackers, che poi quasi sempre mettono le informazioni raccolte nella "rete sommersa". Ultimamente gli attacchi erano diminuiti, e forse abbiamo abbassato la guardia. Ma, che mi ricordi, mai si era visto un attacco coordinato su tutte le agenzie di difesa.

"Senta," disse il presidente, che aveva una naturale tendenza a infuriarsi," usando ancora meno gergo tecnico, che cosa ci sta cercando di dirci? Che non sapete come il virus sia arrivato al computer centrale delle nostre agenzie di difesa, a parte tutti gli altri che avrà invaso senza bisogno di metodi sofisticati? Che non sapete come funzioni il programma che i vari zombi, come lei li chiama, stanno eseguendo?"

"Se la vuol mettere così," disse l'esperto intimidito, "la Sua versione rende l'idea, almeno per il momento, ma è

[20] Backdoor o "porta di dietro, porta di servizio": procedura di accesso a un computer, che permette, per lo più a chi ha progettato il computer, di entrare anche senza conoscere la o le password necessarie.

troppo negativa. Abbiamo un'idea abbastanza chiara del programma che gli zombi (circa cinque miliardi di computer) stanno eseguendo."

"E gli altri Paesi?" Interruppe il rappresentante della CIA che, non avendo capito molto della discussione, pensò opportuno cambiare argomento.

"Pare che non solo le nostre ambasciate, ma interi Paesi siano bloccati a lavorare su quell'unico programma. I gestori dei vari *browser* [21] su Internet sono subissati da continue telefonate che chiedono che cosa stia succedendo," rispose il presidente.

"Per me, sono ancora e sempre i Cinesi," bofonchiò il rappresentante della CIA.

"Sembra di no. Le ambasciate dei Paesi più sospetti, inclusa la Corea del Nord, stanno chiedendoci furibondi se si devono considerare in guerra con noi. Bando alle chiacchiere. Abbiamo qui due rappresentanti della compagnia che ha rinnovato i nostri sistemi e vorremmo la loro consulenza," disse il presidente.

Il mio Capo mi diede una gomitata e disse "Parli Lei".

[21] Si usa anche il termine "navigatore", ovviamente su Internet.

Me l'aspettavo. Alzai educatamente la mano e chiesi: "Ma si è capito che cosa fa questo programma?"

Il consulente informatico che aveva già parlato non aspettava di meglio e si schiarì la voce: "Una volta assunto il controllo del computer, il virus esegue un programma che abbiamo battezzato TERRA-INTERA. Devo dire che, in genere, uno zombi non si rende conto di star eseguendo altri programmi che il proprietario non ha lanciato, ma in questo caso al programma TERRA-INTERA viene assegnata dal virus una priorità assoluta, e il computer chiude progressivamente tutti gli altri programmi in corso. Ciò avviene in tempo assai breve, per cui il proprietario si rende ben conto di non aver più il controllo del suo computer, ciò che in generale non è vero per i computer zombi".

"Se ho ben capito, avete decifrato il programma TERRA-INTERA, almeno nelle sue grandi linee." Dissi io.

"Esatto. In linea di principio è il programma più banale che si possa pensare: il computer asservito deve fare due cose.

1) Riprodurre il virus in altri computer. Poiché il virus continua a riprodursi, e ciascuno dei computer infetti ne infetta molti altri, la crescita del numero di computer infetti è esponenziale.

2) Eseguire il programma TERRA-INTERA. Questo programma per prima cosa assegna a sé stesso la massima priorità. In secondo luogo rimuove tutte le eventuali difese che il computer possiede per non andare in overflow: lunghezza massima di variabili, lunghezza massima dei cicli da eseguire, limiti alla memoria assegnata a un programma e così via. Infine, e questo è il vero programma, richiede a ogni computer infetto di costruire a caso catene di migliaia di numeri da 0 a 32 in tutte le combinazioni possibili e metterle tutte in memoria, e arrestarsi solo quando tutte le catene possibili sono state elencate. La lunghezza della catena dipende dalla potenza dell'ordinatore, che il web crawler stesso si preoccupa di accertare. Se la lunghezza massima possibile è 10000 numeri, viene chiesto al computer di costruire a caso tutte le catene di diecimila elementi possibili. Poiché il calcolo viene fatto a caso e le catene già calcolate non possono essere evitate, anche se vengono messe in memoria, si vede che il compito si allunga sempre di più avvicinandosi alla fine, in quanto è sempre meno probabile riuscire a costruire una catena nuova per terminare il compito, e i tentativi falliti riempiono la memoria. Voglio solo notare che se la lunghezza della catena richiesta è 10000, le catene diverse possibili sono circa 3 per 10^{15051}. E, mentre faccio notare che il numero 10^{15000} è un numero sterminato,

noto che il numero di tentativi da fare a caso richiede un tempo maggiore: tanto per fare un esempio, quando il computer è riuscito a costruire 3 per 10^{15051} -1 catene diverse, deve fare in media 3 per 10^{15051} tentativi a caso solo per trovare l'ultima catena. E altrettante catene vanno messe in memoria.

"Quanto sterminato è questo numero?" chiese il Presidente.

"Be', si pensa che nell'universo, con tutte quante le galassie e tutti quanti i pianeti, ci siano circa 10^{80} protoni.

In meccanica classica…"

"Per favore, lasci stare la meccanica classica," ringhiò il presidente.

"OK, ma devo ricordare che, come ho detto, se il computer infetto è molto potente, il programma lo obbliga ad allungare la catena fino al massimo numero possibile di elementi. Mi spiego: se il computer può fare elenchi o catene di un milione di elementi, viene obbligato a fare elenchi di un milione di elementi. In questo caso, il numero di catene possibili è circa 10 elevato a un milione e mezzo. Un uno seguito da un milione e mezzo di zeri! Nel frattempo il *crawler* cerca altri computer connessi attraverso Internet.

Inoltre, e qui sta il trucco che rende il programma temibile, quando completa una sequenza, un computer la deve mettere nella propria memoria e poi deve esaminare le memorie di tutti i computer già infetti per verificare se la sequenza è già stata creata. Quindi deve mettere in memoria un'identificazione, come l'indirizzo Internet Protocol (IP) del computer controllato, seguito da Y se la catena è presente, N se è assente."

"Ma, chiesi io, si è capito da dove proviene il virus originale?"

"Lei sa benissimo che fin dai primi tempi dell'avvento dei virus, grazie alla struttura stessa della rete, è praticamente impossibile tracciare il computer originale. L'attacco, a prima vista, sembra venire da tutte le parti. Abbiamo fatto comunque ricerche con i nostri mezzi più potenti, ma queste hanno dato un risultato grottesco: sembrava che il virus fosse stato originariamente lanciato dall'Ufficio del Presidente degli Stati Uniti, che abbiamo interrogato con le dovute cautele e, come ci si poteva aspettare, non ne sapeva assolutamente niente. In compenso è andato su tutte le furie."

A me vennero i brividi nella schiena: Eddie doveva essere in qualche modo entrato, o fisicamente o virtualmente, nella mia Stanza. Fortunatamente il resto

dei presenti non insisté sulla mia domanda. Ricevetti solo qualche occhiata di disprezzo.

“Ma è un programma banale!” Gridarono in molti.

“Non tanto banale, e comunque letale. Se per esempio ogni catena viene composta in un decimo di microsecondo, in ogni secondo un computer crea dieci milioni di catene. E le mette in memoria. E poi deve confrontare ogni catena con miliardi di catene costruite in un numero crescente di computer. E deve mettere in memoria i risultati. In pochi secondi qualsiasi computer terrestre è saturato e presenta un avviso come quello che un tempo era chiamato “la schermata blu della morte” [22], cioè va fuori uso e il computer deve essere riavviato. Nel nostro caso, però, viene riavviato dal virus stesso, e ricomincia a eseguire il programma TERRA-INTERA.“

“Ma tutto il sistema si basa sulla connessione con Internet: dovrebbe essere possibile spegnere Internet e resettare tutto. Sarà un bel lavoro, ma non è impossibile,” disse qualcuno.

“Penso che sia ormai troppo tardi. Nelle due ore già trascorse la maggior parte dei computer sulla Terra è stata certamente infettata, a partire dai più potenti. Ad

[22] Blue Screen of Death, segnalazione di un “crash” del computer che usa il sistema operativo Windows 10, che deve essere riavviato.

ogni modo, l'amministrazione di Internet non può spegnere l'intera rete, che fin dalle origini era stata progettata proprio perché questo sia impossibile. Lei sa, prima si trattava di esigenze di sicurezza nazionale, poi di libertà di comunicazione e tutte quelle storie. Il protocollo internet fu specificamente progettato in modo che le unità di comunicazione, i cosiddetti "pacchetti" [23], potessero trovare una via per aggirare le parti fuori uso di Internet. Tuttavia, aree geografiche di Internet anche grandi come la Cina di tanto in tanto sono già state bloccate dalle autorità locali, per fini politici o militari. Però, con i mezzi alternativi di comunicazione che ci sono adesso, soprattutto con lo sviluppo del sistema satellitare di comunicazione, rendere limitate aree impermeabili a Internet è divenuto sempre più difficile. Bloccarla del tutto è virtualmente impossibile."

Il presidente disse: "Siamo chiaramente di fronte a una crisi di gravi proporzioni. Abbiamo tre possibilità:

Primo: La crisi è provocata con o senza intenzioni di ricatto da hackers, o soli o in gruppi.

Secondo: La crisi è provocata da una potenza ostile.

Terzo: La crisi è provocata, volontariamente o involontarimente da una nostra agenzia. Spiego perché

[23] "pacchetti", in inglese "data packets"

faccio questa ipotesi. Internet è praticamente nato qui. Abbiamo sentito che gli hackers possono essersi procurati gli indirizzi dei computer critici per la nostra difesa nazionale esplorando la Deep Net. Ma ne siamo sicuri? E se una delle nostre agenzie avesse già tutti gli indirizzi e le informazioni necessarie per penetrare nei computer più importanti? Per esempio una nostra Agenzia potrebbe infiltrarsi nei computer di agenzie di altre potenze, il che mi andrebbe anche bene; o potrebbe voler ficcare il naso nei computer di agenzie di questo Paese, per avere il monopolio dei dati critici. E questo non mi andrebbe più bene. Spiacente."

Quest'ultima affermazione provocò un'ondata di proteste da parte dei rappresentanti delle varie agenzie. Alcuni si ritenevano insultati e minacciarono di andarsene.

"In ogni caso," disse il presidente, senza scomporsi, "potrebbe anche trattarsi di un esperimento sfuggito di mano. Possono tutte le Agenzie presenti assicurarmi che non hanno in corso nessun esperimento del genere?"

Gli interlocutori piombarono nel silenzio. Evidentemente *tutte* le maggiori agenzie avevano qualche progetto del genere, e nessuna poteva assicurare che durante la notte non fosse successo qualche incidente.

Tuttavia, dopo qualche secondo di silenzio, le proteste ripresero ancora più violente.

“OK, preferirei non fare accuse dirette, ma chiedo al rappresentante della CIA di assicurarmi che la sua agenzia non tenta di costruire il Mega-Computer dal quale dipenderebbero tutti i computer del mondo?”

“Questo è un insulto,” strillò il rappresentante della CIA.

“Siete stati voi o no? Avete fatto un esperimento e vi è scappato di mano?”

“No, no, e no.” Pausa, e poi, sottovoce al suo aiutante: “Ma ammetto che mi piacerebbe che l’avessimo fatto.”

L’atmosfera si stava arroventando: il clima non era quello adatto a prendere decisioni sensate. Il mio Capo cercò di distrarre i contendenti.

“Potrebbe essere un altro tipo di esperimento,” disse. “Abbiamo visto qualcosa di simile alla sede della SFA, circa un anno fa. Il Dottor Palfrey, qui, potrebbe forse ragguagliarci.”

Mi ricordai di colpo che il Dr. Palfrey ero io. Dissi: “Non posso dire di saper molto. Un computer nerd, mio amico, è riuscito in brevissimo tempo a collegare insieme tutti i computer della SFA. L’abbiamo fermato prima che

il computer centrale avesse un crash [24]. Ma quel problema era semplice, perché tutti i computer presenti nella sede della SFA Co. erano solo dei terminali dipendenti dal computer centrale. Ad ogni modo, è vero che tutti i terminali, divenuti zombi, eseguivano lo stesso programma, che chiedeva appunto di creare catene di, mi pare, trecento elementi, permutandoli. In embrione era il programma TERRA-INTERA, e per questo lo segnalo."

"Interessante," disse il Presidente. "Ma perché il suo amico lo ha fatto?"

"Il mio amico, Eddie, è un bambino di undici anni ed è affetto dalla sindrome di Asperger, cioè è autistico, ma di altissimo livello. Chiedergli perché lo ha fatto è inutile. Probabilmente per lui era solo un gioco come un altro. Se il bambino fosse un filosofo, avrei un'idea, ma certamente non è la sua idea. Ci sono troppe cose che lui non può aver pensato."

"Non abbiamo il tempo di occuparci di filosofia," tagliò corto il presidente, pronunciando la parola filosofia come se stesse sputando la *f* iniziale."

---

[24] Crash, in inglese grave incidente (scontro di auto, caduta di un aereo etc.). Il computer che subisce un crash di norma deve essere riavviato.

“Io sarei interessato a sentire l’idea del Dr. Palfrey,” disse un personaggio seduto alla destra del prsidente, che era rimasto silenzioso fino a quel momento, ma la cui opinione sembrava indiscutibile.

Ci fu un po’ di agitazione intorno al tavolo. Poi il presidente mi diede controvoglia la parola.

“Allora: ci dica le sue idee di filosofia e veda di farla breve. Io ho una bassissima tolleranza per la filosofia.“

“Va bene. L’idea, assai vecchia, è che il nostro intero universo sia soltanto un sogno, cioè una simulazione di qualche genere. Ci pensarono filosofi Cinesi e Greci e altri. Nick Bostrom la risuscitò con argomenti fisici intorno al 2003, ma la fantascienza se ne era già occupata fin dagli anni 1960.”

Fu come gettare una bomba in uno stagno popolato da rane di cattivo umore. Si misero a strillare in molti che erano tutte idiozie, che il vecchio film-culto Matrix l’avevano visto tutti e che erano tutte balle.

Ma il signore autorevole non era soddisfatto. Disse: “Che c’entrano le catene di numeri che i computer sono obbligati a comporre, con il fatto che noi siamo o no una simulazione?”

“Se siamo una simulazione, il “Super Simulatore” che è responsabile della simulazione del nostro universo deve essere qualcosa di molto simile a uno dei nostri computer, non nella forma, ma nella logica. Essendo noi sue creature, o creature di chi l’ha disegnato, la logica con cui sono costruiti i nostri calcolatori molto probabilmente è quella su cui funziona il Super Simulatore.”

“Be’, non è detto,” disse il signore autorevole.

“Non è detto, ma è probabile. In ogni caso, se ci ha creati lui, bisogna ammettere che come minimo il Super Simulatore sta già eseguendo il super programma in questione, altrimenti noi non ne vedremmo la simulazione.”

“Questo è vero”.

“Allora, un modo per scoprire se l’intero universo è una simulazione, è quello di tentare di impiantare un virus nel Super Simulatore, per esempio costringerlo a eseguire il programma TERRA-INTERA, fino all’inevitabile overflow.

“E come potremmo fare per caricare un virus nel computer che ci simula? Dov’è il terminale o almeno la presa USB o la chiavetta o il CD?” Chiedeva l’esperto di informatica.

“Qui, “dissi io, “la risposta, temo, è assai semplice. Come ho detto, l’idea è che, se il programma TERRA-INTERA è in corso di esecuzione sulla Terra, ciò vuol dire che il Simulatore lo sta simulando, cioè sta già eseguendo questo programma, che è dovuto al nostro libero arbitrio, ma è parte della sua simulazione. Una singola simulazione, infatti, non prevede il futuro. Il virus è stato costruito da noi Sim dentro al Simulatore, che lo ha già attivato, e con cui ha colpito tutti i calcolatori della Terra. Supponiamo ora che tutti i computer della terra vadano fuori uso. Il super simulatore ne simulerà la chiusura, ma lui stesso, potrà arrestarsi? Se il “grimaldello universale” avesse aperto la *sua* backdoor e il Super Simulatore fosse rimasto infettato dal virus, eseguirebbe il programma, e dovrebbe andare in overflow, arrestarsi e, quanto meno, terminare la simulazione.”

“Ma non pensa che avrebbe difese già pronte per fermare il virus? Se le abbiamo noi, pensa proprio che non le abbia lui, tanto più potente e avanzato?”, chiese l’esperto.

“E non conoscerebbe anche il pensiero di chi ha fatto il programma, cioè l’intenzione di scoprire se noi siamo o no in una simulazione?”, chiese il signore autorevole.

“Uno per volta, per favore. Ecco, per quanto riguarda il conoscere le intenzioni del bambino, qui entrerebbe il fatto che chi ha fatto il programma TERRA-INTERA è un

bambino autistico, del quale è praticamente impossibile scoprire le motivazioni. In certo senso un bambino autistico sarebbe un interrogativo lasciato aperto per errore dalla simulazione. Certamente Eddie, il bambino, non vuole fare nessun esperimento, ma forse è la sola persona al mondo capace di mettere progettare e attivare un programma potentissimo, per costruire il più grande calcolatore terrestre possibile, il Mega-computer. Sfortunatamente, però, lo stesso programma sta eseguendo un drammatico esperimento, per così dire, inconscio."

"Il che significa?" Chiese il signore autorevole.

"Che grazie a lui potremmo scoprire che il nostro Universo è una simulazione."

"Notizia assai importante, ma immagino che ci sia un rovescio della medaglia."

"Sfortunatamente sì," risposi. "La nostra scoperta sarebbe basata sul fatto che il super simulatore cesserebbe di funzionare, la simulazione terminerebbe, e il nostro Universo cesserebbe di esistere. Così, da un momento all'altro. Non ce ne renderemmo neppure conto."

"Ma quello che Lei dice è che i Sim di una simulazione possono spegnere il computer che li simula. "

“Niente di strano in tutto questo,” risposi, mentre l’esperto occhialuto annuiva. “Da tempo si conoscono istruzioni che, introdotte nel computer o in un programma, anche in corso di esecuzione, arrestano il programma stesso o addirittura spengono il computer. I Sim che costruiamo noi non sono altro che programmi anche loro, e possono contenere le istruzioni di cui stiamo parlando, che arrestano il computer.”

"Non vedo come si possa simulare il libero arbitrio in modo tale che un Sim interrompa la simulazione", disse il signore autorevole.

"Potremmo simulare il libero arbitrio senza difficoltà", risposi. "Supponiamo che ogni volta che un Sim deve prendere una decisione, selezioni una "istruzione " da un elenco di, diciamo, mille istruzioni. A pensarci bene, le nostre decisioni sono un po' così: uno ha molte opzioni, ma o la scelta è prevedibile, *perché* è forzata, o è imprevedibile, *perché* è praticamente casuale. Una delle mille opzioni potrebbe essere l'istruzione "arresta la simulazione", che, come dicevo, in qualche forma esiste in molti linguaggi di programmazione ".

“Va bene. Ma perché il Super Simulatore dovrebbe voler fare l’esperimento di simulare il nostro universo e di farlo svanire a caso?”

“Che cosa abbia in mente uno scienziato è difficile dirlo, e francamente a questa sua domanda non saprei rispondere”.

“C’è una cosa che non capisco,” disse l’occhialuto esperto. ”Il programma avrebbe potuto essere assai più semplice e più letale, dato e non concesso che il crawler possa superare tutte le difese del Super Simulatore. Per esempio, si potrebbe partire con n=1 e poi fare un ciclo che aggiunga 1 a ogni passo, fino a che n+1 sia minore di n. Dato che questo non avviene mai, il Simulatore entrerebbe in un programma infinito che prima o poi manderebbe *qualsiasi computer* in overflow, mentre il programma TERRA-INTERA in un futuro per noi lontanissimo potrebbe anche terminare completando il suo compito”

“Già,” dissi io. “Questo ci dà un’idea della scala dei tempi di quel mondo”.

“Non voglio neanche provare a immaginarla,” disse l’esperto. Ebbi l’impressione che tremasse.

“Ma Lei ha ragione,” dissi io. Forse il programma *deve* contenere un ciclo che prima o poi termina, per non rischiare di diffondersi come un virus e mandare in overflow tutti i computer del suo mondo. Ed è questo che mi ha fatto pensare a un’altra possibilità, contro cui

neppure il Super Simulatore avrebbe difesa. La simulazione non deve essere necessariamente parte di un esperimento scientifico. In fondo possiamo anche pensare che in quel mondo sovrumano dove *Essi* simulano il nostro universo, il nostro Super Simulatore non sia un oggetto più straordinario di quanto una play station sia straordinaria per noi. Cioè, non conosco un solo bambino nel mio vicinato che non ci giochi. Però in una play station o video-gioco, la simulazione non sarebbe l'obiettivo della partita, ma il mezzo, come le carte da gioco di un mazzo di carte. Lasciate correre la vostra fantasia senza freni; potete farlo gratis. Il nostro universo non è così piccolo, ma potete immaginare che in quel mondo sovrumano ci siano miliardi di *play station* attive in questo momento, come ora sulla Terra. E miliardi dei nostri anni sono solo pochi minuti per Loro ", conclusi.

"Quello che ho appena ascoltato sono le affermazioni fantascientifiche più inverosimili e idiote che abbia mai sentito. Non posso accettare che perdiamo tempo ad ascoltare queste sciocchezze ", gridò un signore in uniforme. Fu una risposta quasi unanime. Sembrava che fossi riuscito a mettere d'accordo tutti i presenti.

Il signore autorevole, tuttavia, sembrava interessato e preoccupato. Per me fu quasi divertente continuare la mia spiegazione, contando sul suo sostegno: "Per farla

breve, lo scenario degli orrori sarebbe questo: ci sono due giocatori con una Super Play Station. Per vincere, uno dei due sta barando, e ha in qualche modo facilitato al nostro Eddie la manovra che farà vincere lui. Se la Super Play Station, nel suo mondo, non è altro che un giocattolo, certamente non sono state prese grandi precauzioni per evitare che una simulazione interrompa sé stessa. Moltissimi videogiochi su questa Terra provocano un crash del computer per un motivo o l'altro, e nessuno si preoccupa. Inoltre, in qualche modo il giocatore che bara avrebbe nascosto al suo avversario ciò che sta per accadere, per evitare qualsiasi difesa.

O forse, mandare in overflow la Super Play Station fa parte del gioco. Penso che potrebbe essere l'equivalente di "chiudere" a Ramino e giochi affini. E non ci sarebbe neppure bisogno di provocare un crash che renda il computer non operativo: basterebbe costringerlo a chiudere la simulazione del nostro universo, e resettare la play station senza danno. Ripeto, sono certo che il bambino Eddie, dotato, ma inconscio strumento nelle mani del giocatore che bara, non si rendeva conto della possibile esistenza di un Super Simulatore, che faceva di noi dei Sim. Non pensava certo di provocare un crash e non aveva comunque idea di quale fosse il linguaggio di programmazione da usare o l'istruzione necessaria per farlo. Il mio piccolo amico Eddie voleva "soltanto" creare

il computer più potente possibile su questa Terra, il Mega-computer.

E lo ha fatto.

Sfortunatamente, anche se studiato senza immaginare le possibili conseguenze, a cui del resto pochi in questa stessa stanza sembrano credere, un virus ben organizzato, con lo scopo di creare il Mega-computer, era anche il modo più semplice di ottenere involontariamente assai di più, cioè lo spegnimento della Super Play Station. Ma quello non sarebbe altro che una di tante partite vinte o perdute in quel mondo a noi ignoto. Forse la Super Play Station, una volta andata in overflow, interrompe tutto, assegna la vittoria al giocatore che "ha chiuso", e si "resetta" o ripristina automaticamente, pronta a incominciare un'altra partita.

Mentre tutti commentavano le mie affermazioni, per lo più ridicolizzandole, il signore autorevole taceva e pensava. Poi mi chiese:

"Qualcuno ha stimato la probabilità che noi viviamo in una simulazione?"

"I numeri variano di molto, da chi ne è sicuro a chi è sicuro del contrario. È vero però che secondo me ci sono non poche indicazioni che noi siamo effettivamente in una simulazione."

“Boom,” dissero molti in coro. “E quali sarebbero queste indicazioni?”

“Per esempio i paradossi logici. Se io dico “Io mento” voi non potete sapere se io mento o no, perché se mento nel dire che mento…”

“Basta, lo sappiamo.”

“Va bene, lo sapete, ma questo potrebbe indicare che il nostro cervello è stato progettato in modo da non poter risolvere il paradosso, o perché così è stato voluto, o per sbaglio, o per qualche impossibilità di ordine superiore. “

“Va bene – diciamo così,“ disse il signore autorevole. “Lasciamo stare i paradossi logici. Ci sono ragioni fisiche per credere alla simulazione?”

“Ci sono anche quelle. Per esempio, se analizziamo in dettaglio un videogioco, per perfetto che sia, vediamo che la superficie è divisa in pixels. I colori non sono continui. Bene, anche il nostro universo sembra essere granulare, composto da unità minime come se fosse un video gioco di altissima qualità. Nelle dimensioni delle celle entra la costante di Planck. Se la costante di Planck fosse zero….”

“Chi se ne frega della costante di Planck!” Urlò un militare dal volto paonazzo. Incominciavano a essere in

troppi per il mio carattere, i personaggi dal volto paonazzo.

Comunque risposi: “Non la prenderei troppo alla leggera. La costante di Planck entra anche nel principio di indeterminazione, e nel valore dell’energia di un fotone. Se essa valesse zero avremmo un *display* perfetto, ma dovremmo rivedere il concetto di fotone.”

“Non ha idea,” mi disse sarcasticamente un signore in borghese, “di quanto mi affliggano i problemi esistenziali dei fotoni!”.

Lasciai perdere la costante di Planck: “OK, la velocità della luce ha un valore finito. Se fosse infinito…”

“E chi se ne frega della velocità della luce!”

“Tutti i principi e le costanti della fisica, come la costante della struttura fine, che accettiamo semplicemente perché così ci sono dati, senza alcuna spiegazione, potrebbero indicare…”

“Ma sono tutte balle,” gridò qualcuno.

“Mica tanto, “ risposi, ostinandomi per una volta a completare la mia risposta. “Molti scienziati hanno sposato la cosiddetta *ipotesi antropica*, cioè sono quanto meno affascinati dal fatto che varie costanti dell’universo hanno valori inspiegabili, che però sembrano calcolati

apposta per rendere possibile lo sviluppo di noi esseri umani intelligenti sulla Terra. Chiaramente, se i due giocatori sono interessati a fare la loro partita usando come campo da gioco un pianeta come il nostro, e come Sim gente come noi, probabilmente possono regolare i parametri della Super Play Station in modo da preparare un universo adatto a noi. E un universo adatto a noi deve avere appunto quei valori delle costanti, valori predeterminati o di *default*, che ci lasciano così perplessi. Sarebbe un universo fatto per noi, come dicono i sostenitori dell'ipotesi antropica dell'universo.

"Non non siamo sostenitori dell'ipotesi antropica!" fu il grido quasi unanime dei presenti.

Io contnuai senza lasciarmi perturbare: "Però, così, le costanti, apparentemente arbitrarie, acquisterebbero un senso. Altre costanti darebbero universi differenti, o, penso, nella maggior parte dei casi, universi impossibili. In ultima analisi, *siamo noi che determiniamo le costanti*, nel senso che i due giocatori, se vogliono giocare con dei Sim come noi, devono usare le costanti fisiche che ci permettono l'esistenza e non altre."

"Queste sono idee sue!", gridarono alcuni. Ma molti rimasero in silenzio.

Il signore autorevole evidentemente stava maturando la convinzione che le polemiche fossero ormai solo una perdita di tempo, forse prezioso, e decise di concludere: "Spiacente signori, ma le opinioni del Dr. Palfrey mi sembra abbiano un certo peso, purtroppo solo da un punto di vista accademico, perché se, come temo, il Dr. Palfrey avesse ragione, sfortunatamente non potremmo fare assolutamente niente. Potremmo solo attendere la fine dell'esperimento e sperare in bene. I casi sono due. Se noi viviamo in una simulazione e il Super Simulatore non è riuscito ad evitare di eseguire il programma "TERRA-INTERA", costruito dalla stessa simulazione, l'universo sta per finire, e noi non possiamo evitarlo più di quanto una pedina di Monopoli possa impedire la fine di una partita, autonomamente da chi la usa. Oppure *non* viviamo in una simulazione e l'universo continuerà ad esistere come è ora. Tutte le memorie di tutti i computer della Terra magari saranno saturate, ma, sia pure a fatica, l'incidente si potrà e dovrà risolvere.

Intanto, ammesso che il responsabile sia lui, cosa di cui nessuno sembra dubitare, dovremmo chiedere al ragazzino Eddie di arrestare il suo gioco il più presto possibile, e – ma mi pare troppo sperarlo – rimettere le cose com'erano prima."

“Per Eddie è presto fatto,” dissi io. “Mi diano un mezzo di trasporto per andare a casa mia. Lo porterò qui io.”

Il rappresentante della CIA sussurrò al suo assistente: "Dovremmo prenderlo, quel ragazzino."

"Per favore, pensiamoci quando tutto sarà finito."

"Non dirmi che credi davvero che il mondo finirà adesso!"

"Veramente, ..." disse l'assistente.

SEGUITO E FINE DELLA STORIA DEL FILM “APPUNTAMENTO A CADESIA” (II)

19 novembre

Poiché un forte vento aveva soffiato fin dal primo mattino da Nord a Sud, si decise, per il “giorno del turbine”, di schierare i persiani rivolti a Nord e gli arabi in favore di vento. C’erano anche dei giganteschi ventilatori per le riprese ravvicinate. Dunque ecco tutti schierati, e si incomincia a girare le prime scene. Lì per lì

tutto sembra andare bene. Ma, d'improvviso, il vento si mette a soffiare da Sud a Nord. Una violentissima tempesta di sabbia piomba sul luogo delle riprese, flagella le facce degli arabi, e manda tutto a catafascio. Il vento si spezza in mille mulinelli vorticosi, che guastano anche le riprese ravvicinate, perché il guaio è che il turbine sembra deciso con perversa determinazione a far andare le cose a favore dei persiani. I cammelli scappano fra le file degli arabi facendo "Moo, moo" e seminando ulteriore scompiglio. Le comparse credono di aver capito male chi deve vincere e chi deve perdere, e poi ci si mette anche un certo orgoglio professionale, e i persiani irrompono irresistibilmente tra le file degli arabi. Questi, in parte scappano, in parte cercano di fermare i finti persiani, ormai scatenati, con le buone o con le cattive. Gli altri, contrariati, incominciano a legnarli con i manici delle scimitarre, fortunatamente fasulle. Insomma, la battaglia di Cadesia Bis finisce con un incruento pestaggio generale, proprio davanti alle macchine da presa, in mezzo al più completo sfacelo delle file arabe. E finalmente, mentre la tempesta si perde all'orizzonte, dalle bocche delle comparse dei persiani esce il grido di trionfo: "Abbiamo vinto". E poi restano lì a guardarsi a bocca aperta, e molti ridono allegri, come dopo un bello scherzo, non chiedendosi per il momento se saranno pagati per il disastro combinato.

SEGUITO E FINE DELLA STORIA DI JIM (V)

Eddie al Pentagono

"Non è necessario andare a prendere Eddie," disse un tizio che vestiva l'uniforme della polizia cittadina, con non so quante stelline sulla spalla. "L'abbiamo prelevato subito dopo di Lei, ed è già qui."

"Come?!" Ero veramente infuriato. "Perché non lo avete fatto venire con me? Ma almeno qualcuno di voi ha idea di come vada trattato un bambino autistico? Vi rendete conto che avete distrutto il suo mondo svegliandolo fuori tempo e portandolo via in mezzo a sconosciuti? Chi è l'idiota che ha diretto questa operazione?"

"L'idiota sarei io," disse acidamente il signore in uniforme, impettito. "E Lei deve rispettare questa uniforme."

"Ma certo che rispetto l'uniforme, anche perché sono sicuro che, lasciata a sé stessa invece di essere indossata da un… da un…. (mi fermai a tempo), avrebbe agito con maggior criterio. Se mi fa il favore di andare nella stanza

vicina e di mettersi in borghese, Le posso dire quello che penso dell'attuale contenuto dell'uniforme, ammesso che Le interessi."

Nonostante la preoccupazione ormai serpeggiasse in quella sala riunioni, ci fu una generale risata, anche se piuttosto tesa.

Quando ci fummo un poco calmati tutti, dissi:

"Immagino che Eddie abbia fatto resistenza."

"A dir poco, " rispose il signore in uniforme, che aveva riso anche lui, ma ora mi teneva il broncio. "E lanciava strilli che hanno svegliato tutto il vicinato. Dava calci da tutte le parti, mordeva, si graffiava la faccia, e via dicendo. Abbiamo dovuto somministrargli un calmante. Adesso penso che si stia svegliando."

"E i suoi genitori?"

"Abbiamo preferito lasciarli a casa loro, debitamente sorvegliati. Avrebbero causato solo altri problemi."

"Lontani da Eddie? Di bene in meglio. Sono le due sole persone che lo possono calmare e voi preferite somministrargli delle iniezioni? Se non vogliamo perderlo, portatemi subito da lui," dissi. "E datemi un computer connesso con la massima affidabilità con Internet."

Credo che sarei finito sui due piedi in qualche carcere di massima sicurezza, con una bella tuta arancione, se non fossi stato considerato indispensabile in quel monento. Invece fui subito scortato in una piccola infermeria. Eddie era seduto su una brandina, sotto l'occhio gelido di un'infermiera che doveva essere una ex-atleta del lancio del martello. Il poverino, dondolandosi avanti e indietro, suo segnale di quanto fosse agitato, si stava sfregando un braccio, dove evidentemente l'infermiera gli aveva somministrato una iniezione per svegliarlo, presumo con la grazia con cui taluni veterinari strappano le unghie ai gattini, quando i proprietari che tanto amano i loro cuccioli non sono presenti. Mi chiesi se tra i tanti modi di somministrare un farmaco fosse stato proprio necessario usare il più antiquato e doloroso, trattando con un bambino.

"Ciao Eddie, amico."

"Mamma." Disse Eddie con voce incolore.

"Eddie, sono io, Jim, tuo amico."

"Papà," disse Eddie. Non mi guardava neppure. Sapeva benissimo che il non riconoscermi era una punizione che mi feriva profondamente. In qualche modo sentiva che, se si trovava in quelle condizioni, la colpa doveva essere mia.

“E parla al tuo amico!” Strillò l’infermiera. “E smettila di fare la vittima piagnucolosa, o ti prendi una sberla.”

“Eddie è un bambino autistico,“ spiegai all’infermiera. “Per favore, non lo tratti male. Non ne caverà niente con quei suoi modi.”

Eddie fissava il pavimento. Poi disse, con voce incolore e senza piagnisteo: “Povero Eddie.”

Quella strega non si tenne più, e gli diede una sberla. “Eccoti servito. Adesso, almeno, hai ragione di dirlo”.

Istantaneamente le mollai un ceffone da staccarle la testa. Cadde per terra semi-intontita, e si mise a strillare minacce, insulti e volgarità. Mi rivolsi al marine che mi scortava e gli dissi freddamente: “La signora ha una crisi isterica. La porti per favore in un’altra infermeria e faccia in modo che le somministrino un calmante.” Il marine eseguì, con un mezzo sogghigno. Neanche a lui, evidentemente, piaceva veder picchiare i bambini. Ora Eddie e io eravamo soli. Non vedevo telecamere, ma certi specchi della stanza mi rivelavano che eravamo accuratamente sorvegliati.

“Eddie,” gli dissi. “Jim ha bisogno di te.”

Molti bambini autistici, per qualche circuito sconosciuto della loro mente, sono naturalmente disposti ad aiutare il

prossimo. Deve essere uno dei più fondamentali istinti della specie, che sfortunatamente la maggior parte di noi dimentica in pochi anni. La mia implorazione ebbe successo.

Ripeté: “Povero Eddie.” Ma stavolta mi diede un’occhiata di sfuggita.

“Povero Jim,” dissi io.

Eddie si alzò, venne verso di me e mi abbracciò, pur senza guardarmi negli occhi. Evidentemente, se mi lamentavo, dovevo essere consolato, anche se non lo meritavo. E lui stava usando l’unico metodo che conosceva per consolarmi.

“Povero Jim,” disse.

“Eddie, ho portato un computer. Vuoi terminare il tuo gioco?”

Eddie fece cenno di sì con la testa.

“Puoi rimettere le cose com’erano?”

“Credo.”

Si sedette. Muoveva le sue piccole dita con velocità infernale. Poi annunciò.

“Fatto.“

“Anche rimesso tutto come era prima?”

“Non sono sicuro. Ma non c’è niente di rotto.”

“Speriamo,” dissi io pensando a quali danni la SFA avrebbe dovuto pagare e come, se Eddie non fosse riuscito a rimettere tutto in ordine. C’era quasi da sperare che la partita e quindi l’Universo finisse, dopodiché, pensavo, nessuno avrebbe più parlato di danni.

Un marine venne a prelevarci e ci scortò alla sala di riunione, dove la notizia che l’esecuzione del programma era terminata era già arrivata. I telefoni cellulari segnalavano la loro presenza a modo loro. Trillavano, suonavano motivi musicali, cantavano, miagolavano, muggivano, insomma, facevano tutti i rumori possibili in continuazione, e le conferme piovevano da tutto il mondo. Pareva anche che tutti i computer si stessero rimettendo in ordine come erano prima dell’incidente. Eddie cascava dal sonno e continuava a ripetermi che voleva solo tornare a casa.

Mentre tutti erano di ottimo umore e dal nulla erano spuntati bicchieri di champagne, l'autorevole signore mi si avvicinò e mi disse: "Lei, però, non festeggia. Perché?"

"Vedo che posso parlare con Lei", gli risposi. "E non posso nemmeno tacere! Non festeggio perché penso che il Super Simulatore, poiché sta eseguendo una

simulazione del programma " WHOLE-EARTH ", sia infettato dal virus. Il nostro ruolo di Sim è probabilmente finito. Se esistiamo ancora, questo può essere una buona notizia, cioè non siamo personaggi di una simulazione, oppure la simulazione durerà ancora a lungo. Ma questa pausa nel tempo può anche significare che il Super Simulatore è così potente che il compito di costruire tutte le catene di milioni di milioni di milioni (per favore mi interrompa quando ne ha abbastanza) di numeri per provocare il proprio crash richiede tempo. Certo, il giocatore che bara, se esiste, sa come terminare il gioco, magari manomettendo la Super Play Station ".

"Senza gergo tecnico, secondo Lei, qual è la possibilità che, se siamo in una simulazione, il Super Simulatore sia caduto nella trappola tesa dal programma WHOLE-EARTH e finirà inevitabilmente per andare in overflow?"

"Secondo me, le possibilità sono alte. Se si vuole simulare un albero ben definito, lo si può fare in moltissimi modi. Si può cambiare il numero di pixel o il modo in cui si creano gli stessi colori. Si ottengono identici alberi. Ma con semplici operazioni aritmetiche, le opzioni sono ridotte. Ad esempio, se si vuole simulare la somma 1 + 1, l'unico modo ragionevole è fare la somma. La simulazione di una semplice operazione aritmetica o logica e l'operazione stessa coincidono. Il cuore del

programma WHOLE-EARTH si basa su operazioni aritmetiche e logiche molto semplici e probabilmente coincide con la sua simulazione. In quel caso, è diventato un programma che il Simulatore deve eseguire fino in fondo. "

"Capisco" disse il signore. "Speriamo bene", aggiunse.

"Però, abbiamo ancora una speranza, se viviamo in una sorta di gioco di simulazione. Se il gioco viene salvato in una memoria, forse potrebbe essere ripreso dagli stessi o da altri giocatori, magari tra un milione di anni. Allo stesso modo in cui non potremmo accorgerci della fine dell'universo, non ci renderemmo conto del fatto che l'universo è ricominciato ovunque esattamente da dove siamo ora.

Forse è già successo. Forse è già successo molte volte. "

"Santo cielo! Adesso non riesco più a seguirLa. Eppure, ripeto, speriamo".

Eddie torna a casa.

Eddie dormiva profondamente e dovetti portarlo in macchina. Certo che era pesante! Ma nel sonno, era più affettuoso e si aggrappava a me, come ogni bambino che sogna nel sonno.

Il grande SUV ci portò davanti a casa mia.

Eddie si stirò, si alzò, si guardò intorno lentamente e disse, con evidente sollievo: "Eddie torna a casa". Poi tirò fuori dalla tasca una busta rossa, non sigillata, contenente un foglio di carta gialla su cui aveva faticosamente scritto qualche parola, e me la porse dicendo: "Dopo leggi".

Poi si avviò verso casa sua. Ma nel tempo che ci volle per attraversare la strada accadde qualcosa di strano: Eddie abbandonò l'andatura incerta e traballante, si drizzò, diventando un ragazzino vivace come gli altri della sua età. Ebbi anche l'impressione che le sue membra fossero luminose, ma forse era solo un curioso effetto della luce del sole all'alba.

Nel frattempo, la sua casa si dissolveva silenziosamente davanti ai nostri occhi. Ora restava solo la porta.

Eddie la raggiunse e si voltò un'ultima volta, guardandomi malinconicamente, con uno sguardo affettuoso. Entrò, la porta si chiuse e scomparve con lui.

Eddie era finalmente tornato a casa.

La casa di fronte alla mia era scomparsa; c'era solo un lotto in vendita coperto dalle erbacce di diversi anni. Due marine, quelli rimasti a vegliare sui genitori di Eddie, giacevano profondamente addormentati nell'erba.

Il marine che era con me chiese: "Signore, dobbiamo svegliarli?"

"Li lasci dormire," risposi.

Poi, mezzo intontito, cercai in tasca la busta di Eddie. Sul foglio giallo si leggeva:

TI VOGLIO BENE.

MI DISPIACE

MI DISPIACE

MI DISPIACE.

TI PREGO, PERDONAMI,

EDDIE.

Compresi. Mi rivolsi al marine che mi aveva portato a casa in SUV e gli dissi: "Coraggio. È tutto finito".

"Si signore!" mi rispose, senza capire chiaramente la mia raccomandazione.

CONTINUAZIONE E FINE DELLA STORIA DI AGATONE ORMUZZI (III)

“Ma che cosa hai combinato?!” mi strilla l’Angrimani che, con un po’ di ritardo, incomincia a sospettare qualcosa.

“Niente,” dico io. ”Solo che ho vinto la rivincita della battaglia di Cadesia.”

“Ma che rivincita!” fa lui.”Questa battaglia è soltanto un film in 3D, e non conta niente”.

“Come, non conta niente? Un film in 3D è una simulazione, anche se più rozza di quella della nostra Super Play Station, ma simulazione questa, simulazione quella. Non lo capisci? Anzi, direi che una simulazione organizzata con mezzi modesti dai Sim vale il doppio di una simulazione automatica come la nostra”.

“Simulazione,” mi disse con voce strozzata, “implica che tu non sappia a priori come andrà a finire”.

“E ti pare che la battaglia si sia svolta esattamente come previsto dal copione?”

“Ma questa battaglia non ha conseguenze! Non ne può avere!” stride lui.

"Vedi che mi dimentichi sempre le regole del gioco?" Gli dico. "Ecco qua, regola quattordicesima: non si può dichiarare che un evento non ha conseguenze se è fisicamente impossibile verificarlo. Come dire, nel dubbio si accetta.”

“Ma noi possiamo verificare subito,” si agita l’Angrimani. “La scena verrà certamente ripetuta in modo corretto, e di questo incidente, di questo tuo scherzo cretino, non resterà assolutamente nulla, solo qualche metro di pellicola, che mi impegno a distruggere personalmente nel famoso incendio degli studi MCF che avverrà tra un mese.”

“Ne sei proprio sicuro?” gli chiedo io con il sorriso sarcastico che io tengo in serbo per queste occasioni.

“Che cosa intendi dire?” incomincia a preoccuparsi davvero lui.

“Intendo dire che chiudo”, rispondo.

“E come?” chiede lui.

“Dimentichi Eddie, il *programmatore* affetto dalla sindrome di *Asperger*?” insinuo io.

"Eddie, il **** affetto dalla sindrome di ****!" ruggisce Angrimani. Tu te ne sei approfittato perché sapevi che non potevo prenderlo in considerazione!”

“Per tua consolazione ti dirò che in più Eddie è la migliore delle mie Fravashi, e le ho dato quell’identificazione proprio perché tu fossi costretto a ignorarlo. Per completare la storia, ti dirò che a un’altra delle Fravashi ho dato l’incarico di occuparsi del vento nel “giorno del turbine”, e a una terza ho affidato la nostra Play Station con la funzione di *programmatore*. Non avevi una *chance*, Angri mio.”

Mentre lui boccheggia, gli mostro che la Super Play Station è andata in *overflow*, dando la vittoria al Bianco, cioè al Bene, cioè, in definitiva, a me, perché ho “chiuso”, e si è resettata alla data ottobre 636 dC, che compare sullo schermo.

Angrimani mi dice: "Ma non provi compassione per dieci miliardi di Sims senzienti?"

"Cosa stai suggerendo? Che ti dia la vittoria per compassione? Tutte le mie Fravashi fanno la stessa raccomandazione, ma la fanno sempre, quindi non contano. Vuoi che io, come vincitore, consigli di mettere questa partita nell’archivio delle "Partite immortali"? Ma ti rendi conto che se qualcuno consultasse l'archivio e

decidesse di riprendere a giocare la nostra partita partendo dalla data odierna (terrestre), il Nero vincerebbe immediatamente, distruggendo i filmati della battaglia di Cadesia Bis? "

"OK, la vittoria è tua. Tuttavia, ricorda, il Bianco è il Bene."

"Ma caro, la partita che abbiamo appena giocato non merita di essere conservata tra le" Partite immortali ", perché fa schifo. Tutti i Sim di cui ti preoccupi sono senzienti solo di nome. Hanno quasi finito di distruggere il loro pianeta. Ancora meglio, si sono divisi in due gruppi: i pochi che hanno e i molti che non hanno, ricchi e poveri. Attraverso un balzo indietro culturale quasi incredibile, i pochi ricchi hanno solo ideali di piaceri animaleschi e li ottengono sfruttando miliardi di poveri, deboli e infelici, che hanno gli stessi ideali, ma non possono soddisfarli. Chiudendo il gioco, farei loro un favore. Inoltre, non me ne frega niente dei ricchi e dei potenti. Non fingere di non sapere che i ricchi stanno diffondendo il culto di Satana, che in questo gioco tu rappresenti. Mi prendi per uno sciocco? Per favore, non parlarmi più di questa partita, e speriamo che anche le Fravashi smettano di infastidirmi. Non hai idea di quanto siano persistenti. "

Nel frattempo, gli mostro il display della play station dove compare l'annuncio che, se vogliamo, possiamo iniziare una nuova partita dal 636 d.C., eventualmente combattendo una terza volta la battaglia di Cadesia. Oppure possiamo giocare una nuova partita ricominciando da capo, o da dove vogliamo.

Angrimani mi guarda con lo sguardo di un cane fedele a cui è stata messa una supposta e borbotta: "Va bene, lascia perdere. Francamente ne ho abbastanza di Cadesia. Domani giocheremo un'altra partita, ma partiremo dall'inizio."

LA FINE DELLA STORIA

Ora che il gioco era finito, non c'era più bisogno di luci per illuminare il tavolo da gioco. Di comune accordo, Ormuzzi e Angrimani [25] le spensero e la stanza rimase al buio. Fuori c'era il sole.

Si avviarono verso le rispettive case. E Angrimani studiava nella sua mente le mosse che il giorno dopo gli

[25] Evidentemente Ormuzzi è Ahura Mazda (anche Hormuz), la divinità del Bene; Angrimani è Angra Manyu, la divinità del male dello Zoroastrismo. Per completezza aggiungo che il 19 di ogni mese era sacro alle Fravashi, semidivinità femminili, che avevano un poco il ruolo di angeli custodi.

avrebbero sperabilmente dato la vittoria, magari nella parte del Bianco.