

NARRAZIONI

Pixel

Andrea Viscusi

1

Sento la sveglia insinuarsi all'interno della mia fase REM, rendendo spigolosa la superficie degli ultimi sogni mattutini, finché sono costretto ad aprire gli occhi e ad arrendermi al fatto che ho finito di dormire, per questa notte.

Mi alzo di malavoglia, rimango alcuni istanti immobile a lato del letto, come se il sistema operativo del mio corpo stesse ancora caricando. Poi, per prima cosa, mi avvio verso il bagno. Pipì, doccia, sono passati i soliti dodici minuti e sono in cucina a preparare la colazione.

Sto mangiando, con calma ma anche determinazione, e mi dico che devo fare tutto come sempre, come qualsiasi altro giorno, anche se dentro, nel profondo, sto fremendo. Da un momento all'altro mi aspetto una telefonata. Non so bene quando arriverà, ma deve essere questione di un'ora, massimo due.

Finisco di mangiare e lavo i piatti. Ho bisogno di svagarmi, per cui mi piazzo davanti alla tv, senza nemmeno fare caso al programma su cui è sintonizzata. Non fa differenza.

E allora il telefono squilla. Non emette solo dei suoni: guardandolo lì, appeso alla parete, mi pare di vederlo sobbalzare, agitarsi, emettere grosse onde gommose per attirare l'attenzione, tanto ero in ansia per quel trillo.

Corro letteralmente a rispondere. – Sì, ecco, ci sono. Allora?

– Max.

Non è la voce che mi aspettavo. È una voce che non mi aspettavo affatto. Mi figuro il suo volto, all'altro capo della cornetta.

– Sì. – Non accenno a tutto il tempo che è passato dall'ultima volta che ci siamo sentiti. Con lui non servirebbe. – Che cosa c'è, Glauco?

– C'è che abbiamo sbagliato tutto.

Non credo si possa dire che sono entrato nel Progetto Argo per via di Glauco. Ma non si può nemmeno negare che la sua influenza sia stata notevole, nel dirigere il percorso che mi ha condotto a esso.

Ci siamo conosciuti al primo anno di università, frequentavamo gli stessi corsi di analisi ed elettronica. Come seppi poco dopo, in realtà lui non era iscritto a ingegneria come me, e nemmeno a nessun'altra facoltà specifica. Frequentava un ventaglio di corsi piuttosto ampio, senza un'apparente interconnessione. Durante quello stesso semestre seguiva lezioni anche di anatomia comparata, geologia e letteratura francese.

I primi tempi eravamo entrati in sintonia perché avevo riconosciuto in lui una componente *geek* che rispecchiava la mia.

Scoprii questo lato della sua personalità in una di quelle lunghe giornate invernali di università, in cui alle otto e venti di mattina ci trovavamo tutti dietro i banchi, a tentare di non far emergere in modo troppo evidente la nostra sonnolenza. Il professore stava sbrodolando sulla lavagna la dimostrazione del Teorema di Weierstrass, quando a un certo punto, notando forse l'apatia del suo pubblico, si voltò e chiese alla classe: – Qual è la risposta?

Lo chiese con tale enfasi che parve sottintendere che quella *riposta* non valesse solo per il teorema in oggetto, ma per le nostre stesse vite. Nessuno degli studenti si espose, ci fu uno scambio di occhiate indagatrici in giro, per capire se la domanda fosse rivolta a qualcuno in particolare, e alla mia destra, Glauco borbottò tra sé: – Quarantadue.

Riconobbi subito la citazione, quindi bisbigliai di rimando: – Beh, allora, addio e grazie di tutto il pesce.

Glauco rimase sorpreso quanto lo ero stato io prima di lui, poi sorrise e si presentò. Conclusa la lezione chiacchierammo ancora, e il giorno dopo eravamo di nuovo seduti accanto.

Tuttavia, il primo giudizio che mi ero formato di lui si rivelò ben presto errato.

2

Al telefono, Glauco sembra non avere altro da dire. Come se la sua frase di poco prima dovesse bastare a farmi capire tutto. Tipico di lui, presumere che gli altri ragionino seguendo i suoi stessi binari.

– Ascolta, Glauco, non puoi farti risentire dopo... quanto? Sei anni? Sei anni di silenzio e poi arrivi e pensi che io sappia di cosa stai parlando.

– Andiamo, Max, di che vuoi che parli? Di Argo.

Di nuovo silenzio, ma stavolta sono io che non ho altro da dire. Cosa sa lui del Progetto? Ci metto un po' a far uscire dalle labbra quella domanda: – Tu come fai a...?

– Non possiamo parlare al telefono. Tra quanto puoi uscire? – Il tono è deciso e sbrigativo.

– Uscire? Per andare dove?

– Dobbiamo vederci, ti spiegherò tutto.

Non riesco ad afferrare il nodo di quella conversazione, per cui rispondo, quasi per inerzia: – Va bene, allora troviamoci al...

– No, non fare nomi. Ti ricordi Bruno?

– *Quel* Bruno? Ma non c'è più da...

– Sì, lo so. Ma vediamoci lì, ok? Tra... un'ora. Puoi farcela?

– Facciamo... – calcolo il tempo che mi ci vorrà per arrivare al vecchio bar che frequentavamo ai tempi dell'università, quello gestito da Bruno, che poi aveva lasciato l'attività durante il nostro ultimo anno di corsi. – Facciamo un'ora e mezzo.

– Perfetto.

– A dopo, allora.

Sto per attaccare, ancora incerto su quello che ho appena sentito e accettato, ma Glauco mi lascia un'ultima raccomandazione.

– Ah, Max. Vieni da solo. E non portare il cellulare.

Glauco Salmone non era un semplice *geek*. O almeno, non solo: era molto di più. In realtà, conoscendolo, diventava sempre più difficile etichettarlo. Lo si poteva forse definire una persona di vasti interessi, ma questo sarebbe stato riduttivo. Glauco non solo si *interessava*, ma si lasciava trascinare completamente da passioni transitorie, che potevano durare pochi giorni o un paio di anni. Durante questo periodo di infatuazione, ogni sua conversazione virava invariabilmente verso l'oggetto dell'interesse, e così io venivo coinvolto indirettamente nell'argomento. Nel corso del nostro primo anno di università passò dal calcio fiorentino al theremin, dai fossili di ammoniti ai limerick. Il suo era sempre un interesse teorico, che lo portava a studiare e documentarsi, ma raramente si impegnava in prima persona con le sue nuove passioni. Non provò mai il theremin e non scrisse mai un limerick, per capirsi.

Tuttavia, questa sua forse involontaria enciclopedicità gli lasciava un'enorme cultura, che anche se non ostentata emergeva spesso. In particolare, Glauco era in grado di effettuare collegamenti tra discipline e nozioni tra loro apparentemente incompatibili, dimostrando con estrema naturalezza come fosse possibile individuare i loro punti di contatto. Fu lui, tra le altre cose, a spiegarmi perché l'acqua per cuocere la pasta andrebbe salata dopo aver raggiunto l'ebollizione, e come capire da quale parte si sta avvicinando un'ambulanza ascoltando l'effetto doppler della sua sirena. Erano queste uscite che, in presenza di estranei, lo facevano passare per un nerd saccente, e che lo rendevano poco simpatico a chi se lo trovava intorno. Ma la sua vera natura era completamente

diversa: le sue erano intuizioni immediate, magari non originali ma spontanee, e nella maggior parte dei casi si rivelavano giuste.

E c'era un altro aspetto di Glauco che emergeva di rado: era estremamente ricco. La famiglia Salmone possedeva un vasto patrimonio, e in conseguenza di questo lui non avrebbe mai avuto bisogno di lavorare. L'origine di questa ricchezza non mi è mai stata chiara, perché Glauco non ne parlava volentieri, ma dai pochi indizi che riuscii a ottenere col tempo arrivai a capire che il suo bisnonno aveva approfittato del caos durante l'occupazione tedesca, e forse vendendo alcuni partigiani aveva ottenuto dei notevoli vantaggi per sé. Glauco non affrontava mai la questione, e tanto il suo aspetto quanto le sue abitudini non facevano pensare che potesse essere un possidente, ma la disponibilità di risorse diveniva chiara se si pensava che era del tutto padrone del suo tempo, che impiegava appunto per perseguire i suoi cangianti interessi.

In ogni caso, non credo che il suo carattere fosse determinato dall'aspetto economico. Sono sempre stato convinto che, se fosse nato in una famiglia di proletari, Glauco avrebbe comunque passato la sua vita a leggere. Quando entrammo più in confidenza, mi capitò diverse volte di fargli notare che, per come era fatto, poteva ambire solo a due tipi di vita, che in senso opposto gli garantivano tutto il tempo libero di cui aveva bisogno: il mantenuto o il barbone.

Glauco si dichiarava d'accordo.

3

Il locale che un tempo si chiamava solo "da Bruno" adesso è il "Jazz Café". Non ricordo se questo fosse il nome scelto dai successori di Bruno, ma è probabile che abbia cambiato gestione un paio di volte, da allora. Quando eravamo studenti universitari, ogni mattina ci fermavamo qui, prendevamo un cappuccino tanto spumoso da sembrare una meringa, e una di quelle fantastiche sfoglie con la crema di latte che non ho più trovato in nessun bar.

Scendo dalla macchina, parcheggiata in un posto a pagamento ma senza biglietto, poi mi ricordo di avere ancora il cellulare in tasca e vado a posarlo: se Glauco si accorge che ho ignorato il suo ordine potrebbe inacidirsi. Ma d'altronde sto aspettando una chiamata importante, ho bisogno di essere raggiungibile.

Nonostante il nome, il Jazz Café sembra tutto tranne che movimentato. La vetrina è sguarnita, le luci sono spente, i due clienti al bancone smorti. Individuo subito Glauco seduto all'ultimo tavolino, di fronte a un giornale e un bicchiere di succo di pompelmo: la puntualità è uno dei tratti che ha sempre mantenuto. Ordino un caffè e lo porto al tavolo, e lui si accorge di me solo quando gli siedo davanti.

– Oh, ciao – mi saluta distrattamente, alzando solo per un secondo gli occhi dal giornale, come se ci fossimo visti giusto la sera prima.

– Ciao – saluto di rimando, perché non trovo altro da dire. Butto giù il caffè in un solo sorso, bollente e amaro (lo bevo così da quando, tempo fa, Glauco mi ha convinto dell'inutilità dello zucchero).

– Insomma, come va? – chiede lui, sempre con gli occhi rivolti verso il basso. – Che hai fatto in questi anni?

Ha un bel coraggio a chiedermelo. Ma so che non è una provocazione, quindi rispondo: – Mi sono sposato, ho cambiato casa, ho divorziato, ho cambiato due lavori... niente di che. – Scrollo le spalle.

– Ti avevo anche mandato l'invito, ricordi? Pensavo che saresti venuto.

Stavolta Glauco smette di leggere e mi guarda: – Intendi per il matrimonio o il divorzio?

– Vaffanculo – ribatto d'istinto, ma sto sorridendo.

Anche lui ghigna. – Sì, l'invito... l'avevo visto, ma... non ero in zona, capisci?

– Non importa – concludo con un gesto della mano, come a voler allontanare una mosca. E non importa davvero. Per Glauco, le relazioni personali non sono dei bonsai da curare costantemente, ma precotti surgelati, da tirare fuori all'occorrenza e riporre negli altri momenti. Come mi ha spiegato una volta, se due persone ragionevoli si apprezzano reciprocamente, non hanno bisogno di

mantenersi in contatto continuo. E tutto sommato, devo ammettere che ha ragione, almeno per quanto riguarda noi due. Per cui smetto di fare l'offeso, e chiedo finalmente: – Allora, perché volevi vedermi?

La pausa prima della risposta è abbastanza lunga da essere notata, ma non tanto da far credere che Glauco sia davvero intimorito a toccare l'argomento. – Argo, te l'ho detto.

– E io ti ho già chiesto come fai a sapere di Argo, e del mio ruolo al suo interno.

– Va bene allora, poniamo che io non ne sappia nulla. Spiegami tu di cosa si tratta.

A che gioco stai giocando? vorrei chiedergli, ma come ogni volta la furia è solo temporanea, e mi placo subito. Deve esserci una ragione, se me lo chiede. – Argo è un progetto di ricerca astronomica. Si tratta di un satellite lanciato verso i confini del Sistema Solare, per captare le onde ultralunghe che provengono dallo spazio esterno, evitando le interferenze della Risonanza di Schuman o delle radiazioni solari. La sonda è partita anni fa, e solo in questi giorni dovrebbe superare l'orbita di Saturno, dove le onde ELF extrasolari sono ancora rilevabili. Oggi dovrebbero arrivare i primi dati, e sto aspettando da un momento all'altro una telefonata che mi informi dei risultati dell'operazione.

– E tu cosa c'entri nel Progetto?

– Questo lo sai.

– Stiamo fingendo di no, ricordi?

Sospiro. Inizia a farsi esasperante. – Il Progetto Argo si basa sulla mia tesi di ingegneria. Il mio relatore la ritenne interessante e la fece pubblicare su una rivista d'astronomia, e di lì a poco il Progetto venne preso in considerazione e portato a termine. Non sono direttamente coinvolto, la mia era più un'idea che un vero studio di fattibilità... ma sono comunque in contatto con la direzione del Progetto, che mi tiene informato sui progressi. – Serro la mandibola, teso come se fossi in confessionale. Sento che Glauco sta cercando di farmi arrivare a qualcosa, ma non intuisco la direzione. – C'è altro? – chiedo irritato.

– Sì, un'ultima domanda. – Di nuovo quella pausa calcolata. I suoi occhi si fissano sui miei, e in quel momento avverto l'aura di autorità che Glauco, per qualche ragione, ha sempre emanato su di me. – *Perché* Argo? Come è nata la tua idea?

Deglutisco, sforzandomi per sostenere quello sguardo annichilente. – Sai anche questo. Eri con me quando è successo.

Intorno al secondo anno di università, mentre io proseguivo il regolare corso di studi e Glauco partecipava a buona parte delle mie lezioni solo per il gusto di starmi dietro, ci fu un periodo in cui si fissò sui videogame. Ma non nel senso in cui buona parte dei gamer si fissa su un gioco, passando nottate insonni per terminarlo e scoprirne tutti i segreti: piuttosto, era ossessionato dalla “teoria” dei videogiochi, ammesso che ne esista una. Una specie di filosofia di fondo che, forse, era l'unico a scorgere. In particolare, si concentrava sui giochi strategici, composti da decine di variabili che il giocatore doveva tenere in considerazione durante decine di ore di partita. Era il senso di questa strategia ad affascinarlo. Quello, e la simulazione.

Glauco mi ripeteva in continuazione che ci voleva una notevole capacità di astrazione per considerare ciò che avveniva all'interno del gioco come “reale”, se visto da fuori; ma al tempo stesso, nella prospettiva *interna* del gioco, le regole che lo definivano erano talmente naturali da costituire un universo a sé.

Le prime volte assentii al suo discorso senza farci troppo caso. Ma un giorno in cui ero più nervoso del solito ebbi voglia di ribattere. Eravamo alla stazione, in attesa del treno che ci avrebbe portato in centro, e pur circondati da decine di persone, eravamo isolati da tutti, e discutemmo senza curarci della gente che poteva sentire.

– Mi stai dicendo che il protagonista di un gioco è convinto di vivere in un mondo reale? – lo sfidai.

– Anche se questo comporta saltellare in giro, raccogliere monete, mangiare i funghi rossi e schiacciare quelli marroni?

– In un certo senso. Ma il tuo esempio è estremizzato. È chiaro che lì non c'è nessuna pretesa di ricostruzione realistica. Te ne faccio un altro io... – Alzò per alcuni secondi lo sguardo verso l'alto,

come se lassù ci fosse un gobbo con le sue battute. – Ecco: cos’hai fatto stamattina?

Mi sfuggiva il senso della domanda, ma risposi: – Mi sono svegliato...

– A che ora?

– Alle sette, come ogni mattina degli ultimi due anni.

– Ok, vai avanti.

– Dicevo: mi sono svegliato, sono andato in bagno...

– A far cosa?

– Ho pisciato e mi sono fatto la doccia – spiegai ancora in tono mansueto.

– Ok. Poi?

– Colazione...

– Che hai mangiato?

– Caffè, cornetto alla marmellata, succo d’arancia.

– Anche ieri hai fatto colazione?

– Sì.

– E cosa hai mangiato?

– Caffè, cornetto alla marmellata, succo d’arancia – cantilenai, per evidenziare la ripetizione.

– Dopo di che...

– Sono uscito. Erano le sette e quarantacinque, prima che tu lo chieda. Ho preso l’autobus. Sceso alla stazione, preso il treno, e sono arrivato qui.

– Perfetto. – Dondolava la testa come se stesse ripetendo una filastrocca nella sua mente. – Raccontami di ieri invece.

– Sveglia. Bagno, colazione. Bus, treno, qui.

– Il giorno prima?

– Sveglia bagno colazione bus treno qui.

– Quello prima ancora?

– Sì dai, ho afferrato. Quanto dobbiamo continuare?

– Se hai capito, abbiamo finito – e mi rivolse il ghigno di quando credeva di aver insegnato qualcosa.

– Ehm, no, non ho capito cosa...

– Eddai, Max! Non hai mai giocato a *The Sims*? Quel gioco in cui hai un personaggio, o anche tutta una famiglia, e non devi far altro che farlo vivere? Di certo lo conosci.

– Sì, ho capito.

Glaucò non proseguì, limitandosi a guardarmi con espressione divertita.

– E allora? – insistetti. – Cosa c’entra il gioco... – mi interruppi a metà frase. Avevo parlato troppo presto: iniziavo a capire cosa intendesse. E presi a ridere di gusto: – Via, vorresti dire che *io* sono un personaggio di *The Sims*, e un giocatore esterno mi sta pilotando?

– Nonono, non parlo di te. Intendo *tutti noi*.

– Ma non è possibile, lo sai! Non ha senso.

– Perché no?

– Innanzitutto, perché il nostro mondo è reale.

– Opinabile – ribatté pronto. – O almeno, è questione di prospettiva. Certo, per tu che ci sei dentro, è reale. Risponde alle leggi fondamentali che conosci. Ma tu sei nato all’interno di esse, quindi non potresti astrartene anche se volessi. Esse definiscono il tuo universo, pertanto esso ti pare “reale” per definizione.

Meditai alcuni secondi su quelle parole. – Ok. Allora, c’è anche il fatto che io, cioè tutti noi, cresciamo e cambiamo. Non siamo sempre gli stessi, siamo in continua mutazione.

– Anche il tuo personaggio lo sarebbe: impara, stringe rapporti, avanza di carriera... sono cambiamenti anche questi.

– Sì, ma molto ridotti! Lui rimane sempre lo stesso, esteriormente.

– Questo è vero, per tu che lo comandi da fuori e puoi riconoscerlo. Ma se tu fossi lui, non ti sentiresti *cambiato* se venissimo promosso sul lavoro? Se ti innamorassi e ti sposassi? Se avessi un figlio?

– Ma questi sono tutti cambiamenti previsti dal gioco stesso.

– E quindi torniamo al discorso di prima. Le regole del gioco ti definiscono, per cui *non puoi* pensare al di fuori di esse. Per esempio, tu non puoi pensare di imparare a volare, sai che non ti è possibile. Ma magari, nel mondo dei nostri giocatori è una cosa del tutto normale, che hanno deciso di lasciare fuori dal gioco per non complicarlo troppo.

– I “nostri giocatori”?

– Sì, mi riferisco alle creature che hanno progettato la simulazione in cui ci troviamo. Loro sono i giocatori e noi i personaggi, no?

Ci fu un'altra pausa, mentre cercavo di pensare a qualcosa che confutasse la sua teoria. Mi ci volle il tempo che il treno arrivasse, la calca si spingesse all'interno e occupasse i pochi posti liberi rimasti sul mezzo. Io e Glauco rimanemmo in piedi, reggendoci al palo tra gli scompartimenti del vagone, dato che avevamo solo due fermate da superare.

Nel treno c'era silenzio, molti stavano sonnecchiando quegli ultimi preziosi minuti prima di entrare a lavoro o a scuola. Abbassai la voce: – Il nostro mondo non è limitato a una casa e alla strada. Noi possiamo uscire, scoprire altri posti. Non abbiamo confini.

Stavolta non aveva una risposta pronta. Ma ci mise una manciata di secondi a elaborarla: – Sì, è vero, potresti proseguire su questo treno, poi prendere un aereo, arrivare dall'altra parte del mondo. E poi?

– Poi cosa?

– Da lì dove andresti?

– Posso tornare indietro, o andare da un'altra parte.

– Sì, ma sempre all'interno di questo mondo. Non puoi lasciare il pianeta.

– Io no, ma c'è chi l'ha fatto.

– E dove è arrivato?

– Nello Spazio, anche sulla Luna. È storia di cinquant'anni fa...

– Ma la Luna è proprio qui accanto. Nessuno è mai stato più in là.

– Abbiamo lanciato sonde che ci hanno spedito indietro dati e immagini. Sappiamo cosa c'è là fuori, anche se non possiamo arrivarci.

– Se è per quello, il tuo omino sa cosa c'è oltre la sua strada anche se non può andarci.

– Oh, su, non tirarla per le lunghe, hai capito cosa intendo. C'è tutto un universo, che anche se non possiamo vedere direttamente riusciamo a conoscere. Tante cose che sappiamo su ciò che c'è oltre il nostro pianeta, anche se non possiamo abbandonarlo.

Qualcuno iniziava a interessarsi alla nostra conversazione. Vidi alcune facce sporgersi in direzione delle porte tra gli scompartimenti per osservarci. – Non lo sto negando – continuò Glauco, che non sembrava accorgersi dell'attenzione che stavamo suscitando. – Ma come tu stesso hai detto, tutto quello che sappiamo è per esperienza indiretta. Dati che abbiamo ottenuto: chi ci dice che non siano proprio quelli che loro vogliono farci avere, per farci credere che il creato sia più ampio di quanto è in realtà?

– Stai diventando paranoico – lo rimbeccai. – Chi sarebbero *loro*?

– I giocatori di cui parlavo prima. Gli ipotetici sviluppatori del gioco *Universo* – rispose semiserio. Ridacchiai. Rimanemmo in silenzio fino a che il treno non si fu fermato e rimesso in moto. Poi cercai di concludere: – Va bene, è una teoria interessante, ma non posso accettarla.

– Perché no? Cosa ci sarebbe di tanto terribile nel fatto di essere parte di una simulazione?

Sulle prime stavo per rispondere “niente sarebbe reale”, ma mi resi conto che il significato di quella parola, in questo contesto, aveva multipli livelli di interpretazione. Reale lo sarei stato, nel mio universo simulato. E allora...

– Che non sarei libero. Nessuno di noi lo sarebbe. Saremmo sempre limitati dalla programmazione del gioco.

– Questo è vero. Una prigioniera grande quanto l'universo rimane comunque una prigioniera.

– Infatti. Per questo non può essere vero.

– No, aspetta. Il fatto che tu *non voglia* che sia vero non significa che *non possa* esserlo. Per esserne sicuro devi dimostrarlo.

Eravamo arrivati alla seconda fermata, dove scendemmo insieme a buona parte dei passeggeri. Notai che alcuni cercavano di tenersi al nostro passo, mentre risalivamo la piazzola del binario fino al sottopassaggio verso l'uscita. Forse erano curiosi di sapere cos'altro avremmo avuto da dire.

– E come si può dimostrare? – chiesi aiuto. Ero sicuro che Glauco ci avesse già pensato, e che tutta quella discussione fosse stata studiata perché arrivassi alle sue stesse conclusioni.

– Che cosa definisce una simulazione? – chiese a sua volta, senza rallentare.

– Un sistema con regole semplificate, una serie di dispositivi di sicurezza, un ambiente ristretto facile da controllare... – elencaì a ruota libera.

– Sì, ci siamo. Ma abbiamo già detto che le regole non possiamo cambiarle, visto che esistiamo sulla base di esse, e non potremmo concepirle diversamente. La sicurezza, anche quella ci sfuggirebbe, perché un eventuale reboot del sistema o la correzione di bug altererebbero la nostra stessa percezione, e non saremmo in grado di rilevarli. Un ambiente ristretto, questo, forse...

– Forse cosa? – incalzai, mentre svoltavamo nella traversa del bar di Bruno.

– Una simulazione deve necessariamente avere dei limiti, non può essere infinita, altrimenti non potrebbe essere contenuta nel suo livello superiore, il presunto “mondo reale”. Quindi, *devono* esserci dei confini invalicabili. Se questi esistono, l'universo che conosciamo ha tutti i requisiti per essere una simulazione. E noi personaggi di un gioco.

– E come potremmo scoprire se esistono questi limiti?

– Ah, questo non lo so. Non sono né un astronomo né un programmatore. Qualcuno ci penserà, prima o poi. – Nel frattempo eravamo entrati da Bruno quasi per istinto. Lui ordinò un cappuccino per entrambi, e io rimasi sulla porta, assorto nei pensieri che si rincorrevano nel mio cervello ancora troppo intorpidito.

Anche se ancora non lo sapevo, il “qualcuno” di cui Glauco parlava ero diventato io, fin da quel momento.

4

In un paio di frasi cerco di ricordare a Glauco la nostra conversazione di quella mattina di tanti anni fa. Naturalmente lui sa bene che è stato proprio in quel giorno che è stato piantato il seme del futuro Progetto Argo. Me lo ha chiesto solo perché io ci ripensassi. Ma ancora non mi è chiaro dove tutto questo discorso mi abbia portato. E mi rendo anche conto che io ho risposto a tutte le sue domande, ma lui ha evitato la mia.

Mi rifaccio avanti: – Vuoi spiegarmi che cosa c'entri tu con Argo? Come facevi a sapere che lo stavo ancora seguendo?

Glauco ha chiuso e piegato il giornale mentre raccontavo la nascita del Progetto. Ora ne percorre il profilo con l'indice, in un gesto nervoso per lui del tutto atipico. – Non è questo il punto – si svincola. – Ascoltami. Argo è stato un successo...

– Non abbiamo ancora risultati – gli ricordai.

– Sì, ok, ma mi riferisco all'idea in sé. È vero che non sappiamo se otterremo quello che cercavamo, ma era la direzione giusta verso cui indagare.

– È la cosa più vicina a un complimento che tu mi abbia mai fatto – commento, forse rivolto più a me stesso che a lui.

– Purtroppo non è così – ribatte, ma non capisco se si riferisce al complimento o al Progetto. – Abbiamo sbagliato, Max. Argo non potrà aiutarci a scoprire i confini della simulazione di cui facciamo parte.

– Di cui *forse* facciamo parte – correggo.

Glauco mi guarda con aria sconsolata, come se gli avessi chiesto un favore che, con tutto il cuore, non è in grado di concedermi. Scuote debolmente la testa, e mi accorgo di non averlo mai visto così preoccupato.

Ho quasi paura a chiederlo, ma il momento è arrivato: – Che cosa abbiamo sbagliato?

Sospira, si guarda intorno, annuisce. Sta pensando a come dirmi quello per cui mi ha fatto arrivare

quaggiù. – Non è questione di confini. È questione di pixel.

La risposta è talmente breve che per alcuni secondi non sono sicuro che abbia davvero parlato. Poi ripeto dentro di me le sue parole, e cerco di interpretarle. Rinuncio quasi subito. – Non ti seguo – ammetto.

– Non possiamo parlarne. Non qui.

– Ma che stai dicendo? Sei tu che hai voluto che ci vedessimo!

– Voglio dire che non possiamo parlarne *e basta*. Con “qui” intendo all’interno della simulazione. Se i sysop si accorgono di noi...

– *Chi?*

Ma lui sembra non sentirmi più. Sta praticamente parlando da solo. – Abbiamo già detto troppo. Se ci scoprono è finita. Non ti ho fatto venire qui per spiegarti tutto. Dovevo consegnarti questa. – Su quelle parole, estrae di tasca una chiavetta USB del tutto anonima e me la allunga sul tavolo. – Qui dentro ho salvato tutto quanto ho scoperto. Aprila quando sarai pronto, e avrai la risposta. Ma non parlarne, non parlarne mai.

Afferro l’oggettino, lo sollevo con circospezione, facendolo ciondolare dalla cordicella come il cadavere di un topolino trovato sotto un mobile. Lo guardo controluce, come se potessi scorgerne il contenuto in trasparenza. – Scusami Glauco, ma non capisco. Non potevi mandarmi una mail?

– L’avrebbero rintracciata. E avrebbero scoperto sia me che te. Così siamo più sicuri.

– *Chi* ci avrebbe scoperto? – chiedo ancora, ma lui non raccoglie la domanda.

Dopo molti minuti, al nostro tavolino si è fatto il silenzio. L’intero Jazz Café è quieto, all’interno nessun cliente e il barista sparito dietro la cucina. L’atmosfera è surreale, e leggermente inquietante. Comincio a sentirmi a disagio, ho la sensazione di aver fatto un lungo viaggio solo per dare consistenza a una nuova paranoia di Glauco, quando avrei dovuto rimanere reperibile per sapere dei primi risultati di Argo.

– Senti, io vado – dico infine. – Non... non so perché mi hai fatto venire qui. Ma oggi è un giorno importante per me, potrebbero avermi cercato.

Lui non risponde. Nemmeno mi guarda.

– Facciamo così – insisto, sentendomi in colpa per volerlo abbandonare lì da solo in quelle condizioni. – Arrivo un minuto alla macchina, controllo se mi hanno cercato al telefono e poi torno qui e ci salutiamo, ok?

Ora invece mi fissa, intento e... inorridito? – Il telefono? – chiede.

– Sì, l’ho lasciato in macchina, magari qualcuno del Progetto ha chiamato...

– Ti avevo detto di non portarlo! – scatta lui, sobbalzando sulla sedia e sporgendosi verso di me.

– Infatti, l’ho lasciato in macchina, così nessuno ci ha disturbato, ma ora...

– Non era per quello, testa di cazzo! – sbotta.

– Ehi, ma che... – provo a placarlo, ma ormai è partito.

– Adesso sanno dove sei, sanno dove sono *io*! Ci troveranno. Non possiamo rimanere qui.

Non ha ancora finito la frase che è già in piedi, e sta uscendo dal bar. Infilo la chiavina in tasca e gli corro dietro. Ha già preso la strada che percorrevamo ogni mattina, verso il polo universitario. Non sta correndo, piuttosto sembra che si sforzi di non farlo.

– Aspetta! – gli urlo dietro. – Spiegami almeno...

Si volta, e da tre metri di distanza mi sbraita addosso: – Vattene di qui! Fuggi, dall’altra parte! Siamo in pericolo, se i sysop ci individuano possono cancellarci!

Mi dico che è impazzito, sento di doverlo aiutare, ma so che lui non lo accetterebbe. Rimango fermo a guardarlo mentre riprende a camminare, si allontana, svolta a destra e sparisce alla mia vista. Poi, confuso e scosso, torno verso la macchina.

Gli passerà, è sempre stato instabile cerco di convincermi, sapendo di poter fare poco per recuperarlo, almeno per adesso. Appena sono sul sedile, mi allungo e recupero il telefono: come sospettavo, ho ricevuto sei chiamate da un numero sconosciuto negli ultimi diciotto minuti.

Ripeto il numero per sapere cosa è successo ad Argo. Dall’altra parte, qualcuno risponde prima ancora che io senta il primo squillo, come se sapessero che stavo chiamando in quel preciso istante.

– Massimo Simi? – chiede la voce. Non l’ho mai sentita prima, ma al Progetto lavora molta gente

che non conosco.

– Sì, sono io.

– Dove si trova? È da solo?

– Sono al... – inizio a rispondere, ma poi il senso di quelle domande mi insospettisce. Perché dovrebbero chiedermi dove e con chi mi trovo? – Scusi, con chi parlo?

Clic.

Deglutisco. Rimetto il telefono a posto. Poi ho un ripensamento, lo riprendo e lo spengo. Metto in moto la macchina e parto verso casa, ma allungo la strada il più possibile, come se non avessi davvero voglia di tornare lì. Come se avessi paura di trovare qualcuno ad aspettarmi.

L'idea che il nostro mondo fosse una simulazione, impiantatami quella mattina da Glauco, rimase in incubazione per molti anni a seguire. Non che ne fossi ossessionato, riuscivo comunque a condurre una vita regolare, tra studio, lavoro, svago, rapporti sociali e così via. Ma ogni tanto, qualche episodio mi saltava all'occhio ricordandomi che probabilmente tutto ciò che vivevo era programmato. Sapevo che era un filo di ragionamento pericoloso, e che avrebbe potuto portarmi alla paranoia o al solipsismo, ma era difficile liberarsene del tutto.

A volte cercavo di difendermi da quella impressione, sfogando i miei dubbi su Glauco stesso.

– Non è che sia un'idea così originale – dissi una sera, di punto in bianco, mentre io, lui e altri due compagni di corso bevevamo una birra in un pub. Il giorno dopo avremmo avuto uno degli esami più difficili del semestre, e avevamo pensato di svuotarci la mente prima di affrontare la prova.

– Di che parli? – chiese lui.

– Del gioco, della simulazione. Ci sono diversi libri e film che dicono la stessa cosa.

– Sì, e allora?

– Beh... – non ero preparato a quella reazione. In effetti, cosa volevo dimostrare? Dissimulai l'imbarazzo sorseggiando la mia pinta di Guinness.

Glauco riprese le redini del discorso: – Il fatto che altri lo abbiano pensato è la prova che la nostra programmazione ci consente di arrivare a concepire i nostri limiti, nient'altro. Magari è questo lo scopo del gioco, chi lo sa? O forse è solo un divertimento in più per i giocatori. Come gli *achievements* nei giochi on-line: “Il tuo personaggio ha capito di essere in una simulazione! Hai sbloccato un nuovo set di carta da parati!”

Non avevo niente da replicare, e la conversazione si spostò su altri toni quando nel locale entrò la ex di uno degli altri compagni, di cui lui fu lieto di narrare le aberranti fissazioni sessuali.

In un'altra occasione, suggerii che il contatto con creature intelligenti extraterrestri sarebbe stata una prova sufficiente.

Glauco antepose alla sua risposta una risatina saputa. – E perché mai? Loro potrebbero essere tanto parte della simulazione quanto noi. Dei PNG, per intendersi, perché no? D'altra parte, quando giochi a *The Sims*, i vicini con cui hai a che fare si comportano essenzialmente come creature extra-casalinghe, no? Salvo che in seguito puoi giocare anche utilizzando loro, e allora è il tuo personaggio precedente a diventare un PNG.

Anche allora non riuscii a obiettare.

Mi trovavo quindi l'unico a confrontarmi regolarmente con quell'idea. Glauco non mi dava più sostegno, anzi pochi mesi dopo smise del tutto di rispondermi su quell'argomento, mentre io continuavo a lambiccarmi per trovare una prova che confutasse tutta l'ipotesi.

Tempo addietro, all'origine di tutto, lui stesso mi aveva dato un indizio, ne ero consapevole. L'unica prova accessibile era la dimostrazione che il nostro universo simulato fosse infinito. Ma questo comprendeva una dimensione ben più ampia del nostro pianeta. Se tutti i dati che raccoglievamo al di fuori del mondo erano opportunamente studiati per farci credere che ci fosse dell'altro, oltre i confini di ciò che conoscevamo, come si poteva capire se esistesse un limite invalicabile? E quanto lontano dovevamo spingerci, per trovare un eventuale cartello con su scritto THE END?

Quasi senza rendermene conto, iniziai a studiare il problema della cosmogonia e il destino ultimo dell'universo. Ero quasi subliminalmente attratto da articoli e documentari sull'argomento, e solo in seguito mi accorgevo che il mio interesse era una conseguenza di quell'idea. Ma le mie conoscenze

di fisica e matematica erano troppo limitate perché potessi davvero capire qualcosa di astronomia avanzata e teoria atomica, per quanto cercassi di impegnarmi. Ci vollero forse altri sei mesi perché arrivassi a capire che il mio obiettivo finale era risolvere l'Equazione di Friedman, e scoprire se il parametro di densità Omega fosse uguale o diverso da 1: in questo caso l'universo sarebbe stato piatto in senso topologico, e di conseguenza infinito.

Ma era ovvio che non avrei mai potuto risolvere un enigma astrofisico di tale portata. Potevo però contribuire, escogitando un nuovo modo per ottenere informazioni su elementi prima non osservabili dell'universo, e l'idea di Argo (anche se ancora non si chiamava così) iniziò a prendere forma nella mia mente. Quando riuscii a definirla meglio, decisi che sarebbe stata la mia tesi di laurea.

Ne parlai con Glauco, entusiasta per aver forse trovato un modo di affrontare il problema che, ormai più di un anno prima, mi aveva posto. Ma anche stavolta, lui non sembrò interessato all'argomento, e a parte qualche sagace commento di circostanza non mi offrì nessun aiuto o incoraggiamento.

Attribuii la sua reazione al carattere cangiante che ormai conoscevo bene. In quel periodo si stava interessando maniacalmente ai gasteropodi, e ne studiava le incredibili (a suo dire) tecniche di riproduzione. Non me la presi troppo per essere stato ignorato, e proseguì con la mia tesi.

Un paio di settimane dopo, Glauco sparì.

5

La porta di casa non è stata forzata, cassetti e sportelli non sono rivoltati e i libri sono rimasti ordinatamente sui loro scaffali. Nessuno si è introdotto in casa mia, o almeno così sembra.

Tuttavia non mi sento del tutto sicuro. Muovo alcuni passi cauti tra una stanza e l'altra, respirando impercettibilmente, acuendo l'udito per cogliere il minimo suono che possa tradire una presenza estranea. Quando sono abbastanza sicuro che non ci sia nessuno nascosto sotto il letto o dietro le tende, mi siedo al computer.

Vorrei dissimulare la curiosità, temendo ancora che qualcuno (*i sysop?*) mi stia osservando, ma non posso trattenermi. Avvio il sistema, e non appena vedo il desktop infilo la chiavetta USB che mi ha affidato Glauco. Il pc impiega un'eternità a rilevarne la presenza. Poi apro la cartella e ne osservo il contenuto: un singolo archivio *pixel.rar*.

Lo apro senza esitare, e all'interno trovo solo un altro file: *pixel.avi*.

– Un video? – esclamo, e mi sento stupido per aver parlato a voce alta. Faccio girare uno sguardo sospettoso per la stanza, poi torno a osservare l'icona, che per qualche ragione ho timore di cliccare. Poi mi decido, e apro il file.

Enter password for the encrypted file pixel.avi, mi chiede il programma.

D'istinto, chiudo la finestra, la riapro e provo a estrarre il file, ma la richiesta di password ritorna. Dopo alcuni tentativi, capisco che non c'è modo di aggirarla.

Perché una password? mi chiedo. Possibile che Glauco fosse così paranoico da voler proteggere la sua scoperta anche affidandola a me? E come sperava che io potessi aprire il video, se lui non mi ha dato la password?

La mossa più logica, penso subito, sarebbe chiamarlo e chiederla direttamente a lui. Ma lanciando un'occhiata al cellulare, che ho lasciato sul tavolo in salotto, mi sento intimorito all'idea di riaccenderlo. E se quelli che mi hanno cercato prima non stessero aspettando altro per localizzarmi? A meno che non possano farlo anche con l'apparecchio spento...

Solo il tempo di chiamare lui, mi convinco, *e poi lo spengo*. Raggiungo il telefono e lo accendo freneticamente, e mentre si accumulano SMS di chiamate ricevute mentre era spento, scorro la rubrica e compongo il numero di Glauco.

Ma naturalmente, il suo telefono è staccato. Nessuno squillo, solo un messaggio registrato di cortesia. In fondo me l'ero aspettato.

Spengo di nuovo il cellulare, e nell'istante prima che lo schermo si rabbui mi sembra di scorgere l'arrivo di una nuova chiamata da un numero sconosciuto. Inorridito, lancio il telefono in un angolo

della stanza, come se scottasse.

Torno al computer. Fisso *pixel.avi*, cercando di trovare un senso. Clicco di nuovo, e mi appare la richiesta di password. Sicuramente esiste anche un modo per crackare l'archivio, ma non sono un utente così esperto, e non me la sento di chiedere aiuto a chicchessia. Non sono sicuro di potermi fidare di nessuno, e in questo capisco che Glauco è riuscito di nuovo a trasferire su di me il suo modo di pensare: anch'io adesso sono paranoico.

Eppure, deve esserci un modo per aprirlo, ragiono. *Non ha parlato di password, quindi dava per scontato che sarei stato in grado di scoprirla. Era sicuro che avrei saputo la risposta, forse nella stessa conversazione al bar mi ha lanciato qualche indizio per aiutarmi a trovarla...*

Cerco di ripercorrere mentalmente tutti i passaggi del nostro colloquio di due ore prima, ma non ottengo nessun appiglio. Rivedo Glauco che legge il giornale, che mi chiede di Argo, che mi fa ripensare a quando tutto è iniziato, che mi consegna la chiave USB, che fugge terrorizzato. *Aprila, e avrai la risposta*, ha detto passandomela. Forse stava per dirmi come aprirla, ma poi l'ho fatto incazzare e ha dato di matto...

O forse lo ha fatto proprio in quel momento.

Avrai la risposta.

Torno indietro di altri dieci anni, a quella *Risposta* che è stata l'inizio del nostro rapporto. Nella finestra della password digito *quarantadue*.

E il video inizia.

Schermo nero, nessuna immagine. Poi la voce registrata di Glauco.

“Non so quanto tempo ci hai messo a capire quale fosse la password, ma sapevo che l'avresti trovata, prima o poi. Mi dispiace di averti fatto penare, ma dovevo assicurarmi che solo qualcuno di fidato avesse accesso a questi dati. Chiunque mi conosca abbastanza da poter capire quella password senza alcun indizio ha la mia fiducia. E credo che questa descrizione si applichi solo a te, Max. Adesso cercherò di spiegarti cosa abbiamo sbagliato, e perché siamo in pericolo, tutti quanti.” Appaiono alcune immagini tratte da *The Sims*, con personaggi che camminano, mangiano, dipingono, si baciano.

“L'idea che il nostro mondo possa essere una simulazione è vecchia, e ne hanno parlato decine di autori di ambiti diversi, da *Simulacron 3* a *Matrix*, ognuno immaginando uno scopo per cui la simulazione sarebbe stata creata. In realtà, per noi che ci siamo dentro non ha molta importanza quale sia l'obiettivo dei creatori, o, come io e te li abbiamo sempre chiamati, i *giocatori*. Presumere che il mondo sia semplicemente un gioco, nel senso di una simulazione fine a se stessa, è forse lo scenario più plausibile, per la stessa ragione per cui noi umani abbiamo creato prodotti simili.”

Ora le immagini del gioco sono sostituite da un'animazione del Big Bang, e dell'universo rappresentato come una sfera in espansione, con galassie e stelle che si distanziano a velocità sempre più ridotta.

“Come abbiamo immaginato anni fa, possiamo essere sicuri che il nostro universo non sia simulato solo se è infinito. Le attuali teorie cosmologiche tuttavia non ci danno alcuna sic...”

Scorro il cursore più avanti, perché finora Glauco non sta facendo altro che ripercorrere concetti che conosco bene.

“... determinare co... finché si... finanziato Ar... soluz...”

Torno indietro: “... sicure... universit... tua tesi. L'idea di captare onde che finora non siamo stati in grado di registrare era un ottimo punto di partenza per ottenere nuovi dati dai quali elaborare una teoria cosmologica più solida. Per questo ho finanziato Argo, e mi sono assicurato che la direzione del Progetto ti mantenesse aggiornato sui progr.”

Metto in pausa.

Riascolto l'ultima frase: “... questo ho finanziato Argo, e mi sono assicur.”

Pausa.

– Maledetto bastardo – bisbiglio, fissando la rappresentazione delle onde ELF extrasolari congelata sul monitor. – Perché non me l'hai detto? – domando allo schermo, sapendo di non ottenere una risposta. Ma ora che ci penso, mi accorgo che la cosa ha perfettamente senso. Il fatto che Glauco fosse sparito poco dopo la mia idea, ma che fosse perfettamente al corrente di Argo e sapesse dove

trovarmi... era stato lui a manovrarmi fin da allora. Ma perché mantenermi all'oscuro del suo progetto? Non sarebbe stato più facile dirmi che avrebbe finanziato con il suo ampio patrimonio di famiglia la messa in opera della mia fantasiosa tesi?

Non capisco. Clicco *Play*.

“ato che la direzione del Progetto ti mantenesse aggiornato sui progressi. Ci sono voluti anni, lo sapevamo, ma alla fine l'antenna ELF è stata costruita e lanciata, dopodiché si trattava solo di attendere l'arrivo dei dati e la loro elaborazione. Ma ci siamo sbagliati, Max. Tutti e due. Abbiamo completamente sbagliato prospettiva. Ci eravamo convinti che la soluzione al problema della simulazione fosse determinare i confini dell'universo, analizzando la scala macroscopica del mondo che conosciamo. Non abbiamo pensato di osservare l'estremità opposta: il mondo microscopico.”

L'immagine cambia di nuovo, mostrando ora un atomo: nucleo di due particelle, elettroni che percorrono sei orbite circolari.

“Non credo che tu abbia mai affrontato un corso di fisica tanto avanzato, ma probabilmente hai sentito parlare qualche volta delle costanti di Planck. Io me ne sono appassionato di recente, e capirne il significato ha cambiato il mio modo di vedere la realtà. Provo a spiegarti brevemente di cosa si tratta: Planck è un fisico che all'inizio del 900 ha elaborato a partire dalle costanti fondamentali dell'universo alcune interessanti unità di misura. In particolare, la lunghezza di Planck e il tempo di Planck.”

Sul monitor compaiono due complicate equazioni, che racchiudono sotto una radice quadrata una *G* associata ad altri simboli meno chiari.

“La lunghezza e il tempo di Planck corrispondono, in sostanza, agli intervalli minimi di spazio e tempo misurabili. Sono lunghezze estremamente piccole, tanto infinitesimali da essere difficili da comprendere, per noi che siamo abituati alla dimensione umana. Ma al di sotto di esse, non esiste nessun concetto di spazio o tempo. Non esiste niente più breve della lunghezza di Planck, niente che duri meno del tempo di Planck.”

Lo schermo torna nero. La voce registrata fa una pausa. Poi: “Si tratta in pratica dei pixel dai quali è composta la realtà.”

Compare la foto di un paesaggio: una casa su un lago con alberi sullo sfondo, un tipico soggetto da puzzle. Lentamente, l'immagine zooma al centro, su una delle finestre, accompagnata dalla spiegazione di quello che sto vedendo: “Quando vediamo un'immagine digitale, sappiamo che si tratta di qualcosa di ‘finto’ perché, cercando di scomporla nei suoi elementi essenziali, ci imbattiamo prima o poi in unità fondamentali inscindibili: i pixel. Arrivati a questo punto non si può ottenere una definizione maggiore. Il concetto di pixel rende il mondo digitale qualcosa di discreto in senso matematico, opposto al mondo continuo a cui siamo abituati.”

L'immagine si è ingrandita tanto da mostrare solo un gruppo di quadratini di diverse sfumature affiancate. Poi anche questi continuano ad espandersi, e alla fine tutto il monitor è occupato da un singolo gigantesco pixel di colore verdolino.

“Ma questa idea è sbagliata: il mondo non è continuo, perché è composto da pixel. Le unità di Planck, appunto.”

Ritorna l'immagine dell'universo in espansione.

“Quando abbiamo affrontato insieme il problema, abbiamo ritenuto che la soluzione fosse nella portata delle nostre osservazioni: dovevamo estendere la nostra conoscenza ai limiti massimi di grandezza, per scoprire se e dove esistevano questi limiti. Ma abbiamo commesso un errore di valutazione: non è un problema di *portata*, ma di *risoluzione*. L'universo che conosciamo è pixelato come quello di tutti i giochi che abbiamo mai visto. Anche i mondi simulati da noi creati si sono col tempo perfezionati, e se confronti *Super Mario Bros*” appaiono alcuni screenshot dell'omino saltellante “con *World of Warcraft 9*” Mario viene sostituito da branchi di orchi in armatura “i pixel sono sempre meno evidenti. Ma sappiamo che esistono. E lo stesso vale per il mondo in cui viviamo. Osservati la mano: la vedi come un oggetto continuo, sai che è composto da milioni di cellule, composte da miliardi di molecole, composte da trilioni di atomi, composti da quintilioni di particelle, e ti illudi che questo sia un processo continuo che punta asintoticamente all'infinito. Ma non è così: c'è un limite. La tua mano è programmata più accuratamente di quella di Mario, ma è

disegnata sullo stesso principio.”

Mentre la voce prosegue, mi guardo davvero la mano. Per un attimo la immagino composta di migliaia di grossolani pixel.

“Questo vale per lo spazio, e anche per il tempo. In realtà, vale anche per la massa, l’energia, la gravità, la temperatura. Tutte quelle che riteniamo le grandezze essenziali del creato, sono solo aggregati di pixel. E c’è una sola conclusione desumibile da questo: che il nostro è un universo simulato. Estremamente complesso, multidimensionale, ma programmato. E noi siamo parte di esso.”

The Sims torna sul monitor, mostrando ora un Sim che si sveglia, si alza faticosamente dal letto, va in bagno, poi in cucina, accende la tv, poi esce per andare al lavoro. La sequenza si ripete, con personaggi diversi, mostrando decine di vite identiche in posti diversi.

“Mi dispiace dover distruggere il nostro lavoro di tanti anni a così poco dal successo. Ma anche se funzionerà come abbiamo sperato, Argo non potrà darci la soluzione che speravamo, perché essa *non esiste*. Nel mondo pixelato in cui siamo stati inseriti, non c’è niente che possa dimostrarci che non ci sono limiti. La nostra prigione infinita è a prova di evasione.”

Una pausa di quasi un minuto nel discorso, l’immagine è di nuovo un fondale nero. Ma non chiudo, perché vedo che mancano ancora due minuti alla fine del video.

“Ho dovuto salvare questa spiegazione qui, perché non ero sicuro di poterla riferire a voce. Sicuramente esistono dei sysop, degli agenti interni in grado di controllare le azioni dei personaggi del gioco, e all’occorrenza eliminarli se son difettosi. Se qualcosa mi dovesse succedere, ora che sono così esposto, so che tu potrai apprendere comunque quello che ho scoperto. Perché probabilmente non c’è niente che possiamo fare per liberarci, ma forse, se un numero sufficiente di persone (o personaggi) diventa cosciente di vivere una simulazione, allora i giocatori dovranno escogitare qualcosa. È l’unica speranza che abbiamo.”

Fine.

Rimango a osservare il computer per parecchio tempo. Ho alcuni movimenti involontari della mano, come se volessi far ripartire il video, ma mi fermo in tempo. Non voglio ascoltare di nuovo. Fisso il puntatore del mouse, e guardandolo attentamente scorgo i singoli quadratini che compongono la freccia bianca bordata di nero.

I pixel.

Abbasso con uno schianto lo schermo del portatile.

Dopo essere scomparso per la prima volta, Glauco si fece vivo di tanto in tanto, a intervalli irregolari.

Rispondeva alle chiamate e alle e-mail, ma in modo frettoloso, schematico, lasciando quasi il sospetto che fosse una sorta di segretario a rispondere per lui. La prima volta che si fece rivedere fu un mese dopo la sua sparizione, quando, dopo essermi consultato con il mio futuro relatore, avevo quasi deciso di abbandonare la mia tesi basta sul prototipo di Argo e cercare qualcosa di più ortodosso.

Comparve una domenica mattina a casa mia, pranzammo insieme, e a fine giornata ero di nuovo convinto che l’antenna per le onde ELF fosse una grande idea.

Lo rividi il giorno della mia laurea, mischiato alla ventina di persone circa, tra parenti e colleghi, che erano venute a sentirmi discutere la tesi. Quella volta non riuscii a parlarci.

In seguito lo trovai in facoltà, la mattina in cui il professore mi aveva convocato per propormi di pubblicare la tesi su una rivista di astronomia. All’inizio avevo rifiutato, per il timore che il mio *paper* fosse troppo dilettantistico per un pubblico del genere, e mi facesse passare solo per un fanatico. Glauco, che disse di essere passato all’università per sistemare alcune questioni burocratiche rimaste in sospeso, mi incoraggiò a pubblicare il mio lavoro, e due giorni dopo accettai l’accordo col professore.

Quando poi Argo venne avviato a tutti gli effetti, passò a farmi visita nella casa in cui avevo iniziato a convivere con la mia futura ex moglie prima del matrimonio, raccomandandomi di tenere duro, nonostante tutto.

Nei sei anni successivi, mentre ostacoli personali e professionali sembravano intralciare a ogni occasione possibile il percorso di una vita potenzialmente serena, non seppi niente di lui.

Epilogo

Mi sveglio alla solita ora. Mi alzo, ciondolo per qualche secondo, poi vado in bagno. Piscio e mi lavo. Vado in cucina a prepararmi la colazione. Durante tutte queste operazioni, ho fissa in testa l'immagine dei Sim che compiono queste stesse azioni, in sequenza, ogni giorno, all'infinito.

Non ho più visto Glauco. Non sono riuscito a contattarlo con nessun mezzo. Il suo numero non esiste più, le e-mail tornano indietro, non si connette mai alle chat.

Certo, per come lo conosco, è un tipo determinato. Se si è messo in testa di dover sparire, per scappare dai sysop o chiunque lo spaventi, è davvero in grado di farlo. Potrebbe aver cambiato completamente vita: anni prima, gli dicevo che poteva vivere solo da mantenuto o da barbone, e forse alla fine ha scelto questa seconda strada. Mi piace pensare che sia così.

Perché l'altra possibilità, che nei giorni successivi al nostro ultimo incontro ha iniziato a concretizzarsi sempre di più nella mia mente, è che Glauco Salmone non fosse esattamente quello che sembrava.

Se era tanto convinto di essere minacciato da questi misteriosi agenti interni al gioco, perché non avrebbe potuto essere lui stesso un elemento proveniente dal mondo "di sopra"? Col senno di poi, il suo appoggio segreto alla mia idea, e la sua presenza nei momenti sempre più opportuni, fanno davvero pensare che il suo unico obiettivo fosse quello di farmi proseguire con Argo. Ma se anche fosse vero, a cosa sarebbe servito, una volta scoperto che l'intero Progetto non era la soluzione che avevamo cercato? Perché spingermi in una direzione che sapeva essere errata?

Ho riguardato *pixel.avi*, un paio di volte. Non tutto, solo alcuni pezzi salienti. In particolare, la sua descrizione della realtà composta di pixel, e le conclusioni. Ricordo a memoria le ultime frasi: "Probabilmente non c'è niente che possiamo fare per liberarci, ma forse, se un numero sufficiente di persone diventa cosciente di vivere una simulazione, allora i giocatori dovranno escogitare qualcosa. È l'unica speranza che abbiamo."

Ma *che cosa* escogiteranno i giocatori, in quel caso? È questa domanda a tormentarmi adesso, più di quanto l'idea del mondo simulato di cui facciamo parte abbia mai fatto in tutti questi anni.

Che cosa faranno, quando capiranno che abbiamo scoperto di vivere in un universo programmato? Che cosa faremmo, noi, in una situazione del genere?

Il gioco diventerebbe ingiocabile. Inutile. Sarebbe resettato, o cancellato. I personaggi esistenti fino a quel momento eliminati per sempre. Forse verrebbe sviluppata una nuova versione, migliorata, in cui i blocchi introdotti nella programmazione dei personaggi sono più rigidi, e gli impediscono di rendersi conto della simulazione.

Prendere coscienza dei pixel potrebbe significare la fine dell'universo.

Come posso assumermi questa responsabilità? Non ho parlato con nessuno della scoperta di Glauco. E ho iniziato a chiedermi se lui, in quanto agente esterno parallelo ai temuti sysop, non cercasse proprio di sabotare il gioco dall'interno. Una questione di spionaggio industriale, magari. O un cracker che non aveva niente di meglio da fare che bucare il programma più complesso mai realizzato.

O forse solo un giocatore che desiderava un nuovo set di carta da parati.

Ma forse mi sbaglio, e in questo momento Glauco si è chiuso in una biblioteca, bevendo un caffè elemosinato ai passanti, a sfogliare tomi sulla coltivazione del cacao o le gare di aquiloni. Forse l'unico problema era la sua ossessione, che con il suo speciale potere ha trasferito su di me, come ha sempre fatto. Forse un giorno lo vedrò suonare di nuovo alla porta di casa mia, con una nuova idea pazzesca.

Ma nel frattempo, non oso rischiare.

Ho raccolto tutto quanto è successo, per mettere insieme un quadro completo, e all'occorrenza dividerlo con gli altri, se mai dovessi pensare che sia il caso far cessare la simulazione.

Se state leggendo queste parole, ne sapete quanto me. Avete tutti gli elementi per decidere come muovervi. A questo punto, dipende anche da voi, se tra poco tutto ciò che rimarrà del nostro universo sarà una grande scritta bianca pixelata su fondo nero.

GAME OVER