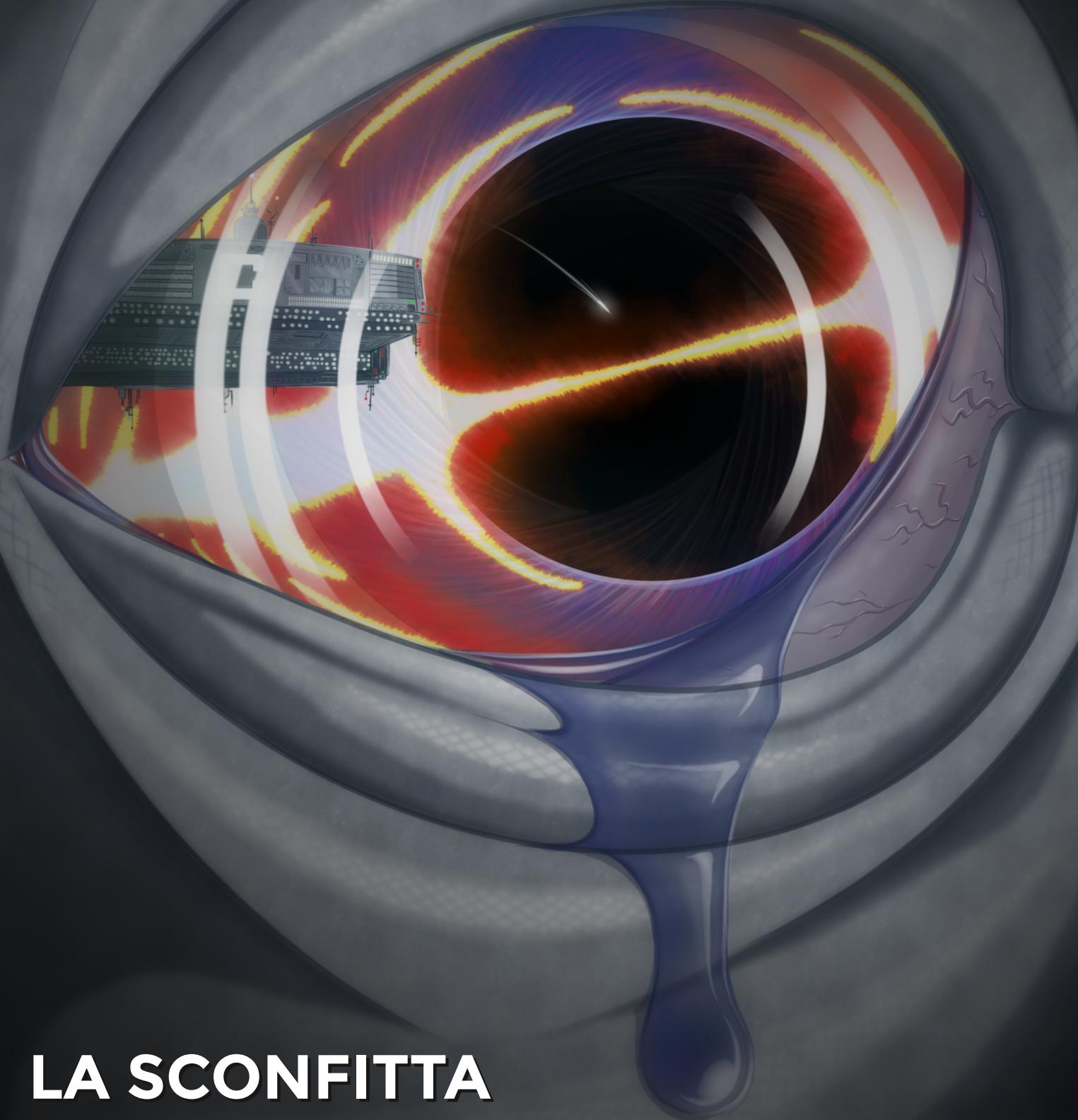


RIVISTA DI RACCONTI FANTASCIENTIFICI



il Mulo

NUMERO 3 // MARZO 2025



LA SCONFITTA

Cristina Amerio - Joe Alessandro Asciutto - Stefano Bigliardi - Paolo Filidei
Goffredo Gammarano - Giovanna Larghi - Alberto Tarroni

GUEST: Federico Guerri
Claudia Di Battista - Roberto Ferrarese



RIVISTA DI RACCONTI FANTASCIENTIFI

il Mulo

NUMERO 3 // MARZO 2025

REDAZIONE

Paola Barbetta
Claudia Di Battista
Roberto Ferrarese
Federico Pagan
Nicola Pagan
Marco Pecchiari

www.rivistailmulo.it

info@rivistailmulo.it

Illustrazione di copertina
Astrum di Roberto Ferrarese

Il Mulo è una rivista letteraria che ospita racconti la cui proprietà intellettuale è degli autori. È una rivista non periodica, senza fine di lucro, che non prevede di conseguire ricavi dalla propria attività, che non punta a ottenere dallo Stato benefici, agevolazioni e provvidenze e che non utilizza nelle redazioni giornalisti assunti a tempo pieno.



Indice

La sconfitta	3
Astrum di Alberto Tarroni	5
Cassetta quindici, terzo fascicolo di Stefano Bigliardi	10
Odio di Giovanna Larghi	15
In nome del decoro urbano di Paolo Filidei	20
Finimondo di Cristina Amerio	24
Fairy dream di Goffredo Gammarano	28
La via di casa di Joe Alessandro Asciutto	33
 RACCONTI OSPITI	
Fate il vostro gioco. Un'avventura dell'astronauta Fred Forbes di Federico Guerri	39
 RACCONTI DELLA REDAZIONE	
La verità ti renderà libero di Claudia Di Battista	46
Sogno neurale numero uno di Roberto Ferrarese	52



La sconfitta

Siamo una società di vincitori.

Nasciamo, cresciamo e viviamo in un mondo che celebra il successo, esaltando modelli di eccellenza che diventano esempi da seguire per arrivare a primeggiare e alla consacrazione come eroi. Commemoriamo solo i vincenti e dimentichiamo i perdenti, perché il successo è l'unico metro di giudizio del valore delle persone facendoci perdere di vista come lo si è raggiunto.

Perché *Il fine giustifica i mezzi* e *Vincere non è importante, è l'unica cosa che conta*.

Eppure esistono anche le sconfitte. E gli sconfitti.

Poteva una rivista che porta il nome di uno dei più famosi cattivi della fantascienza non affrontare il tema della sconfitta?

Chi più di un antagonista incarna l'essenza della sconfitta?

I piani degli antagonisti, sconfinatamente ambiziosi, sono segnati da un ineluttabile destino fallimentare. I protagonisti di certo si trovano ad affrontare probabilità tanto avverse da far sembrare le loro imprese impossibili, ma hanno la storia dalla loro parte. I cattivi no. Loro pianificano, calcolano, tramano perché tutto vada secondo i loro malvagi piani, e poi semplicemente e contro ogni aspettativa vengono sconfitti. C'è un'epica romantica in tutto questo.

Ma è sempre vero che i nobili propositi sono destinati alla vittoria? Che il Male alla fine viene sempre sconfitto? Oppure a decidere a chi assegnare i ruoli del Buono e del Cattivo sono semplicemente i Vincitori?



Astrum

Alberto Tarroni

Quindici centimetri.

Questo è lo spessore che mi separa dal vuoto. Non importa averlo già fatto e neppure aver studiato le ragioni scientifiche per le quali funziona: viaggiare nello spazio significa che, in un determinato momento, senza preavviso, qualcosa dentro di te si sveglierà per ricordarti che stai attraversando un non luogo dove, alla vita, è negato il permesso di esistere. O, per lo meno, è negato alla tua.

Un leggero sobbalzo è il segnale che la navetta sta attraccando al satellite. La voce automatizzata è più calda di quanto mi aspettassi: «Benvenuto su Stella Nera. Si prega di seguire le indicazioni verso il terminal d'ingresso».

Gli oblò della zona di sbarco si affacciano sul buio profondo. L'unica luce è quella che la struttura proietta all'esterno, illuminando vortici di pulviscolo cosmico che danzano, spinti da chissà quale corrente solare. Un luogo che neppure dovrebbe esistere, un puntino luminoso nel mare d'oscurità, enigma che sfida le leggi della gravità stazionando ai limiti di un gigantesco buco nero.

Guardo quelle spirali di polveri che, nell'istante prima di smarrirsi, correndo verso l'infinito brillano.

Io non ho mai brillato.

Fin dal nome, dall'inizio. Mi chiamo Terzo, per un lampo di originalità dei miei genitori, dato che venivo dopo altri due fratelli. Da lì, è stato tutto un costante, a suo modo perfetto, percorso grigio.

Sufficiente in tutto, mai eccezionale. Da ragazzo ho provato anch'io a sognare, certo: volevo diventare pilota interplanetario! Immaginavo di solcare la galassia; volare, come dicevano nelle vecchie serie di fantascienza dei secoli passati: "Là, dove nessuno è mai stato prima"...

Sono finito a vendere sistemi idraulici per una multinazionale.

Ma ora sono qui, su Stella Nera!

Un luogo che alcuni neppure credono esista e che la gran parte degli altri non oserebbe mai visitare. Colonizzato da alieni, frequentato da ogni razza, avvolto dalla leggenda. Un casinò in equilibrio sull'abisso diventato sinonimo di luogo estremo, di perdizione... e io ci sono davvero!

Il viaggio è stato lungo.

A bordo, il silenzio è rotto solo dal ronzio dei motori e dal sibilo costante dell'aria riciclata; fuori, l'infinita distesa di stelle. Quassù, potrei sentirmi ancor più minuscolo, misero... invece, sono pervaso dal gusto di appartenere a qualcosa di esaltante!

Avevo sentito parlare di Stella Nera per la prima volta da un collega. «È un posto dove puoi perdere persino quello che non credevi di possedere, oppure puoi uscirne con una nuova vita!», aveva sentenziato, prima di nascondersi dietro un sorriso enigmatico. Affermava di voler abbandonare ogni cosa, per cercare fortuna ai margini dell'universo conosciuto. Un giorno, il suo link nel gruppo di lavoro fu sostituito. Non ne sapemmo più nulla.

Appena superata l'aerea di attracco, vengo colpito dall'opulenza del luogo. Lo sfarzo del terminal concorre a creare un'atmosfera irreale, quasi onirica. Le pareti sono rivestite di metallo lucido che richiama il bagliore delle stelle. Il pavimento, un mosaico di materiale sconosciuto, sembra pulsare di vita propria sotto i piedi.

Stella Nera si rivela essere un'oasi sfavillante attraversata da suoni ipnotici, segnata dall'ombra di grattacieli in cristallo e, al centro, dalla grande cupola dell'Arena.

I miei bagagli sono già stati recapitati in camera, da qualche parte in uno di questi palazzi sfavillanti, ma io non li seguirò: ho aspettato abbastanza un momento come questo.

Una frenesia mai provata mi attraversa e scatto con decisione. Le maestose porte vetrate della sala da gioco si aprono e, per un istante, mi vedo riflesso: sto correndo!

Ho foga di gettarmi nella mischia, quando il traduttore universale fornитomi all'ingresso, appena acceso, passa un messaggio: «Attenti a non giocarvi l'anima!».

Penso che questi alieni denotino un certo umorismo, però trascorro comunque qualche tempo a studiare ambiente e tavoli.

Alla fine, scelgo di agire con circospezione. Una partita di blackjack contro un essere dall'aspetto umano, ma con occhi di rubino. Iniziare da qualcosa di noto mi appare la scelta più opportuna. Le carte scivolano sul tavolo. Quando il mio avversario si ritira, sfoggio un sorriso ironico: la mia anima è ancora intatta!

L'immensa sala è un labirinto, con tavoli disposti in cerchi concentrici fra i quali, con grazia innaturale, si muovono i croupier. Appartengono a una stirpe mai osservata fuori da questo luogo. Occhi senza pupille e ampi crani lucidi. Qualcuno mormora arrivino dal buco nero, che la loro razza avrebbe trovato il

modo di risalirne il flusso, ma qui importa a pochi: la maggior parte, come me, si guarda intorno cercando la prossima sfida fra le pareti rivestite di specchi.

Gioco alla roulette con un alieno dagli arti tentacolari, poi scommetto su corse di velocità tra creature mai viste e partecipo a partite di strategia su scenari virtuali. Vinco molto... e sono consapevole che inizio a sentirmi diverso. Quando accade, il sapore è dolce, sì, ma è come se l'emozione man mano si assottigliasse, tramutandosi in ossessione.

Intanto, quasi che la voragine cosmica là fuori piegasse il tempo, ore e giorni scivolano via indefiniti. Le soste nel mio alloggio sono infrequenti e rapide, come quelle per mangiare. Magnifici ristoranti, nei quali i giocatori non pagano, che avrebbero meritato lunghe e piacevoli cene, diventano invece spazi di mera sosta, fisiologici al nutrimento.

Una sera (o, almeno, credo fosse sera), al rientro da una delle fugaci interruzioni, incrocio in corridoio lo sguardo di un altro giocatore. L'uomo, magro ed emaciato, ha l'aria disperata. Si muove svelto in direzione della zona d'imbarco, poi si blocca! Si guarda intorno, controlla che in quel tratto non ci sia nessun altro, quindi con uno scatto mi afferra!

Vengo spinto contro una parete e sento il suo fiato ansimante mentre sussurra: «Devi andartene da qui, prima che sia troppo tardi».

«Perché dovrei? Sto vincendo».

«Non capisci?» replica l'uomo con occhi spalancati, «questa non è solo una sala da gioco. È una trappola. Le anime dei giocatori, alla fine, vengono inghiottite dal buco nero. Io sono già rimasto troppo a lungo. Devo scappare... e dovresti farlo anche tu!»

Un attimo dopo, sta correndo nuovamente verso l'attracco navette.

In un altro momento, un fatto simile mi avrebbe certo sconvolto e, forse, più delle sue parole avrebbe colpito quello sguardo. Ancora la faccenda delle anime...

Sicuramente, il vecchio Me si sarebbe affrettato a recuperare i bagagli, ma non stavolta! La mia brama è troppo forte e non si tratta di denaro: è la vittoria che cerco!

Ho ereditato una piccola somma. Una cifra che non mi ha reso ricco e che, qualora perdessi, non cambierebbe i miei standard di vita. È stato nel momento in cui l'ho ricevuta che ho deciso di offrirmi la possibilità per assecondare l'irrazionale, stupirmi e stupire. Così sono partito, in fretta, prima di cambiare idea, prima che l'insicurezza mi facesse desistere, e lo stesso faccio ora: continuo a giocare.

Di tavolo in tavolo, di cerchio in cerchio, arrivo infine al centro della mastodontica cupola. Qui, le cifre in ballo possono essere vertiginose, eppure le probabilità non paiono sfavorevoli.

Il croupier, un massiccio individuo con le caratteristiche dei suoi simili ben accentuate, quando chiedo se c'è posto libero, di nuovo mi avverte: «Rammenta

il prezzo: la tua anima è la posta più alta».

Rimango sordo alle parole: mi siedo.

La partita inizia e, già dopo poche mani, sembra meno complesso di quanto potessi temere. Una volta intuito il meccanismo, sento le possibilità farsi concrete. Muovo somme che nemmeno avrei sognato e, presto, giungo a un punto in cui potrei comprarmi la filiale dove lavoravo. Se vincessi ancora, potrei acquistare tutta la multinazionale!

Le domande che hanno accompagnato le giocate, fin qui, sono apparse facili. Mi convinco le cambino in relazione alla provenienza del singolo giocatore. È come se ne avessi conosciuto le risposte ancor prima di sentirmele porre. Anzi, potrei affermare che mi sono affiorate sulle labbra al semplice pensiero. Io, in questo istante, mi sento padrone della verità e il gioco sembra essere solo uno: avere il coraggio di dirla!

Dovrebbe sembrarmi strana una competizione dove vieni messo nella condizione di stravincere. Invece, tutto mi appare rivelato. Il segreto del tavolo centrale deve essere questo: in un universo che mistifica, riuscire a essere sinceri, a fidarsi di ciò che si prova. È per questo che la gente si ferma prima.

D'altro canto, altrimenti, cosa mi starei giocando? Davvero l'anima?

Una voce interiore urla: "Avanti!".

Così sia.

Vinco e vinco ancora... e, infine, giunge l'ultima mano. Si accendono fari sopra di me. Sento gli sguardi di tutto l'asteroide addosso. Sono il protagonista assoluto!

Un mio cenno e i dadi rotolano sul tavolo, il tempo di nuovo rallenta. Sorrido, quando vedo il punto e aspetto la domanda, con ansia. Il croupier sfila la carta dal mazzo dei quesiti.

«Terzo, qual è la tua più grande paura?»

Non ci penso neppure. Rispondo di getto e aspetto una proclamazione scontata.

Sono paralizzato nel mio sorriso, mentre nulla accade. Guardo il croupier che mi sorride di rimando.

All'improvviso, percepisco un senso di abbandono. Nessun dolore, solo la sensazione di scivolare. Poi, buio.

Stella Nera continua a girare, accogliendo nuovi avventori. Li osservo muoversi, curiosi, da dietro al tavolo da gioco.

Ho vinto.

Non poteva essere altrimenti. La risposta corretta era una soltanto: «La mia più grande paura è di tornare indietro, alla vita di prima, alla sua banalità».

Una donna si siede di fronte a me. «Vuoi giocare?», le chiedo.

«Sono qui per questo», risponde senza esitazione.

Dispongo quanto necessario alla partita, perché questo è il lavoro del croupier.



Ora, imprigionato dietro quei grandi occhi alieni ci sono io e so, per certo, che non tornerò mai più alla vita precedente, condannato a rimanere fino all'ultimo dei miei giorni, intrappolato nella domanda cui, a differenza delle altre, non so dare risposta: è stata vera vittoria?

Prima di iniziare la nuova partita, formulo l'avvertimento di rito: «Ricorda: la posta più alta è l'anima!» e, mentre il viso della donna si contrae in una smorfia, il pensiero corre spontaneo:

E la mia, di anima?

Già, l'anima...

Mentre afferro un mazzo di carte, mi volto verso le grandi finestre. Per un istante si palesa un lampo, piccolo; una luce singola si staglia contro l'oscurità del buco nero. Di un colore impossibile da definire ma riconosciuto visceralmente, un attimo prima che venga inghiottita dalla voragine.

Alla fine, almeno una parte di me andrà, davvero, dove nessuno è mai stato prima.

Alberto Tarroni

Nato a Luino, classe '67, scrive per passione dai tempi dell'università, soprattutto racconti brevi. Amante del genere fantastico in senso ampio, ma con una propensione verso il cosiddetto "Realismo Magico", non disdegna porre i suoi personaggi sullo sfondo dei luoghi che gli sono familiari. Questa volta, si è spinto un po' più lontano...



Cassetta quindici, terzo fascicolo

Stefano Bigliardi

Nel 2092, in un mare di surrogati a poco prezzo, c'è ancora chi vuole roba vera. Sushi vero, animali domestici veri, birra vera. E pure narrativa vera.

Si chiama *AI-Free Fiction*. La scrive gente vera, usando il cervello vero, quello umido e molle, inserito nel cranio.

Pochi possono permettersi cibo fresco, cuccioli che mangiano, defecano e crescono, e bevande diverse dall'acqua razionata con aggiunta di integratori. Inoltre, molti ricchi hanno troppi impegni o altri gusti.

Ma tra le élite ci sono gli amanti della lettura di intrattenimento. Apprezzamento sincero per la parola scritta? Nostalgia di un mondo che fu? No, no: status symbol. Come quella moda, tra gli oligarchi asiatici, di parlare, in famiglia, italiano.

C'è chi paga somme enormi per racconti scritti solo per lui. Per un prezzo extra si ricevono su carta, a domicilio.

Certo, anche nel 2092 il marketing è onnipotente. Ma l'*AI-Free Fiction* è autentica. Le due o tre megacorporazioni dell'editoria, che pure sfruttano



legioni di part timer reclutati in paesi di fascia C, in fatto di *AI-Free Fiction* si sono imposte un'etica ferrea. Se si scopre un prodotto ingannevole si perdono popolarità e vendite. Non sai mai che algoritmi abbiano al Dipartimento Monitoraggio Competitor di un'altra megacorporazione. Si vendono storie e si vendono servizi antisofisticazione da usare sulle storie della concorrenza. Meglio che l'*AI-Free* sia davvero tale.

E meglio non copiare, foss'anche un vecchio raccontino amatoriale su un giornalino scolastico. Meglio strapagare quei pochi che sanno scrivere. I database governativi garantiscono l'efficienza dei controlli antiplagio.

Conoscenza è potere. Gli stati, da decenni, digitalizzano tutto. Le Brigate Montag perlustrano ogni settore delle megalopoli a caccia di materiale da scansionare, con le loro divise blu, i taser, gli scanner da avambraccio. Irrompono in case abbandonate, biblioteche di quartiere dismesse, uffici parrocchiali ammuffiti. Quasi ogni comandante sa riconoscere dal titolo, se non dalla copertina, un lavoro già immagazzinato. Nel dubbio, si scansiona la prima pagina. Il responso arriva subito. Spessissimo è *non procedere - testo presente*. In aggiunta alla paga mensile, le Brigate Montag ricevono un bonus per ogni testo mai rilevato prima. Per questo sono sempre così rapide e fameliche. Si gettano su qualunque foglio, su ogni cosa sia fatta di pagine: circolari interne, opuscoli politici, istruzioni per l'uso di elettrodomestici sorpassati; ghermiscono, scansionano, poi abbandonano la carta sparsa a terra, al proprio destino.

In teoria la vendita di un testo plagiato è punita dallo stato. Si viene archiviati nel penitenziario più vicino: quindici anni ogni diecimila parole altrui. E dicono che nel carcere automatizzato di Berlino Tre si resista al massimo sei mesi, tra malattie, violenze e malfunzionamenti del sistema.

In pratica, di quei dodici imbecilli che hanno provato a copiare, nessuno ha visto una cella. Prima della legge, li ha trovati la megacorporazione. Sono le case editrici a controllare una storia prima di commercializzarla. L'analisi scatta subito dopo l'upload. Perdite di tempo e prese in giro si pagano care. No, non in denaro.

Alex ha trent'anni, una moglie e un figlio. Fa l'operatore tomografico in un ospedale urbano. Lei è addetta all'igiene in un ministero dall'altra parte della città. Il figlio, non ancora adolescente, sogna di riparare gli impianti di aerazione, come un tecnico che ha visto a casa una volta.

A miliardi di altri va peggio, ma quella di Alex è una vita asfittica. O meglio, lo sarebbe. Lui ha trovato un'arma segreta. La sta usando da un paio d'anni per battere il sistema.

Era nascosta in quindici cassette per la frutta.

Steph, fratello della nonna, è morto nel 2025. Arresto cardiaco per strada. Era insegnante di una materia che Alex non ricorda, abolita da circa vent'anni. Aveva talento letterario, il prozio. O meglio, scriveva e stampava racconti che nessun altro leggeva. Forse era un insicuro. Comunque, a forza di racconti

scritti e stampati aveva riempito quindici cassette per la frutta, Steph. Quindici oggetti obsoleti, che Alex ha riconosciuto dalle mele e dall'uva stampigliate sopra. Quelle le aveva viste in foto. Steph era metodico. Su ogni cassetta, con un altro oggetto ormai inutile, un pennarello blu, aveva scritto un numero. Ogni racconto è un fascicolo a sé, rilegato con una spirale metallica.

Alex ha trovato le cassette impilate in uno scantinato pieno di insetti, a casa di una cugina portata via dal Covid-90. Ci ha messo poco ad accorgersi che non erano carte di scuola, ma storie. Ogni fascicolo ha una data e una cifra scritte con una penna a sfera (altro oggetto, inutile dirlo, in disuso). La numerazione ricomincia da 1 in ciascuna cassetta. Su ogni prima pagina il titolo è sottolineato. "Saturno e ritorno." "Doppio coma." "Il sesto clone." "La dissonanza di Van Allen."

Alex apre un paio di fascicoli.

A scuola ha imparato a creare e consultare documenti di lavoro, ma capisce che si tratta di fantascienza. Racconti concettuali, ma con abbastanza azione per divertire. Fantascienza ancora buona: la maggior parte delle cose immaginate da Steph non si è avverata.

Dopo un pensiero spontaneo e disinteressato, *il prozio raccontava bene!*, gliene balena un altro. Altrettanto spontaneo, più cinico: *Diecimila Eurocrediti a pagina*.

Il pensiero si pianta in mezzo al cervello, quello umido inserito nel cranio. E lì rimane.

Se Steph fosse stato famoso, Alex lo avrebbe saputo. Ma chissà che non partecipasse a concorsi sotto pseudonimo, o che inviasse copie dei fascicoli a qualche amico. *E se le Montag le hanno trovate?*

Serve un test. Una storia esistente è vietato venderla, non trascriverla in privato.

Alex prende il fascicolo numero 1 della prima cassetta, "L'automa claudicante." Lo detta a una macchina. Le parole passano dalla carta al suo cervello, poi alla sua voce, e dalla voce allo schermo, dove colano veloci.

Terminato un paragrafo, Alex proferisce, con tono piatto: *p-control*. P sta per *plagiarism*.

Il software paragona il testo, traduzioni incluse, a miliardi di altri. P-zero. L'esperimento si ripete per un altro paragrafo, poi un altro, fino a esaurimento pagine. Sempre zero.

Quindi tutta roba nuova.

Ancora due giorni di ruminazioni. Dapprima dilemmi etici, poi fantasie finanziarie.

Il prozio avrà pur scritto per essere letto, no?

E dicevano che era generoso.

Comunque non lo saprà mai.

Diecimila Eurocrediti a pagina.

Diecimila!



Alex apre un account da *AI-Freer* per una megacorporazione.

Alcuni *AI-Freer*, nei profili che pubblicizzano i loro servizi, affermano di scrivere con le dita, alla tastiera. Un sovrappiù di autenticità per sollecitare le fantasie dei consumatori. Alex, come quasi tutti nel 2092, sa solo dettare. In un sussulto di onestà evita la vanteria.

Anche la foto che carica è davvero sua, nemmeno è ritoccata. Solo di quindici anni prima. Certo, non durerà per sempre. Ma intanto, diecimila Eurocrediti a pagina.

Le Brigate Montag avevano finito di scansionare la vecchia collezione *Urania* nel 2081. Non era stato difficile, fino a qualche decennio prima era diffusissima.

Alex, come tutti, non legge. Tantomeno vecchie collezioni di fantascienza. Non sa che "Altri satelliti", racconto di Alice Lee Julian (pseudonimo inventato per celare un nome poco esotico), comincia così: "Con un ronzio crescente, la navetta di ritorno da Deimos si avvicinava alla base di Johannesburg." Era in un *Urania* del 1975.

Settembre 2023. Steph scrive da anni, riempiendo di fascicoli cassette della frutta. È un brutto momento. La nuova amministrazione gli fa la guerra per il suo metodo di insegnamento. Cerca di mantenersi calmo con la routine. Ma la preoccupazione gli dissecca le idee. Finge di averne, battendo alla tastiera, parola per parola, "Altri satelliti." Ha comprato l'*Urania* in stazione, da un'edicola che vendeva libri usati. Due euro e cinquanta. Era successo una domenica prima del brutto momento, quando si era concesso una gita in una città vicina.

Alice Lee Julian gli piace davvero, ma c'è una dose di superstizione in quello che fa. Pensa che mimando Alice Lee Julian per una settimana o giù di lì gli tornerà la vena creativa. Omeopatia, no? Il simile si riattiva con il simile...

Steph ripone la copia di "Altri satelliti", senza il nome dell'autrice, insieme agli altri stampati, cassetta quindici. Aggiunge la data, non una cifra. Uno slancio di rispetto per Alice Lee Julian.

La cifra 3 la mette sul racconto seguente, "I teoremi di Abbott." Un racconto tutto suo, persino migliore di molti altri. Forse quella fantasia omeopatica era fondata, dopotutto.

Tre mesi e due racconti dopo, mentre va a scuola, crolla per strada. Stava pensando alla trama di un nuovo racconto: "L'occhio di Darwin."

Alex comincia a intaccare la cassetta numero quindici, semivuota, un paio d'anni dopo la scoperta.

Steph è famoso e apprezzato, almeno tra una decina di clienti scelti. Ha pagato ad Alex un nuovo appartamento, una rinoplastica per il figlio, un

golden retriever che mangia, cresce e defeca, un piano pensionistico e una vacanza in un resort extralusso in Pan-Grecia, a Nya Sofia. Località amena, piena di oligarchi asiatici.

Alex si mette di fronte allo schermo alle undici passate di un sabato mattina di novembre. Si tiene di fianco sushi e birra. Veri. Come sempre, si gratificherà con un boccone e un sorso ogni quattro pagine. Detterà spedito, ma non troppo. La scadenza per l'upload è l'indomani, alle cinque del pomeriggio. Poi ci sarà ancora tempo per uscire con il cane. Ma forse andrà un po' più lentamente del solito per il disagio di avere raggiunto l'ultima cassetta. Tutto quel lavoro di dettatura non gli ha ispirato il minimo talento. Non nota che il terzo fascicolo ha la data, ma non la cifra 3.

Moglie e figlio non sono a casa.

Solo il cane lo sente quando esordisce, con voce sicura: «Con un ronzio crescente, la navetta di ritorno da Deimos si avvicinava alla base di Johannesburg».

Stefano Bigliardi

Vive in Marocco, dove insegna Filosofia presso l'Università Al Akhawayn (Ifrane). In precedenza ha vissuto e lavorato in Germania, Svezia, Messico e Svizzera. Questo è il suo primo racconto di fantascienza.



Odio

Giovanna Larghi

Lo sguardo spaventato del fratello sviò per un momento i sensi allertati di Joseph. Con un dito davanti alle labbra fece cenno al bambino di tacere e riprese a concentrarsi sul proprio obiettivo. Respirò a fondo una, due volte prima di premere il grilletto. Il colpo arrivò al bersaglio. Il proiettile perforante attraversò la corazza del soldato delle truppe d'assalto. Due secondi dopo, esplose, spargendo intorno pezzi di materia annerita.

«Dobbiamo muoverci. In fretta», disse sottovoce al fratello e agli altri tre bambini che tremavano abbracciati vicino a lui. «Seguitemi. Svelti. Non fate rumore». Prese per mano Alicia, la più piccola del gruppo, e si mosse verso l'apertura del cunicolo che scendeva per metri sottoterra. Spinse la bambina davanti a sé, nel buio dello stretto passaggio. «Non aver paura. Sono dietro di

te. Conta fino a venti, poi accendi la tua luce. Riesci a farlo?»

«Sì», sussurrò Alicia.

«Brava. Adesso voi». Si appiattì contro il muro per far spazio ai bambini, che uno alla volta avanzarono carponi dietro Alicia: Irving, suo fratello, Christopher e per ultima Sherlyn.

«La luce di Alicia basterà a farvi strada» li rassicurò. Entrò nel buco, mentre il rumore all'esterno aumentava. Avevano solo una manciata di minuti di vantaggio: il tempo necessario.

Il boato della deflagrazione li raggiunse, incanalandosi nella galleria. Le cariche che Joseph aveva posizionato erano andate a segno. I bambini si fermarono tappandosi le orecchie. Joseph scrollò il piede di Sherlyn per farla proseguire. Ancora qualche metro e la galleria si sarebbe allargata, permettendo di camminare in posizione eretta.

La luce di Alicia da bianca si fece rossa. Era terrorizzata.

«Irving, tocca Alicia. Ha bisogno di essere calmata».

Il fratello sfiorò la bambina che sembrava paralizzata nell'alone rossastro e la chiamò per nome.

La luce tornò bianca e Alicia, seguita a ruota dagli altri sparì oltre l'ingresso alla grotta. I bambini dovevano aspettarlo, lui era più grosso e lento. Quando sbucò nell'ampia grotta che faceva da vestibolo a una ripida scalinata in discesa, i bambini erano seduti in attesa. «Scendo io per primo» disse. Accese il suo occhio frontale e i bambini lo imitarono. Nella grotta rivestita di alabastro si diffusero bagliori colorati: il verde smeraldo di Christopher, l'arancione di Sherlyn e il viola di Irving si incrociarono con il bianco di Alicia e il blu cobalto di Joseph.

«State prudenti. È scivoloso».

Man mano che scendevano, l'umidità rendeva l'aria appiccicosa e gli scalini irregolari erano inghiottiti dal buio che allungava le mani inquietanti sui corpi rivestiti di Kevlar. Erano, però, tenebre conosciute e le luci degli occhi bionici si intensificarono a ogni passo, segnale di una ritrovata sicurezza.

Joseph si concesse di isolarsi nel ricordo degli avvenimenti recenti. Rivide i molti nemici uccisi per liberare Irving e gli altri dalla prigione-laboratorio nella quale erano stati rinchiusi. Quelli della sua razza che venivano catturati, diventavano cavie per esperimenti e subivano torture indicibili. E i bambini erano prede facili, se uscivano in superficie. Pochi giorni prima, suo fratello aveva guidato il gruppetto di amici, temerari e incoscienti come lui, alla ricerca di pezzi di ricambio sparsi sui campi, ormai inariditi dalla devastazione delle armi. Avevano incontrato una donna in abiti civili che aveva promesso di rifornirli di batterie funzionanti e si erano fidati, non immaginando che fosse un'informatrice. Erano stati istruiti sulle trappole dei nemici, allenati a mimetizzarsi, preparati a diffidare di sorrisi benevoli, ma erano pur sempre bambini.

Joseph si era offerto volontario per la missione di recupero, era tra i più forti

e astuti ed era esperto.

In un tempo che sembrava lontanissimo, quando il pregiudizio non regolava i rapporti tra gli esseri umani e i cyborg, aveva avuto una moglie umana. Allo scoppio del conflitto, lei non aveva voluto seguirlo nelle profondità della terra, inorridita dalla consapevolezza di aver sposato un diverso, un inferiore, un mostro. L'amore che alimentava cuori e menti era utopia, la speranza in un futuro di pace e uguaglianza era chimera.

«Non manca molto, Alicia. Coraggio!». Le parole di suo fratello rivolte alla piccola, prostrata dalla fatica, riscossero Joseph, che fece eco all'incoraggiamento di Irving. «Ancora pochi gradini, ragazzi».

Alla fine della scalinata, si aprì una voragine, varcata da un ponte sospeso. Avrebbero dovuto vedere le luci rassicuranti delle guardie avvicinarsi lungo l'impalcato. Non c'era nessuno. Nessun rumore, nessuna luce. Al di là del ponte, la porta blindata che proteggeva il loro rifugio sotterraneo giaceva a terra, scardinata. Il silenzio innaturale era interrotto dallo sbuffo irregolare di getti d'aria calda, satura di cenere, che fuoriuscivano da sottili camini nelle rocce. Alla puzza di fumo si mescolava l'inconfondibile afrore dei soldati nemici. Joseph avvertì il pericolo e non riattivò i sensori di tracciamento, che aveva disconnesso per prudenza.

«Non attraversiamo, Joseph?»

«No, Christopher». Stava valutando le opzioni.

«Non voglio tornare in quel laboratorio!». A parlare fu Sherlyn, con quella sua vocina stridula, inasprita dalla stanchezza.

«Non accadrà. Non lo permetterò».

«La luce di Alicia si affievolisce...». Irving era preoccupato.

Joseph controllò la sua batteria. Era poco meno della metà. Poteva ricaricare quella di Alicia e averne a sufficienza per sé. Intrecciò i filamenti della mano con quelli, indeboliti, della bambina. La luce blu fluì a spinte intermittenti.

«Cosa facciamo?» chiese Alicia, rinvigorita.

«Scendiamo nel canyon, fino al fiume».

«Dobbiamo scendere?» esclamò incredulo Christopher.

«Non abbiamo alternative. Useremo le corde dei Raccoglitori».

«Ho paura, Joseph».

«Lo so, Sherlyn». Per qualche attimo, fecero silenzio. Joseph condivise lo sconforto dei bambini. Odiava la guerra, che, con il suo carico di orrore incontrollabile, aveva umiliato l'innocenza e ridicolizzato la fratellanza, aveva incollato l'ombra della morte sui più deboli e aveva trasformato in assassini i più forti. «Andrà tutto bene. Concentratevi sui movimenti», raccomandò, cercando di essere incoraggiante.

Afferrarono le corde doppie che pendevano da robusti ganci incassati nella roccia, a distanza di due metri l'una dall'altra, si sistemarono le imbragature e iniziarono la discesa. I bambini si calavano agilmente. A ogni oscillazione delle teste, gli occhi luminosi facevano brillare i quarzi citrini e le ametiste,

incastonati nella pietra scura. Coleotteri meccanici, con l'esoscheletro iridescente, correva velocissimi da una minuscola cavità all'altra. A tratti, nugoli di farfalle nere dalle ali trasparenti svolazzavano attorno, per poi allontanarsi all'unisono, ubbidendo a un richiamo segreto.

Fin da piccolissimi, tutti loro erano allenati ad arrampicarsi lungo le pareti rocciose che separavano gli insediamenti sotterranei dalla superficie. Molti si specializzavano nella ricerca di giacimenti di scandio, ittrio, lantanio e platino, celati nelle viscere della terra, e lavoravano per le aziende degli umani. Altri diventavano Raccoglitori, capaci di scovare le colonie di insetti eduli negli anfratti di canaloni e orridi, come quello in cui si trovavano i cinque fuggitivi: profondo e insidioso.

Joseph non smetteva di pensare al peggio. Anche se sembrava che la memoria muscolare sopperisse alla mancanza di energie e mettesse a tacere il panico, la fine della fatica era ancora lontana e presto le batterie si sarebbero esaurite.

«Possiamo fermarci, Joseph? Mi fanno male le mani» si lamentò Alicia.

«D'accordo. Cercate appigli sicuri per i piedi prima di lasciare l'autobloccante. Appiattitevi contro la parete. Respirate piano». I bambini ubbidirono. Joseph si intenerì. Quattro giovani vite costrette a sperimentare la sofferenza e l'angoscia. Giovani vite minacciate, che dipendevano da lui. Si sentì sopraffatto. «So che siete stanchi, ragazzi, ma dobbiamo continuare a scendere. Manca poco. Sentite il fiume che ruggisce sotto di voi?»

«Lo sento!» esclamò Sherlyn con entusiasmo inaspettato.

«Anch'io!» si associò Christopher.

«A me fanno male le mani» piagnucolò Alicia.

«Non ci badare. Immagina di essere una Raccoglitrice. La migliore. Quando arriverai in fondo, ti faremo un grande applauso!» le rispose Joseph.

«Forza, amici: il fiume ci sta chiamando!» incitò Irving di rimando.

Le scariche dei blaster arrivarono all'improvviso dalla parte opposta del canyon. I bambini urlarono terrorizzati. Le loro luci erano rosse e affievolite. Joseph oscurò il blu che gli lampeggiava dalla fronte. Armò il braccio meccanico e rispose al fuoco, anche se il sistema di schermatura dei nemici rendeva obsoleto il suo equipaggiamento.

«Saltate! Tuffatevi nel fiume!» gridò. Si spostò alla sua destra per raggiungere Alicia, ma Irving fu più veloce. Abbracciò saldamente la piccola, si diede la spinta con i piedi e saltò. Sherlyn e Christopher fecero lo stesso. Scomparvero inghiottiti dai gorghi neri.

Joseph sperò. Li immaginò nuotare con tutte le forze per tenersi a galla, aiutandosi tra loro, mentre la corrente li trascinava a valle, lontano dalla zona di guerra, al sicuro. Non li avrebbe seguiti. Doveva continuare a sparare per attirare su di sé il fuoco nemico. Amava la vita, ma era pronto a sacrificarla, in nome di tutti i bambini, cyborg e umani, violati, straziati, martiri trascurati della lotta per la supremazia.



Un raggio di energia da un folgoratore mandò in frantumi la parete a poca distanza, seguito da altri sempre più precisi. Reagì puntando il braccio armato e lo sguardo nella direzione da cui provenivano. Fu allora che la vide: Hanna, sua moglie, la creatura che aveva amato più della sua stessa vita, altera e bellissima, mirava per ucciderlo.

Prima che il colpo letale lo raggiungesse, ebbe il tempo di chiedersi «Perché tutto questo odio?».

Giovanna Larghi

Vive a Malnate, vicino a Varese. È sposata e ha due figli. Ha insegnato letteratura italiana e latino nei Licei di Tradate e di Olgiate Comasco e attualmente è in pensione. Negli anni di insegnamento si è occupata di teatro e di poesia, ottenendo premi e riconoscimenti. È anche co-autrice di un testo scolastico di grammatica latina. Collabora con alcune Università degli Adulti e Associazioni culturali, ma soprattutto si dedica alla sua più grande passione: scrivere.

In nome del decoro urbano

Paolo Filidei

Inizialmente tutti avevano pensato a un attentato terroristico, e già si parlava di un commando legato alla *Jihad* islamica che qualcuno sosteneva di aver visto fuggire in direzione dei lungarni qualche minuto prima del boato, avvertito in mezza Pisa. Le forze dell'ordine erano intervenute prontamente facendo evacuare l'affollatissima Piazza dei Miracoli, mentre gli artificieri, attrezzati di tutto punto, erano alacremente impegnati per scovare tracce dell'esplosivo, nonché eventuali altri ordigni pronti a deflagrare.

Sul bel prato prospiciente la torre nota in tutto il mondo e che, come recita una vecchia canzonetta, *pende ma mai cascherà*, restavano un'attempata coppia di turisti giapponesi e un ragazzetto che ancora reggeva in mano ciò che rimaneva di un guinzaglio allungabile: tutti e tre erano incolumi ma paralizzati dallo spavento, e completamente lordati da una mistura di sangue e materiale organico non meglio identificato. Attorno a loro, altro sangue, pezzi di pelo, frammenti di carne lacerata, fluidi biologici nauseabondi, visceri spappolati tra cui si poteva riconoscere chiaramente il cuore ancora pulsante del possente alano saltato in aria pochi minuti prima, la cui lunga coda era stata addirittura scaraventata sul primo anello del campanile.

Mentre gli inquirenti raccoglievano testimonianze e reperti, nel mio ufficio al trentaduesimo piano del grattacielo da poco inaugurato nel cuore della *City* londinese, ebbi il vago presentimento che le immagini che arrivavano in diretta televisiva potessero in qualche modo essere collegate al prodotto che solo da pochi mesi avevamo lanciato sul mercato, riscuotendo un successo planetario.

La ricerca di quella rivoluzionaria sostanza era iniziata diversi decenni prima quando, appena laureato in chimica farmaceutica proprio nell'ateneo pisano, avevo intrapreso la sperimentazione di un preparato che avevo



chiamato *No-mer*, ben presto abortita per mancanza di fondi nonostante i risultati preliminari estremamente promettenti. Molto tempo dopo però, mentre mi ero adeguato a un lavoro di poche gratificazioni all'ospedale di Cisanello, venni contattato, e non ho mai saputo esattamente tramite quali canali, dalla famosa multinazionale *Dixxx*, colosso del *pet-food*, decisa a investire cospicue risorse in quell'idea. Sottoscritto il contratto con tutte le relative clausole, ebbi a disposizione un intero team di giovani e validissimi scienziati e, in meno di un anno, riuscimmo a perfezionare e immettere sul mercato il *Nomer*, così denominato, senza l'originario trattino, per evitare riferimenti troppo esplicativi alla famosa parola che si dice essere a suo tempo stata pronunciata dal generale Cambronne.

In pratica, avevamo sintetizzato una molecola che, iniettata sottocute ai cani una volta al mese, agiva a livello intestinale facendo volatilizzare la massa fecale: sì, avete capito bene, in pratica i cani così trattati non defecavano più. Veniva quindi automaticamente risolto uno dei più annosi problemi delle nostre città, fonte di degrado e di continui litigi, ovvero le deiezioni lasciate per strada, sui marciapiedi e nei giardinetti da incivili proprietari dei migliori amici dell'uomo. Per i pedoni non c'era dunque più il pericolo di calpestare gli escrementi, i bambini potevano tornare a giocare liberamente nelle aiuole e i padroni dei quadrupedi non erano più costretti a doversi portar dietro, a ogni uscita, i guanti monouso e i sacchetti di plastica. Il prodotto non è un farmaco, né tantomeno un vaccino e, quindi, sarebbe stato possibile venderlo liberamente ovunque, anche se l'Unione Europea, cautelativamente e forse su pressione della lobby dei veterinari, ne aveva imposto la somministrazione sotto il controllo medico. Non così, ad esempio, negli Stati Uniti e in Cina, i nostri principali mercati, dove il *Nomer* era acquistabile nei supermercati e, ovviamente, on-line. Un grosso impulso alle vendite fu anche la notizia che, alla Casa Bianca, la cagnetta della neoeletta Presidentessa Smith utilizzava tutta la linea di prodotti *Dixxx*.

Le uniche, sporadiche critiche erano state sollevate da alcuni intransigenti animalisti, che ponevano dubbi sui protocolli adottati nella sperimentazione: tutte procedure assolutamente in linea con la legislazione vigente nel Paese che aveva ospitato i nostri laboratori, una delle repubbliche asiatiche dell'ex Unione Sovietica.

Eravamo riusciti anche a contrastare il maggiore effetto collaterale del *Nomer*, ovvero una certa flatulenza non troppo gradevole all'olfatto, che poteva essere ridotta e quasi azzerata abbinando all'iniezione un integratore a base di erbe aromatiche, sempre ovviamente di nostra produzione, da mischiare alla razione giornaliera di cibo, preferibilmente anch'esso a marchio *Dixxx*.

Mentre i cittadini apprezzavano il netto miglioramento dell'igiene urbana, il fatturato era rapidamente schizzato alle stelle, così come i miei guadagni. E c'era persino chi ci spronava a porre rimedio pure per i bisogni liquidi, in modo da evitare l'incombenza di uscire di casa per le sgambature mattutine e serali,

piuttosto gravose soprattutto in inverno o nelle giornate piovose. Una famiglia di circensi ci aveva anche proposto di studiare la possibilità di eliminare o quantomeno ridurre la produzione fecale degli elefanti e, stante quanto avvenuto in seguito, è stato un bene aver declinato l'offerta.

Una linea di studio più ambiziosa, ma anche particolarmente delicata, riguardava la possibile applicazione sull'uomo. Vi immaginate se si potesse evitare la caccia dei neonati e l'incontinenza degli anziani? Quanti vantaggi avremmo per la società, dal risparmio per pannolini e pannoloni al minore carico di rifiuti, ai benefici nell'organizzazione dell'assistenza geriatrica. Un sondaggio commissionato a un'agenzia indipendente aveva evidenziato che la maggioranza dell'opinione pubblica non era ancora propensa ad accettarne l'utilizzo nei bambini, ma per i vecchi c'era maggiore apertura mentale e, insomma, ci stavamo lavorando alacremente.

Ben presto gli investigatori capirono che a Pisa non c'era stata alcuna bomba, e che tutto quel pandemonio era dovuto all'animale stesso, esploso per motivi che gli esperti ancora non erano riusciti a chiarire: negli ambienti di intelligence restava però in campo l'ipotesi che qualche scienziato al soldo degli arabi, oppure dei russi o dei cinesi, avesse creato una nuova arma proprio modificando in qualche modo il genoma canino fino a renderlo un potenziale kamikaze.

Tutto tempo guadagnato per noi, che ci permise di prendere le dovute contromisure, onde non farci trovare impreparati agli eventi che poco dopo si verificarono, allorché un levriero afgano scoppiò in una via centrale di Manchester, e altri analoghi episodi si registrarono a Chicago, Madrid, Toronto. A quel punto, dopo che un reporter olandese era riuscito a documentare che tutti quegli animali avevano assunto il *Nomer*, fioccarono le denunce, subito neutralizzate dal nostro ufficio legale e da una campagna informativa che l'efficientissima Mary Greene, giovane responsabile del nostro settore marketing, fece partire a spron battuto su tutti i canali televisivi e sui social. Del resto, i migliori avvocati ci avevano affiancato fin dalle prime fasi di ricerca, e le istruzioni allegate alla confezione contenevano un'ampia serie di consigli e precauzioni, in buona parte pura fuffa, che in tribunale risultarono essere preziosi cavilli per sostenere un seppur parziale concorso di colpa degli stessi clienti: del resto, non a caso quei fogli si chiamano bugiardini. Non fu infatti difficile appurare che quasi nessuno si era attenuto alle nostre raccomandazioni, come ad esempio evitare ogni proteina derivante da pesci e molluschi, far camminare il cane almeno tre ore al giorno e, soprattutto, di alimentarlo con i costosi cibi secchi o freschi di marca *Dixxx*.

Per il Natale del 2032 l'azienda aveva offerto ai principali collaboratori una vacanza ai Caraibi e, mentre stavamo sorseggiando un cocktail sulla spiaggia, arrivò la notizia che a Cortina d'Ampezzo, nel cuore della movida dei Vip, un gigantesco San Bernardo si era completamente disintegrato, col consueto carico di ammorbramento delle eleganti vetrine e dei passanti, tra i quali la moglie di

un ministro, che si era ritrovata la preziosa pelliccia irrimediabilmente rovinata. A seguire, dopo che si erano polverizzati un labrador a Copenaghen, un danese in Cina, un pechinese alla Valletta, un maltese a Spalato, un dalmata a Grosseto, un pastore maremmano in Canada, il Consiglio dell'Unione Europea, all'unanimità dei sedici residui Stati aderenti, approvò la messa al bando del nostro prodotto: una decisione a cui si allinearono tutti i paesi occidentali, e non solo.

È stata una dura sconfitta: il *Nomer* è stato vietato pressoché ovunque e il crac azionario della *Dixxx* ha volatilizzato il mio intero patrimonio. Ma ancora non ci siamo arresi e sono in corso numerosi ricorsi nelle varie sedi giudiziarie: del resto, quell'effetto collaterale, dovuto a un accumulo di gas e favorito da errori dietetici, si verifica solamente in un caso su un milione, ed è un piccolissimo rischio del tutto giustificato in nome del decoro civico. Tra pochi giorni andrò personalmente a supervisionare l'unico stabilimento ancora attivo, in un Paese sudamericano il cui governo non si è piegato alla dittatura animalista che caratterizza la nostra epoca. Qualcuno sostiene che la produzione di quella fabbrica è del tutto sproporzionata rispetto al fabbisogno locale, e che potrebbe alimentare un mercato clandestino gestito dai narcotrafficanti colombiani in combutta con la mafia, tramite le stesse rotte che fanno arrivare in Occidente la cocaina e i cannabinoidi. Ma sono solo malignità, probabilmente architettate da quei fanatici che già sono riusciti a far mettere fuori legge le auto a benzina e gli allevamenti intensivi: anche se, effettivamente, nelle nostre città capita ogni tanto di udire qualche boato di origine ignota.

Paolo Filidei

Sono probabilmente il più vecchio tra gli autori della rivista *Il Mulo*, ma preferirei definirmi senior. Dopo il pensionamento ho più tempo per dedicarmi ai miei hobby tra cui scrivere storie brevi, con pubblicazioni in varie antologie. Ci sarebbe anche un libro in self publishing dal titolo "Saluti e baci. Il lato b delle cartoline illustrate", dedicato a un collezionismo ormai desueto. A scanso di equivoci preciso di essere socio di un'associazione animalista, e mi dissoci netamente dalle farneticazioni del protagonista di questo mio racconto

Finimondo

Cristina Amerio

L'aria è diversa stamattina, più fresca, anche se non c'è un alito di vento. Sembra quasi che il caldo torrido di questa estate senza fine si sia concesso una pausa per lasciarci respirare. Una tregua insperata prima del finimondo. L'ennesimo.

La gente ha subito messo il naso fuori casa per godersi la giornata. Turisti nella propria città, che si mescolano a quelli della terraferma.

Il monotono sciabordio dell'acqua contro la banchina annuncia l'arrivo di un vaporetto, con il suo carico di anime pronte a riversarsi in una delle piazze più famose d'Italia, come una colata di fango. Le osservo scendere, guardarsi intorno incerte su quale direzione intraprendere, a quale meraviglia dare la precedenza, senza correre il rischio di perdersi qualcosa nel poco tempo a disposizione. Non fanno altro che scattare foto, fissano l'istante perché duri in eterno e dia loro il diritto di potersi vantare di essere stati, seppur per poco, parte di tanto splendore.

La nostra è una città con una data di scadenza in rapido avvicinamento e loro sono cavallette che si avventano sui resti di un passato glorioso. Hanno negli occhi il ricordo di un tempo che non c'è più. Tutti con lo stesso sguardo corroso dall'ansia e velato da una sorta di mesta rassegnazione. È come se nessuno volesse perdersi lo spettacolo, sapendo che è l'ultimo e non sono previste repliche.

Com'è che fa quella canzone? *All around me are familiar faces...* Facce familiari, passive, sottomesse a un fato crudele di cui sono gli artefici. Ecco, io non sono diversa da loro.

Dicono che la città sia destinata a sparire, che niente e nessuno riuscirà a

salvarla. Non c'è domani, *no tomorrow, no tomorrow*, è sempre lo stesso motivetto che gira e gira nella mia testa e non se ne vuole andare. Le parole affiorano sulle mie labbra inaridite. *No tomorrow, no tomorrow...*

Persa in un giro di note, cerco di immergermi nell'incanto morente di questa città e ignorare l'aria appesata dal fetore dei liquami che ricoprono i fondali dei canali, avvelenandoli. Se la morte avesse un colore, sarebbe quello del nostro mare, soffocato dalle alghe che, a causa della mancanza di ossigeno, l'hanno trasformato in una pozza salmastra in decomposizione.

L'odore è tremendo, ti si appiccica addosso, penetra ovunque, nelle ossa, nei monumenti, nelle case. Consuma più del tempo che scorre, ma alla fine ti abitui anche a quello, lo accetti perché non puoi fare diversamente, non ci fai nemmeno più caso.

Possiamo solo sprofondare nel rammarico di aver ignorato i segni, crogiolarci nell'illusione che ancora qualcosa si possa fare, quando, invece, la clessidra del porre rimedio è vuota ormai da anni.

Persa nei miei pensieri, me ne sto seduta qui, a sorseggiare una tazza di tè che mi costa una piccola fortuna, ma è niente al confronto della soddisfazione di poterla assaporare proprio in questa piazza. Mi sento parte di un incanto in via di estinzione, ne brillo di luce riflessa, come ogni turista che mi circonda.

E intanto quella canzone ritorna prepotente:

All around me are familiar faces

Worn out places, worn out faces...

La prima goccia di sudore della giornata fa capolino sulla mia fronte e ricama una scia di sale lungo il volto. Guardo l'orologio: sono già le nove. Non resta molto tempo, il caldo comincia a farsi sentire, morde la pelle, aggredisce i polmoni, rende il respiro, se possibile, ancora più arduo. Il mio pare già un rantolo e sa di resa.

Se mi sbrigo, forse almeno il Palazzo riesco a visitarlo.

Ho letto da qualche parte che è allo studio un piano per la realizzazione dell'ennesimo sistema Mose, molto più avanzato dei precedenti, che prevede la costruzione di paratoie stabili, alte diversi metri, saldamente ancorate ai fondali, che dovrebbero separare la laguna dal mare per sempre. Il nuovo progetto terrebbe la città al riparo dall'inesorabile innalzamento dell'acqua, impedendo al flusso e riflusso delle maree di sommergerla completamente. Dicono che funzioni anche con le inondazioni causate dai medicane, le tempeste della nostra parte di emisfero.

Magari fosse vero!

Comunque, sono anni che il gotha dell'ingegneria mondiale, a ogni tornata elettorale, sforna una nuova idea, che i politici si affrettano a rivendere come "definitiva". Questa sarebbe solo l'ennesima. A guardarsi intorno, c'è da chiedersi se verrà realizzata prima che i monumenti del centro storico anneghino, e soprattutto se davvero funzionerà.

Si può solo sperare.

Del resto, quello dell'acqua alta è solo l'ultimo dei problemi. Mura metalliche che affondano nel mare. Me le immagino queste sentinelle artificiali che proteggono un patrimonio dell'umanità: niente più panorama, solo statici baluginii.

Alzo gli occhi al cielo, incolore come al solito. Né bianco, né grigio, né azzurro. È di un pallore mortale, sempre coperto da una densa foschia che pare colare ovunque: sui ponti, rendendoli scivolosi, sui monumenti, avvolgendoli in un manto spettrale, sulle persone, innervosendole. Eppure il fascino di questi luoghi è immutato. Eterno, come la morte.

Mi unisco al resto dei turisti, prima che sia troppo tardi.

Cos'è che ci fa andare avanti come se niente fosse, quando la natura ci sta presentando un conto che mai potremo onorare? Fingiamo di avere tutto sotto controllo, di riuscire ancora a metterci una pezza, ma siamo solo gli artefici della nostra rovina. Abbiamo avviato una guerra che non vinceremo.

I miei pensieri vengono spazzati via da un'improvvisa folata di vento e parrebbe una benedizione, ma è un vento rude, che prende alla gola e soffoca il respiro già duramente provato dall'afa. In un attimo inghiotte la città, avvolgendola tra spire roventi che non danno tregua.

Guardo di nuovo l'orologio. L'allerta meteo dice che arriverà a mezzogiorno, per cui posso stare tranquilla, c'è ancora tempo, eppure le raffiche sono già molto forti, increspano l'acqua nei canali, si rincorrono tra le strette vie del centro, ruggendo come belve. Un boato che annuncia tempesta.

Mad world.

C'è fermento nella Piazza. I bar hanno già smantellato le installazioni all'aperto, tra le proteste dei turisti che vorrebbero continuare a godersi le consumazioni, neanche fossero l'ultimo atto di piacere concesso ai condannati a morte. Li osservo allontanarsi di controvoglia, mentre trovo riparo sotto la Loggia. Qui il vento soffia con minore intensità, esibendosi in piccoli mulinelli che vorticano sul pavimento, sollevando polvere, svuotando cestini, sparpagliando spazzatura ovunque.

Il cielo da incolore si è fatto grigio come l'asfalto, ma non per nuvole messaggero di pioggia. È come se fosse intriso di bitume, impregnato a tal punto da tracimare e riversarsi in mare, in un lugubre abbraccio.

Questo non è un semplice medicane e, comunque, mancano ancora un paio d'ore al suo scatenarsi. Se faccio adesso il biglietto per la visita al Palazzo, potrei farcela a girarlo con relativa calma, ma non so quanto possa fidarmi delle previsioni. Potrei restare bloccata al suo interno per non sì sa quanto tempo. Forse è meglio se riprendo il vaporetto e me ne torno a casa, ma anche così rischio che la tempesta mi colga a metà strada e l'idea di passare ore, se non giorni, in un rifugio temporaneo, ad aspettare che il peggio sia passato, non è proprio il massimo della comodità.

Sospiro irritata, non voglio farmi prendere dal nervosismo. Questa non è la prima buriana che mi coglie lontana da casa e poi il Comune ha dotato il centro



storico di rifugi organizzati per affrontare eventi di questo genere, fenomeni che negli ultimi tempi sono ormai all'ordine del giorno. Dicono che, in futuro, saranno sempre più estremi. C'è poco da fare: avremmo dovuto pensarci prima.

Il suono acuto di una sirena squarcia l'aria. È il pre-allarme. A quanto pare le previsioni meteo non sono state precise nemmeno stavolta. Ho circa un quarto d'ora prima che l'inferno fagociti la città. Riemozzo dalla Loggia, che gentilmente mi ha offerto riparo, e subito un turbine di vento mi travolge, togliendomi il fiato, mentre una nuvola di polvere mi schiaffeggia in pieno viso, ferendolo.

Il sangue si mescola al sudore.

Non posso restare qui.

In lontananza, sulla terraferma, intravedo una possente nube che dal grigio vira all'ocra e avvolge l'orizzonte, oscurandolo per chilometri, simile a una gigantesca muraglia. Porto le mani alla fronte per proteggere gli occhi e guardare meglio. Quella che vedo è una tempesta di sabbia in rapido avvicinamento, presto inghiottirà tutto, come un esercito di antichi guerrieri che marciano alla conquista della città.

Con ampie falcate raggiungo gli ultimi turisti, che fuggono smarriti da questo finimondo annunciato, e insieme ci dirigiamo verso Palazzo Vecchio. In un attimo, Piazza della Signoria, la Loggia dei Lanzi, Firenze intera, sono deserte. Resta solo il fragore assordante del vento, che fa eco al mio canto: *it's a very, very mad world, mad world.*

Cristina Amerio

Cristina Simona Amerio ha iniziato a scrivere durante il lockdown e ha partecipato al Trofeo Rill 2021, giungendo quarta. Suoi racconti sono stati letti nelle rubriche Thé online e Ascoltarsi in una fiaba su Radio Canale 7, nonché nel podcast Perfetti sconosciuti di Claudio Di Filippo e Agnese Troccoli. Ha da poco pubblicato il suo primo romanzo di formazione: Sarà quel che sarà, PAV Edizioni.



Fairy dream

Goffredo Gammarano

La sabbia mi risucchia a ogni passo, sotto il peso di mia figlia, e mi fa sentire la grotta che si staglia tra le dune sempre più lontana. Anche il sole accecante mi rallenta, mi sembra di bollire dentro il mio stesso esoscheletro. Ancora qualche sforzo e sono arrivato. Contraggo i muscoli delle gambe e le rilascio in un salto che mi permette di raggiungere l'ombra della volta.

Il vento trasporta aria fresca che respiro attraverso i pori del mio corpo dandomi sollievo. Stendo la mia piccola su una parete per farla riposare, attento a non farle cadere a terra le interiore dal ventre bianco e morbido, sfondato dal gambo del fungo che l'ha infettata da qualche settimana.

Lei agita le zampette cicciotte in cerchietti nell'aria. Poggio l'ultima foglia garza che mi è rimasta sul suo fianco grondante emolinfia verdastra, stringendole la ferita.

Non ho molto tempo, devo trovare in fretta il Medico; quando lei lo mangerà tornerà in salute e non soffrirà più. Basterà un braccio.

Ne avrei trovato uno al primo colpo se non li avessero portati quasi all'estinzione per sopravvivere alle loro stupide guerre. E non aiuta che lascino tracce difficili da individuare al loro passaggio con quelle enormi zampe piatte, però il saggio del villaggio mi ha detto di cercare nel lato orientale del deserto.

Non posso nemmeno volare dopo che quel dannato scorpione mi ha bucato le ali.

Mia figlia si lamenta in preda al dolore. Le aggiusto un'antenna spezzata. «Non ti lascerò morire. Mia bambina, mio sogno». Le pulisco la testa dalla polvere del deserto.

«F...fa...fame!». Respira così rapidamente che sembra che il torace stia battendo come il suo cuore. «Fame». Tenta di alzarsi facendo cadere la foglia curativa e schizzandomi l'emolinfa sul busto, la trattengo delicatamente per impedirglielo e gliela rrimetto con cura. Non mangia da troppo tempo. Raschio dalla sacca fatta con lo stomaco di scorpione che ho con me le provviste, ma sono finite. Il vento insinua a sabbia del deserto dentro la grotta.

Non posso lasciarla sola troppo tempo, però se non cerco del cibo morirà di fame.

Sicuramente sotto alla sabbia in questa zona ci sono molti bruchi di Khleen: le farfalle depongono le uova apposta sotto la sabbia per scaldarle e ripararle dai predatori in modo che si schiudano in fretta e senza danni. Una volta schiusi, i bruchi sono molto gustosi, ma non li ho mai cacciati.

Le do un'ultima pulizia al muso ed esco.

Scavo ustionandomi con le quattro zampe anteriori intorno alla grotta senza risultato.

Mi allontano di qualche salto e riprendo a scavare nel deserto alla ricerca di cibo.

Un liquido verde acido inumidisce i granelli gialli. Scavo ancora più rapido e trovo il bruco che si dimena insanguinato. È grosso quanto la mia testa, non basterà a saziarla, devo trovarne altri, ma è un inizio.

Un odore legnoso mi assale. Ferormoni. Formiche!

Ci deve essere una colonia di formiche di cristallo qui vicino. Sono esperte del deserto, troveranno più cibo di me, potrei anche seguire la loro traccia, derubarle e sperare che non mi seguano.

Ficco il bruco nella sacca e seguo l'odore dietro una duna.

Decine di formiche marroni stanno scavando nel terreno, afferrando diversi bruchi grandi quanto loro tra le mandibole per poi tornare verso la tana. Hanno una forza tremenda!

Quattro di loro annusano l'aria con le loro antenne e mi passano di fianco. Mi studiano per vedere se sono una minaccia, o cibo. Rimango immobile apposta per distrarre e poi rubare i bruchi. Una di loro mi tocca con l'antenna l'emolinfa sull'osso-scheletro. Libera un ferormone dal gusto fruttato.

All'improvviso tutt'e quattro corrono verso la grotta, verso mia figlia!

La sabbia infame fa affondare i miei sei piedi, invece alle formiche permette di correre senza sprofondare, verso il corpo di mia figlia nascosto nel rifugio tra le rocce.

Grido per distrarre, è inutile, non hanno udito, ma non resisto all'istinto.

Sono quasi arrivate! Contraggo le zampe posteriori e mi tuffo verso di loro, crollo nella sabbia che mi inghiotte.

Le formiche entrano nel rifugio.

«Lasciatela stare!». Mi aiuto con le zampe anteriori ad alzarmi. Con un altro salto raggiungo l'imboccatura della tana.

Le quattro formiche annusano il corpo lattiginoso della mia bambina

agonizzante, rosicchiano il gambo del fungo nel suo corpo e poggiano le loro disgustose antenne vicino le sue interiora esposte. Le bestie comunicano tra loro con acri feromoni finché una di loro la solleva con le mandibole. Il mio amore, il mio sogno, riesce solo a muovere le sue zampette facendo cadere pezzi di intestino per terra. La vogliono portare via.

Mordo il cuore della formica che fa stramazzare la piccola a terra.

Mi posiziono sopra mia figlia per proteggerla. È colpa mia se è ridotta così, non sono mai stato abbastanza forte. Rimpiango di essere suo padre. Se solo fossi riuscito a curarla dal fungo, questi non le avrebbe distrutto l'addome in un'esplosione di spore.

Però si muove e noi Kreet siamo forti, possiamo sopravvivere settimane anche con ferite gravi.

Una delle tre formiche libera nell'aria un odore acre, il mio cervello elabora le parole: «Lei. Nostra».

«Zitte! È viva, si muove», grido disperato alle bestie sordi, in un tentativo inutile di distrarle.

Le formiche liberano di nuovo quell'odore «Lei. Nostra».

Mi rifiuto! Voglio starle vicino fino a quando non si muoverà più.

Apro le mie ali ferite per mostrarmi più grosso. Le formiche mi assalgono all'unisono.

La prima formica mi afferra per il fianco, mi strappa la seconda zampa destra. L'emolinfa schizza dal moncherino imbeve la sabbia del deserto.

Stanno scappando verso il formicaio con mia figlia liberando altri feromoni per chiamare soccorso. Scatto verso di loro ma altre due mi si parano davanti per impedirmi di raggiungerla.

Le odio! Afferro la testa della seconda formica tra le zampe anteriori, con le mie mandibole le divoro pezzi di cheratina della testa e lascio il suo corpo tremante nella sabbia.

In un attimo sono circondato, le formiche mi salgono sul corpo. Salto per liberarmene, ma ne arrivano altre, mi salgono sulle zampe e mi rosicchiano le giunture delle gambe staccandomele.

Mi trascino disperato sulle ultime tre zampe che mi funzionano, non voglio che finisca così.

Le formiche spruzzano all'unisono un resinoso odore che dice «Lei. Morta».

Quando tre formiche mi strappano l'occhio sinistro, vedo mia figlia rigida tra le loro mandibole.

Quegli spasmi erano l'unica cosa che la rendevano viva. È colpa loro, non mi hanno permesso di salvarla, e io non gliela lascerò.

Mi trascino fino a lei appesantito dalle formiche che mi soffocano.

La mia piccola scompare sotto il deserto.

Le formiche mi sollevano di peso e mi trascinano verso la colonia. Un dedalo di cunicoli intrecciati tra loro, ricchi di stanze adibite a riserva impregnate da una miscela confusa di odori pungenti, ricolme di queste

bestiacce che strisciano tra le pareti indaffarate. Illuminati da cristalli di diversi colori sgargianti. Un mondo gigantesco nascosto tra le dune.

Alcune di queste formiche sono grosse quanto il mio busto, con delle mandibole più grosse rispetto a quelle che mi stanno trascinando.

Mi sforzo a muovere qualsiasi muscolo per raggiungere mia figlia, ma non rispondono. È davanti a me. Se solo potessi portarla via, forse il Medico potrebbe ancora fare qualcosa.

Portano mia figlia dentro una camera a parte.

Mi sfugge un urlo. «Ridatemela, è mia!». Riesco a mordere una delle formiche che mi trascina, uccidendola. Mi sposto col mento verso di lei, ma due delle formiche enormi mi ricoprono. Mi rotolo per schiacciarle sotto il mio peso. Ma altre arrivano a otturarmi i pori impedendomi di respirare e mi riscaldano come un sole sotterraneo con il loro corpo. Soffoco. Due di loro rosicchiano il mio collo con le mandibole e mi separano la testa dal corpo che viene portato nella stessa stanza di mia figlia.

Oramai non ho più nulla. Non sento altro che stanchezza. Aspetto che finiscano di fare a pezzi anche la mia testa.

Le formiche mi trascinano sul fondo della loro tana. Il buio del terreno lascia spazio alla luce iridescente dei cristalli man mano che descendiamo verso il cuore di una sala enorme dove troneggia la regina.

La creatura gigantesca, con un ventre gravido e pulsante, si piega verso di me osservandomi. Mi spruzza un'altra fragranza che non riesco a riconoscere, ma capisco cosa vuole dirmi: «Hai smesso di lottare?»

Non ho più voce per parlare e comunque sarebbe inutile. Lei scuote la testa e libera altri feromoni.

“Forse hai capito che non puoi andare contro il ciclo naturale della vita. Tua figlia si muoveva, ti sembrava viva, ma era mossa per via del fungo che ha preso controllo del suo cervello. Se avessi sacrificato la vita di un Medico per salvarla sarebbe stato inutile, avrebbe resuscitato il fungo.”

Un guizzo delle mie fauci mi fa scattare verso di lei appena percepisco quelle parole, mentre le formiche mi trattengono con più forza. Come fa a sapere che cercavo un Medico?

La regina si sposta per mostrarmi una creatura dal corpo grigio, flaccido, privo di esoscheletro, bipede. Le sue zampe sono enormi e piatte con un'unica unghia sporgente. Un Medico!

“Questo è uno degli ultimi della sua specie, avresti sacrificato questo poveretto solo per un motivo egoista di impedire il circolo della vita.” La regina continua a produrre effluvi. “Purtroppo, una volta che una creatura muore, non puoi farla tornare a com'era prima, la sua essenza deve cambiare». Si poggia una zampa sul petto. “Noi serviamo a questo proposito. Abbiamo tramutato il corpo di tua figlia e il fungo che portava nell'addome in un nutrimento che trasmetterà vita alle mie figlie. Ora anche tu sarai parte di quel nutrimento. Accetta il tuo destino o sarai sconfitto.”



Chiudo il mio unico occhio. Da quando sono nato mi hanno sempre detto che noi Kreet siamo ambiziosi, abbiamo dei sogni impossibili che raggiungiamo a qualsiasi costo.

Anche se verrò sconfitto, anche se è una follia io ho ancora la speranza di salvare mia figlia, il mio unico sogno da quando è nata.

Mi basta solo un braccio del Medico per tornare in forze e poi potrò evitarle almeno di diventare parte di loro.

Contraggo ogni muscolo della testa per farmi forza nella mandibola e mi lancio contro il Medico per morderlo.

Il colpo sferrato della regina mi schiaccia a terra e mi fa esplodere l'ultimo occhio e parte del mio cervello si sparpaglia in giro per la tana. Penso a una cosa sola.

Sogni d'oro bambina mia.

Goffredo Gammarano

Goffredo Gammarano, nato a Napoli. Appassionato di musica, cartoni animati, horror e animali strani. Scrive da quando era un ragazzino. E si diverte a provare ad esplorare punti di vista particolari e inusuali, tanto che i suoi autori preferiti sono Jeff VanderMeer e China Mieville.



La via di casa

Joe Alessandro Asciutto

Mi chiamo John Smith, il più classico dei nomi, però non sono un John Smith qualunque, sono CEO di un'importante azienda di marketing americana, ho una moglie bellissima, Diana, dio quanto la amo. Insieme siamo genitori di due figli in carne e ossa, Dorothy e Billy, e uno di pelo, Max.

Insomma, la mia vita è quella di un uomo che non si può lamentare, di un vincente, o almeno, di uno che ancora non ha perso.

Come tutte le sere, sto rientrando dal lavoro, ho già preso i fiori per Diana, margherite, le sue preferite e non vedo l'ora di rivedere lei e i bambini. Un tragitto un po' monotono, a dir la verità, chilometri di alberi altissimi ai lati e una strada poco illuminata al centro. Stasera, in compenso, c'è una vista mozzafiato, è tempo di luna piena!

Sono fortunato a godermi questo spettacolo della natura.

Anche se... ma, che succede?

Sembra che si stia avvicinando e ingrandendo sempre di più, è assurdo, sto sognando forse? Cristo!

Bip. Bip. Bip. Bip. Bip.

Ma, dove sono?

Sento solo questo suono a scatti che mi fracassa i timpani, non sembra così lontano, eppure lo sento amplificato. Posso udire il mio stesso respiro, è affannoso, qualcosa mi blocca la respirazione naturale... devo riuscire a svegliarmi. Ho le palpebre pesantissime. Forza, Johnny, apri gli occhi!

Con uno sforzo immane ce la faccio, ma il panico prende subito il sopravvento.

Sono in un letto d'ospedale, non riesco a muovere un muscolo, ho un tubo infilato in gola, sento la presenza di decine di elettrodi sul petto, sotto il

lenzuolo che mi copre il corpo interamente. Mi guardo intorno, il "bip" che sentivo è un macchinario che monitora i miei parametri vitali. Sono confinato in una stanza completamente bianca e, sopra di me, giganteggia ancora quella fastidiosa luce accecante. Allora, analizziamo i fatti: devo avere avuto un incidente. Non sono morto, questo è evidente, ma ci devo essere andato molto vicino. Però non riconosco questo posto, non mi sembra l'ospedale della contea, troppo moderno, emana un senso di perfezione che, quasi, non sembra essere stato costruito nemmeno da un imperfetto essere umano.

Detto fatto.

Stavo per rilassarmi, ma il terrore prende di nuovo il sopravvento. Un tipo alto almeno tre metri, in uniforme da dottore, ma con le sembianze di un alieno, quasi alla Mars Attacks, entra dalla porta.

Calmati, John, sei un uomo razionale, forse stai ancora sognando, tutto questo non è reale, probabilmente l'incidente sì, ma deve aver lasciato strascichi.

Devo essere in uno stato confusionale, allucinatorio, insomma, mi rifiuto di vedere un dannato alieno con i miei occhi, proprio qui in piedi davanti a me, lo sanno tutti che non esistono!

Stiamo al gioco, è l'unica soluzione che mi viene in mente, al momento.

L'alieno si avvicina, fa una smorfia simile a un sorriso, sta cercando di dirmi qualcosa, ma non capisco la sua lingua.

Con quella sua mano rugosa mi tocca vicino l'orecchio e, improvvisamente, comprendo le sue parole!

Dice che è stato sbadato, si era dimenticato di impostare il traduttore simultaneo sulla lingua parlata ad Antares City... che significa?

Questa storia sta cominciando a prendere una brutta piega.

L'alieno dice anche che ho avuto un incidente con la mia astroauto, mi sono schiantato al suolo a 427 chilometri orari, probabilmente per un problema tecnico, ma che è già stata riparata, rendendola di nuovo pronta all'uso. Continuo a non capire, che diavoleria sarebbe l'astroauto e poi, anche ammesso che tutto questo sia vero, come posso essere sopravvissuto ad un impatto a una simile velocità?

Cerco di convincermi sempre di più che sia tutto un sogno. Me lo ripeto ostinatamente.

Non ho neanche il tempo di pensare ad altro, che l'alieno si avvicina ancora di più e afferra il tubo che mi occupa la gola, tirandolo fuori con un gesto istantaneo. Dovrei provare un dolore disumano, ma invece mi sento come rinato!

Mi dice che sono qui da dodici ore, sono rimasto incosciente per tutto il tempo della rigenerazione del mio corpo e, adesso che il processo è completo, se voglio, posso firmare e andare via.

Rigenerazione? Ma non dovrei essere tipo in fin di vita? Da quando gli umani si rigenerano e da quando escono da un ospedale dopo sole dodici ore

da un grave incidente?

Domande a cui non trovo risposta.

L'alieno fa apparire, come per magia, uno schermo olografico, con un semplice schiocco di dita. Capisco che è un modulo d'uscita, anche se è scritto con caratteri che non ho mai visto prima, mi indica dove devo firmare e mi chiama in un modo strano: Jonxyt, credo. Ora capisco, ci deve essere stato un equivoco, io sono John Smith!

Riesco a comunicare nella sua lingua, non so nemmeno come, ma lui continua a insistere. Ma è ridicolo, poi che diamine di nome è? Sembra proprio di stare in un film di fantascienza, è tutto così... particolare. Un dubbio comincia ad attanagliarmi la mente: voglio vederci chiaro.

Chiedo a Rigel (questo ho scoperto essere il suo nome) uno specchio.

Nuovamente, come per magia, allo schiocco delle sue dita aliene, compare uno specchio fluttuante.

Quello che vedo mi fa inorridire.

La mia faccia! Cioè... non è la mia faccia!

No, no, no. Deve per forza essere un sogno. Tutto questo non è reale.

La mia pelle è verde vomito, i miei occhi sono brillanti palle di un vivace rosso vermicchio, sono pieno di rughe, al posto dei capelli ho una sorta di pinna grigiastra. Forse sarà uno scherzo. Deve esserlo. Sì, lo specchio è truccato.

Tiro fuori dalle lenzuola le mie mani. Sono enormi e verdi, viscidate, squamose...

Sento un mix di emozioni contrastanti, sono inorridito, spaventato ma, al tempo stesso, forte come non mai. Con uno scatto felino, mi alzo in piedi. Inorridisco per l'ennesima volta, quelli che dovrebbero essere i miei piedi sono anch'essi verdognoli e squamosi, Istintivamente comincio a correre, mi ritrovo in un corridoio infinito, tutto bianco perla, esattamente come l'interno della mia stanza.

A un certo punto, mi blocco, terrorizzato ma anche affascinato. Mi ritrovo di fronte una visione magnifica. Un'enorme vetrata lascia spazio all'esterno circostante. Un cielo completamente viola giganteggia su tutto quanto. Macchine volanti futuristiche sfrecciano, silenziosamente, ma a velocità incredibili. Un grattacieli dall'architettura avveniristica e di cui non si riesce a scorgere la cima, persa tra le nuvole lilla, svetta su tutto il resto, mentre dozzine di passanti, anch'essi alieni come Rigel, o meglio, come me, corrono qua e là, come se fossimo a New York nell'ora di punta. A cornice di tutto questo, maestosi e implacabili, riempiono il cielo due soli, l'uno sopra l'altro, completamente neri, come la notte più oscura. Eppure emettono luce. Se è davvero un sogno, è così spaventoso, ma anche, indubbiamente, meraviglioso.

Mentre sono immobile, incantato da tutto questo, Rigel mi raggiunge, con ancora in mano l'ologramma con il modulo da firmare.

Non so cosa stia succedendo, ma una sola domanda si ripete all'infinito nella mia mente.

Dov'è Diana? Dove sono i miei bambini? Dove sono finito io?

Alle mie domande, Rigel rimane basito. Dice di non sapere di cosa sto parlando, di non aver mai sentito qualcuno con quei nomi, né la mia famiglia, né nessun altro essere vivente.

Ricordo che prima ha parlato di una certa città chiamata Antares City, deve essere questa, ma sono sicuro di non aver mai letto questo nome su nessuna mappa e su nessun libro di geografia. Questo sogno mi sta stancando, è così assurdo da farmi venire un gran mal di testa, è ora di finirla.

Chiedo del pianeta Terra. Rigel, con quegli occhi rossastri, sempre più interrogativi, mi dice che non esiste nessun pianeta, apparentemente conosciuto, con questo nome, ma che siamo appunto ad Antares City, sul pianeta Arcadia-017, nell'anno 3818 dopo la morte del profeta Sirio. Aggiunge anche che è normale essere confusi, dopo un incidente come il mio.

Lo credevo anch'io, all'inizio, ma no, sono lucidissimo e sono certo che questo non può essere reale, adesso a maggior ragione.

Rapidamente, da sogno, diventa tutto un incubo, il mio pianeta non esiste, la mia famiglia nemmeno. Rivoglio la mia vita!

Devo fare qualcosa, devo svegliarmi.

Seguo di nuovo il mio istinto e corro a perdifiato contro la vetrata, magari con un impatto violento riuscirò a svegliarmi, penso...

Al momento di sfondare il vetro, però, finisco per passarci attraverso e venire rimbalzato all'indietro, da una forza invisibile.

Mi ritrovo a terra, sconfitto e senza più nessuna idea.

Rigel, sorridendo, mi aiuta a rialzarmi, mi ringrazia per aver brevettato il nuovo sistema anti caduta, installato proprio ieri.

Non so più cosa fare. Mi porge ancora una volta il modulo da firmare. Scrivo il nome che lui dice essere il mio, almeno mi lascerà in pace. Subito dopo, compare un'auto volante ad aspettarmi, proprio lì, fluttuando in quel cielo viola surreale. Salgo, sconfitto e senza un vero piano in mente. Non posso aver perso tutto. Voglio tornare a casa, voglio rivedere i miei bambini, la mia amata, il mio cane, il mio fottuto corpo, il mio pianeta, insomma, tutto ciò che mi riporti a una parvenza di normalità!

La voce robotica dell'auto mi saluta. Ricambio il saluto. Non ho idea di come si guidi.

Penso di impostare il pilota automatico, l'auto insiste, la destinazione Pianeta Terra non esiste. Non demordo, partirò senza una meta e, anche a costo di dover viaggiare nello spazio per miliardi di anni, ritroverò la via di casa, riabbracerò la mia famiglia. Ritornerò da dove provengo e sarò un John Smith come tanti altri, lo prometto a me stesso e a voi, Diana, Billy, Dorothy e Max, papà sta tornando a casa!

Bip. Bip. Bip. Bip. Bip.



Johns Hopkins Hospital, Baltimora.

Stanza semibuia. Qualcuno è attaccato a dei macchinari, non si vede il volto, si riesce a leggere solamente una cartella clinica, in penombra, poggiata accanto al letto: "Uomo bianco, 42 anni, ferite multiple da incidente stradale, coma irreversibile.

Nome paziente: John Smith."

Joe Alessandro Asciutto

Autore calabrese, classe 2000, amante di generi come fantascienza, horror, thriller, noir. Legge e scrive molto fin da piccolo.

Tra il 2021 e il 2023, frequenta un corso online tenuto da BUGS Comics, dove studia sceneggiatura per il fumetto. Nel 2024 è finalista in diversi concorsi letterari, ottenendo pubblicazioni in varie antologie.

Spera che questa passione, un giorno, possa trasformarsi in un lavoro!

Racconti ospiti

Roberto Ferrarese

In questo numero della rivista Il Mulo ospitiamo un autore a cui abbiamo chiesto di raccontarci il tema della sconfitta dal suo punto di vista, con l'intenzione che questa diventi una consuetudine anche per i prossimi numeri e per le nuove tematiche che proponiamo.

Fatta questa premessa, sono personalmente molto felice di annunciare che il primo autore ospite è Federico Guerri!

Perché lui?

Beh, la risposta più facile sarebbe: perché lo conosco. Cioè, l'ho conosciuto tramite i social network, Federico è infatti altresì noto come il Sindaco di Mondo di Nerd, una pagina su Facebook con contenuti che appaiono evidenti dal nome stesso. Riveste anche la medesima carica nella pagina Bucinella - 25000 abitanti circa, sempre su FB. Qui, essendo la piattaforma una roba da boomer, fa una cosa obsoleta come scrivere e pubblicare racconti. Questo si collega al secondo motivo per cui l'ho invitato: Federico è uno scrittore. Autore già di tre romanzi (Questa sono io, 24:00:00 - Una commedia romantica sulla fine del mondo e Senza disturbare i tulipani), non contento, ha pensato bene di definire un nuovo genere - il legal fantasy - con le avventure di Sante Gambacorta, Avvocato dei Diavoli, raccolte in due volumi, per ora. Però, Federico Guerri è anche autore di oltre sessanta opere teatrali, professore universitario e collaboratore di Ignoranza Eroica in diverse antologie e manifesti.

In attesa che la RAI lo chiami per una fiction che gli sistemi la vita, ma soprattutto il conto in banca, ha deciso di dedicarci un po' del suo tempo per regalarci il suo racconto di fantascienza sulla sconfitta, **FATE IL VOSTRO GIOCO - Un'avventura dell'astronauta Fred Forbes**.



Fate il vostro gioco

Un'avventura dell'astronauta Fred Forbes

Federico Guerri

A Fredric Brown e Douglas Adams

Quello che nessuno sa e tutti si chiedono su Fred Forbes, Esploratore dello Spazio e liberatore del Settore Gem-7, è come abbia ottenuto la sua iconica astronave zybraxiana Stellaris, un pezzo unico nonché l'astromezzo più veloce che si sia mai visto sfrecciare per le sette galassie.

Ebbene, creaturine mie, oggi siamo qua per raccontarvelo!

Vedete, mostricini, anche un tipo tosto come il nostro eroe, da giovane, è stato costretto ad accettare ogni genere di lavoretto e questo lo portò, all'età di appena vent'anni terrestri, a essere uno dei responsabili della sicurezza - leggi: buttafuori - su Onee-Saak-Zero, il pianeta centrale del Sistema Onee-Saak, il più grande casinò dell'intero universo.

Da quando in tutta la spirale era stato reso legale il gioco d'azzardo, Onee-Saak aveva subito invasioni aliene da ogni dove.

I membri di quelle civiltà poco avanzate che conservavano ancora un'economia basata sulla moneta, reale o virtuale, come intermediaria degli scambi correvarono a cambiare il loro denaro in BEM per giocarseli nelle infinite sale del pianeta. Gli altri si procuravano le fiches impegnando organi vitali - facile quando, come i Turkarett, hai sei cuori o, come i Fuente di Arabella, impieghi pochi minuti a rigenerarli -, imprestando cuccioli o sacrificando anni del proprio ciclo. "Tutto quello che possediamo è Tempo" è da sempre il motto dei Garciani.

I giochi offerti su Onee-Saak provenivano da tutto lo spazio conosciuto, ma soprattutto dal pianeta Terra (Sol-3) i cui abitanti erano famosi per affidare buona parte delle proprie decisioni al caso o a divinità invisibili scordando che,

come asserisce il filosofo Jibrozz II, "se c'è un Dio, allora vuole che tu perda".

Tra i giochi più gettonati, oltre alla roulette (russa, marziana o regolare) e al black-jack, c'era anche quello del pulcino di Birrozia. Centinaia di clienti di ogni specie se ne stavano davanti a un'enorme gabbia contenente un singolo esemplare di tenero pennuto. Il pulcino auto-replicante di Birrozia, quando sottoposto a una flebile scarica elettrica, ha il 75% di possibilità di duplicarsi in un clone identico a sé stesso e il 25% di esplodere. I giocatori scommettevano cifre considerevoli sul numero della scarica elettrica che avrebbe portato all'esplosione di tutti i pulcini. Il gioco aveva, ovviamente, una possibilità su quattro di concludersi alla prima scarica, ma poteva anche durare settimane. Nelle manche più lunghe ed estenuanti gli astanti ordinavano numerosi drink che sorbivano tramite cannucce, flebo, rovesciamento e assorbimento diretto dai pori e/o si facevano sedurre dalle numerose creature di piacere che affollavano luoghi del genere. Alcuni dormivano, altri s'imbottivavano di droghe per evitare di farlo.

A Onee-Saak-Zero era eternamente giorno e questo faceva sì che i giocatori si sentissero sempre eccitati e pieni di fortuna. Quel pianeta era, in effetti, il luogo perfetto per costruire un casinò.

Fasciato in una rassicurante uniforme bianca e celeste che esaltava i suoi muscoli terrestri, il giovane e aitante Fred Forbes lanciò uno sguardo agli scommettitori che attendevano da giorni l'esplosione di una trentina di pulcini. Regalò un sorriso agli habitués e proseguì, aggiustandosi il ciuffo biondo d'ordinanza, sino al tavolo della previsione del futuro Magoomba. I Magoomba nascono con l'abilità di conoscere con precisione giorno e causa della morte di chiunque tocchino. Su Onee-Saak-Zero si poteva quindi scommettere sul proprio decesso o su quello dei propri amici ma, soprattutto, si poteva sapere immediatamente se si fosse vinto o perso. Ai tempi in cui Fred lavorava là, il caso più strano di vittoria a quel gioco apparteneva ancora a un Kyln che, dopo aver spinto sul tavolo tutta la propria fortuna, aveva dichiarato che sarebbe morto di lì a un minuto soffocato dall'oliva nel drink appena ordinato. Morì davvero in quel modo, vincendo una somma spropositata. La somma passò ai suoi eredi – i Kyln tengono molto alla loro dinastia – ma la scommessa fu invalidata quando si scoprì che l'alieno in questione era severamente allergico alle olive e quindi sarebbe schiattato in ogni caso. Si trattava di una truffa ordita per incrementare potere e ricchezza della propria stirpe a scapito delle altre famiglie in un sistema in costante guerra civile.

Dov'eravamo, miei cari ammassi di gelatina?

Ah, sì.

Fred Forbes superò gli indovini Magoomba, dispensando occhiolini e sorrisi. Era sempre utile tenerseli buoni, quelli, e in più il suo lavoro era assicurarsi che tutti si divertissero e gli ingranaggi del casinò fossero sempre ben oliati. A tal scopo, nell'aria veniva diffusa essenza di Hypnomilla, un'erba capace di calmare anche gli animi più riottosi e prevenire risse e lamentele.

Come se non bastasse, Fred e gli altri responsabili della sicurezza erano costantemente in contatto con B.O.B., una Omnitente telepatica di F'Rapp, che controllava in diretta ogni pensiero del pianeta segnalando ai suoi qualsiasi problema di modo che potesse essere risolto in tempo reale.

Le ore di lavoro erano, insomma, una passeggiata per il caro Fred che, dopo alcune settimane d'impiego, s'annoia persino un po'.

Fu perciò sorpreso quando B.O.B. gli riferì telepaticamente che qualcosa di insolito stava accadendo nel Privé 17 e gli ordinò di andare a controllare.

Il Privé 17 era una stanzetta malfamata e nascosta dove non arrivavano le note pop delle orchestrine. Una vecchia porta in metallo, malmessa, cigolante e rugginosa, dava su un budello male illuminato e maleodorante, fumoso e gocciolante umidità e sudore. Quest'angolo del casinò era dedicato ai veri duri, ai giocatori old-style, bastardi di professione così drogati d'azzardo da buttare centinaia di migliaia di BEM al giorno in un gioco così letale da poter essere stato inventato solo dall'unica razza della galassia che, sin dall'inizio dei tempi, cercava di autsterminarsi senza mai riuscire. Sto di nuovo parlando, naturalmente, degli umani di Sol-3, una specie così violenta da massacrarsi per poi riprodursi al solo scopo di tornare a farsi fuori di nuovo.

Fred Forbes attraversò l'aria densa di bolle di sapone color benzina sino a un tavolo poco illuminato, dietro il quale un croupier tentacoluto mescolava un mazzo di carte importato direttamente dalla Terra, l'unico oggetto necessario per il gioco terribile, conosciuto con il nome di "LA CARTA PIÙ ALTA".

Una massa di alieni circondava l'unico giocatore seduto al tavolo: un ometto alto non più di un metro e dieci, blu, privo di collo, muscolosissimo.

Uno zybraxiano, senza dubbio.

Fred Forbes sapeva che era molto raro vedere gli zybraxiani al di fuori della loro galassia. Quello di Zybraxia era il più grande Impero dello spazio conosciuto e i suoi abitanti erano considerati imbattibili al punto che, da migliaia di anni, neanche le civiltà più guerrafondaie osavano sfidarli e tutti si tenevano lontani da loro. Tutti i soli dell'universo splendevano su Zybraxia. Pareva che gli zybraxiani non si ammalassero mai e non avessero bisogno di medici. Si raccontava che, dopo una gioventù dissoluta, raggiunta la maturità, trovassero regolarmente la loro anima gemella e da allora vivessero relazioni piene e soddisfacenti. I loro figli erano graziati dalla genetica e ogni generazione migliorava la precedente. I pochi turisti zybraxiani ottenevano sempre i posti migliori nei ristoranti e non si perdevano mai. I loro astromezzi non subivano mai danni o avarie, la loro tecnologia era pulita e perfetta in tutto e per tutto. Uno zybraxiano che giocasse d'azzardo era, perciò, molto strano. Avevano tutto. Perché giocarselo? L'unico motivo per l'azzardo era provare un brivido sconosciuto.

Forbes osservò il tavolo e notò, davanti al giocatore blu, una montagna di BEM.

«Sta giocando da ore e non ha ancora perso una mano» gli comunicò B.O.B.

telepaticamente. «Se continua così potrebbe sbancare il casinò».

I tentacoli del croupier tremarono.

Quello che, però, apparve subito strano al perspicace Fred fu che, nonostante le vittorie, l'alieno stesse emettendo un lamento luttuoso e, soprattutto, piangesse della grossa.

«No! No! No! Non è possibile! Non è possibile!» ripeté lo zybraxiano, strisciando la mano palmata sul capo glabro. «Tutto! Mi gioco tutto alla prossima mano!»

«Non so se mi è possibile accettare una cifra del genere» rispose il croupier. Forbes tossì, rendendo nota la sua presenza. Il croupier guardò Forbes, sollevato che prendere quella decisione, adesso, fosse responsabilità di qualcun altro. Forbes fece un cenno d'assenso col capo, al che la piovra gigante in smoking disse: «Giochiamo».

Dopo aver mescolato e fatto tagliare il mazzo, ne mostrò la prima carta poggiandola sul tavolo.

Il Re di Cuori.

Il banco non poteva essere superato.

Lo zybraxiano fece un sospiro soddisfatto e pescò la carta con noncuranza.

La Regina di Cuori.

Aveva perso.

Un'espressione di felicità gli si dipinse sul volto bambinesco.

«Finalmente! Finalmente! Grazie! Grazie!» urlò mentre, proprio in quel momento, una seconda carta attaccata alla prima scivolò sul tavolo da dietro la sua Regina.

Un due di cuori, rimasto appiccicato alla collega.

Lo zybraxiano non fece in tempo a capire che il croupier, in tono rassegnato, aveva già annunciato il risultato: «Un evento che si verifica una volta su un milione. Il Signore ha pescato un undici. Il Signore ha vinto, di nuovo».

«No! No! No! Rinuncio alla vittoria! Rinuncio alla vittoria!» gridò l'alieno e, lasciando tutte le sue fiches sul tavolo, corse fuori dal Privé 17, arrabbiatissimo.

Fred Forbes gli fu subito alle calcagna. Non si dicesse mai che Onee-Saak-Zero aveva lasciato un cliente insoddisfatto.

Fuori dal casinò, la luce di sette soli rendeva il pomeriggio dorato. Lo zybraxiano sedeva sulla scalinata della sala da gioco, davanti a giardini pieni di statue di marmo e fontane zampillanti un liquido argenteo. I giardini erano sempre vuoti, tutti erano dentro a giocare.

Forbes si avvicinò al vincitore, tirando fuori un pacchetto di Olmettini dalla tasca della giacca bianca. Apertolo, estrasse una creaturina pelosa e se la cacciò tra le labbra; quella si accese da sola con uno squittio soddisfatto.

«Ne vuole una?» chiese Forbes.

Lo zybraxiano rifiutò; disse che non aveva senso fumare, che persino gli Olmettini non facevano niente alla sua razza immune da ogni malattia e malessere, anche auto-imposto.

Ci fu qualche secondo di silenzio. Poi Forbes si sedette un paio di scalini più in basso dell'alieno, in modo da guardarla in faccia, e chiese: «Ha vinto tutto, perché è così triste?»

L'ometto blu sospirò.

«Vede, nella mia cultura la sconfitta è quanto di più onorevole possa capitare, un lusso che viene concesso solo ai migliori tra noi zybraxiani. Subire e accettare la perdita, almeno una volta nella vita, è quello a cui ognuno di noi aspira. Quando giochiamo, giochiamo per perdere, per poter dire all'avversario quanto sia più forte di noi, inginocchiarsi di fronte a lui e servirlo per averci donato l'errore e, con esso, la possibilità di migliorare. Noi vogliamo perdere, ma non possiamo. Perché, per qualche motivo, noi zybraxiani siamo baciati dalla più assoluta buona sorte. In qualche modo, la vittoria ci arride ogni volta. Nell'antichità decidemmo di offrirci come schiavi ai nostri vicini di pianeta, i Gongoriani, e muovemmo loro guerra, senza alcuna preparazione militare. Avevamo intenzione di arrenderci non appena li avessimo visti, ma furono loro ad arrendersi per primi e il nostro bluff non fu mai svelato. Nel corso di generazioni di tentativi del genere, siamo divenuti un Impero. Quando abbiamo capito che nessuno ci avrebbe mai sconfitto, ci siamo chiusi in noi stessi sviluppando una civiltà-enclave in cui pareggiamo continuamente gli uni con gli altri, nessuno è mai avvantaggiato e quindi tutti stanno bene. Tutti vincono. La nostra è ormai una società avanzatissima: abbiamo passato ere a sviluppare giochi di narrazione, arte, etica ed estetica – tutti quei campi del sapere in cui ogni valutazione è soggettiva – ma soffriamo anche tantissimo per il nostro desiderio di perdere, finalmente. Il tasso di depressione e suicidi è altissimo, ma chi si uccide lo fa riuscendoci sempre in maniera spettacolare. Magra consolazione. Oggi sono venuto qua nella speranza che la sorte, finalmente, si rivelasse meno potente del caso. Come ha visto, non è stato così...»

A quel punto del soliloquio, l'alieno blu singhiozzava vistosamente.

Fred Forbes, che un giorno sarebbe divenuto l'Esploratore dello Spazio e il principe consorte della Regina Wulma, provò pena per lui ma, poi, si fece venire una delle sue idee geniali.

Mise una mano sulla spalla dello zybraxiano e gli disse: «Prestami la tua vincita. Forse ho una soluzione per te».

Qualche minuto dopo i due erano tornati al Privé 17 e Forbes si era seduto davanti al croupier tentacoluto.

«Scommetto tutto quanto ha vinto il Signore» disse Fred al collega. «Ho la sua autorizzazione. E quella di B.O.B»..

B.O.B. l'omnimente, che non aveva dato nessuna autorizzazione, ma soltanto letto nel pensiero il piano dei due, sperò che non ci fosse alcun intoppo. In fondo, c'era l'intera economia di un sistema stellare sul tavolo.

Nello stesso momento in cui Fred faceva all-in, lo zybraxiano si avvicinò al losco lupo mannaro di Antares nell'angolo e gli chiese, con nonchalance:



«Scommettiamo un drink che il terrestre perderà?». I licantropi amano bere e questo non faceva eccezione così accettò immediatamente.

Il banco estrasse il sette di picche.

Forbes pescò un ignobile tre di fiori perdendo una fortuna.

Lo zybraxiano si fece offrire un drink. Aveva vinto perché, ovviamente, la sua specie non poteva fare a meno di vincere. Però, questa volta, la vittoria gli era sembrata dolce come una sconfitta.

«Per riequilibrare la vostra società dovete assicurarvi che qualcuno scommetta sempre contro di voi. In quel caso, la buona sorte è fregata. La Signora Fortuna non potrà far perdere uno zybraxiano ma, in ogni caso, dovrà scegliere **QUALE** zybraxiano. E ogni volta la scelta sarà diversa» gli aveva detto Forbes sulla scalinata.

«Oh, grazie! Grazie! Grazie! È geniale! Tornerò sul mio pianeta e lo riferirò a tutti!» gli aveva risposto lo zybraxiano. «Come posso ripagarti?»

E fu così, creaturine mie, che Fred Forbes, nato nel Minnesota e destinato alle stelle, venne eletto eroe nazionale dell'Impero di Zybraxia e, per giunta, ottenne in regalo *Stellaris*, la sua mitica astronave da competizione.

Racconti della redazione

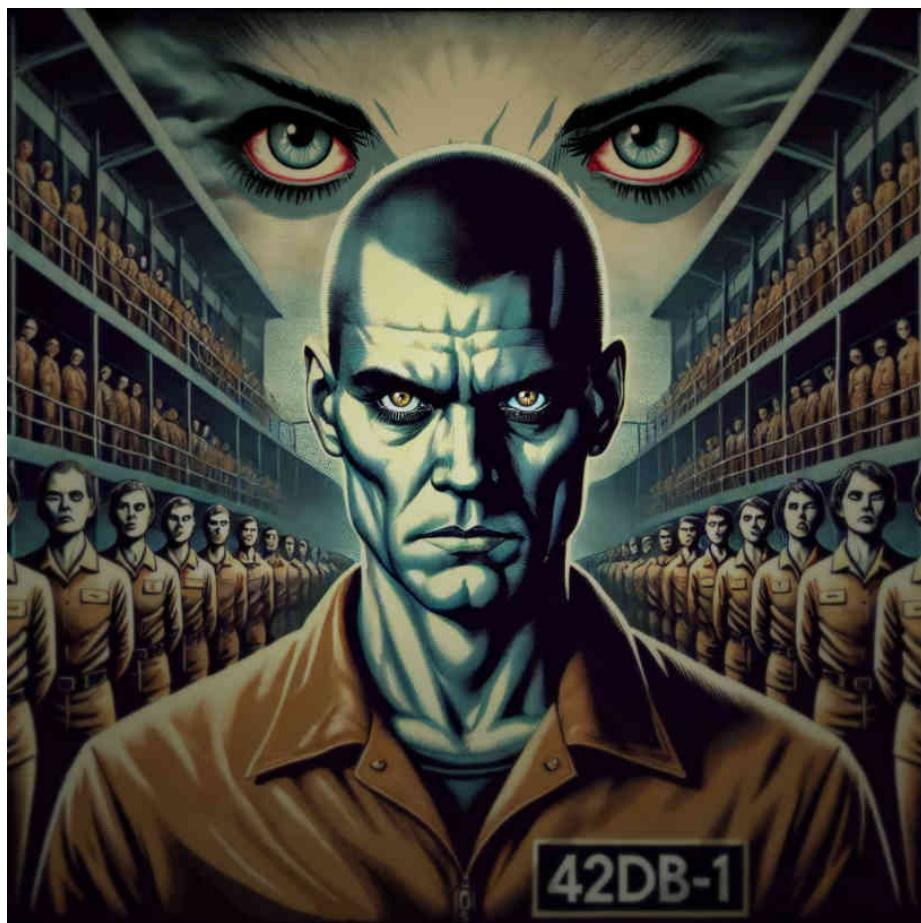


illustrazione di Roberto Ferrarese e ChatGPT

La verità ti renderà libero

Claudia Di Battista

*Anno 129 dell'Era post Terza Guerra Mondiale
Penitenziario Omega7, piattaforma sul mare di Padania*

Gli occhi della donna, d'un azzurro liquido, erano fissi su quelli, gonfi e stanchi, dell'uomo seduto di fronte a lei.

«Signori della commissione, vi ho convocato qui oggi per giudicare le azioni dell'impiegato 42DB-1, guardia carceraria a Omega7 da diciannove anni», disse la donna, direttrice del penitenziario, con voce ferma e senza mai distogliere lo sguardo dall'uomo.

Gli abiti color pelle di foca bagnata della direttrice e quelli consunti e sbiaditi dell'impiegato si adattavano perfettamente all'ambiente asettico e desolato dell'ampia, ma tetra stanza in cui si trovavano.

«Impiegato 42DB-1 vorrebbe spiegare alla Commissione qui riunita per quale motivo ha deciso di compromettere un'onorata carriera nel vano tentativo di aiutare un detenuto a evadere?». La direttrice si muoveva silenziosamente girando attorno all'impiegato, ora a destra, ora a sinistra, con il ritmo ipnotico di un pendolo.

L'impiegato, incurvando le spalle macilente, la fissò per un breve istante e poi abbassò gli occhi, espirando a lungo. «Ho sempre eseguito le mie mansioni

con dedizione e senza fare domande, ma...»

«Ma?», lo incalzò lei con fare spazientito.

«Quando ho scoperto la verità, io...» riprese lui, facendosi timidamente coraggio.

«La verità non è affar suo, impiegato 42DB-1» lo interruppe subito la direttrice, lanciando un'occhiata allarmata ai membri della commissione.

L'impiegato rivolse, allora, uno sguardo disperato ai commissari: una schiera di omuncoli tutti uguali e rigidi nelle loro anonime vesti color beige, i volti spenti, disinteressati.

«Signori della commissione, il crimine è chiaro», continuò la donna cavalcando l'indecisione di lui, «l'impiegato 42DB-1 ha tentato di far evadere un detenuto ed è stato colto in flagranza di reato. Questo è quanto. Col vostro benestare, passerei senza ulteriori indugi alla sentenza di condanna» concluse lei tutto d'un fiato.

«Prego Direttrice, proceda pure». A parlare fu il rappresentante della commissione. Lo fece senza guardare nessuno in particolare e con voce apatica, totalmente priva di emozioni.

«L'imputato è condannato a trent'anni di carcere in isolamento. Trascorsi otto anni, gli verrà concessa – così come previsto dal regolamento – l'opportunità di guadagnarsi la libertà, affrontando un carcerato, dotato delle medesime caratteristiche fisiche, all'interno dell'arena dei condannati per un combattimento all'ultimo sangue», declamò la direttrice, col fare pedante di chi ripete frasi a memoria. «Portatelo via» chiosò poi gelidamente, mentre si voltava per abbandonare l'aula, rivolgendo al condannato un'ultima, rabbiosa, occhiata.

L'uomo rimase in silenzio e sui suoi occhi calò un velo opaco. I suoi occhi erano vuoti proprio come quelli dei commissari che, nel frattempo, stavano lasciando la stanza in fila indiana, muovendosi come se non fossero umani, ma robot senz'anima.

«Avanti, cammina». A parlare fu un giovane di poco più di vent'anni, la nuova guardia che aveva preso il suo posto.

Il condannato, allora, gli rivolse l'attenzione girando, con un movimento volutamente lento, la testa verso di lui. Era imberbe e la sua voce tradiva ansia, inesperienza, ma anche brama di potere.

Il condannato si sporse in avanti verso l'orecchio destro del giovane. «Tu non sai nulla, vero? E magari pensi pure che sono fortunato che tra otto anni, se avrò la forza e l'odio necessari, ucciderò un uomo e sarò libero» sibilò l'uomo, amareggiato. Di fronte all'indifferenza del giovane, tentò di proseguire. «Vivi in un mondo di cui non hai capito niente; è stato così anche per me, fino al giorno in cui decisi di parlare a un detenuto che sembrava diverso da tutti gli altri e...» «Falla finita!» gli urlò allora il giovane, mentre lo strattonava, facendolo letteralmente scivolare sul nudo pavimento della cella. Chiuse in fretta la pesante porta arrugginita, allontanandosi il più velocemente possibile.



*Anno 137 dell'Era post Terza Guerra Mondiale
Penitenziario Omega7, piattaforma sul mare di Padania*

«Detenuto 42DB-1, sono trascorsi otto anni dalla sua condanna. Considerata la sua buona condotta, ha la possibilità di cancellare il suo debito con la società, se accetta di combattere. Questa è una concessione una tantum».

Il detenuto e la direttrice erano di nuovo nella stessa stanza. L'incontro prevedeva la presenza della commissione, ma non fu così: a presenziare vi era soltanto un incaricato con il compito di mettere a verbale la risposta del condannato.

Si guardarono negli occhi. Otto anni dopo, lo sguardo dell'uomo si era fatto più risoluto e nello stesso tempo più cupo; quello di lei era più impenetrabile che mai.

Interrompendo quella tenzone silenziosa, il detenuto parlò con voce stentorea. «Non intendo combattere».

«Sia messa agli atti la decisione del detenuto» replicò la donna senza mostrare alcuna sorpresa, a differenza dell'incaricato che, però, si limitò a fissare il pavimento.

«Mi è concesso parlare?» aggiunse il detenuto, sostenendo con determinazione lo sguardo della donna.

«Per quale motivo?» rispose lei, osservandolo di sottecchi. Indossava un completo aderente, color malva. Questa volta i suoi abiti stonavano vistosamente con il grigiore generale della stanza. Emanava un intenso profumo di lavanda, appena sufficiente a coprire un poco l'odore sgradevole e stantio, ormai diffuso per tutto il carcere. Poi continuò. «Questa udienza è stata convocata perché prevista dal regolamento. Era del tutto ovvio che lei non avrebbe accettato, sapendo che il premio, la libertà, non è altro che un biglietto per l'inferno».

La direttrice, abituata a muoversi sicura e imponente su tacchi vertiginosi, si fermò per osservare meglio il detenuto. «Be', parli. In fondo ci troviamo di fronte a una situazione inusitata. Le persone che conoscono la verità sono poche, pochissime».

«Perché non uccidete i detenuti subito? Perché illuderli così?», domandò lui, con semplicità.

«Perché in otto anni di prigonia un uomo che agogna la libertà si comporta bene e soprattutto lavora sodo per una società così "ben disposta a riaccoglierlo" dopo una pena relativamente breve», rispose lei con altrettanta semplicità.

«Come può il mondo fuori di qui permettere tutto questo?», continuò il detenuto, con la foga di un fiume in piena.

«Il mondo fuori di qui, come lo chiama lei, ha votato – ogni paese del pianeta all'unanimità lo ha fatto – per ripristinare la pena di morte, o forse lo ha dimenticato?». La donna era ancora immobile. Gli occhi attenti e concentrati

sullo sguardo furioso dell'uomo.

«Vedo che il carcere le ha fatto bene. Se non avesse rinunciato al combattimento, sono sicura che avrebbe vinto» continuò lei, squadrando il corpo del detenuto che si era fatto più tonico e muscoloso.

«Vinto... Togliere la vita a un uomo per poi farsi uccidere dal vostro bel sistema: può definirsi vincere questo abominevole inganno?»

«Con l'inasprimento delle pene, il sistema carcerario si è avvicinato pericolosamente al collasso in poco tempo: occorreva una soluzione, rapida ed efficace». La voce della direttrice si era fatta più stridula.

Il detenuto la ascoltava senza quasi fiatare, impietrito dal suo glaciale raziocinio, poi con tono sarcastico disse: «E quindi inventiamoci una bella arena dove vincitori e vinti muoiono entrambi, così da liberare le carceri e avere un mondo più sicuro, per giunta all'oscuro di tutto, non è vero?»

«Ero certa che avrebbe capito» rispose lei, con altrettanto sarcasmo.

L'uomo, che a quel punto aveva perso del tutto la calma, quasi l'aggredì. «E quelli che come me si rifiutano di combattere dove sono? Perché non hanno mai rivelato al mondo questa mostruosità?»

«Quelli che si rifiutano di combattere?», ripeté la donna cercando di imitare la sua voce rauca, «ma caro 42DB-1, nessuno si è mai rifiutato e mai si rifiuterà e lei, per primo, dovrebbe capire bene il perché».

«No, io no...» ribatté lui con voce incerta.

«Mhm, vuol forse dirmi che otto anni in isolamento non l'hanno riempita di rabbia, di desiderio di vendetta o di redenzione? Non menta. Non ha alcun senso».

Il detenuto non fiatò, permettendo alla direttrice di continuare. «Ho studiato psicologia e antropologia: le assicuro che l'uomo è una bestia e, in quanto tale, vede nella lotta sanguinosa dell'arena l'unico mezzo efficace per sfogare tutta la frustrazione e l'odio accumulati nel tempo, per di più con la promessa di tornare libero».

A quelle parole, calò un silenzio così opprimente da sembrare tangibile.

«Io sopravviverò e, quando uscirò di qui, racconterò al mondo questo abominio», la voce del detenuto somigliava sempre più a un grido di battaglia.

«Il mondo: ormai là fuori ci sono soltanto cervelli rattrappiti e giovani obesi che trascorrono le giornate in totale dipendenza dalle IA», disse sottovoce la donna con una certa rassegnazione. «Sarò lì ad attenderla e allora vedremo» continuò, alzando la voce e avvicinandosi al viso dell'uomo.

Le pagliuzze dorate negli occhi del detenuto fiammeggiavano frementi di collera. «Vedremo, sì. Vedremo chi dei due è lo sconfitto e chi il vincitore».

«Be', lei ha davanti oltre vent'anni per trovare una risposta». La voce della donna aveva perso ormai ogni traccia di odio e rancore.

«E lei?»

«Io ho già la mia risposta. Addio 42DB-1». La direttrice fece per voltarsi e uscire, evitando lo sguardo allucinato dell'incaricato, che per tutto il tempo



aveva evitato di emettere alcun suono.

«Il mio nome è Leonida», aggiunse con voce tremante il detenuto. La direttrice si voltò, mostrando il suo algido viso, sul quale improvvisamente si accese un sorriso; anche l'azzurro degli occhi era carico di dolore e tristezza, come se qualcosa si fosse spezzato nella sua arida logica.

«Leonida... eh!? Come il folle re spartano» disse lei, senza cercare di nascondere quel sorriso, appena accennato.

«Sì, il comandante a guida dei trecento soldati trucidati alle Termopili. Stupita che conosca la storia?»

«No. Solo turbata. Credo che ad accomunarvi non sia soltanto un nome, bensì il medesimo tragico, ma fiero, destino. Addio Leonida».



illustrazione di Roberto Ferrarese e ChatGPT



Sogno neurale numero uno

Roberto Ferrarese

Corse a perdifiato nel corridoio di servizio.

Unica luce, la fosforescenza delle linee di evacuazione: l'EMP aveva causato il blackout dell'intera area.

Il fumo era ormai arrivato anche ai livelli più bassi, orientarsi era quasi impossibile.

Inciampò più volte su ostacoli impossibili da identificare.

Infine, andò a sbattere contro il maniglione antipanico di un'uscita di sicurezza.

La aprì.

Fuori tutto era avvolto da una fitta cortina di fumo e polvere.

La fioca luce che illuminava il paesaggio proveniva dalle fiamme, centinaia di piani più in alto. Detriti incandescenti precipitavano asincroni, generando occasionali falò al suolo.

Senza perdere tempo, si infilò nella coltre e scomparve.

Nonostante il monitor biometrico fosse ancora inutilizzabile, il battito cardiaco accelerato e un lancinante dolore alla milza indicavano che era giunto al limite dello sforzo. Si fermò, piegato sulle ginocchia, tossendo e faticando a

inalare l'aria densa come petrolio, nonostante la maschera filtrante.

Pochi eterni istanti, poi il ritmo cardiaco si abbassò, il respiro si fece regolare e riguadagnò la posizione eretta.

Gettò la maschera e riprese a camminare, questa volta in modo più tranquillo.

Anche a quella distanza, poteva avvertire il calore delle fiamme. Qui la visibilità era migliore, ma la cenere ormai ricopriva tutto, rendendo il paesaggio alieno e irriconoscibile. Si augurò che i farmaci anti-radiazioni stessero funzionando perché tutti quei detriti erano radioattivi. Aveva lasciato la zona del blackout e poteva udire il frastuono dei mezzi d'emergenza che ancora si stavano accumulando per contenere il disastro. Si accodò a un gruppo di fuggitivi: quello era il piano di evacuazione previsto.

Impossibile stabilire quanto tempo avesse camminato per arrivare al suo furgone. Aspettò nel vicolo per altre due ore, non arrivò nessun altro. Quindi, mise in moto e se ne andò.

Ce l'avevano fatta: avevano colpito il cuore dell'Hoshikaze Group, la più grande mega-corporazione del pianeta.

Avevano dato la spallata che avrebbe fatto crollare il sistema.

Guidò fuori dalle luci al neon del centro; superò gli immensi complessi residenziali dei quartieri dormitorio, dove l'iniziale eleganza dei grattacieli gradualmente lasciava il posto a condomini popolari sempre più fatiscenti. Raggiunti i bassifondi della città, la stanchezza ebbe la meglio. Si infilò nel parcheggio di un Jihanki-Land, arrestò il veicolo e si addormentò.

Dormì di un sonno agitato dall'intermittenza delle sgargianti luci dei distributori automatici, ma soprattutto dall'adrenalina che ancora aveva in circolo. Venne definitivamente svegliato dalle assordanti note di J-pop che alle prime luci dell'alba vennero sparate non-stop dalle macchinette in cerca di clienti.

Si rese conto che da ore la sua interfaccia neurale chiedeva di eseguire il reboot di sistema. Idiota! Come aveva potuto addormentarsi prima di riconnettersi? Se qualcuno dei suoi compagni fosse riuscito a fuggire dall'HQ della mega-corporazione, avrebbe certamente cercato di mettersi in contatto. Impazientemente, fece scorrere il menu sulla retina fino ai messaggi in arrivo. Selezionò il sottomenu: un nuovo messaggio. Neural Ghost, il mentore che gli aveva aperto gli occhi sul nefasto potere delle mega-corporazioni, il deus ex machina dell'impresa della notte precedente. Verificò che il messaggio fosse crittografato con i loro codici.

>>Sender: J.Flanagan069<<
>>01-08-2098_04:17_a.m.<<
>>Tom's Diner. ASAP. NG.<<

Conosceva il posto, si erano incontrati nel retro di quel locale per pianificare la loro azione. Mise in moto e scivolò silenziosamente fuori dal parcheggio.

Durante il tragitto scorse le principali notizie del suo news feed, utilizzando



un VPN che avrebbe reso la sua interfaccia neurale impossibile da tracciare. Aveva configurato personalmente il protocollo, seguendo gli insegnamenti di Neural Ghost. In modo prevedibile, quanto successo la notte precedente monopolizzava l'attenzione dei media. Per lo più, puerili tentativi di svilire la loro rivoluzionaria impresa messi in opera da servi del potere. Presto sarebbe finita.

Ora la gente avrebbe aperto gli occhi.

Ora la gente sarebbe stata libera.

Giunse da Tom's, oltrepassò il locale e fece un giro dell'isolato per controllare che tutto fosse tranquillo. Rassicurato, parcheggiò il furgone in un vicolo poco lontano. Percorse la breve distanza fino al locale infossato nel suo giaccone per ripararsi dalla sottile pioggerellina che aveva iniziato a cadere sulla città. Seguì la porta a spinta, vecchio stile, dentro al diner.

Ebbe un'esitazione nel vedere il locale stranamente vuoto per quell'ora. Si rilassò quando Tom, un indiano il cui vero nome era Rajendra, da dietro la cassa gli fece segno di procedere verso il locale nel retro, dove erano soliti incontrarsi. Si infilò nella porta automatica di vetro opaco.

Attraversò la penombra del corridoio fino a una porta identica alla precedente, constatò che la serratura elettronica era chiusa. Digitò il codice e la porta si spalancò con un sibilo.

Rimase impietrito.

L'uomo seduto al tavolo di fronte a lui non era Neural Ghost, né i quattro uomini alle sue spalle erano i suoi compagni.

Un asiatico dall'età indefinibile, taglio di capelli e abito erano in stile giapponese. Gli impianti cibernetici, visibili nei tratti di pelle scoperti, erano di tipo militare, per quanto le loro cromature ostentassero ricchezza. L'espressione era distesa, lo sguardo freddo e puntato su di lui. La postura rilassata, come quella di un felino pronto a balzare sulla preda. Era un uomo dell'Hoshikaze e quelli dietro di lui, agenti al suo servizio.

Avrebbe voluto parlare, ma non riuscì a emettere alcun suono.

Era paralizzato dalla paura, ma questa era una possibilità che avevano preventivato; solo, si meravigliò che fosse proprio lui, l'ultimo arrivato, a trovarsi in questo faccia a faccia con la Corporazione.

Recuperando il controllo del suo corpo, inclinò impercettibilmente la testa a destra. L'interruttore del bioimpianto installato nel suo midollo allungato si azionò, liberando una serie di attivatori chimici del suo sistema neuromuscolare. La realtà intorno a lui rallentò improvvisamente, i suoi processi cognitivi superarono i loro limiti fisiologici. Mentre le persone attorno a lui sembravano fossilizzate, nella sua mente si aprirono varie possibilità:

1. Spingere il tavolo contro il giapponese, immobilizzandolo;
2. Afferrare il tubo metallico alla sua destra e attaccare gli uomini della Corporazione;
3. Approfittare della sua velocità per fuggire dalla stanza;

4. Prendere tempo e cercare di valutare meglio la situazione.

La scelta non era facile...

Bzzt!

Probabilmente, lo scontro era ormai inevitabile...

Bzzt! Bzzt!

Ma che cazzo...

Bzzt!

«Coglione, ma dove cazzo sei?!?»

Per un attimo ebbe l'impressione che il sicario della Corporazione gli stesse parlando con la voce del suo supervisor.

«Cristo, mi vuoi rispondere?»

No, era proprio il suo supervisor.

Mise in pausa, salvò e chiuse l'applicazione. Rimosse l'elmetto di collegamento neurale, rispose alla chiamata.

«Philip, scusa... Stavo testando l'ultima sessione e non avevo sentito la chiamata».

«Sei a casa da quattro giorni e non mandi nessun report da più di una settimana. E passa in video che ti voglio vedere in faccia, cazzo!»

Un gesto della mano rivolto allo schermo del salotto, fece comparire una faccia butterata sopra all'intestazione: Philip Koettler, supervisor. Dipartimento di Sviluppo dell'Intrattenimento Virtuale. Hoshikaze Group.

«Ero in smart working....» provò a obiettare.

«Smart working un cazzo!» Lo interruppe. «Sei in ritardo di tre giorni sulla consegna! Voglio un report immediatamente!»

«Sì, ecco... Lasciami organizzare un attimo».

«No, eh? Non dirmi che stai ancora su quella cagata pseudo-rivoluzionaria! Ti avevo già detto che la direzione non approva questi temi, sono contro la policy aziendale».

«Pensavo di essere stato assunto per la mia creatività, se devo essere imbrigliato, allora...» Il suo rigurgito di orgoglio venne bruscamente troncato.

«Tu sei un filler per le cut scene di un videogioco».

«Beh, chiamare l'esperienza di realtà virtuale multi-sensoriale un videogioco mi sembra riduttivo...»

«Chiamala come cazzo ti pare! Allora? A che punto sei?»

«Sì... No... Sto sviluppando le parti di maggior azione, sai, finora mi sono concentrato sul realismo dell'opera...»

«Ma quale cazzo di realismo... Aspetta un attimo: non hai usato ancora il nome dell'azienda nel gioco, vero? Dimmi che non ci stai riprovando!»

«Ma i consumatori vogliono elementi di realtà, sai, per immedesimarsi...»

«No, eh!»

«Ma i riscontri degli alpha test erano positivi...»

«Hai fatto degli alpha test con il nome dell'azienda?!?»

«....».



«Basta! Sei licenziato per violazione dei termini contrattuali. Tutti i tuoi benefit sono revocati a partire da adesso. Hai dodici ore per liberare l'appartamento e restituire ogni proprietà dell'Hoshikaze Group in tuo possesso. Ti ricordo che sei ancora soggetto al vincolo del segreto aziendale per i prossimi sei anni. In caso di violazione dei...»

Interruppe la chiamata. Si buttò contro lo schienale della poltrona. Rimase a fissare il soffitto.

Riemerse dai suoi pensieri che era ormai buio.

Aveva deciso cosa fare.

Afferrò il suo vecchissimo laptop, dato che l'elmetto di collegamento neurale era stato disattivato dalla Hoshikaze. Iniziò a digitare sulla obsoleta tastiera. Nella maschera di ricerca del browser si formarono le parole:

Come assemblare una testata nucleare sporca.