

Giovanni Mazzillo

## STORIA DI AUTUNNO

*Fiaba al computer*

### **PRIMO CAPITOLO**

Non si può ancora dire se fosse fortunata o sfortunata — lo si vedrà in seguito — quella coincidenza di tanti e diversissimi fatti che capita una volta ogni cinquecentomila anni, o forse più. Ma quella volta l'effetto che ne sortì fu davvero straordinario, se non strabiliante. Orbene, per tanti e svariati motivi, che la scienza non è ancora riuscita a chiarire — ma ci riuscirà mai? —, si diede il caso — bisogna proprio dirlo — che uno di quei pupazzetti che si muovono sullo schermo del computer, per la gioia di bambini e meno bambini, uscisse improvvisamente dal monitor e con un salto maldesto venisse a posarsi sul ripiano dove Selco batteva la tastiera.

Il ragazzo ci restò di stucco, come tutti possono immaginare. Provate un po' voi a vedervi uscire dallo schermo, che so io, di un televisore, di un videogioco o di qualsiasi altra cosa semifosforescente, un oggetto che si materializzi e sfugga al controllo delle vostre solerti dita, che con maestria digitano questo o quell'altro comando, questo o quell'altro movimento.

All'inizio Selco pensò di star male. Non era roba da poco quello che accadeva sotto i suoi occhi ed egli se li stropicciò con forza pensando tra sé e sé che forse la stanchezza o l'essere rimasto incollato allo schermo per tante ore gli avesse provocato un'illusione ottica. "Eppure — disse — mi avevano assicurato che questo filtro scuro apposto sullo schermo avrebbe riparato la vista. Vatti a fidare. Nel campo dell'informatica non fanno altro che propinarti sempre nuovi prodotti, che poi spesso risultano inutili. Ormai non è che un grande affare, un "grande business", come dice papà". Così sussurrò, meravigliandosi lui stesso che nonostante la sua età ragionasse già da grande. Eh sì, diventa sempre più vero: in questa nostra società il denaro e il commercio sono la cosa più importante. Se ne accorge persino un bambino, oh pardon, volevo dire un ragazzo, perché dovete sapere che Selco a quell'epoca era un vero e proprio ragazzo, spigliato e intelligente, capace non solo di azionare un computer, ma anche di fare delle considerazioni da saggio.

Riaprì gli occhi, pensando che non avrebbe più visto niente all'infuori della figura semovente sullo schermo. Niente da fare. La figura non era più lì, ma sorridente e ancora impacciata — cominciava da allora a vivere nel mondo vero e proprio — bussava sulla sua mano. Quanto sarà stato alto? Non più di otto centimetri, eppure, piccolo e ammiccante, quell'esserino minuto, ma che pure inquietava il nostro Selco era proprio lì e addirittura lo toccava. Il ragazzo tirò indietro la mano istintivamente e stava per alzarsi dalla sedia e fuggire via, ma se non che — c'è sempre un se-non-che in ogni fiaba che si rispetti — udì una vocina quasi metallica, ma non del tutto computerizzata, che con inflessioni ancora infantili press'a poco diceva: "Resta qui con me. Non mi lasciare solo. Lo vedi che ho perso di colpo tutti i miei amici dello schermo!". Selco rimase lì conquistato più da quella richiesta d'aiuto che dalla curiosità e dall'ebbrezza che quella nuova situazione gli procurava, così come penso sarebbe successo ad ogni altro ragazzo.

"E adesso"? Si chiese. "Ci sarà poi un comando capace di riportarti nel tuo mondo? Aspetta. Spesso i computer fanno brutti scherzi. Uno pensa di aver capito tutto e poi, improvvisamente una nuova e imprevedibile combinazione di tasti provoca effetti sorprendenti, mai visti. Già, cose mai viste. Devo aver attivato un comando del tutto nuovo. Ma alla stessa maniera ci sarà pure un comando per farti tornare al tuo posto". Detto questo, stava per mettere le dita della mano sinistra su quelli che si chiamano caratteri di controllo per provare con la destra le altre combinazioni possibili. E forse, abile com'era diventato, ne provò effettivamente qualcuna, quando però la stessa voce di prima sussurrò: "E chi ti ha detto che io voglia ritornare in quel mondo dove ero prima"? Questo proprio Selco non se l'aspettava. Rimase smarrito per un istante, poi si fece coraggio e come se parlasse più a se stesso che a quella vocina, della quale stentava ad ammettere la realtà, domandò: "Ma davvero quel mondo non ti piace"? "Non capisco la domanda", rispose.

"Come, non capisci la domanda? È abbastanza semplice: il tuo mondo, quello dello schermo, sì, insomma, quello del videogioco, ti piace o non ti piace o ti piace fino a un certo punto"?

"Vorrei risponderti fino a un certo punto, ma non posso — sospirò l'altro —. E tu ne sai anche il perché".

"No, davvero. Perché mai, dopo tutto? Se puoi rispondere a tutte le altre domande, puoi rispondere anche a questa. Aspetta, forse temi qualcosa, o piuttosto qualcuno? Temi che qualcuno ti faccia del male

se dici che quel mondo non ti piace? Ma com'è che non ti piacciono i giochi. Guarda che a me piacciono tanto".

"No, no — sorrise l'omino —, *out of the internal logic*".

"Già, che stupido! Non ci avevo pensato. È chiaro che tu sei nato in un computer e non puoi che rispondere o sì o no. Non ci sono sfumature, né mezze misure. Anche tu sei programmato in un codice binario. Come mi hanno spiegato, non sei che il risultato di una lunga serie di interruttori, che, in combinazione, sono in parte chiusi, in parte aperti. Ma questi non possono essere aperti o chiusi a metà. O sono aperti o sono chiusi. Anche le tue risposte sono o sì o no. È vero"?

"Sì. È così. Come vedi sono limitato. Non conosco le sfumature".

"Che sciocchezza, però. Comunque è chiaro che tu vuoi restare nel nostro mondo. È così"?

"Sì, voglio restare con te. Abbiamo giocato tante volte insieme e diciamo che mi sono affezionato a te".

"Ma io sono un essere umano e tu invece non sei che...". Stava per dire Selco, ma si fermò in tempo, temendo di offenderlo. "Uhm, cioè, stavo dicendo che tu sei il personaggio di un gioco per computer. Non è così"?

"È vero, ma anche tu ami quel mondo e spesso ci sei stato dentro. Sì, è vero, tu ci entri solo per gioco, più come padrone che come uno uguale a noi. Per te è facile, basta azionare una tastiera e noi arriviamo e giochiamo. Poi azioni altri tasti e noi scompariamo di nuovo e arriverci alla prossima volta"!

"Ma che posso farci io? I computer sono stati inventati per questo. Sono pur sempre delle macchine. Non è così"?

"È così, eppure chi le ha pensate e chi pensa e programma i nostri giochi non è una semplice macchina. Qualcosa del suo mondo, dei suoi sentimenti e dei suoi desideri, persino delle sue paure arriva fino a noi, che non siamo solo creature dell'elettronica e di circuiti che si aprono e si chiudono".

"Sì, deve essere così. Non ci avevo mai..." La voce di Selco fu però improvvisamente interrotta da quella della mamma che lo chiamava dal piano di sotto.

"Selco, sbrigati a scendere giù. Quando la smetterai di giocare al computer? Ma non vedi che a furia di stare davanti a quello schermo, perfino gli occhi ti stanno diventando come due monitors"?

"Esagerata", penso lui, mentre però aveva una gran voglia di andarsi a guardare allo specchio. Ma un altro pensiero, ben più preoccupante della forma dei suoi occhi, lo assalì.

"E adesso come faccio con te? — si chiese — Se non vuoi ritornare nel computer, dove ti metto, come ti nascondo"?

La voce della mamma incalzava: "Vuoi scendere Sì o no"? "Codice binario, anche lei, codice binario" si ripeteva il ragazzo. "Ti prego — disse rivolto al suo amico elettronico —, suggeriscimi qualcosa. Io cerco di prendere un po' di tempo". "Vengo subito — gridò — Mamma, dammi almeno il tempo di lavarmi le mani e di scendere".

"Presto, presto, nasconditi in questo cassetto. Tornerò da te appena possibile". Selco aprì il cassetto più basso della scrivania accanto ed aiutò lo strano esserino ad entrarvi, pregandolo di mettersi seduto.

"Ma dimmi un po', come ti chiami? Così almeno potrò rivolgermi a te chiamandoti per nome. Io mi chiamo Selco e tu"?

"Io non ho un nome vero e proprio, ma tu puoi chiamarmi Cobi, che significa codice binario. Ti piace questo nome"?

"Non è male, non è male", aggiunse in fretta l'altro, non avendo il tempo nemmeno di riflettervi su. "Tornerò presto. Ciao".

## **SECONDO CAPITOLO**

"Ma come ho fatto a dimenticare il computer acceso"? Si chiese Selco, entrando nella sua stanza e vedendo scintillare i fosfori di color bianco sporco del monitor. "E Cobi? Non sarà mica rimasto soffocato nel cassetto"? Aggiunse, preoccupato, precipitandosi ad aprirlo. Ma immaginate quale fu la sua sorpresa nel vedere il cassetto socchiuso e Cobi seduto sulla consolle davanti alla tastiera, intento a guardare il gioco dal quale — per quella inspiegabile congiuntura di prima — era stato improvvisamente e involontariamente sfrattato.

"Ah è così! Sei stato dunque tu a riaccendere il computer"?

"Non proprio, il computer era rimasto acceso, anche se il gioco si era bloccato. Uscito dal cassetto, non sapendo che fare, mi sono messo a

provare alcuni tasti e così il mio gioco, o meglio il mio ex-gioco, è ripartito. Non è stato difficile. Provando e riprovando, ci sono riuscito e mi sono divertito guardando i miei compagni".

"Non sarà che già soffri di nostalgia"? Chiese Selco, con un pizzico di malizia.

"No-stal-gia...", sillabò l'altro. "E che cos'è?".

"È una specie di desiderio di ritornare nel passato, volendo vedere luoghi e persone che adesso non ci sono più".

"Nostalgia. Interessante. È un desiderio di cose e persone che uno ha perso. Ma le ha perse davvero e per sempre? Ma allora non è come con il computer, dove tutto rimane conservato su semplici dischetti e si può riprodurre tutte le volte che tu vuoi"?

"No, veramente... è un po' diverso", tentò di spiegare Selco, sorpreso di dover affrontare un argomento sul quale non si sentiva del tutto ferrato, ma di cui aveva, ahimè, anche se ancora piccolo, cominciato a fare l'esperienza. In effetti, egli aveva già provato, e non una volta soltanto, quello strano, struggente desiderio di cose già viste o già vissute, sparite nel nulla, ma non dalla memoria, dove esse si annidano e premono facendo male, pur provocando un'indefinita dolcezza.

"Non c'è età per la sofferenza, come non c'è età per la nostalgia", pensò Selco, con un volo che i grandi chiamerebbero "filosofico". L'esperienza l'aveva già fatta, ma quanto a descriverla esattamente, non trovava le parole, anche perché ogni volta che ne adoperava qualcuna un po' più insolita, temeva che Cobi ne ignorasse completamente il significato. Del resto non era già successo?

"Ma tu — chiese —, non provi niente per i tuoi compagni di gioco di prima? Non ti dispiace di averli lasciati"?

"Vorrei risponderti sì e no, ma non posso", sospirò Cobi. "Non posso farlo. Posso solo dirti o solo un no o solo un sì".

"Ci risiamo", disse l'altro, leggermente infastidito dal fatto che un argomento così interessante dovesse essere rallentato da una comunicazione che procedeva a stento. "E perché mai? Perché i calcolatori possono solo rispondere sì o no"? Ma all'improvviso il suo volto si illuminò. "Aspetta, non è vero del tutto — che fortuna! Almeno

io posso dire qualcosa che sta a metà tra il sì e il no! —. Aspetta. Tu hai tante possibilità ancora. Per esempio, ti puoi esprimere usando la formula della condizione. Sì, insomma quella che in qualche linguaggio si chiama "*if... then...*": "se è vero questo fatto, ...allora rispondi in questo modo, altrimenti rispondi in quest'altro oppure salta tutto e vai avanti". Ci siamo. Possiamo comunicare meglio proprio con questa formula. Non è vero"?

"Anche in questo caso, non posso risponderti con una risposta unica".

"Dovevo immaginarlo. Ma intanto, adesso come si fa? Aspetta, aspetta".

"E chi si muove? Io resto qui e poi comincio a prenderci gusto".

"Ah sì? È così? Ma che dico? Da noi è solo un modo di dire, per indicare che stiamo pensando. Come quando il vostro, uhm, il nostro computer dice: "Aspetta un momento... Sto elaborando", o cose del genere. E magari compare sul monitor una nuvoletta vuota oppure una clessidra. Hai capito adesso"?

"Sì, ho capito".

"Bene, vedo che facciamo qualche progresso. Ma dove eravamo rimasti"?

"Alla condizione "se... allora"".

"Già, tu non eri del tutto convinto che potesse aiutare la nostra comunicazione. Provo a immaginare perché. Tu vuoi dire che alla fin fine anche la condizione è un fatto binario e non ammette sfumature, ma solo rigidi passaggi: o questo o quest'altro. Se questo è vero, allora succede così. Se questo non è vero, allora succede in un altro modo. È così"?

"Sì, è così".

"Indovinato! Che genio che sono"!

"Che cosa vuol dire genio"?

"Ahi, ahi. Te lo spiegherò più tardi. Scusa, ma se le domande si moltiplicano in continuazione, non è possibile andare avanti".

"Va bene, va bene".

"Ma che fai? Ti sei stizzito? Che bello"! esclamò Selco, con un moto di gioia, pensando di cogliere nella ripetizione della risposta di Cobi un sentimento, o appena un qualcosa che fosse dell'uomo e che la semplice macchina non può mai avere. Ma poi come preoccupato di questo pensiero, quasi a volerlo ricacciare indietro aggiunse: "Hai ripetuto la risposta, perché spesso anche nei giochi si trova la semplice e pura ripetizione di un "record" o di un "campo" o di una "stringa", che non sono altro che quegli insiemi di lettere e numeri che compongono una sequenza logica, ma meccanica del vostro mondo. È così"?

"È così".

"Se è così, allora facciamo una prova. Riprendiamo l'argomento "nostalgia", disse Selco, che solo a pronunciare quella parola già avvertiva nuovamente quella strana sensazione di gioia e rimpianto mescolati insieme. "Gioia e dolore tutti e due insieme — pensò — come potrebbe mai una macchina o una sequenza di stringhe afferrare una cosa del genere. Per loro non è possibile averle tutte e due contemporaneamente: o c'è la sofferenza o c'è la felicità. Ma che mistero noi siamo se, al contrario, io posso avere un ricordo che mi procura dispiacere e felicità nello stesso momento? Dovrò chiederlo ai grandi, anche se dubito che sappiano darmi una risposta convincente". Ma pensando tutto questo, la sua fronte si corrugò un poco. Già, perché dovete sapere che pensando a qualcosa di importante, le prime rughe, anche se ancora non restano scavate sulla fronte, compaiono ugualmente anche in un ragazzo di 11 o 12 anni — quanti anni avesse esattamente Selco io non lo so. Dei miei amici non so mai l'età esatta. Essi restano per me in una sorta di sfera senza tempo —. Ma pensando, anche Selco, che non era una macchina, perse il filo del discorso, cioè la sua sequenza, o se preferite, voi più esperti della materia, il suo algoritmo.

"Parlavamo della "nostalgia"", riprese l'altro che aveva notato il suo inghippo.

"Sì, sì. Volevo provare con un esempio. Tu adesso ti trovi qui con me. Vero o falso"?

"Vero".

"Ti avevo chiesto se ti dispiaceva aver lasciato gli amici del tuo gioco"?

"Vero".

"Mi hai detto che secondo il codice binario non potevi rispondermi"?

"Sì, è la verità".

"Allora prova a rispondere adesso. Se tu fossi rimasto sempre in quel mondo, non avresti saputo nemmeno dell'esistenza della nostalgia, né avresti mai potuto provarla. È così? Vero"?

"È così".

"E adesso che sei nel nostro mondo e cominci a provare dei sentimenti, ti accorgi che persino per alcuni... uhm, pupazzetti semoventi si può provare qualcosa. Senti che se li perdessi per sempre, saresti triste e che se invece potessi ritornare sempre da loro saresti contento. È così"?

"È così".

"Evviva, ci siamo. Prova a ripetere in maniera più breve"!

"Allora: se resto nel tuo mondo, non potrò più tornare all'indietro. Non ci sarà una ripetizione del gioco. I records, sì, i brandelli della vita, non sono registrati su un nastro o su di un disco. La vita corre sempre avanti e non si può mai recuperare completamente come i miei amici del gioco, sempre presenti, sempre uguali, anche se con innumerevoli combinazioni nuove. Restando nel tuo mondo proverò tante cose nuove, ma soffrirò anche spesso".

"Ma avrai tanta gioia — ribatté Selco — una gioia che non hai mai conosciuto! Anche se non sempre potrai sapere dove finisce la gioia e dove comincia la sofferenza e, viceversa, dove finisce la sofferenza e dove comincia la gioia". Così aggiunse Selco che si ritenne in dovere di intervenire in un punto così essenziale della discussione. "Ma continua con i tuoi "se"".

"Se ritorno nel mio mondo, vivrò in una specie di tempo senza tempo..."

"Bell'idea. Aspetta. Ma è quello che io pensavo anche dell'amicizia. Un momento! Ci siamo. Anche l'amicizia è così. Anche se non è registrata su una memoria di massa, l'amicizia ci fa vivere in un tempo senza tempo e ci fa essere con l'amico quando vogliamo, anche solo nel pensiero e nel ricordo. Sì, è vero, essendo con lui solo nel pensiero,



avvertiamo però il dolore della lontananza e vivendo con lui nel ricordo, avvertiamo la dolcezza della sua quasi-presenza. Tu invece nel tuo mondo avrai sempre i tuoi amici. Eppure non conoscerai mai né la gioia né il dolore".

"Penso di capire. Ma a questo punto, sai, non so più cosa fare. Nel mio mondo, come tu lo chiami, io non ero abituato a scegliere. Non ero io davanti alla tastiera a pigiare questo o quell'altro tasto. Erano sempre gli altri. Ora mi ritrovo da quest'altra parte e, credimi, avverto non poca paura".

"Paura di che"?

"Paura di sbagliare. Perché un'altra cosa che non conoscevo, e che sto vedendo per la prima volta qui da te, è che certe decisioni prese sono... come si dice... "fatali"".

""Fatali"? Ah sì, nel linguaggio del computer ci sono infatti gli errori "fatali". Sono quelli che provocano una situazione dalla quale non si può tornare più indietro nemmeno con i comandi. Situazioni che i grandi chiamerebbero "irreversibili"".

"Ecco, per l'appunto. Le decisioni importanti sono da voi irreversibili".

"Irreversibili o fatali, deve essere la stessa cosa. Comunque, vedi, anche il computer ha situazioni del genere".

"Sì, ma sono sempre quelle provocate dagli altri e non dai personaggi dello schermo. Ora che posso io provocare una situazione dalla quale non si può tornare più indietro, ho tanta paura. Forse per questo non sono ancora come te".

"Oppure lo stai diventando. Infatti anch'io ho paura e penso ne avrò sempre di più quando si tratterà di prendere decisioni importanti. Ma adesso che facciamo, che decidi di fare"?

"Non lo so. Forse potrei aspettare ancora qualche giorno. Potrei restare con te. Se tu vuoi"?

"Complimenti. Perché già questa è una decisione. Decidi di rimandare la decisione. Ciò non era previsto dal tuo algoritmo, ma tu ci sei arrivato ugualmente. Dovremo adesso trovare un metodo per nasconderti di nuovo, anche se è giusto che tu non potrai restare tutto il tempo chiuso qui dentro, come in prigione. Ma intanto i devo fare i compiti. Riprenderemo la nostra conversazione più tardi.

### TERZO CAPITOLO

"Ma che cos'è una prigione"? Chiese Cobi, che aveva tenuto in memoria l'ultima domanda. Lo domandò con una certa apprensione, avendo notato che la frase era stata alquanto spiacevole per il suo amico.

"Già, non conosci nemmeno questa, ma te lo spiegherò. Anzi lo capirai ben presto da te stesso".

"Che cosa vuoi dire"?

"Voglio dire che purtroppo dovrai spesso nasconderti. Altrimenti potresti essere scoperto e, piccolo come sei e per giunta sfornito di documenti, verresti catturato e messo in un luogo dal quale non ti farebbero certamente uscire".

"Ma io non ho fatto niente di male. Perché poi dovrebbero mettermi in prigione"?

"Ma siamo tutti in prigione! Affermò pesantemente una voce, questa volta sì, molto metallica e della quale i due amici stentavano a capire la provenienza".

Si guardarono attorno chiedendosi più con gli occhi che con le parole: "Ma chi è stato"? E siccome continuavano a girare intorno lo sguardo senza nessun risultato, la voce di prima gracchiò: "Sono stato io a parlare. Ma come non mi conoscete? Non mi conosci nemmeno tu, mio caro Cobi"? Aggiunse con un tono, che non lasciava presagire niente di buono.

"No, no, ma chi sei e da dove parli"?

"Se invece di guardarvi intorno come dei citrulli, guardaste il monitor, mi vedreste sullo schermo. Ecco così, da bravi. Io sono Mac Mercox, per così dire, il nemico giurato di tutti i personaggi dei giochi videogamici e videosemplici".

"Mac Mercox? Mai visto e mai sentito prima? Ma dov'eri quando io giocavo sullo schermo. Non t'ho mai visto", soggiunse Cobi, che, pur non essendo del tutto umano, provava una strana ripulsa di fronte a quell'essere indefinibile.

"Già, non mi hai mai visto! Buon per te, perché, se mi avessi incontrato, non esisteresti più, né esisterebbe quel tuo giochino".

"Ma allora tu sei un virus! — intervenne prontamente Selco — Ed essendo nascosto, come tutti i virus, non appari che raramente, ma quando lo fai, distruggi i programmi e talvolta anche la memoria centrale del computer. Ma allora sono spacciato — gridò — Cobi, siamo spacciati: quello lì distruggerà il mio gioco e forse anche di più. Presto stacca la spina — disse a Cobi — chissà che non facciamo ancora in tempo".

Cobi si precipitò ad eseguire, da povero ignaro. Né lui né il suo amico potevano sapere che spegnendo il computer, si sarebbe interrotto quel circuito che teneva in vita non solo i personaggi dello schermo, ma anche lui. Infatti anche Cobi, sebbene fosse uscito dal monitor, ancora dipendeva dalla memoria centrale, dove era stato caricato con il programma lanciato da Selco. Sì, il ragazzo era stato troppo precipitoso e aveva certamente pensato che ormai Cobi vivesse di vita autonoma. Ma invece non era così. Se ne accorse quando ormai era troppo tardi. Allo staccarsi della spina, infatti, il monitor brillò un attimo e si scurì e Cobi, come risucchiato da un vortice, apparve ancora per un istante tra i fosfori che si spegnevano e svanì anche lui.

"Cobi, Cobi"! Gridò Selco, con la disperazione dei piccoli — ancora più disperata di quella dei grandi —, mentre cercava ingenuamente di afferrarlo sullo schermo. "Ma che fai, torni nel tuo gioco"? Aggiunse con disappunto. "No, no, era meglio se restavi qui con me. Avevamo ancora tante cose da dirci, tante cose da scoprire insieme. Ma ormai è troppo tardi. E' stato un errore. Sì, è stato un errore davvero fatale".

FINE