

31 marzo 2946

NOTHING IS IMPOSSIBLE

Premessa

Molti di noi, con la propria fantasia, a volte cercano di immaginare come sarà l'umanità in un futuro più o meno prossimo. Indipendentemente dall'esperienza dei racconti di Giulio Verne nei quali tutto quello immaginato si è poi puntualmente verificato, penso che ripercorrendo le scoperte scientifiche dell'ultimo secolo non si possa non accorgersi di come questa progressione sia ormai divenuta esponenziale, inarrestabile ed imprevedibile.

Se i miei nonni, con la loro mentalità, la loro cultura e le loro conoscenze ritornassero oggi in vita, sono certo che avrebbero una oggettiva impossibilità mentale ad adattarsi a quello che per noi è del tutto normale. Ricordo una trasmissione televisiva di fantascienza degli anni ottanta nella quale i personaggi comunicavano tra loro con piccole scatolette nere nelle quali, mentre parlavano, riuscivano anche a vedersi. Sono stati sufficienti meno di trenta anni per rendere disponibile una simile diavoleria (definizione all'ora usata dalla mia mamma)!

Qualsiasi generazione umana, avvicinandosi alla conclusione del proprio ciclo vitale, ha problemi di accettazione rispetto alle "novità". Il nocciolo della questione risiede nel fatto che le variazioni generate dalle invenzioni umane, dopo migliaia di anni di sviluppi costanti ma lenti, sono divenute rapidissime e, con la globalizzazione, anche immediatamente disponibili. Credo che la vecchiaia, oltre che dal degrado fisico, nasca nel momento in cui la mente manifesta le prime difficoltà ad accettare mutamenti.

Il cervello dell'uomo è sempre più costretto ad adeguarsi ai cambiamenti che la tecnologia sviluppa continuamente e le nuove generazioni sono già molto più predisposte delle precedenti alla gestione del "nuovo", alla accettazione della novità qualunque essa sia. Vecchie affermazioni del tipo "...ma dove andremo a finire..." oppure "... era meglio quando era peggio ..." sono fuori dalla storia e palesemente sbagliate. Non riesco a ricordare uno spazio di tempo nel quale l'umanità, nel suo complesso, abbia avuto condizioni di vita migliori di quelle che avrebbe poi avuto nel secolo seguente.

Da tempo sono arrivato ad una mia personalissima convinzione: non esiste alcun limite alla capacità umana ad esclusione di quello che si pone il singolo individuo. Sono convinto che la scienza e la tecnologia non abbiano alcun confine e che sia solo una questione di tempo. Tutto quello che l'uomo immagina, sarà realizzato esattamente come la sua fantasia gli ha consentito di visualizzarlo. So di aver fatto una affermazione difficile da condividere ma io ne sono certo, e spero di non essere l'unico a pensarla così.

Questa volta ho chiesto alla mia fantasia di farmi vedere, non come sarà il mondo tra uno o due secoli, ma ho preteso di fare un viaggio un po' particolare, anche se di un solo giorno, sul nostro pianeta Terra, nella società dell'anno tremila. Sia chiaro che l'unica certezza è quella che nessuno, per un bel po' di tempo, potrà smentirmi!

Avviso.

Alcune parole, scritte in MAIUSCOLETTO, indicano oggetti, materiali, situazioni od eventi che non esistono ai giorni nostri. Questa nuova terminologia è in GRASSETTO la prima volta che viene usato quel termine e, solo in questo caso, seguita da una spiegazione.

Come ogni mattina lo schermo del **MAGIC-WALL**, che occupava quasi tutto il muro di fronte al letto della camera, si auto attivò. Tutte le “macchine” al servizio dell'umanità, quindi anche questo schermo, contenevano un **BRAINISH**, vale a dire un potente chip organico in grado di gestire correttamente qualsiasi attività o richiesta verbale umana, con facoltà di auto apprendimento.

Alle 7 precise, su comando del **BRAINISH** interno, la nuda parete che un attimo prima appariva del tutto normale, cominciò a modificare la propria struttura molecolare iniziando molto delicatamente ad emettere una serie dolcissima di luci color pastello le quali riempiono la stanza rimbalzando discretamente sul soffitto e sulle altre pareti. Dopo pochi secondi, in un sottile e controllato crescendo, nell'aria furono diffuse da un invisibile violino le immortali note dell'adagio di Albinoni. La luce del giorno cominciò a trovare spazio nelle piccole aperture che si stavano dischiudendo sulla gran parete posta a fianco del letto. Luminose strisce di sole dopo essersi disintegrate nella tenda colpirono garbatamente sia la nuca di James sia il cuscino sul quale poggiava la sua testa.

Si svegliò strofinandosi gli occhi e si guardò intorno. La sua nuova casa non era per niente male. Sessanta metri quadrati inseriti in un piccolo agglomerato sulle colline adiacenti la città. Aveva preferito abitare in un alloggio costruito da poco con le nuove tecnologie, anche se fuori dal centro abitato, piuttosto che ritornare in uno dei molti alloggi riconvertiti. Non era molto grande, ma, per un uomo di quarantasei anni era più che sufficiente. Dopo secoli di discussioni, la proprietà privata era stata abolita e sostituita da un inalienabile diritto d'uso. Aveva difficoltà a comprendere come, solo fino a pochi secoli prima, l'umanità fosse stata lasciata libera di sviluppare soprusi e ingiustizie per lui inimmaginabili.

La società aveva compiuto il suo lento ma inesorabile sviluppo nell'unica direzione possibile. Ricordava di aver studiato tutti i passaggi epocali che dai poteri locali del medioevo avevano cominciato ad espandersi creando comunità sempre più grandi. Aveva presente la nascita dei “Ducati” e delle prime piccole Repubbliche provinciali. La formazione delle Regioni e delle Nazioni non era che l'inizio del cammino verso la logica delle cose. Dopo gli Stati Uniti d'America erano nati gli Stati Uniti d'Europa e lo sviluppo di queste entità, nei secoli seguenti, aveva contribuito alla nascita degli Stati Uniti dell'America meridionale poi dell'Africa e, in ultimo, dell'Asia. Il naturale passaggio conclusivo aveva unito l'unibile ed oggi, con la sola esclusione di pochissime e traballanti eccezioni, il mondo poteva essere considerato una sola grande casa comune composta da Federazioni ognuna delle quali rappresentava il Continente di appartenenza. All'interno delle diverse Federazioni erano ancora ammessi i Gruppi come rappresentanze derivanti dal vecchio concetto di Nazione.

Periodicamente avvenivano le elezioni dei Rappresentanti Federali che, ormai da molto tempo, non erano più legate all'esistenza di un partito o di un'ideologia. Il procedimento era molto semplice. Chiunque, ed in qualunque momento, poteva immettere nella rete una “sua” soluzione ad un problema comune come un obiettivo effettivamente raggiungibile in breve tempo. Il **CIPHERS**, il computer centrale unico gestore di qualsiasi attività umana sotto diretto controllo del Governo, verificava tutte le proposte e raggruppava quelle simili. Le cinque proposte che erano state avanzate dal maggior numero di umani dovevano obbligatoriamente essere realizzate come richiesto e, tra tutti i proponenti lo stesso obiettivo, venivano automaticamente sorteggiati coloro che si erano resi disponibili ad entrare nel “Governo degli Umani”. Il mandato aveva una durata di cinque anni e non era consentita una ulteriore partecipazione.

La Presidenza era attribuita a chi, nella propria vita, aveva presentato il maggior numero di proposte rientranti nelle cinque maggioritarie. A parità di punteggio era data la preferenza all'esperienza derivante dall'anzianità. Questi venticinque Rappresentanti

Federali avevano quindi l'unico compito di portare avanti, nei modi e nei termini stabiliti, il "programma" di Governo come mandatari di maggioranze che richiedevano quello che loro stessi desideravano avvenisse. Questa organizzazione, come tante altre regole comuni contenute nella Legge, era attiva da quando si era costituito il primo "Governo degli Umani".

James, ancora straiato nel comodo letto, cominciava a pensare alla giornata che lo stava aspettando quando dal MAGIC-WALL, una voce femminile, sovrapponendosi ai colori ed alla musica, disse:

- Buongiorno e buon compleanno. Oggi hai quarantasei anni e ti auguro tanta serenità. Sono le ore sette di giovedì 31 marzo 2946. Il tempo è soleggiato e lo sarà per tutto il giorno. La temperatura esterna è di 23 gradi e spira un leggero vento da Nord-Ovest. Hai qualche richiesta per me?

- Grazie degli auguri. Continua con la musica...

Il BRAINISH del MAGIC-WALL eseguì il comando. James si alzò ed entrò in bagno. Si spogliò completamente ed si introdusse dentro lo shower-bath. Toccò il pulsante. L'acqua, alla temperatura e con la schiuma da lui preferita, iniziò ad uscire dagli innumerevoli ed invisibili fori delle pareti ricurve e con pressione crescente, in pochi secondi, batteva ormai su tutto il suo corpo. Passando una mano sul collo, anche se distrattamente, riconobbe la piccola protuberanza presente su ogni umano. Il PIC, acronimo di "Personal Identification Code" è un piccolissimo chip che da più di trecento anni viene inserito, alla nascita, tra la quinta e la sesta vertebra cervicale di ogni nuovo nato. Indistruttibile, immodificabile e inamovibile, contiene, registra e trasmette al CHIPERS tutte le informazioni "personali". Dopo cinque minuti rigeneranti spinse un altro pulsante. L'acqua cessò e da altri fori invisibili iniziò ad uscire aria calda che lo asciugò completamente e rapidamente.

Gli abiti e la moda dei secoli passati erano ormai solo un ricordo. L'intelligenza umana aveva capito la loro totale inutilità e aveva sostituito quel segno di sciocco status symbol con il **MARKER**, una specie di tuta indistruttibile che, pur lasciando respirare la carne, manteneva all'interno la temperatura desiderata. Il colore e la trama identificavano l'attività di colui che la indossava. Si infilò il suo MARKER azzurro, immediatamente riconosciuto e convalidato dal PIC, e si diresse in sala da pranzo per mangiare. Dopo oltre 12 ore dall'ultimo pasto l'appetito si faceva sentire. Si fermò davanti al **DISPENSER** ed al BRAINISH interno ordinò un piatto di pasta, un filetto di manzo con spinaci e un succo di frutta alla pera.

Il DISPENSER era un semplice generatore di cibo basato su una delle innumerevoli applicazioni offerte dai **TRANSFORMER**, ovvero la gestione controllata della trasformazione molecolare. Una delle più grandi invenzioni degli ultimi secoli. Interveneva direttamente sulla struttura atomica e subatomica di qualsiasi tipo di materia facendola cambiare, in pochi istanti, in qualsiasi altro tipo di organizzazione cellulare con forma, dimensioni ed altre caratteristiche scelte dal richiedente. Materiali, una volta ricercatissimi, come oro, diamanti, platino erano divenuti di nessun valore in quanto chiunque poteva averne quanti ne desiderava.

Due minuti più tardi era seduto al tavolo. Mentre mangiava pensò a come fosse stato illogico che solo fino a cinquecento anni prima gli umani assumessero cibo in orari che spesso si concentravano in un solo quarto dell'intera durata di un giorno. Che stranezza! Quando si alzò si sentiva in perfetta forma. A seguito di comando vocale la parte superiore della struttura della tavola, pur senza alcun commento visibile, si aprì e tutto quanto ancora presente sopra di lei fu risucchiato all'interno dove uno specifico TRANSFORMER, attesa la

richiusura, disintegrò tutto lasciando il tavolo esattamente come si trovava prima del suo utilizzo. Alle 7,50 esatte uscì di casa e dopo venti passi arrivò sulla strada.

La mobilità terrestre aveva subito grandi progressi. Tutto era risolto dai **VOYAGER**, vale a dire l'unico mezzo di trasporto su strada, a forma di uovo, che, come energia, utilizza la forza magnetica terrestre. Sollevato da terra di circa 20 centimetri segue silenziosamente e velocemente una invisibile rotaia annegata nella struttura stessa della strada trasportando l'utilizzatore alla destinazione richiesta. Le aree di scambio, quelle dove si saliva o si scendeva dai **VOYAGER**, prendevano il nome di **IN-OUT**. Attraverso il proprio **FINDER**, una microespansione del **PIC** che consentiva la comunicazione verbale e visiva con chiunque, era sufficiente contattare il **MOVE-SERVICE**, Servizio globale di gestione della movimentazione veloce degli umani, e fare la propria richiesta.

James, in pochi minuti, percorse i duecentocinquanta metri che lo separavano dall'**IN-OUT** più vicino alla sua abitazione. Con il suo invisibile **FINDER** si mise in contatto con il **MOVE-SERVICE**. L'ologramma tridimensionale di una bella Signora bionda apparve in basso a destra del suo campo visivo: lui salutò, chiese un **VOYAGER**, e attese la conferma. Tre secondi dopo, esattamente nel luminoso quadrato posizionato al centro del piccolo **IN-OUT** di campagna, si materializzò quanto si aspettava. Appena fu ad un metro dal **VOYAGER**, si aprì una invisibile porta laterale ed una voce sussurrò:

- Buongiorno James. Ti prego di sederti su una delle due poltroncine. Qual è la destinazione?

Mentre saliva, quasi inavvertitamente, pronunciò con voce bassissima:

- Vorrei andare subito a Milano.

Il **BRAINISH** del **VOYAGER**, in grado anche di interpretare facilmente il labiale, capì molto bene.

- Mi spiace James. Hai richiesto un **VOYAGER** senza alcuna indicazione supplementare e quindi abbiamo inviato il modello standard e cioè un due posti di livello A, non abilitato a percorsi superiori ai 100 chilometri. Vuoi cambiarlo?*
- No. Scusami. Pensavo ad alta voce. Portami al lavoro.*
- Il tuo **PIC** mi ha comunicato le coordinate. Saremo a destinazione tra undici minuti e diciotto secondi. Se hai bisogno di qualche cosa sono sempre a tua disposizione. Buon viaggio.*

Lentamente, appena chiusa la porta, il **VOYAGER** si mosse e uscì dall'**IN-OUT** per immettersi sulla strada dove accelerò in maniera progressiva fino alla velocità di crociera. Nel silenzio assoluto James ripensò all'incontro programmato a Milano per la serata. Era tutto molto strano e la sua curiosità, generalmente quasi inesistente, era esplosa potentissima dopo quel colloquio.

Tre giorni prima era stato contattato da Robert, suo amico d'infanzia, che aveva insistito per avere un incontro nel tardo pomeriggio del 31 marzo. Non aveva voluto spiegare la motivazione, non aveva pronunciato nemmeno una frase dalla quale poter capire, anche approssimativamente, di cosa avesse voluto parlare. L'argomento era totalmente segreto e, sempre a detta di Robert, la notizia lo avrebbe lasciato molto meravigliato, senza parole ma anche molto contento. James non stava più nella pelle. Conosceva bene Robert e sapeva

che era da tutti considerato poco affidabile nel mantenere i segreti. Appena veniva a conoscenza di una notizia un po' particolare, nel giro di poche ore, la spargeva ai quattro venti! Questa volta sembrava proprio diverso. Inutile continuare a pensare a quest'incontro, mancavano meno di una decina d'ore e poi tutto sarebbe stato chiarito.

Attraverso le grandi aperture del VOYAGER si concentrò sul panorama circostante. Anche se ci passava tutti i giorni, quelle dolci colline che lo circondavano sembravano ancora più belle del solito. Insieme ad un lieve aumento del traffico, quando la strada piegò leggermente a sinistra, sulla destra comparve la città: Lucca. Con il suo MAGIC-WALL si era più volte documentato sulla storia cittadina ormai lunga ben oltre tremila anni. L'uso dei **BUILDERS**, specie di grandi robot in grado di costruire qualsiasi cosa, aveva permesso di modificare rapidamente e radicalmente l'aspetto della periferia. Quando alcuni secoli prima fu pianificata una revisione mondiale di tutte le città, venne anche deciso di mantenere in piedi solo i monumenti storici mentre tutto il resto, in pochi mesi, dopo essere stato disintegrato fu ricostruito rapidamente e molto meno caoticamente. Tutto era razionale, ordinato e circondato dal verde.

L'interno della bella ed imponente cerchia alberata, ad eccezione di pochi edifici, e delle molte riconversioni che avevano interessato solo le abitazioni ancora in uso, era ancora esteticamente integro essendo stato riconosciuto come monumento storico. Per la difesa delle costruzioni più antiche era stato abbondantemente usato l'**HISTORIC-SAVER**, cioè una pellicola protettiva invisibile che, utilizzando la stessa tecnologia dei Markers, mantiene costante la temperatura delle zone ricoperte contribuendo anche a irrigidire, con il solo contatto, qualsiasi struttura ricoperta.

Superato il fiume Auser il VOYAGER, nel silenzio più assoluto e con una velocità che in certi tratti superava i duecento chilometri l'ora, si infilò in una galleria e dopo poco sbucò in una verde pianura puntellata di boschetti rigogliosi. Poco prima di raggiungere il mare imboccò la litoranea in direzione sud e superò la città della torre pendente che era stata ricostruita esattamente uguale all'originale, crollato agli inizi del terzo millennio. Continuò ancora per meno di cinque minuti seguendo perfettamente l'invisibile guida magnetica fino a quando, all'orizzonte, apparve la bassa sagoma azzurra del **REP-SERVICE** e più precisamente la Sede numero 876 delle oltre mille sparse nel mondo. Era il Service globale specializzato nella progettazione, costruzione ed impianto di parti del corpo umano. "Rep" era diventata la contrazione del termine ufficiale Replacement.

Il VOYAGER, dopo aver rallentato, imboccò una strada laterale andandosi a fermare sulla zona argentea di un grande IN-OUT. Erano trascorsi esattamente undici minuti e diciotto secondi. Il VOYAGER scomparve pochi secondi dopo che James era sceso. Percorse a piedi il viale alberato che lo separava dall'ingresso, dal suo "lavoro".

Tutte le aziende avevano il suffisso "service" in quanto considerate da secoli al servizio dell'umanità e, proprio per questo motivo, non avrebbero mai potuto essere private. Era la scuola che stabiliva, per ciascun umano, il tipo di attività che avrebbe svolto nella propria vita. Dopo un primo periodo di istruzione di base uguale per tutti, era il **CHIPERS** che, attraverso le informazioni che otteneva dal PIC personale in tempo reale sui risultati, sull'impegno e sulle capacità, decideva la tipologia del secondo livello scolastico e poi, se necessario, anche la specializzazione da seguire. In sostanza ognuno aveva una vita professionale perfettamente adeguata alle proprie capacità e predisposizioni, con ovvia soddisfazione personale.

Ormai l'umanità aveva capito che la stima verso qualcuno non poteva essere basata sugli studi effettuati o sul tipo di lavoro svolto e ben indicato dal colore del **MARKER** ma, molto

più importante, sia per l'orgoglio personale sia per avere la stima degli altri, erano il numero degli "anelli" riportati sul tessuto dell'avambraccio destro. In una scala da uno a dieci, questi indicavano l'impegno profuso nella propria attività, ovvero l'assunzione di responsabilità nei confronti del prossimo e quindi, in una sola parola, mostrava il "livello di partecipazione". Fino all'ingresso nel mondo del lavoro il MARKER, uguale per tutti, era di colore bianco e già durante lo studio venivano utilizzati gli "anelli". I sette presenti e ben visibili sull'avambraccio di James comunicavano a tutti che lui, nell'ultimo anno di attività, si era impegnato al 70% delle proprie possibilità. Non molto, ma in ogni modo più che apprezzabile.

Dopo aver salutato alcuni colleghi già presenti, arrivò nel proprio laboratorio ben prima delle 9. Generalmente entrava tardi, ma quel giorno era speciale e quindi, sapendo di dover uscire presto, non desiderava che il suo PIC comunicasse automaticamente al CHIPERS un orario inferiore a quello standard. Non si consumava dalla voglia di aumentare il numero dei propri "anelli" ma non avrebbe accettato di scendere sotto il "sette" nella stima globale.

Da tempo era impegnato in un problema tecnico che sembrava difficilmente risolvibile. Ormai la scienza bionica era riuscita a duplicare perfettamente qualsiasi parte del corpo. Dai polmoni ai reni, dal fegato all'intestino, dalle arterie ai più piccoli vasi sanguigni, dal cuore al sangue e dalle strutture nervose alla pelle tutto poteva sostituire parti danneggiate del corpo umano. Gli interventi sul genoma avevano da secoli escluso le malattie già scritte nei DNA ma sia per motivi ancora sconosciuti che a causa di traumi o dell'ancora irrisolto invecchiamento strutturale, sempre più spesso si rendevano necessari interventi da parte dei REP-SERVICE.

L'essere umano, senza la minima differenza estetica e di funzionalità, poteva essere costituito al 90% di parti bioniche. Questo fatto non era un problema per nessuno. L'io non indicava un contenitore ma la sua essenza. Il corpo era da tutti considerato solo come l'hardware sul quale "girava" il software presente nell'io. Per raggiungere l'immortalità si doveva superare ancora uno scalino che, però, sembrava enorme: il cervello. Quasi ogni giorno venivano fatte scoperte sorprendenti che se da una parte sembravano avvicinare l'orizzonte da sempre sognato, dall'altra mettevano di fronte nuove e sempre più complesse problematiche che mantenevano inalterata la distanza dalla soluzione finale. Le strade che conducevano alla dipartita finale dell'io erano state drasticamente ridotte ma non annullate.

Purtroppo la morte aveva ancora due possibilità. L'incidente traumatico che interrompendo l'afflusso sanguigno al cervello ne avrebbe causato la morte in pochi minuti, e il decadimento strutturale delle cellule cerebrali il quale, al massimo, si verificava entro i centodieci, centoventi anni di vita. James, insieme con altri, lavorava alla profonda comprensione dei collegamenti nella zona parietale destra del cervello.

Era pesantemente immerso nel proprio lavoro, quando sentì uno strano e crescente mormorio provenire dal corridoio adiacente il suo laboratorio. Lasciò la postazione e si diresse verso la fonte di quel "disturbo". Un gruppo di colleghi e colleghe, appoggiati alla struttura trasparente esterna, commentavano quanto stava avvenendo in uno dei quattro viali di accesso al Service. Due uomini se ne stavano dando di santa ragione! Non aveva ancora messo a fuoco la situazione che un VOYAGER argenteo, senza fermarsi nell'IN-OUT stava percorrendo a velocità sostenuta il viale interessato da quello scontro fisico. Doveva aver attivato il flusso generato dal KLAXON in quanto tutti i presenti sul percorso si erano spostati dalla traiettoria per lasciarlo passare. Questa "sirena" non emetteva alcun rumore ma un cono elettronico frontale che, segnalando l'arrivo di una emergenza, poteva essere "ascoltato" solo dai PIC presenti sul percorso.

Il color argento del VOYAGER annunciava l'arrivo delle SS, come venivano da tempo scherzosamente chiamati gli appartenenti al **SECURITY-SERVICE**. Una donna ed un uomo con i MARKERS argentei come i loro caschi scesero e, contemporaneamente al poggiare dei loro piedi a terra, i contendenti cessarono ogni lite e si bloccarono in posizione eretta quasi si fossero messi sull'attenti. Gli appartenenti alle SS erano gli unici a poter utilizzare un comando foto-bionico presente nel loro casco il quale, intervenendo direttamente sul PIC, rendeva innocuo l'essere umano. I due "disturbatori" entrarono senza la minima resistenza nel VOYAGER argenteo che ripartì immediatamente.

Con l'introduzione del PIC e quindi di un controllo costante sul comportamento personale gestito dal CHIPERS, le situazioni illegali erano state praticamente azzerate però, a causa di alcune forme mentali di intolleranza o irrequietezza che erano sfuggite ai controlli cromosomici prenatali, oppure per difetti mentali imponderabili e imprevedibili, alcuni umani potevano ancora commettere reati, più o meno gravi, contro il bene comune oppure contro la persona. In ambedue i casi, la Legge prevedeva due soli tipi di punizione in funzione della gravità e dell'intenzionalità.

In pratica, le pene ai due estremi del giudizio, erano le seguenti.

Nel caso più lieve come quello al quale avevano appena assistito, una condanna a svolgere, per un mese, l'attività lavorativa che veniva scelta dal CHIPERS tra quelle più indesiderate dal condannato. Se durante questo mese, il condannato avesse dimostrato un impegno minore di quello necessario ad ottenere otto "anelli", la punizione sarebbe ricominciata dall'inizio. Sempre in caso di pena non grave, la Legge prevedeva che un'eventuale ulteriore condanna avrebbe avuto, come conseguenza della reiterazione, un raddoppio del periodo di pena. A tutto c'era comunque un limite invalicabile determinato dal fatto che ogni condanna superiore ad un mese, aveva anche la conseguenza di togliere un anello dall'avambraccio destro e, nella malaugurata ipotesi di restarne senza, l'umano veniva considerato irrimediabilmente "difettoso", pericoloso per la società e quindi indesiderato.

In questo caso la Legge era intransigente: stessa condanna applicata per reati gravi e intenzionali. L'umano difettoso, dopo essere stato sterilizzato affinché le colpe dei genitori non ricadessero sui figli, era caricato su un VOYAGER tipo X e, dopo un viaggio nell'iperspazio e senza alcuna possibilità di ritorno, abbandonato su Thousand, quinto pianeta della Stella di Luyten, distante dalla Terra circa 12 anni luce, sul quale la vita umana rappresentava in tutto e per tutto la situazione come era sulla Terra intorno alla fine del primo millennio. Una punizione molto dura.

A metà mattinata, durante la riunione del gruppo di lavoro di cui faceva parte anche James, venne data per scontata la prossima soluzione al problema di possibilità di realizzazione bionica di alcuni collegamenti elettrici nella zona parietale destra del cervello. Oltre la gioia del raggiungimento di un obiettivo così importante tra i misteri ancora irrisolti della mente umana, tutti i componenti il gruppo di lavoro pensarono subito alla ricompensa prevista: sette giorni di ferie aggiuntive! Il denaro non esisteva più da almeno tre secoli. James, come chiunque altro, non ne avrebbe neppure capito il significato né l'utilità. Tutti lavoravano per l'umanità intera, per il Sistema e quindi era questo tipo di organizzazione che provvedeva a soddisfare tutti i bisogni dell'umano avendo, come obbligatoria contropartita, l'impegno di ciascuno a rispettare la Legge, a fare sempre il proprio dovere, integrandosi con il tutto.

Non esisteva più il concetto di ricchezza o di povertà. Chiunque poteva avere quello che serviva ai suoi bisogni o della propria famiglia. Come per tutto il resto era ancora il CHIPERS a controllare i consumi globali che non potevano, per nessun motivo, superare le

quantità necessarie. L'optional, l'eccedenza, il futile o comunque quanto inutile e oggettivamente superfluo ad un tenore di vita più che agiata, non era consentito e da anni veniva giustamente considerato, e di conseguenza anche punito, come una infrazione alla Legge.

La scienza e le nuove tecnologie avevano reso possibile la piena e completa soddisfazione delle necessità e dei desideri umani ma, forse a seguito della memoria legata alla immensa catastrofe energetica ed ecologica d'inizio del terzo millennio, era ben radicata una cultura che era agli antipodi dello spreco legato all'inutile consumo. Non esisteva un solo motivo per lamentarsi della propria vita. Dopo l'infanzia tutti frequentavano le scuole e tutti intraprendevano un ramo professionale perfettamente adeguato alla propria capacità e predisposizione. L'abitazione ed il lavoro erano un diritto inalienabile per tutti e le risorse naturali e tecnologiche ampiamente sufficienti a soddisfare le necessità dei circa tre miliardi d'umani che avevano scelto di abitare sulla Terra.

Altri nove miliardi di persone abitavano tre pianeti, colonizzati da secoli e molto simili alla madre Terra. Il più vicino apparteneva alla stella Proxima Centauri nel sistema Alfa Centauri, a poco più di 4 anni luce. Il secondo era il quarto pianeta di Epsilon Eridani, a circa 10 anni luce e, il più lontano, si trovava nell'orbita di Altair a circa 17 anni luce dalla Terra.

L'espansione si era resa inevitabile per non creare problemi derivanti da un affollamento indesiderato causato dal costante aumento demografico. In realtà esistevano anche altre motivazioni: l'impossibilità umana di accettare confini e la naturale ricerca di espansione attraverso l'esplorazione dell'ignoto. Si era ancora agli inizi di questa perlustrazione la quale, essendo di interesse comune, era "controllata" dal Governo. Il raggio di azione dei nuovi VOYAGER spaziali, con i percorsi ridotti e consentiti dall'iperspazio, non imponeva confini temporali limitati. Il Governo però aveva stabilito un preciso piano di accrescimento esplorativo che, attualmente, era bloccato a venti di anni luce. Pensando al fatto che la nostra galassia, la Via Lattea, ha un diametro intorno ai centomila anni luce, praticamente l'umanità stava iniziando a muovere i primi piccolissimi passi nell'Universo.

Era ancora pesantemente immerso nei suoi tentativi creativi per risolvere i problemi ai quali da mesi dedicava tutto il suo tempo lavorativo, quando, improvvisamente, il FINDER visualizzò, nell'angolo in basso a destra del suo campo visivo, l'ologramma sorridente di Jennifer.

Si erano conosciuti una decina di anni prima. Lei, undici anni più giovane, aveva avuto un grave incidente e la sua mano destra era stata praticamente ridotta in briciole. Jennifer era stata uno dei primi esseri umani ad utilizzare un nuovo prodotto della REP-SERVICE. Le era stata trapiantata una mano bionica di quinto livello la quale, finalmente, era dotata di unghie non "statiche" ma che crescevano esattamente come quelle naturali. Una mano semplicemente perfetta.

Lavorava nel campo dell'antropologia della mente umana con specializzazione sulla progettazione di circuiti elementari di primo livello per la gestione del comportamento sociale, culturale e fisico nella società. Una attività non troppo dissimile da quella di James se non per il fatto che, a differenza degli attuali impegni sui tentativi di riproduzione perfetta del cervello umano portati avanti alla REP-SERVICE, la capacità di sintesi di Jennifer era rivolta verso una applicazione settoriale dei BRAINISH. In parole povere si interessava attivamente dei **SIMILAR**.

Contribuiva al costante miglioramento comportamentale di queste “macchine” dal perfetto aspetto umano che potevano essere identificate sia dall'assenza di “anelli” sull'avambraccio destro che dalla presenza di una “S” fosforescente impressa indelebilmente sia sul petto che sulla schiena dei loro MARKER. Si era dedicata al miglioramento di varie tipologie. Aveva iniziato con i SIMILAR-giardinieri per passare poi alle SIMILAR-baby-sitter e, da pochi mesi, aveva cambiato di nuovo.

Jennifer lavorava per la **SEX-SERVICE**. Con l'abolizione del denaro erano scomparse anche molte cattive abitudini umane. Una di queste era la prostituzione che, da quel momento, non aveva più motivo di esistere almeno nelle dimensioni presenti nei secoli precedenti. Il sesso, ancora per qualche tempo, era rimasto comunque una moneta virtuale per ottenere, diciamo così, uno scambio di favori. L'umanità era perfettamente cosciente che avrebbe dovuto trovare un rimedio per sostituire il vecchio sesso a pagamento e la bionica fu la soluzione. Chiunque, attraverso il proprio MAGIC-WALL si poteva mettere in contatto con questo servizio e richiedere il partner preferito. Si poteva scegliere tutto: preferenze sessuali, altezza, dimensioni varie, lunghezza e colore dei capelli, colore degli occhi, livello di erotismo e tutti quei parametri che potevano soddisfare il richiedente sia esso maschio che femmina. Approvata la tipologia di partner che il MAGIC-WALL aveva visualizzato, bastava sedersi ed aspettare. Dopo pochi minuti, proveniente dal SEX-SERVICE più vicino al luogo dal quale era partita la richiesta, un VOYAGER trasportava quel Lui o quella Lei che avrebbero sicuramente risolto un problema con “partecipazione” e ovvia completa soddisfazione del o della richiedente.

L'unica parte debole di questo essere completamente bionico era ovviamente il suo centro di controllo posto all'interno del cranio. Aveva una capacità limitatissima ed esclusivamente dedicata allo scopo. Un qualsiasi tentativo di parlare di un argomento diverso da quello per il quale era stato prodotto, otteneva come risposta la solita frase:

- Scusa, come sai io non mi intendo di queste cose...

Ma era giusto così. Difficilmente chi ricorreva a questi prodotti bionici desiderava discutere del significato di eternità. Anche il problema prostituzione, come tanti altri, era stato brillantemente risolto. James lasciò che i suoi pensieri trovassero una momentanea collocazione in qualche parte della mente e accettò la comunicazione in arrivo.

- Ciao bella, qual buon vento...?

- A parte la voglia di vederti che non mi manca mai, volevo farti tanti auguri per il tuo compleanno. Stasera ci vediamo?

- Amore mio, mi dispiace, ma ti avevo già detto dell'impegno che ho nel tardo pomeriggio. Sai che non c'è stato modo di spostarlo e non so se Robert mi lascerà andare via presto. Pensavo: perché non vieni a Milano con me? Troveremo sicuramente un po' di tempo per noi, non credi?

- Grazie dell'invito ma sono sicura che Robert preferisce parlarti a quattr'occhi. Non sarà certo un compleanno passato separatamente che ci può creare problemi. E poi, chissà, potresti ritornare ad un'ora decente e quindi ci potremmo vedere ugualmente così conoscerò anch'io questo “segreto”.

- Perché no? Restiamo d'accordo così. Comunque, non disattivare il FINDER, resta in attesa di una mia comunicazione. Ti voglio bene. Ciao.

- Anch'io, però un pochino di più. Ciao.

Lei non era solo una bella donna, per James era molto di più. Dopo una vita da single, l'incontro con Jennifer l'aveva convinto a fermare per sempre la ricerca dell'altra parte della mela. Due mesi prima avevano deciso di sposarsi entro la fine dell'anno. Probabilmente l'ultimo sabato di Dicembre. Molto sicuri di loro stessi, si erano sottoposti solo da poco all'obbligatorio **FILLING-TEST**. Il CHIPERS, dopo aver analizzato i due PIC aveva dato come probabilità di successo della nuova coppia un eloquente 94%. Considerato che il risultato minimo richiesto per essere ritenuti "attivabili" alla riproduzione, era fissato al 75%, sarebbero potuti diventare genitori. Il blocco della fertilità, inserito fin dal primo sviluppo umano, poteva essere rimosso solo dal matrimonio.

La collettività non poteva continuare a permettere l'insuccesso della famiglia e quindi, valutate le crescenti statistiche negative del passato, aveva deciso di trovare ed imporre un rimedio. L'analisi oggettiva della coppia fu, ovviamente, affidata al CHIPERS e da quel momento la famiglia tornò ad essere quello che l'umanità desiderava: una molecola indivisibile, componente primario ed essenziale della società.

Durante l'intervallo delle 13, uno dei suoi colleghi arrivò con un **PAGE** acceso e, con grande orgoglio, come aveva promesso qualche giorno prima, fece leggere le regole fondamentali del gioco più conosciuto e seguito fino a sei secoli prima. Gli altri ascoltarono attentamente e vennero a sapere molte cose. Le due squadre erano composte di 11 elementi e, prima assurdità, questi potevano non essere nati nella città che avrebbero rappresentato. Il gioco era sottoposto al controllo di arbitri i quali erano incaricati di far rispettare sciocche regole e, altro controsenso, era imposto un tempo limite al termine del quale poteva risultare un pareggio, cioè una specie di nulla di fatto. Un gioco senza un vincitore. Mah?

L'**X-FOOTBALL** era diverso, molto diverso. Ogni città aveva la propria squadra composta solo da uomini nati e residenti nel luogo che andavano a rappresentare. A parte il pallone che era ancora simile a quello usato nel XX secolo, il campo di gioco, sempre al riparo da eventi atmosferici, aveva una dimensione ridotta alla metà di quella dal quale traeva origine. Le porte non erano più perpendicolari al terreno, ma apparivano come grandi canestri leggermente inclinati e sollevati, se pur di poco, dal terreno stesso. I giocatori erano sette per ogni squadra, ben attrezzati e protetti perché, la caratteristica che più piaceva ed entusiasmava il pubblico, era la totale assenza di regole. Vinceva la squadra che sarebbe riuscita, senza limiti di tempo, a depositare nella rete avversaria sette palloni.

L'argomento era di attualità perché stava per iniziare il campionato del mondo. A questo torneo avrebbero partecipato le cinque squadre risultate prime classificate nei tornei interni delle varie Federazioni. La discussione era fondata sul fatto che la Federazione Europea sarebbe stata rappresentata dalla squadra di una piccola città e, questo fatto, fu oggetto di grande riflessione in quanto paragonato al vecchio sistema nel quale, le migliori squadre non rappresentavano la città migliore, ma quella che aveva a disposizione più denari per arruolare i migliori giocatori i quali, quindi, erano volgari mercenari. Semplicemente assurdo!

Verso le 14, mentre stava tornando alla sua postazione, si rese conto di aver dimenticato a casa il regalino che avrebbe voluto portare alla moglie di Robert e che, sicuramente, le avrebbe fatto molto piacere. Mary, oltre al suo lavoro, gestiva un Museo di antichità dove erano esposte primitive apparecchiature elettroniche frutto dell'intelletto umano. Qualche mese prima James aveva rintracciato, quasi per miracolo, un cellulare ovvero un primitivo **FINDER** che risaliva alla fine al XX secolo. Arrivato nella sua stanza si

mise subito in contatto con il BRAINISH interno al MAGIC-WALL della sua abitazione. Chiese che gli fosse immediatamente spedito l'oggetto dimenticato sulla mensola dell'ingresso che era contenuto in un piccolo pacchettino color oro. Prima di chiudere la conversazione comunicò il codice del MATTER sul quale sarebbe dovuta avvenire la ricezione.

Il MATTER era una apparecchiatura dotata di un particolare tipo di TRANSFORMER che, in modalità inviante, smaterializza ed invia a distanza oggetti che vengono materializzati da una macchina simile in modalità ricevente.

Mentre James, uscito dalla postazione, si dirigeva lungo il corridoio che lo avrebbe portato davanti al MATTER aziendale, nella sua abitazione un SIMILAR era già uscito dal contenitore e, seguendo gli ordini ricevuti, con in mano il pacchettino color oro si portò davanti al MATTER posizionato nell'ingresso. Impostò la modalità inviante, compose il codice del ricevente, mise il pacchettino all'interno e schiacciò un pulsante. Una luce verdastra invase quel piccolo vano e, in meno di un secondo, il pacchettino sparì. Il SIMILAR aveva eseguito l'ordine e stava rientrando da dove era uscito. Quasi contemporaneamente, James arrivò davanti alla macchina ricevente mentre una luce verdastra si espandeva al suo interno. Quando la luminosità sparì, vide il pacchettino, lo prese e sorrise.

L'ora della partenza per Milano era finalmente arrivata. L'appuntamento era stato fissato alle 17 e, per nessun motivo al mondo, sarebbe voluto arrivare in ritardo. Salutò tutti molto cordialmente ed uscì. L'IN-OUT lo stava aspettando. Il VOYAGER fu disponibile due minuti dopo la sua richiesta.

- *Buongiorno. Ti prego di sederti su una delle due poltroncine. Qual è la destinazione?*

- *Vorrei andare a Milano, esattamente alla **HISTORICAL-SERVICE**.*

- *Conosco le coordinate. Saremo a destinazione tra un'ora e dodici minuti. Se hai bisogno di qualche cosa sono sempre a tua disposizione. Buon viaggio.*

Lentamente, appena chiusa la porta, il VOYAGER si mosse e uscì dall'IN-OUT per immettersi sulla strada dove accellerò in maniera progressiva fino alla velocità di crociera. James si rilassò sulla comoda poltroncina e, nello stesso momento, il suo FINDER visualizzò, nell'angolo in basso a destra del suo campo visivo, l'immagine poco sorridente di Jennifer. Accettò la comunicazione.

- *Che cosa è successo bimba?*

- *Mi dispiace tanto James, non so come dirtelo...*

- *Si tratta di una cosa grave?*

- *No, oggettivamente no, però...*

- *Dai, che cosa è successo?*

- *Mi hanno appena chiamato in Direzione e... praticamente... sai quanto tengo ai miei "anelli" vero?*

- *Una questione di lavoro, eh?*

- *Esatto. Devo andare in trasferta per due giorni su Merker, il quarto pianeta di Epsilon Eridani e devo partire subito.*

- *Ho capito. Dai non è una cosa grave. Stasera non ci vedremo sicuramente ma poi, al tuo ritorno, sai cosa faremo?*

- *Cosa?*

- *Ci prendiamo un paio di giorni e andremo, soli soli, su quell'isoletta che a te piace tanto. D'accordo?*

- *Sì, però, proprio stasera... mi dispiace veramente..*

- *Non preoccuparti più. Il problema non esiste.*

- *Vedo che sei su un VOYAGER. Stai andando a Milano?*

- *Sì, sono partito proprio ora.*

- *Va bene. Buon viaggio e in bocca al lupo per quel segreto che, anch'io, non vedo l'ora di conoscere.*

- *Dopo di me ti assicuro che sarai la prima a saperlo. Buon viaggio anche a te bimba. A presto. Ciao*

- *Ciao James.*

Certo che era dispiaciuto anche lui però, guardando solo il lato positivo, con questo impedimento avrebbe certamente avuto più tempo da dedicare ad un amico di vecchia data senza la necessità di rispettare un orario prestabilito. Tornò ad assumere una posizione più rilassata e cominciò a riflettere su quello che conosceva della HISTORICAL-SERVICE. Il servizio non era ancora perfettamente funzionante, ma Robert gli aveva assicurato che entro la fine dell'anno sarebbero iniziate le prime attivazioni di prova su alcuni MAGIC-WALL tra i quali, vista l'amicizia con un capetto come Robert, uno dei primi sarebbe stato proprio il suo.

Tutto era cominciato solo una trentina di anni prima. Intorno al 2913 un geniaccio aveva trovato il modo di costruire un ingranditore infinito. Una specie di piccolo MAGIC-WALL dotato di un puntatore. Era sufficiente, dopo aver mirato un oggetto, richiederne l'ingrandimento. Questo avveniva in forma progressiva senza limiti. Cioè, sullo schermo, potevano essere visualizzati anche gli atomi costituenti l'oggetto puntato. Perfino rivolgendolo verso la Luna si poteva arrivare a vedere le molecole di un sasso. Incredibile. Veniva chiamato **I-ZOOM** come contrazione dell'iniziale definizione "Incredible-Zoom".

Ancor più interessante fu però il tipo di utilizzo proposto, quasi nello stesso anno, da una donna della Federazione asiatica. Sosteneva che quella macchina avrebbe consentito di vedere il passato! Il ragionamento era, né più né meno, la dimostrazione che il cosiddetto "uovo di Colombo" esisteva ancora. In pratica disse:

- *Quando noi guardiamo il Sole vediamo l'astro come era 8 minuti prima in quanto, siccome la luce viaggia a 300.000 Km al secondo, questo è il tempo necessario affinché le immagini del Sole giungano fino a noi. Allo stesso modo se allontaniamo l'astro da osservare e decidiamo di guardare Merker, il quarto pianeta di Epsilon Eridani, vedremo le immagini relative a 10 anni fa perchè quel pianeta si trova a circa*

10 anni luce di distanza. Ecco, adesso immaginiamo di mettere un I-ZOOM su Merker e dirigerlo verso la nostra Terra. Nello schermo vedremo cosa accadeva qui da noi esattamente 10 anni fa! Non potremo mai vedere queste immagini del passato in tempo reale perché non è possibile superare la velocità della luce. Possiamo però spedirci dentro un normale VOYAGER spaziale che, attraverso l'iperspazio, arriverà in pochi giorni. Adesso, considerato che questi VOYAGER hanno solo i limiti di percorrenza imposti dal Governo, con una variante Legislativa ad Hoc potremo spedire un I-ZOOM, solo per fare un esempio pratico, a una distanza di 5500 anni luce dalla terra, programmare una serie di riprese sulla piana di Giza e farlo tornare. Tutto questo potrebbe avvenire in pochi mesi e... voilà. Sapremo finalmente, perché lo potremo vedere come in un film, come hanno fatto gli Egizi a costruire quelle benedette Piramidi!

L'idea fu sviluppata rapidamente e, negli ultimi anni, molti Voyager "armati" di I-ZOOM sono stati spediti a distanze sempre crescenti. Uno ad uno, tutti i misteri del passato erano stati svelati o in corso di soluzione. Ormai, migliaia di immagini, dalla scomparsa dei dinosauri, alla civiltà di Atlantide, dalla Sfinge al mistero degli strani disegni Inca nella pianura di Nazca, costituivano un grande archivio storico. Tra poco questi documenti di altissimo valore sarebbero stati resi disponibili in rete e, tutti ne erano certi, avrebbero avuto un successo globale. La Legge, e quindi il CHIPERS, impediva solo la ricerca di informazioni comunque legate alle Religioni, affinché i pochi misteri ancora senza una risposta precisa, restassero tali, a garanzia di tutte le Fedi, per salvaguardare un necessità naturale insita nell'umano.

Il VOYAGER che aveva portato James a destinazione era appena scomparso dall'apposita area dell'IN-OUT adiacente la HISTORICAL-SERVICE e lui stava percorrendo i duecento metri che lo separavano dall'ingresso principale. Mancavano pochi minuti alle 17 quando, in prossimità dell'ingresso, il FINDER visualizzò il faccione sorridente di Robert...

- Ciao James, sei arrivato in perfetto orario, come al solito...

- Sì, sono un tipo puntuale. Dove ti trovo?

- Sezione B postazione 18. Vieni ti aspetto.

James non fece assolutamente caso al fatto che, avendo settato il FINDER solo sull'immagine facciale, Robert non poteva certo riuscire a sapere dove si trovava e quindi, non avendo alcuna visualizzazione dell'esterno del Service, avrebbe potuto solo presumere la sua posizione. Solo gli appartenenti alla SECURITY-SERVICE hanno la possibilità di conoscere, in tempo reale, la posizione di ogni PIC. La sicurezza con la quale Robert aveva invece dato il suo arrivo come scontato, era decisamente strana.

Seguì le indicazioni avute e, dopo poco, si immise in un lungo corridoio marcato con la lettera B. Vide Robert, con il suo bellissimo MARKER color nero metallizzato, uscire dalla propria postazione e venirgli incontro. Un caloroso e sincero abbraccio confermò come la distanza ed il passare del tempo non possono intaccare una profonda amicizia la quale, nel loro caso, risale alla gioventù. Si sedettero uno di fronte all'altro nella zona riservata all'intervallo e, per i primi minuti, parlarono solo del loro passato fino a quando James cambiò discorso.

- Dai Robert, dopo avremo tempo per i nostri ricordi ma adesso raccontami tutto quello che devo sapere. Perché questa urgenza di vedermi? Cosa hai da dirmi?

- Giusto. Ricordi come ci tenevamo ad essere due Milanesi "doc"? Quanto eravamo orgogliosi di aver avuto conferma dalle nostre ricerche che ci portarono ad avere la certezza che tutti i nostri avi erano di origine Milanese? Per l'esattezza, il mio albero genealogico era leggermente più milanese del tuo. I miei più vecchi antenati risalgono al 1900, mentre i tuoi si fermavano intorno al 2100 con un certo Marcello del quale non trovammo niente sulle sue origini. Ricordi?

- Non mi vorrai mica dire che mi hai convocato urgentemente per darmi informazioni generazionali?

- James, secondo te sono un cretino?

- No. Quindi deve esserci di più, molto di più. Continua pure.

- Ti faccio una domanda: quando, non essendoci disponibilità alla REP-SERVICE di Milano, dovesti scegliere la sede di lavoro, perché scegliești proprio Lucca?

- Mah? Mi piacque molto la zona. Niente di particolare rispetto a tutte le altre prese in considerazione. Non so di preciso... mi attirava.... Forse è stata una scelta avvenuta per lo stesso motivo per il quale tu hai scelto Mary ed io Jennifer...

- Caro James, devi sapere che Marcello nacque a Milano da padre milanese e da madre Lucchese. Si chiamava Stefy ed era, scusa la complicazione, la figlia di un figlio di una figlia di un certo Enzo nato esattamente mille anni fa e lucchese "doc". Questo tuo antenato è vissuto a cavallo tra il XX e XXI secolo e, tra l'altro, ha lavorato presso un'azienda della sua città che si dedicava alla costruzione di abitazioni per il popolo. Si chiamava Istituto Autonomo per le case popolari poi divenuta ATER ed in ultimo E.r.p.

- Bene a sapersi ma, se devo essere sincero, spero che il secondo tempo di questo racconto sia più interessante. A proposito. Questa sera saremo solo in tre perché Jennifer non potrà venire...

- Sì lo so. E' in trasferta su Merker. So anche che, al suo rientro, andrete qualche giorno su un'isoletta soli soli... divertitevi!

- Come fai a saperlo?

- Cosa?...ah, ci ho parlato un attimo prima che ti chiamasse per dirtelo...

Questa volta James avrebbe dovuto accorgersi che qualcosa non andava nel verso giusto ma non avvertì alcuna anomalia nella risposta di Robert. Se fosse stato più attento, si sarebbe ricordato che la decisione della vacanza era stata presa durante la telefonata che James aveva avuto con Jennifer e quindi, Robert, non avrebbe potuto sapere ciò che non era stato ancora deciso!

- Come si usa dire, sarà per la prossima volta. Dai Robert continua...

- Sono venuto a conoscenza di queste cose che ti ho appena detto attraverso la possibilità di effettuare ricerche anagrafiche che mi ha dato un amico, che si chiama come te, e che lavora al REGISTRY-SERVICE, l'anagrafe mondiale. Cosa sai dei primissimi siti presenti in rete?

- Niente, perché?

- Devi sapere che fino al XXIII secolo la rete era veramente poca cosa. Non solo la quantità di informazioni, ma la loro qualità era molto limitata ed elementare. Le pagine informative nascevano solo a fronte dell'immissione manuale dei dati che era effettuata da alcuni "esperti" del tempo attraverso assurdi linguaggi procedurali che oggi farebbero sorridere anche un bambino. L'umanità produsse comunque milioni di "pagine" le quali, quando nacque la vera rete, quella che conosciamo noi, furono sottoposte ad una profonda revisione strutturale. Una buona parte di queste informazioni, per ovvi motivi tecnici, non essendo né necessario né ragionevole attuarne una "conversione", fu memorizzata in una specie di memoria storica accessibile solo a quei pochi fanatici ricercatori che sanno tutto, ma proprio tutto, sulle origini, caratteristiche e tecnologie della rete.

- Forse comincio a capire dove vuoi arrivare. Cosa avete trovato?

- Bene. Il tuo omonimo, grande curioso e mio amico da una ventina di anni, è anche un fissato delle tecnologie di rete e quindi, dopo aver eseguito un accesso a questo archivio storico, con metodi veramente antiquati e che pochi conoscono, ha effettuato anche una interrogazione con le seguenti parole: Enzo, Lucca, 1946, E.r.p. ed ha trovato questo...

Robert attivò il MAGIC-WALL che si tinse di un bel colore blu e James, manifestando una grande incredulità, vide il sito dal titolo enzo46.it. Robert, dopo un attimo di pausa, continuò.

- Qui dentro si trovano pagine e pagine di notizie su questo tuo antenato. Dalla sua infanzia alla vecchiaia ha riportato, catalogato e descritto situazioni vissute, passioni giovanili, interessi di varia natura, notizie generazionali e un grande archivio di immagini. Non l'ho guardato né attentamente né a lungo quindi, chissà quante notizie potrai trovarci. Che ne pensi, questo valeva un viaggio a Milano?

James non avrebbe mai voluto dispiacere all'amico e quindi, in un certo senso, forzò una risposta riconsciente.

- Direi proprio di sì. Sono anche abbastanza stupefatto, non mi sarei mai aspettato una notizia così eccezionale. Credo proprio di essere uno dei pochissimi uomini al mondo che dispone di informazioni così dettagliate su un proprio antenato vissuto mille anni prima. Dai entriamo e leggiamo qualcosa...

- No James, non posso.

- Perché?

- Purtroppo, nonostante la mia curiosità non sia minore della tua, devo andare via subito. Non posso neanche farti compagnia per la cena. Poco prima che tu arrivassi ho saputo che mia madre è stata portata all'ospedale a causa di un piccolo Ictus. Niente di grave ma devo proprio andare.

- Oh, mi dispiace veramente. Potevi anche rimandare questo incontro no?

- *Nessun problema, stai tranquillo. Dovevo farlo oggi. Però adesso ti devo proprio lasciare. Quando arrivi a casa guardalo tutto e bene e poi... fammi sapere cosa hai trovato di interessante. D'accordo?*

- *Scusa Robert, un'ultima cosa. Avevo portato un piccolo pensierino per Mary e stavo per dimenticarlo..*

James estrasse quel pacchettino color oro da un contenitore interno al MARKER e lo consegnò nelle mani di Robert

- *...è un oggettino caratteristico molto usato nel XX secolo. Dovrebbe piacerle molto e fare una discreta figura nel suo Museo. Oggi non la vedrò e quindi dovrai darglielo te.*

Erano le 18,40 quando uscirono insieme e dopo essersi salutati, si ripromisero che si sarebbero incontrati nuovamente, questa volta tutti e quattro, a Lucca. Robert salì sul primo VOYAGER e James su quello successivo. Ripensò all'incontro. Aveva un pò esagerato, quando aveva definito "eccezionale" la notizia ricevuta da Robert. Non era stato molto sincero, ma non se l'era sentita di sminuire questo interessamento al passato che sembrava aver avuto una così grande considerazione nell'amico. In fin dei conti gli aveva fatto comunque molto piacere quell'incontro e quindi, proprio per non dispiacere a Robert, appena arrivato a casa avrebbe dato un'occhiata a quelle vecchie documentazioni. Nell'attesa decise di parlare un po' con il suo papà.

- *Ciao bimbo, come va?*

- *Molto bene papà, ma te come stai?*

- *Se oggi fosse il mio quarantaseiesimo compleanno starei ancora meglio, comunque non mi lamento di certo.*

Le condizioni di vita degli anziani, se paragonate a quelle dei secoli precedenti, erano quanto di meglio la società fosse riuscita ad ottenere in quel campo. Considerate le grandi possibilità offerte dalla scienza bionica, arrivati ad una certa età, praticamente ci si faceva sostituire tutte o quasi tutte le parti deperite o deperibili del corpo. L'aspetto esteriore di un essere umano ottantenne o più, differenziava da quello di un quarantenne per due particolari visibili e per altri non visibili. I primi erano la faccia ed il MARKER. La Legge impediva di avere un aspetto facciale troppo dissimile da quello che gli anni di vita avrebbero naturalmente imposto. Non si poteva esagerare e quindi, l'anziano, aveva un volto che, seppur ben mantenuto, doveva dimostrare non meno di una settantina di anni anche se ben portati. Il MARKER, o meglio solo la parte sinistra, aveva un colore grigio chiaro uguale per tutti. Questo colore era attribuito alla cessazione dell'attività lavorativa la quale poteva avvenire in due casi. Facoltativa, al raggiungimento dell'ottantacinquesimo anno di età, oppure obbligatoria, indipendente dall'età, per cause di natura neuronica quando risultasse un oggettivo impedimento al normale svolgimento del proprio lavoro.

Le differenze non visibili erano concentrate nella testa e più precisamente nel cervello. Nonostante un fisico perfetto, i riflessi e la capacità di concentrazione erano quelli che erano e cioè, anche se non generalizzabili, molto attenuati. In sintesi, l'invecchiamento era solo mentale. Il 99% dei decessi, quindi la quasi totalità, nel terzo millennio avveniva esclusivamente per degenerazioni cerebrali. Il passaggio dal mondo del lavoro a quello che una volta era chiamato "pensionamento" non generava più difficoltà di accettazione in quanto, ad eccezione di un decadimento intellettuale, poteva avvenire esclusivamente da una scelta personale.

Inoltre, con l'introduzione dei SIMILAR tipo E, anche il problema della solitudine era drasticamente diminuito. Questi androidi erano programmati per poter affrontare una conversazione con umani preferibilmente anziani e si basavano su un immenso archivio di "frasi fatte" con le quali erano in grado di risolvere ogni situazione verbale. Erano curiosi e molto accondiscendenti, non prendevano mai posizioni ben definite e potevano sviluppare, senza difficoltà, qualsiasi argomento fosse posto loro. Il concetto ispiratore di questi SIMILAR si basava su un ritrovato del XX secolo. Il progetto "Elisa" (lettera E) dal quale proveniva l'identificazione del tipo. Questo progetto aveva dimostrato come un elementare computer di quei tempi fosse in grado di conversare amabilmente con chiunque, ovviamente solo per scritto, con l'unica limitazione imposta dalla non troppo complessità dell'argomento trattato. Solo dopo parecchie frasi, l'umano era in grado di accorgersi che, dall'altra parte, probabilmente c'era un computer. Mille anni di sviluppo avevano permesso passi giganteschi.

- Scusa se te lo chiedo James, ma oggi non sei tornato a casa, vero?

- No papà, appena uscito dal lavoro sono andato a trovare un mio amico a Milano e adesso sono su un VOYAGER diretto verso casa. Ma te come facevi a saperlo?

- No, vedi, è che questa mattina ti avevo mandato sul tuo MATTER un piccolo regalino e siccome non hai fatto alcun riferimento a questa cosina, ho dedotto che...

- Ma bravo papà, il cervello ti funziona bene eh? Cosa mi hai mandato?

- Sai che quando posso continuo a praticare la mia passione giovanile e immergendomi vicino all'isola di Spargi, in mezzo ad un panorama magnifico che, secondo il mio parere, nessun viaggio interstellare potrà mai neanche pretendere di avvicinare, su un fondale di tre metri ho trovato e preso... ma cosa stavo facendo! Ti stavo per dire cosa ti ho mandato...

- Eh, ci è mancato un pelo. Ma dimmi, non sei mica lì da solo?

- Ma neanche per idea. Siamo un bel gruppo di "bicolori" tutti appassionati di immersioni. E' una gita organizzata.

James sapeva che, con il termine "bicolori", papà amava indicare i "pensionati" ma ogni volta che ascoltava quella parola, forse a causa della strana tonalità con la quale era pronunciava, gli veniva da sorridere.

- Ascolta papà. Quasi quasi domani mi libero e ti vengo a trovare. Che ne dici?

- Che sei un figliolo normale. Cioè ti comporti come la maggioranza dei figlioli che si trovano un papà solo e sperduto nel mondo. Parlano ma non fanno. Dici ma sai che non verrai. Io lo so già e quindi, non ci potrò restare male. Sai che sono diverso da come era mamma.

- Ti manca tanto, vero?

- Certo, potevi pensare il contrario? Comunque è un evento che non può non accadere quindi, considerati tutti gli anni che ho avuto la fortuna di averla vicino, non mi posso lamentare neanche di questo.

- Va bene papà. Ti contatterò stasera appena aperto il regalino.

- Ricordati che ho una età che è quasi il doppio della tua e quindi, verso le nove di sera sento una stanchezza mentale che mi consiglia di andare a letto per far riposare questo vecchio cervello. Forse non ci contatteremo stasera ma sappi che io ti voglio sempre un mondo di bene. Buona serata James mio.

- Buonanotte papà.

Mancavano pochissimi minuti alle 20, quando James entrò in casa. Vide subito il pacchettino inviato da suo padre dentro il MATTER. Lo prese e lo poggiò sulla mensola. Lo avrebbe aperto dopo. Ora sentiva due impellenti necessità. Doveva far cessare al più presto il brontolio proveniente dal suo stomaco e poi, con calma, avrebbe dato un'occhiata tutt'altro che superficiale a quel vecchio "sito". Si era accorto che l'argomento così insolito aveva accresciuto la sua curiosità portandola a livelli non abituali. Mangiò in quindici minuti e poi si gettò sulla grande e comoda poltrona. Davanti, nel MAGIC-WALL, apparivano le scelte disponibili su quello sfondo di colore blu.

Cominciò a leggerne i contenuti con voracità. Difficilmente concludeva tutte le pagine contenute all'interno di una cartella. Saltava un po' a caso tra quelle centinaia di pagine e migliaia di immagini. Si accorse però che procedendo in quel modo non avrebbe seguito una logica corretta. Era una modalità troppo dispersiva. Decise quindi di cambiare strategia e di leggere tutto dalla prima all'ultima cartella. Stava per mettere in pratica quanto aveva appena pensato quando, improvvisamente, i suoi occhi lessero quella cosa e, in un attimo, si aprirono contemporaneamente alla sua bocca.

Dopo due minuti le attività cerebrali dedicate alla lettura raggiunsero i limiti massimi consentiti. Riusciva ad intervallare quanto stava apprendendo solo con le stesse tre parole: inconcepibile, inverosimile, incredibile. Poco prima di mezzanotte James spense il MAGIC-WALL. Come un automa passò dal bagno e, dopo essersi spogliato, entrò nel letto spengendo subito ogni fonte luminosa. Nel buio assoluto i suoi occhi erano aperti e fissavano un invisibile soffitto. Prima o poi sarebbe comunque riuscito a dormire nonostante quello che aveva letto su quel testo così, così.... il titolo del libro sintetizzava tutto: trentuno marzo duemilanovecentoquarantasei.

Fine