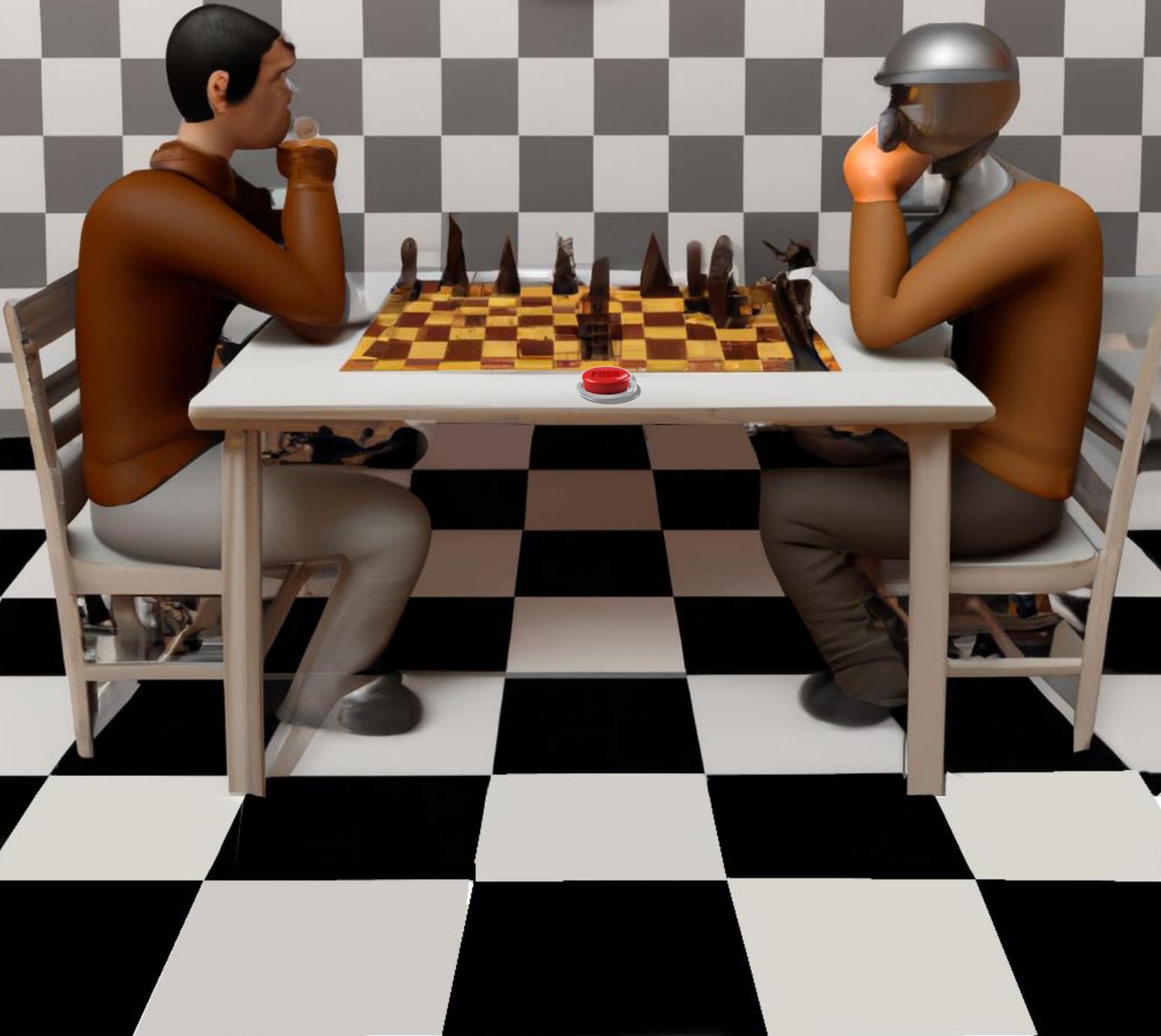


GIOVANNI BROGI

LE AVVENTURE MENTALI



Agosto 1990 - Maggio 1991
Revisione Novembre 2022

"Scacco!" disse Walter spostando di scatto l'alfiere sulla scacchiera.

Il suo avversario, seduto all'altro capo del tavolo, annuì con la testa, senza mutare espressione. Walter fissò l'orologio appeso alla parete di fronte. Per quale motivo era fermo? Era molto strano per un orologio pilotato dal computer.

Il giocatore avversario lentamente prese l'alfiere con il cavallo. "Scacco Matto" disse poi.

Walter sorrise e dette un colpetto sul tavolo. Non aveva certo pensato di vincere quella partita: i tempi nei quali era relativamente facile sconfiggere un computer in una partita a scacchi erano ormai passati. Scostò leggermente la scacchiera e premette il pulsante a fianco.

Le pareti della stanza, il tavolo con la scacchiera ed il giocatore avversario svanirono di colpo.



1. LE AVVENTURE MENTALI

Quando fu costruito il primo casco per le avventure mentali, nessuno immaginava i problemi che sarebbero emersi. Il dottor Ferrini del CRMM (Centro Ricerche di Meccanica Mentale) fu il primo a scoprire che le onde lambda potevano essere utilizzate per inviare e ricevere messaggi direttamente al cervello.

Per esempio, quando un soggetto alzava il braccio destro, veniva emesso dal cervello un preciso segnale, sotto forma di onde lambda, che poteva essere captato da un rilevatore. Durante lo spostamento del braccio, il cervello era continuamente informato dal sistema nervoso periferico della posizione del braccio e queste informazioni erano ancora emesse sotto forma di onde lambda.

Si scoprì che: quando un emettitore di onde lambda, posto alla base della nuca, inviava al cervello l'informazione che il braccio era sollevato, il soggetto aveva la precisa sensazione che questo corrispondesse all'effettiva realtà del suo corpo.

Per poter realizzare alcune applicazioni pratiche, fu naturalmente necessario interpretare la codifica mentale delle varie informazioni. Questo richiese un certo tempo. Tuttavia il processo risultò facilitato dall'applicazione di rilevatori di onde lambda sugli sperimentatori, e dalla registrazione, con l'ausilio di elaboratori elettronici, delle onde lambda emesse durante le varie attività svolte dai soggetti. Con grande sorpresa si scoprì che esistevano solo cinque codifiche diverse, con le quali era possibile interpretare i messaggi di tutti gli individui. Se, come si pensava inizialmente, ciascun individuo avesse avuto una sua codifica personale diversa da tutte gli altri, forse le avventure mentali non sarebbero mai state realizzate.

La società statunitense FUTURE GAMES realizzò il primo rudimentale gioco di avventure, collegando un casco a raggi lambda con un computer programmato per giocare a scacchi. Il casco copriva tutta la testa e consentiva di respirare, ma era assolutamente insonorizzato e buio. All'interno del casco erano collocati i rilevatori e gli emettitori di onde lambda che mettevano in contatto il computer direttamente con il cervello del giocatore. Attraverso il codice mentale, il computer inviava le immagini di una stanza, nella quale il soggetto aveva l'impressione di trovarsi. Quando il soggetto voleva guardarsi intorno, i segnali, inviati normalmente al sistema nervoso, avrebbero provocato il ruotare della testa a destra e a sinistra e il movimento degli occhi. Ma i ricettori di onde lambda, rilevavano immediatamente il segnale in partenza dal cervello verso il sistema nervoso. Il computer analizzava il tipo di impulso e, prima che questo arrivasse a destinazione, trasmetteva un'onda lambda contraria che impediva il movimento del collo e degli occhi. Quindi il computer trasmetteva, in codice lambda, le immagini che gli occhi avrebbero realmente trasmesso se il soggetto si fosse guardato intorno in quella stanza.

Il primo tecnico che sperimentò un'avventura mentale completa fu il professor Bauer, direttore tecnico del progetto AVVENTURE MENTALI della Future Games.

Bauer si distese su una poltrona, Un medico predispose un apparecchio per elettrocardiogramma che aveva il compito di controllare il ritmo cardiaco di Bauer durante tutto l'esperimento. Quindi aiutò Bauer ad infilarsi il casco lambda. Quando fu pronto Bauer fece un cenno con la mano e l'elettrocardiografo segnalò un aumento della frequenza dei battiti di Bauer. L'operatore inviò al computer il comando che avrebbe avviato l'avventura mentale e dentro al casco, al buio, cominciarono ad apparire a Bauer immagini colorate.

Per prima cosa vide il tavolo con la scacchiera. Notò subito che girandosi a destra e a sinistra poteva vedere la scacchiera da diverse prospettive. Poi allungò una mano per provare a toccare gli scacchi. Il computer rilevò le onde lambda emesse dal sistema nervoso centrale di Bauer, corrispondenti al comando di spostamento del braccio, e trasmise immediatamente un'onda lambda uguale e contraria che impedì il movimento del suo corpo disteso in poltrona. Quindi trasmise a Bauer l'immagine della sua mano e del suo braccio che si protraeva in avanti. Bauer osservò la sua mano ed il suo braccio disegnati dal computer. Sembravano di plastica. Si aspettava delle immagini piuttosto schematiche, come normalmente erano rappresentate da un computer, ma la sensazione di vedere il proprio corpo simile ad un cartone animato tridimensionale fu particolarmente curiosa. Afferrò il re bianco della scacchiera ed avvertì la sensazione tattile della presa. Passò il pezzo da una mano all'altra: l'immagine creata dal computer appariva proprio come un oggetto solido e reale.

Rimise il pezzo al suo posto. Udì perfino il "toc" del pezzo contro il piano della scacchiera. Infine si alzò in piedi, trasmettendo così al computer il segnale predisposto per il termine dell'esperimento e l'uscita dall'avventura mentale. Le immagini svanirono e si trovò nuovamente al buio, sotto il casco.

L'elettrocardiografo non aveva rilevato anomalie significative. Il medico aiutò Bauer a sfilarsi il casco: "Come si sente?" gli chiese.

Bauer sorrise: "Bene. È stata un'esperienza emozionante!" rispose. In realtà provò una leggera pesantezza allo stomaco, ma non pensò che potesse essere stata causata dall'esperimento.

I primi problemi delle avventure mentali furono invece proprio dovuti all'inibizione, tramite onda contraria, di certi segnali del cervello che servivano per il controllo fisiologico dell'organismo. Fortunatamente non ci furono serie conseguenze, tuttavia si osservò che i giocatori sottoposti ad una partita manifestavano poi disturbi fisiologici. Infatti fu scoperto dopo poco tempo che il computer inibiva i segnali per la produzione di alcuni enzimi, fra cui quelli digestivi, scambiandoli per segnali di movimento. Furono necessari altri due anni di programmazione per riuscire a creare una condizione di sonno artificiale durante il quale i segnali mentali, necessari alle funzioni di sopravvivenza fisiologica, non dovevano essere assolutamente disturbati. Il sonno artificiale subì numerosi ritocchi e si arrivò al primo esperimento, di quello che risultò essere il sonno artificiale definitivo. A fianco dello sperimentatore, che sedeva su una comoda poltrona sotto un casco a raggi lambda, era stato posto un monitor con cui, i tecnici presenti avrebbero seguito la partita a scacchi che si sarebbe svolta fra l'uomo ed il computer. Il soggetto sotto il casco percepiva una stanza artificiale in cui erano presenti il proprio corpo seduto su una sedia, un tavolo, la scacchiera, un giocatore avversario simulato e un orologio da parete sincronizzato con l'ora solare.

L'esperimento divenne storico poiché riservò una sorpresa straordinaria: una partita a scacchi della durata di 3 ore venne giocata in 15 centesimi di secondo.

Il soggetto poteva muoversi e spostare i pezzi sulla scacchiera, poiché il computer gli proiettava nella mente le immagini appropriate. Come si scoprì, queste operazioni avvenivano ad una velocità ben maggiore di quella necessaria ad un braccio reale che si fosse mosso fisicamente per spostare un pezzo. Quel computer era uno fra i modelli più veloci che fossero stati, a quel tempo, costruiti, capace di fare una mossa sulla scacchiera in un tempo variabile fra un milionesimo e 5 millesimi di secondo, nei casi più complessi, quando era necessario valutare un altissimo numero di mosse. Già si pensava che le partite si svolgessero in un tempo più rapido di quello reale e per questo era stato inserito un orologio sulla parete della stanza artificiale. Ma fino allora il tempo necessario per pensare alle mosse da parte del giocatore era stato più o meno normale.

I tecnici che seguirono l'esperimento furono tre: il professor Bauer, responsabile del progetto; Walter, l'esperto di codici mentali che si sottopose personalmente all'esperimento e Christopher, uno dei programmatori del computer che aveva curato la scenografia dell'avventura mentale.

Walter si infilò il casco a raggi lambda e premette il bottone di start. Sul monitor del computer comparve in un lampo la scritta "SCACCO MATTO" lampeggiante e la scacchiera con la posizione definitiva della partita. Il professor Bauer e Christopher si guardarono con espressione interrogativa, quindi rivolsero lo sguardo a Walter. Walter si sfilò il casco a raggi lambda e disse: "L'effetto è straordinario. Io ero veramente in quella stanza a giocare a scacchi! Mi sembra di ricordare un sogno. Ho perso, ma avete visto che bella partita?"

Il professor Bauer lo fissò allibito: "La partita? Ma noi non abbiamo visto niente!"

"Non avete potuto seguire la partita sul monitor? - chiese Walter.

"Vuoi dire che la partita si è svolta regolarmente?" domandò accigliato Bauer.

"Certo! L'unica cosa che ho notato è l'orologio sulla parete: è rimasto fermo per tutta la durata della partita."

"Avresti forse giocato l'intera partita in una frazione di secondo?" domandò Bauer.

"Una frazione di secondo? - replicò Walter sorpreso - È stata una partita normale. Sarà durata mezzora o quaranta minuti!" Poi guardò due volte l'orologio: "Le dieci e diciassette? Ma erano le dieci e quindici all'inizio dell'esperimento!" esclamò.

"È incredibile! - intervenne Christopher - Una partita pressoché istantanea! Ma cosa è cambiato dall'esperimento di giovedì scorso? Si era svolto in tempi normali."

"L'unica cosa che può influire... - ipotizzò Bauer - è il sistema automatico di controllo dell'organismo: forse il cervello, sgravato dalle funzioni di controllo fisiologico del corpo, riesce a pensare più velocemente."

"Ma come? - chiese Christopher, - È il computer che controlla le funzioni fisiologiche? Era stato deciso di non disturbare assolutamente le funzioni fisiologiche!"

"In un primo tempo si pensava di non disturbare le funzioni del cervello preposte al controllo fisiologico dell'organismo - rispose Bauer - ma si è visto che questo non era possibile: se per esempio, in una avventura mentale, il soggetto sta mangiando un panino, il cervello è portato a produrre gli enzimi necessari per la digestione, ed invia dei segnali allo stomaco. Questi segnali però cadevano fra quelli che non dovevano essere intercettati producendo una eccessiva acidità nello stomaco del soggetto. Così, per evitare un'azione di disturbo indiretto dei messaggi fisiologici, abbiamo pensato, durante il sonno artificiale, di far svolgere al computer tutte le attività di controllo dell'organismo, in modo da mantenere il corpo in efficienza, distogliendolo completamente dal cervello."

"Ma non è pericoloso? - domandò ancora Christopher - Se per un errore di programma le funzioni cardiache vengono interrotte, si rischia la morte del soggetto!"

"Ma no, - rispose Bauer - ci sono dei sistemi di controllo funzionalità molto sofisticati e le stesse funzioni vengono svolte da più processori in parallelo. Non appena viene rilevata una anomalia delle funzioni primarie, il controllo viene restituito immediatamente al cervello. Tutto sommato, se i tempi sono quelli di stamani, è estremamente improbabile che un black-out di una frazione di secondo provochi danni seri."

"Penso che la ragione della differenza dei tempi risieda proprio nel nuovo sonno artificiale! - disse Walter - Quando il cervello invia dei segnali di qualsiasi tipo al sistema nervoso, attende delle risposte, le risposte arrivano dopo un breve lasso di tempo, per cui tutte le funzioni del cervello vengono rallentate dall'attesa delle risposte. Il computer invia le risposte molto più velocemente del sistema nervoso. Così le funzioni mentali non vengono ritardate."

"Ecco perché l'orologio sulla parete pareva fermo: - continuò Walter - tutta la partita si è svolta prima che la lancetta dei secondi potesse muoversi."

I successivi esperimenti confermarono la straordinaria rapidità con la quale era possibile svolgere una avventura mentale.

Poco tempo dopo la macchina per giocare a scacchi fu pronta per essere sperimentata dal pubblico.

I costi di realizzazione non consentivano ancora una diffusione massiccia nelle sale giochi, ma chiunque poteva prenotare un'avventura mentale presso la società: Per 25 dollari poteva fare tutte le partite a scacchi consecutive che desiderava. In ogni caso, comunque, nessuno era riuscito a rimanere sotto il casco per più di due secondi. Secondi misurati all'esterno ovviamente, perché, dentro l'avventura mentale, quei due secondi duravano un'eternità. Lo sperimentatore, dopo aver giocato a scacchi per quattro o cinque ore di fila, terminava l'avventura mentale e scopriva che il tempo, fuori dalla stanza artificiale, si era fermato.

Nella stanza artificiale, a fianco della scacchiera, erano stati aggiunti due pulsanti: Un pulsante rosso con la scritta "ARRESTO" che serviva per terminare in qualsiasi momento l'avventura mentale, ed un pulsante verde con la scritta "NUOVO GIOCO", che aveva un effetto sorprendente: Premendo quel pulsante tutti i pezzi del gioco si sollevavano in aria e lentamente ricadevano nella giusta posizione sulla scacchiera.

Era stata aggiunta la possibilità di alzarsi dalla sedia e girare per la stanza oltre che quella di parlare udendo la propria voce.

L'avversario oltre il tavolo non era però di molta compagnia: Sapeva dire solo "Scacco", "Scacco matto", "Non puoi fare questa mossa", e qualche altra frase relativa alla partita.

Qualsiasi frase gli veniva rivolta, insulti compresi, il giocatore artificiale non faceva una piega.

Ma non appena fu reso noto il meccanismo del sonno artificiale controllato dal computer e fu chiaro che il computer controllava direttamente l'andamento fisiologico del corpo, sostituendosi temporaneamente al cervello umano, ci furono subito dei problemi legali.

Le macchine basate sulle onde lambda furono dichiarate troppo pericolose e ne fu proibita la diffusione commerciale.

Fu varata inoltre una legge che riteneva le compagnie costruttrici di sistemi per le avventure mentali responsabili di qualsiasi alterazione fisica o psicologica che fosse stata rilevata nei soggetti che, fino allora, avevano partecipato alle avventure mentali.

Fortunatamente nessuno di coloro che avevano avuto la fortuna di partecipare all'avventura mentale lamentò alcun disturbo. Molti si spaventarono quando si resero conto che ci potevano essere delle conseguenze sull'organismo e, per sicurezza, si sottoposero a controlli medici. Ma non si rilevarono disturbi causati dall'essersi sottoposti ad un controllo fisiologico computerizzato.

Qualcuno avrebbe anche potuto inventarsi una complicazione per estorcere soldi alla società, ma forse prevalse il desiderio di poter, chissà quando, provare nuovamente a vivere in quella realtà fantastica che pareva un cartone animato.

Ci furono numerose proteste, sia da parte della società che aveva investito somme molto elevate per mettere a punto l'avventura mentale, che da parte di un gruppo di persone le quali, avendo partecipato all'avventura mentale, desideravano fosse chiarito con esattezza il grado di pericolosità e che, una volta chiarito questo, le avventure mentali tornassero ad essere sperimentate.

La legge autorizzò l'impiego dei caschi a raggi lambda solo nel campo della medicina.

Il professor Bauer dette le dimissioni dalla società FUTURE GAMES per andare a lavorare alla MEDTRONIC: una compagnia che si occupava di apparecchiature computerizzate per controllo medico. Mise a punto un sistema di anestesia, per le operazioni chirurgiche, basato sul sonno artificiale che trovò immediata applicazione in un buon numero delle maggiori cliniche del paese.

Naturalmente si accese una polemica.

La Future Games fece causa alla Medtronic accusandola di aver sfruttato i loro investimenti e di aver copiato progetti protetti da Copyright.

La Medtronic dal canto suo cercò di dimostrare che il sonno artificiale indotto a scopi anestetici era sensibilmente differente da quello impiegato nell'avventura mentale.

Il giudice, tuttavia, ingiunse alla Medtronic il pagamento dei diritti per l'impiego del sonno artificiale.

Ma la Future Games non si accontentò dei diritti: voleva tornare a produrre avventure mentali.

Walter Coder, l'esperto di meccanica mentale della Future Games, fu invitato ad una trasmissione televisiva condotta dall'intervistatore Paul Foster che fu trasmessa in varie parti del mondo.

"Abbiamo qui con noi uno dei progettisti della famosissima avventura mentale che, come voi sapete, è stata dichiarata dal governo troppo pericolosa! - disse Foster ai telespettatori - Dunque signor Coder, ci dica: è stato dimostrato con

assoluta certezza che non ci sono conseguenze fisiche o mentali nei soggetti che si sono sottoposti all'avventura mentale?"

"Non è facile dimostrarlo. - disse Walter Coder - Io personalmente ho indossato molte volte il casco a raggi lambda anche durante le fasi più pericolose di messa a punto del sonno artificiale. Come vedete sono qui fra di voi e godo di ottima salute. Ma il governo evidentemente non è del mio stesso parere."

"Ma potrebbe sempre succedere qualcosa di imprevisto. - affermò Foster - Il nostro cervello, per quanto oggi abbia molti meno segreti rispetto a pochi decenni fa, è tuttavia una macchina estremamente complessa. È vero che anche il cuore viene pilotato da un programma del computer?" Chiese.

"Tutto l'organismo viene pilotato dal computer, durante il sonno artificiale. Il cuore è uno degli organi più facili da pilotare. - rispose Coder - Lei mi dice che potrebbe capitare qualcosa di imprevisto. Certo, non siamo in grado di escluderlo. Ma io le dico che se può capitare qualcosa durante la frazione di secondo sufficiente per svolgere un'avventura mentale, con probabilità molto maggiore può capitare durante un'anestesia che può durare alcune ore."

"Quindi secondo lei l'anestesia sotto un casco a raggi lambda è rischiosa?" insisté Foster.

"Personalmente non ritengo che sia rischiosa." - rispose Coder - "Ma se di rischio dobbiamo parlare, è assurdo proibire le avventure mentali e dare il consenso alle anestesie. Secondo le autorità governative, è meglio rischiare in casi di necessità piuttosto che per giocare. Ma, le ripeto, io preferisco infilarmi un casco a onde lambda per 15 centesimi di secondo con l'organismo in perfetta efficienza piuttosto che per alcune ore sotto i ferri di un chirurgo!"

La trasmissione televisiva ebbe un effetto clamoroso.

Centinaia di pazienti ricoverati nelle cliniche in attesa di operazioni chirurgiche pretesero l'impiego di anestetici tradizionali.

Ma i medici consideravano l'anestesia pilotata di gran lunga più vantaggiosa di quella tradizionale, che impiegava agenti farmacologici che, necessariamente, provocavano reazioni, non sempre leggere, nell'organismo.

Inoltre, il sistema di anestesia computerizzata MEDTRONIC teneva sotto controllo l'intero sistema nervoso, segnalando qualsiasi anomalia si fosse presentata durante tutta l'operazione.

L'istituto centrale che coordinava la sanità richiese delle statistiche finalizzate a quantificare con precisione la pericolosità dell'anestesia computerizzata.

Solo i soggetti che richiedevano espressamente l'anestesia a raggi lambda dovevano essere operati in quel modo.

La MEDTRONIC fece un grosso investimento pubblicitario illustrando i vantaggi dell'anestesia pilotata dal computer, così un buon numero di pazienti tornò a chiedere l'anestesia con il sonno artificiale.

Dopo soli 10 mesi la relazione, redatta da medici appartenenti a cliniche di quasi tutte le nazioni, era pronta:

Su 5213 operazioni svolte con il casco a raggi lambda vi erano state 8 anomalie rilevate nel sistema di controllo computerizzato.

Nessuno di questi casi aveva portato complicazioni serie.

Il caso ritenuto più grave fu quello in cui il computer primario cedette il controllo al computer di emergenza e il computer di emergenza segnalò la necessità immediata di rendere il controllo al cervello nel bel mezzo dell'operazione.

Ma fortunatamente l'emergenza durò solo pochi istanti, e fu possibile utilizzare temporaneamente il computer per il mantenimento di una anestesia locale.

Negli altri 7 casi, le anomalie vennero tutte risolte a livello del computer di emergenza. In nessun altro caso fu comunque necessario svegliare il paziente.

Così fu decretato il basso livello di pericolosità dell'anestesia pilotata da computer e diventò lecito l'impiego nelle cliniche e negli ospedali.

Naturalmente i pazienti che lo desideravano potevano richiedere l'anestesia tradizionale.

A quel punto però non aveva più senso proibire la diffusione pubblica delle avventure mentali, così la FUTURE GAMES riuscì a spuntarla e cominciò a progettare nuove avventure mentali.

Rimase in vigore la legge che riteneva responsabili le compagnie produttrici di avventure mentali per qualsiasi complicazione derivata dall'impiego di apparecchiature a raggi lambda.

Venne perfino aggiunto l'articolo per cui, in caso di complicazioni gravi causate ad un soggetto da un'avventura mentale, la compagnia produttrice oltre a risarcire i danni, veniva interdetta alla produzione o alla distribuzione di avventure mentali.

Un piccolo problema fu causato da una modifica all'avventura del gioco degli scacchi: un progettista pensò di sostituire il bottone rosso, utilizzato per terminare l'avventura, con un'associazione mentale: Il soggetto, all'inizio dell'avventura, doveva scegliere un particolare movimento, per esempio alzare un braccio, o fare un cenno particolare, per terminare l'avventura.

Un soggetto però, dopo aver giocato tre partite a scacchi, si dimenticò quale gesto avesse scelto. Dopo aver cercato per un po' di ricordare, pensò che l'operatore dall'esterno che controllava l'avventura, avrebbe certamente interrotto l'avventura stessa non appena si fosse accorto che l'utente sostava per un periodo troppo lungo.

Ma poi il malcapitato si rese conto che la differenza fra il tempo all'esterno dell'avventura e il tempo all'interno dell'avventura avrebbe provocato dei tempi lunghissimi: Se per esempio l'operatore avesse sbloccato l'avventura dopo due minuti, per lo sperimentatore sarebbero trascorse circa 800 ore. pari a 33 giorni.

Così fu preso dal panico.

Fortunatamente dopo circa 2 ore (per lui) di sforzi riuscì a ricordarsi l'associazione mentale: aveva pensato di incrociare le dita della mano sinistra.

Uscito dall'avventura presentò un reclamo alla società che fece ripristinare immediatamente il bottone rosso sulla scrivania e destinò il progettista, ideatore della modifica, a mansioni decisamente più innocue.

Partirono due nuovi progetti della FUTURE GAMES: "Avventura in formula 1" e "Avventura in deltaplano".

Nella prima il soggetto aveva l'impressione di trovarsi, a bordo di una macchina da corsa, sulla linea di partenza di una gara di formula 1.

Nella seconda il soggetto si trovava sulla cima di una montagna con un deltaplano pronto al lancio.

Ma contemporaneamente in Italia, a Roma, partì un progetto rivoluzionario: la prima BIBLIOTECA MENTALE.



2. LA BIBLIOTECA MENTALE

La biblioteca mentale era una speciale avventura mentale che creava, nella mente del soggetto, l'immagine di una grossa biblioteca dove era possibile avvicinarsi ad uno scaffale, prendere un libro, portarlo in sala lettura, e mettersi a leggere comodamente.

Naturalmente per studiare un intero testo universitario occorreva un tempo variabile da uno a cinque minuti di tempo "esterno".

All'inizio non era possibile trascorrere tutto quel tempo senza pause, poiché il lettore, dopo circa 6 ore di studio continuato provava una grande stanchezza mentale, ed aveva bisogno di riposo.

Usciva quindi dalla biblioteca e si ritrovava nel suo corpo, seduto su di una poltrona sotto un casco a raggi lambda, e provava una sensazione curiosa: un corpo perfettamente riposato ed efficiente, dopo una pausa di una frazione di secondo, ed una mente stanchissima dopo sei ore di studio continuato.

In quella situazione, il soggetto non provava affatto sonno, e in genere nemmeno fame, a meno che non avesse queste sensazioni già da prima di entrare nella biblioteca mentale.

Così un buon sistema per riposarsi era svolgere delle attività fisiche che impegnassero il corpo senza richiedere una particolare concentrazione.

Per esempio fare delle camminate o delle gite in bicicletta, durante le quali la mente sognava quasi ad occhi aperti e i pensieri si succedevano l'uno all'altro senza un indirizzo preciso.

Per rendere il soggiorno più confortevole, la biblioteca era corredata di un bar dove era possibile andare a bere o a mangiare qualcosa: il sistema computerizzato trasmetteva le sensazioni che il cervello avrebbe veramente avuto ingerendo tali alimenti o bevande.

C'era anche un custode della biblioteca che conosceva i titoli di tutti i libri e in quale scaffale si trovavano, ed era anche possibile scrivere su dei fogli per prendere appunti. Naturalmente gli appunti sarebbero serviti a poco se non fosse stato possibile portarseli a casa.

Così, all'uscita della biblioteca, quando l'individuo si ritrovava nel mondo reale, il computer, attraverso una stampante, riproduceva gli appunti che erano stati presi, in modo tale da poterne disporre a piacimento.

L'ambiente sembrava quasi un mondo reale, anche se erano evidenti alcune differenze: innanzi tutto non erano state inizialmente programmate le sensazioni dolorose in quanto non appariva utile che ci fossero: se per esempio il soggetto si toccava un braccio, sentiva una sensazione simile a quella ordinaria, ma se si pizzicottava con forza non arrivava mai a provare dolore, avvertiva una sensazione di presa e la sensazione di tensione dei muscoli ma niente dolore.

La soglia del dolore, controllata dal computer era stata portata ad un livello praticamente irraggiungibile.

Qualcuno trovava persino divertente provare a tirare pugni nel muro o prendere una rincorsa ed urtare di schianto una parete. Il mondo controllato dal computer faceva sentire i soggetti invulnerabili.

Un'altra differenza era la visione del proprio corpo che non appariva esattamente identico a quello reale.

Ma piano piano, con il perfezionamento dei computer e dei programmi per le avventure mentali che interfacciavano i caschi a raggi lambda, il mondo artificiale diventò sempre più sofisticato e diminuirono le differenze con il mondo esterno.

Il tempo poi risultava sempre più rapido, proporzionale solamente alla velocità del computer, come se il cervello, sgravato dalle funzioni di controllo fisiologico del corpo, riuscisse ad operare ad una velocità prossima alla velocità dei raggi lambda stessi.

La differenza fra il tempo che scorreva dentro le avventure e quello che scorreva fuori, fino ad allora aveva reso praticamente impossibile ogni forma di comunicazione diretta fra i soggetti immersi nell'avventura ed il mondo esterno: infatti non era difficile far apparire nell'avventura mentale un telefono collegato, attraverso il computer, con un vero telefono esterno. Ma per consentire che dal telefono reale fosse pronunciata una frase di pochi secondi, il soggetto sotto il casco avrebbe dovuto attendere diversi giorni.

In quel periodo il computer preposto al controllo della biblioteca mentale di Roma riusciva a collegare fino a 20 caschi a raggi lambda contemporaneamente e creava per ciascun individuo una biblioteca tutta per lui.

Fu ad uno studente che venne una nuova idea.

Molti si erano già lamentati della solitudine che provavano in quella biblioteca poiché non avevano nessuno con cui scambiare due parole durante lo studio.

Il custode della biblioteca rispondeva solamente se si chiedeva dove si trovava un libro.

Se per esempio si chiedeva: "Dove posso trovare il libro INTRODUZIONE ALLA MATEMATICA di Sergio Frascati?" rispondeva "Stanza 8 scaffale 26. Desidera che glielo prenda io?" e alla risposta "Sì, grazie!", un libro appariva nelle mani del custode come per un gioco di prestigio. "Ecco a lei signore." diceva.

La scena era così realistica che alcuni domandavano ingenuamente spiegazioni, ed il custode, evidentemente programmato per rispondere diceva: "Non dimentichi che siamo nella BIBLIOTECA MENTALE. Qui tutto è possibile!" e strizzava l'occhio al visitatore.

Tutto questo era simpatico, ma ogni tanto sarebbe stato piacevole poter parlare anche di altri argomenti.

Se, rivolgendosi al custode, si diceva "Quest'estate fa molto caldo eh?" lui rispondeva: "Non la capisco signore. Io mi occupo solo dei libri".

Molti studenti avevano chiesto che il custode potesse dialogare su argomenti di vario genere, o che venissero inseriti in biblioteca dei soggetti in grado perlomeno di scambiare due parole.

Ma i sistemi di allora non possedevano un grado di sofisticazione elevato e non era tecnicamente possibile produrre un soggetto artificiale che fosse in grado di discorrere su qualsiasi argomento.

Erano in cantiere delle innovazioni straordinarie. Infatti successivamente, come vedremo in seguito, i computer furono programmati con una quantità di regole, inimmaginabili all'epoca, che resero la vita all'interno delle avventure mentali il più possibile fedele a quella reale.

Ed ora torniamo allo studente che scoprì l'uovo di Colombo. Scrisse al centro di progettazione della biblioteca la lettera che segue:

Gentili progettisti della biblioteca mentale. Vi devo sottoporre una esigenza che ho io ma che credo potrebbe essere comune a tanti altri studenti. Ho l'abitudine di studiare con un mio compagno di corso ma purtroppo, quando entriamo in biblioteca ci troviamo in due biblioteche separate e così siamo costretti a studiare ciascuno per conto suo. Sarebbe poi così difficile entrare insieme nella stessa biblioteca?

Sperando che possiate realizzare questa nostra aspirazione vi ringrazio e vi porgo i miei più cordiali saluti.

La realizzazione tecnica della biblioteca condivisa presentò qualche problema: il computer, facendo da tramite attraverso due caschi lambda, metteva in comunicazione il cervello di due o più individui differenti, consentendo a ciascuno di essi di percepire gli altri e di modificare l'ambiente percepito dagli altri.

Ma il problema principale fu: come, poteva un soggetto percepire un altro soggetto? o meglio quali immagini doveva trasmettere il computer agli occhi di un soggetto se quello che gli stava di fronte mostrava un sorriso ammiccante? oppure un'espressione di disgusto? o ancora un'espressione perplessa?

Certo, il soggetto che si esprimeva, comandava al suo sistema nervoso, per esempio, l'inarcamento delle sopracciglia oppure una certa tensione delle labbra, ma l'importante era che l'altro interpretasse questi gesti o queste espressioni nel modo corretto. E inizialmente la comunicazione non era perfetta. Inoltre, anche se fu scoperta una certa correlazione fra i segnali che viaggiavano nel sistema nervoso e le caratteristiche del corpo, non era possibile ricavarne con esattezza l'immagine di un individuo per farla percepire ad un altro.

Così, i compagni di studi della biblioteca mentale erano un po' diversi da come apparivano nel mondo reale e, in certi casi, si faceva fatica a riconoscerli.

Comunque, la biblioteca condivisa fu realizzata ed ogni utente della biblioteca poteva scegliere fra 3 tipi di biblioteche diverse: una biblioteca tutta per sé, una biblioteca per gruppi di studio, una biblioteca pubblica nella quale non si sapeva chi si sarebbe incontrato.

Naturalmente era possibile trovare in biblioteca anche più edizioni dello stesso libro per permettere a studenti diversi di leggerlo contemporaneamente.

Gianni e Mario furono i primi studenti a sperimentare la biblioteca condivisa. L'impiegato che gestiva l'accesso alle poltrone con i caschi lambda, li fece prendere posto, quindi, dalla console del computer dispose che la poltrona 2 e la poltrona 3 dovevano condividere la stessa biblioteca. Il computer si sintonizzò con le onde mentali dei due soggetti.

Gianni era impaziente: era la prima volta che si sottoponeva ad un casco lambda.

I nuovi modelli di caschi non coprivano più gli occhi: le immagini visive venivano automaticamente inibite ad opera del computer.

Il tecnico dette il via.

Gianni cominciò a percepire una attività mentale intensa, arrivavano un sacco di pensieri che sembravano fantasie, mentre la sua attenzione, lentamente, veniva distolta dalla stanza con tutte le poltrone a caschi lambda. E lentamente, quelle che parevano fantasie, furono messe maggiormente a fuoco. Adesso si trovava in piedi, nell'atrio della biblioteca.

"È fantastico!" pensò Gianni guardandosi intorno. "Benvenuto nella biblioteca mentale signore. - disse una specie di portiere di fianco all'ingresso: - Prego si accomodi. Segua il corridoio."

Il corridoio era illuminato, non si sa bene da dove, in quanto privo di finestre.

"Dove sarà Mario?" si chiese Gianni.

Proseguendo nel corridoio arrivò ad una stanza grande con diversi tavoli.

Quello che doveva essere il custode era seduto ad una scrivania.

Sulla scrivania c'erano una pila di fogli bianchi, una serie di penne di vario genere, alcune gomme e qualche righello.

Un cartello diceva: "Ad uso dei clienti. Prendete quello che volete".

Sollevò una penna e, mentre faceva questo, si accorse che la sua mano era decisamente diversa da come doveva essere: era più affusolata, e sul dorso presentava una peluria biondastra.

Anche i suoi vestiti erano differenti: aveva una maglietta Lacoste bianca e dei pantaloni di lino beige.

Al polso della mano sinistra appariva un orologio del tutto particolare. Sul quadrante apparivano le scritte:

Ora reale: 10:23:15

Tempo immaginario trascorso: 00:02:21

L'ora reale appariva ferma mentre il tempo immaginario trascorso procedeva come un normale orologio.

Mentre osservava l'orologio si sentì chiamare alle spalle:

"Gianni!".

Si voltò e vide un ragazzo alto che evidentemente doveva essere Mario, anche se si stentava a riconoscerlo: non aveva gli occhiali, i capelli erano scuri e pettinati con la divisa, la statura decisamente molto più alta del solito, gli occhi castani.

"Sei tu Mario?" chiese Gianni sbalordito.

"Sì, sono io. Come mai sei così basso? il computer ti ha accorciato?" disse Mario sghignazzando.

"Ma perché siamo tutti differenti? Non era possibile entrare in biblioteca esattamente come eravamo?" lamentò Gianni.

"Forse il computer non sapeva come eravamo. Anzi mi stupisce il fatto che, a parte l'altezza, il computer ti abbia fatto somigliante! "

"Se lo dici tu. Tu invece sei completamente diverso! - disse Gianni - Mi fa un certo effetto sapere che sei tu e vederti in questo modo!".

"L'importante è sapere che siamo noi!" disse Mario.

"Beh, se non sei tu vuol dire che studierò con qualcun altro!"

Mario sorrise.

"Hai visto che strano orologio abbiamo al polso?" chiese Gianni

"Ora reale 10:23:15, tempo immaginario trascorso quattro minuti e cinquanta?" lesse ad alta voce Mario.

"Il tempo immaginario è quello che abbiamo trascorso nella biblioteca. - spiegò Gianni - Il tempo vero è rimasto fermo.

Quando usciremo di qui torneremo alla stessa ora di quando siamo entrati! Non è fantastico?"

Mario assentì distrattamente mentre si guardava attorno.

"Come fa secondo te a determinare il tempo immaginario?" Chiese Gianni.

Ma Mario stava guardando un citofono sulla parete: "Guarda un po' qua, c'è scritto: *Citofono per comunicare con l'operatore nel mondo reale*. Come è possibile? sapevo che non si poteva comunicare a causa della differenza dei tempi."

"Evidentemente hanno trovato il sistema: Prova a chiamare, vediamo se funziona." disse Gianni.

Mario sollevò il ricevitore e immediatamente entrambi avvertirono un senso di pesantezza, potevano sempre muoversi, ma apparentemente gli sembrava di farlo con maggiore lentezza. Poi a poco a poco l'effetto scomparve.

"Guarda l'orologio Mario! - esclamò Gianni - È ripartito anche il tuo? "

Mario guardò l'orologio:

Ora reale 10:23:42,

tempo immaginario trascorso 6:00:23

e i due tempi procedevano di pari passo.

"Il tempo reale è accelerato! Cioè... No. è quello immaginario che è rallentato! Ecco come è possibile comunicare! Prova a riappendere il ricevitore!"

Mario riappese mentre Gianni fissava l'orologio. Provò un senso strano di leggerezza mentre i secondi dell'ora reale rallentavano fino a fermarsi alle 10:24:11. Il tempo immaginario trascorso procedeva alla stessa velocità.

"Visto? L'ora reale si è fermata di nuovo!" esclamò trionfante Gianni.

"Già. - disse Mario - Ma noi adesso dobbiamo cercare il nostro libro."

"Non avrai paura di fare tardi! - disse Gianni - Il tempo reale è praticamente fermo!"

Mario ebbe un'espressione di disappunto, ma sul suo volto, disegnato dal computer, apparve una smorfia un po' buffa.

"Dai, dobbiamo riferire sul funzionamento della biblioteca condivisa. E dobbiamo studiare! - disse Mario - Diamoci da fare!".

"Uff! - pensò Gianni, - Certe volte Mario è proprio noioso, deve essere il suo segno zodiacale! Mi sembra di sentire suo padre, anche lui è assillato dall'idea che il tempo non deve essere sprecato."

"Va bene. - sospirò poi - Cerchiamo il libro!"

Mentre studiavano si accorsero che spesso si dimenticavano di essere immersi in un mondo immaginario pilotato dal computer. E ogni tanto Gianni guardava con fastidio le sue mani affusolate con quella peluria biondastra.

A un certo punto il custode si avvicinò. "Sono già due ore che state studiando. Volete qualcosa da bere? un caffè?"

Gianni e Mario si guardarono sorpresi.

"Buona idea! - Disse Gianni - Facciamoci portare un caffè!"

"Ma non avevi smesso di bere il caffè?" Chiese Mario.

"Non credo che questo caffè mi faccia male. Non va mica a finire nello stomaco! - rispose Gianni, e poi rivolto al custode - Si può avere anche un cornetto?"

"Certamente signore! - disse compito il custode - E lei desidera qualcosa?"

"Un cappuccino ben caldo." disse Mario.

"Ecco a voi! - disse il custode appoggiando sul tavolo un vassoio comparso chissà da dove - Buon appetito."

"È strano, - disse Mario - ad un tratto sento un certo appetito. Sarà trasmesso dal computer?"

"Già, anch'io! Sarà il computer di certo: ho già fatto colazione! - Gianni guardò l'orologio: L'ora reale era sempre ferma alle 10:24:11 - Non è possibile che nello spazio di meno di un secondo ci sia venuto appetito! Ehi ma qui manca lo zucchero!"

Sul vassoio, infatti, appariva una tazzina di caffè, la tazza con il cappuccino con relativi cucchiaini, un cornetto su un piattino e niente altro.

"Scusi, - Chiamò Gianni rivolto al custode - Ma qui manca lo zucchero!"

Il custode si avvicinò sorridendo "Lo zucchero lo mette il computer. Provate se il gusto va bene."

Mario assaporò il cappuccino. Per un istante non sentì alcun sapore. Poi, di colpo, il sapore apparve.

Era perfetto. Non aveva mai assaggiato un cappuccino così buono in vita sua, e lo zucchero era dosato perfettamente secondo i suoi gusti.

Anche Gianni assaggiò il suo caffè. Era scuro, cremoso, dolce e caldo al punto giusto. Veramente degno di una avventura immaginaria.

"Ottimo." Esclamò Mario.

"Eccellente!" disse Gianni prendendo il cornetto. Il cornetto era freschissimo. Soffice ed ancora caldo di forno. Gustò il delicato sapore di burro e pensò che forse l'appetito ed il sapore del cornetto fossero stati appositamente progettati dal computer l'uno per l'altro.

"Il cornetto è una favola! Vuoi assaggiare?" disse Gianni.

"Grazie." Mario prese un pezzo di cornetto.

"Deve essere un croissant francese! - disse Gianni - Ti ricordi quando siamo stati a Parigi? li facevano in questo modo!"

"Mah! - disse Mario - Veramente mi sembra proprio un cornetto all'italiana: quelli francesi sono meno dolci. Lo preferisco così!"

"Sarà - ribatté Gianni - Ma io lo trovo proprio come i croissant francesi! Non è tanto dolce e sa di burro. È squisito!"

"Forse il computer ci fa sentire due sapori diversi! - disse Mario - Io infatti preferisco i cornetti italiani e tu i croissant francesi!"

"E il computer come fa a conoscere i nostri gusti?" Chiese Gianni dubbioso.

"Forse controllando il sistema nervoso riesce a sapere l'effetto che fanno i vari cibi sulle papille gustative!" ipotizzò Mario.

Gianni finì di bere il caffè e notò con divertimento che la tazzina non era rimasta macchiata.

Sul tavolo non apparivano neppure le briciole del cornetto.

"Guarda! - disse sventolando la tazzina vuota - sembra uscita dalla lavastoviglie!"

"Già anche la mia. - ribatté Mario - Ma chissà perché hanno programmato queste cose. Contribuiscono a mettere in evidenza che la situazione non è reale!"

Mario e Gianni ripresero a studiare. Dopo qualche tempo, si accorsero che il vassoio con le tazzine vuote era sparito.

"Bene. Per oggi mi fermerei qui." Disse Gianni.

"Eh sì. Dobbiamo anche riferire la nostra esperienza di studio!"

Gianni prese i fogli con gli appunti e si avviarono nel corridoio verso l'uscita.

Il portiere era al solito posto. "Date pure a me i vostri appunti; - disse - provvederò che vengano stampati nel mondo esterno. Spero abbiate trovato piacevole la vostra permanenza in questa biblioteca!"

"Sì grazie!" disse Mario uscendo per primo.

E Gianni vide Mario sparire nel nulla non appena ebbe attraversato la porta di ingresso.

Per un attimo ebbe quasi timore di uscire. Poi attraversò la porta con circospezione. Provò un formicolio in tutto il corpo, e improvvisamente si trovò seduto su una poltrona con gli occhi chiusi.

Aprì gli occhi e riconobbe la sala con le poltrone. Guardò con soddisfazione le sue mani come se avesse ritrovato due vecchi amici.

Il tecnico della console si avvicinò: "Perché avete sollevato il citofono? Avete bisogno di qualcosa?"

"Il citofono? - chiese Gianni - Ah sì. Ma prima, quando siamo entrati!"

Il tecnico guardò la console del computer:

Posto N° 2: Sessione terminata.
Tempo immaginario di permanenza *3h 22' 12"*
Tempo reale di permanenza *0h 0' 54"*

Era difficile abituarsi alla differenza dei tempi: per quanto lo riguardava il segnale proveniente dal citofono era cessato in quell'istante.

Gianni guardò Mario sulla poltrona accanto. Di nuovo gli occhiali, gli occhi azzurri.

Il solito Mario di sempre.

"Mamma mia! - disse Gianni, guardando l'orologio - Sono ancora le dieci e venticinque!".

Era una sensazione irrealistica guardare fuori dalla finestra dopo oltre 3 ore di studio e vedere il sole nella stessa posizione.

Gianni e Mario compilarono separatamente una relazione sulle loro impressioni nella biblioteca mentale condivisa. Da entrambe le relazioni emerse che il difetto più grave era quello di alterare l'aspetto fisico dei partecipanti in modo tale da renderli quasi irricognoscibili.

Tuttavia doveva passare ancora molto tempo perché il problema potesse essere risolto in modo definitivo.

La soluzione applicata allora fu quella di riprendere i soggetti, da varie angolazioni, con una telecamera collegata al computer. Il computer si creava così un'immagine tridimensionale dettagliata del soggetto, e la utilizzava per fornire l'immagine da trasmettere agli altri utenti.

Questo però faceva perdere un po' di tempo agli studenti la prima volta che entravano nella biblioteca.

Gli utenti abituali registravano la loro immagine una volta per tutte nella memoria del computer e questa veniva utilizzata nelle sessioni successive.

Tuttavia, non era la soluzione ideale. Se per esempio uno studente con la barba memorizzava la sua immagine nel computer, e poi, dopo qualche tempo, decideva di tagliarla, ogni volta che entrava in biblioteca si ritrovava sempre con la barba che aveva.

Lo stesso per la pettinatura, e persino per i vestiti.

Era quindi necessario, ogni tanto, richiedere di sottoporsi nuovamente alla ripresa con la telecamera per memorizzare in biblioteca la nuova immagine di sé.

Ma questo problema era destinato a essere risolto solo molto tempo dopo.



3. IL TEMPO MENTALE SOGGETTIVO

Claudio Feruglio era un programmatore impiegato alla BMR (Biblioteca Mentale di Roma) Si occupava principalmente di procedure di classificazione dei testi.

Sognava sempre di essere trasferito alla programmazione delle azioni o delle scenografie percepite nella biblioteca, ma purtroppo era costretto a dedicarsi esclusivamente alla produzione di documenti statistici, tenere aggiornati gli elenchi dei visitatori della biblioteca e dei libri consultati.

Si erano venute a creare una sorta di caste fra i programmatori della biblioteca: i programmatori impegnati nei programmi di gestione delle realtà artificiali erano di serie A, mentre i programmatori dell'area gestionale, che sviluppavano e gestivano i programmi per lo svolgimento delle attività contabili e statistiche erano considerati programmatori di serie B.

Quasi tutti i programmatori delle realtà artificiali si consideravano ad un livello superiore rispetto a quelli gestionali e questi ultimi guardavano i primi con rispetto e ammirazione.

Ma Claudio Feruglio no.

Cosa avevano di più quei presuntuosi del reparto avventure mentali? Se avesse avuto la possibilità di partecipare ai corsi di formazione avrebbe sicuramente dimostrato che non valeva meno di loro.

Una giorno parlò con il suo capo, il dottor Franceschini, manifestando il desiderio di essere trasferito al reparto programmazione delle avventure mentali.

"Abbiamo bisogno di lei qui. - gli aveva risposto Franceschini - Staremmo freschi se tutti i soggetti in gamba abbandonassero la sezione gestionale. Vedo in lei un potenziale futuro responsabile di reparto. Noi siamo impegnati nell'attività principe della BMR: La biblioteca. Non crederà che sia più divertente passare mesi a scrivere un programma per far muovere il mignolo della mano destra in funzione delle onde lambda piuttosto che poter analizzare l'elenco dei libri più consultati, poter conoscere gli interessi dei lettori per fasce di età, poter creare nuove classificazioni e metodi di ricerca dei testi secondo i più svariati raggruppamenti. Non è tutto oro quello che luccica. Lasci pure credere a quelli del reparto avventure mentali di essere i geni della società, ma la gente qui viene per leggere i libri."

"Va bene." aveva detto Claudio Feruglio con un sorriso un po' forzato.

Stimava molto il suo capo e forse era questo l'unico motivo per accettare di buon grado di rimanere in quel reparto.

Ma non si era mai completamente arreso.

Un giorno capitò da lui Guerrini, uno dei programmatori della realtà artificiale.

"Il mio terminale si è guastato e tutti gli altri sono occupati. - aveva detto - Posso usare un terminale per cinque minuti?"

"Sicuro. Ti lascio il mio." rispose pronto Feruglio.

Guerrini si sedette al terminale e digitò il suo codice identificativo

Il computer presentò alcune scelte possibili.

Guerrini scelse la voce PROGRAMMAZIONE REALTA' ARTIFICIALE.

Inserire parola d'ordine.

Fu la richiesta che comparve sul monitor del terminale.

Feruglio guardò d'istinto le dita di Guerrini sulla tastiera

I tasti premuti in sequenza da Guerrini formarono la parola L-U-K-E.

Sul monitor, come di consueto per le parole riservate, la scritta non era apparsa.

"LUKE! - Pensò Feruglio - Quella è la parola d'ordine per l'accesso alla programmazione delle avventure mentali."

Guerrini non fece caso al fatto che Feruglio lo stava osservando. Richiamò il codice di un programma, ci pensò un po', fece qualche modifica e infine terminò il suo collegamento.

"Grazie - disse poi rivolto a Feruglio - Ho già finito."

"Non c'è di che. - Rispose lui - Se hai bisogno ancora, non fare complimenti."

Dopo che Guerrini se ne fu andato Feruglio provò immediatamente a collegarsi nell'area programmazione delle avventure mentali.

Alla richiesta di parola d'ordine impostò la parola che aveva visto poco prima digitare sulla tastiera: LUKE.

Il computer non ebbe niente da obiettare e gli presentò l'elenco delle attività alle quali fino a quel momento Feruglio non aveva mai potuto accedere.

Passarono alcuni giorni.

Non appena aveva un attimo di tempo Feruglio andava a curiosare nelle aree riservate del computer. Non aveva la conoscenza necessaria per capire nei dettagli il sistema di programmazione, né aveva intenzione di modificare i programmi esistenti che avrebbero comportato il rischio di venire scoperto. Ma il desiderio di scoprire cose riservate a pochi altri lo spingeva a curiosare in tutte le aree finora precluse.

Una questione che lo aveva attratto in particolare era il sistema di gestione del tempo mentale.

Il tempo che scorreva per i soggetti sotto un casco lambda, chiamato anche tempo mentale, era di gran lunga più rapido di quello che scorreva all'esterno. Il fenomeno era dovuto al fatto che il computer rispondeva ai comandi e alle richieste del cervello più rapidamente di quanto faceva il sistema nervoso periferico del corpo umano. Gli individui in tal modo vivevano le loro avventure non più vincolati al rallentamento imposto dal corpo.

Un po' come succede nei sogni: a volte dopo un sogno lunghissimo si guarda l'orologio e ci accorgiamo di aver dormito solo pochi minuti.

Il tempo mentale però non era uguale per tutti i soggetti: nel mondo reale sono i fenomeni fisici come il giorno e la notte o le lancette degli orologi a scandire un tempo, per convenzione, uguale per tutti. All'interno dell'avventura mentale l'elemento comune era il computer, subordinato però alle singole capacità degli individui di trasmettere e ricevere onde lambda. Era come se più individui, facendo lo stesso sogno, impiegassero tempi diversi di sonno.

Analizzando con attenzione il programma che computava il tempo mentale, Feruglio aveva scoperto che a ciascun utente veniva applicato un fattore di ritardo soggettivo che rallentava le risposte del computer agli stimoli cerebrali al fine di ottenere un tempo mentale costante. Aveva scoperto inoltre che ciascun utente disponeva di una scheda nella quale era memorizzato il fattore individuale di ritardo utilizzato dal computer per sincronizzare lo scorrere del tempo mentale con quello standard.

Richiamò la lista degli utenti e controllò i parametri memorizzati nella propria scheda di accesso alla biblioteca mentale.

*Utente = **Claudio Feruglio***

*Calcolo Fattore di Ritardo = **AUTOMATICO***

*Fattore di Ritardo Attuale = **118.15622***

"Caspita! Il computer rallenta il colloquio con la mia mente di 118 volte! - pensò - Hanno scelto un tempo limite, così che nessun utente mai avrà un tempo mentale più lento di questo. Ma questo comporta uno spreco di tempo di elaborazione: se il computer è impegnato così a lungo per ciascun soggetto, diminuisce il numero di soggetti collegabili contemporaneamente!"

Feruglio fece una copia del programma e provò a modificarla in modo che, secondo lui, ci fosse un notevole risparmio di tempo. Non aveva intenzione di rendere operative le modifiche ovviamente, era solo per curiosità personale.

"Il problema nasce nelle biblioteche condivise - pensò - Due individui con tempo mentale diverso non potrebbero comunicare fra loro se non fossero ricondotti ad un tempo standard. Ma invece di ricondurli ad un tempo standard, si può prendere come base, fra i soggetti in una biblioteca condivisa, quello che ha il tempo personale più lento fra loro e rallentare solo gli altri ignorando i parametri impostati nella lista utenti."

Feruglio preparò la modifica sulla copia privata del programma.

"Non posso provare se la mia idea funziona purtroppo!" - pensò - "Beh, ma per verificare se almeno la teoria è giusta potrei cambiare temporaneamente i parametri della mia scheda personale: In fondo influenzerei solo le mie avventure mentali."

Il suo cuore cominciò a battere forte. Desiderava provare, ma aveva paura di essere scoperto.

Sfogliò le schede di alcuni altri utenti. Tutti i fattori di ritardo erano calcolati in modo automatico dal computer.

In quel momento era solo nel suo ufficio.

Poteva fare una prova e poi rimettere tutto a posto. Richiamò nuovamente la sua scheda e modificò i parametri:

*Utente = **Claudio Feruglio***

*Calcolo Fattore di Ritardo = **MANUALE***

*Fattore di Ritardo Attuale = **0.00***

Alcune voci e passi nel corridoio lo fecero sobbalzare. Registrò velocemente i nuovi parametri ed uscì dall'area riservata.

Le voci si allontanarono.

Adesso doveva provare ad entrare in biblioteca per vedere se riusciva ad avvertire delle differenze.

Entrò nella sala di fianco al suo ufficio dove erano presenti quattro poltrone con casco a raggi lambda.

Si sistemò su una poltrona, si infilò il casco e premette il pulsante di start.

In biblioteca sembrava tutto regolare.

Guardò l'orologio che aveva al polso per vedere se si notavano differenze.

Non vide niente di strano. Il tempo immaginario indicato sul quadrante scorreva un secondo alla volta al ritmo consueto.

"Da qui non posso apprezzare la differenza - pensò - per vedere se la modifica ha avuto effetto devo uscire dalla biblioteca."

Attraversò il portone di ingresso, si alzò dalla poltrona lambda e controllò sulla console il tempo reale trascorso mentre era sotto il casco.

Il rapporto fra il tempo reale e quello mentale era oltre cento volte più alto del solito.

"Funziona! - pensò raggianti - Vorrei fare altre prove ma ho paura di venire scoperto. Se qualcuno controlla le schede degli utenti si può accorgere facilmente che la mia è stata modificata."

In quel momento il suo capo, il dottor Franceschini, entrò nella sala della poltrone lambda.
"Cercavo lei, Feruglio. Ha un minuto di tempo?" chiese.
"Beh ehm... Sì, certamente." rispose lui.
"Si metta su una poltrona lambda. Ho bisogno di mostrarle una cosa dentro la biblioteca." Disse il capo sedendosi sulla poltrona numero 2.
Feruglio impallidì. Cosa sarebbe successo adesso in una biblioteca condivisa?
"Le spiace se concludo prima un lavoro al mio terminale?" Tentò.
"Andiamo, le ruberò al massimo qualche decimo di secondo!" disse spiccio Franceschini.
Feruglio si sedette sulla prima poltrona.
"Sarà possibile comunicare con due tempi mentali differenti?" si domandò.
Sicuramente no. Poteva far finta che fosse tutto regolare cercando di muoversi e di parlare più lentamente?
118 volte più lentamente? Impossibile.
Il suo capo lo scosse dai suoi pensieri: "È pronto?".
"Sì. Pronto" rispose.
Poteva far credere ad un errore del computer? Rischiava di essere scoperto.
Franceschini premette il bottone di condivisione, quindi quello di start.
Lo stesso fece Feruglio con riluttanza.
Quando arrivò all'ingresso della biblioteca Feruglio vide Franceschini immobile. Notò le sue palpebre che si abbassavano lentamente. Molto lentamente.
"Il mio tempo scorre 118 volte più velocemente del suo. -pensò - Probabilmente sta solo sbattendo le palpebre ed io posso seguire il fenomeno al rallentatore!".
Fece due passi avanti e si accorse che Feruglio non lo seguiva con lo sguardo. Un centodiciottesimo era troppo.
Cosa avrebbe inventato adesso? Girò intorno a Franceschini. e si fermò alle sue spalle. Quest'ultimo non si era ancora mosso. Forse non l'aveva neppure visto.
Poteva uscire di corsa dalla biblioteca, ma a quel punto il suo tempo sarebbe diventato quello reale scorrendo molto più lentamente di quello del capo.
Dopo pochi decimi di secondo Franceschini sarebbe uscito dalla biblioteca per cercarlo e sicuramente lo avrebbe trovato prima di poter rimettere a posto i parametri della sua scheda.
Guardò Franceschini e si accorse che si stava lentamente guardando intorno, cercando lui. Appariva quasi fermo. Ma si muoveva.
Adesso era nei guai. Avrebbe dovuto confessare l'esperimento e certo il capo non avrebbe apprezzato l'iniziativa.
Non poteva neppure pensare alla figura che avrebbe fatto.
Adesso Franceschini si stava lentamente voltando dall'altra parte, verso di lui.
Fece due passi a destra per evitare il suo sguardo.
Ma certo non poteva continuare per molto a giocare a nascondino.
Si guardò intorno. Proprio di fronte a Franceschini vide il citofono per comunicare con l'operatore.
In un lampo capì che quella era l'unica soluzione di salvezza.
Il citofono forzava il tempo mentale a trascorrere di pari passo con quello reale altrimenti non sarebbe stato possibile comunicare con l'operatore fuori dalla biblioteca. Non c'era nessun operatore in quel momento nella sala lambda del suo reparto. così nessuno si sarebbe accorto della chiamata.
Sincronizzando entrambi i tempi mentali su quello reale Franceschini non si sarebbe accorto di niente, a parte il fatto che una volta usciti avrebbe potuto notare che il tempo reale era trascorso anche mentre erano sotto il casco.
Bastava staccare il ricevitore senza farsi vedere. Ma doveva passare davanti a Franceschini che forse lo avrebbe visto.
O forse era così veloce da non essere visibile?
"Dunque ragioniamo con calma - pensò Feruglio facendo un altro passo a destra per non essere visto - l'occhio umano può percepire eventi ad una frequenza massima di circa 30-40 Hertz, cioè 30-40 immagini al secondo. Dovrei impiegare meno di un quarantesimo di secondo del suo tempo. Se io di corsa gli passo davanti e stacco il citofono potrò impiegare al massimo 3 secondi del mio tempo. Quanto fa 3 diviso 118?"
Si voltò verso il tavolo del custode: c'erano penne, blocchi notes e anche qualche piccola calcolatrice.
Afferrò una calcolatrice controllando spesso la sagoma di Franceschini per essere certo di essere al di fuori del suo campo visivo.
"3 secondi diviso 118 = 0.025. Un Quarantesimo! Troppo lento. Devo farcela in due secondi!"
Si avvicinò con cautela alle spalle di Franceschini, attese che il suo sguardo non fosse diretto verso il citofono e con un gesto fulmineo staccò il citofono dal ricevitore.
"Speriamo che Franceschini non faccia caso al senso di pesantezza." pensò.
I movimenti di Franceschini si fecero più rapidi e si voltò verso di lui. "Ah, è arrivato finalmente. Volevo verificare con lei il catalogo dei testi storici."
Poi notò il ricevitore del citofono che penzolava dal filo.

Lo afferrò e lo riappese.

Feruglio si sentì morire. Restò come pietrificato e vide che Franceschini aveva ricominciato a muoversi lentamente e stava di nuovo girandosi verso di lui.

Senza perdersi d'animo Feruglio con un gesto fulmineo staccò nuovamente il ricevitore del citofono lasciandolo appeso al filo.

Franceschini si voltò verso di lui e disse "Mi sembra che alcuni testi non siano stati classificati!".

Poi guardò nuovamente il citofono e vide il ricevitore che penzolava dal filo. "Ma cosa ha questo cito..." cominciò a dire agganciando di nuovo il ricevitore.

Il tempo di Franceschini rallentò di nuovo prima che potesse terminare la frase.

Feruglio dovette aspettare immobile due interminabili minuti che Franceschini staccasse la mano dal ricevitore.

Il termine della parola pronunciata da Franceschini "...fono" durò più di un minuto con un suono prolungato lugubre ed irreali.

Non appena Franceschini lasciò il ricevitore, Feruglio per la terza volta lo sganciò e lo lasciò cadere cercando di farlo velocemente e senza urtare la mano del suo capo.

Franceschini guardò sbigottito il ricevitore che di nuovo penzolava dal filo.

"Ma non è possibile che succedano queste cose in una avventura mentale! - esclamò - Un ricevitore che non sta bene appeso al suo posto. Ma quando mai?"

"Oh davvero strano! - disse Feruglio simulando stupore - Forse è un errore di programmazione."

"Ma se non è mai successo!" esclamò Franceschini

"Aspetti - disse Feruglio - Lo lasci staccato in modo da tenere il tempo sincronizzato con quello esterno. Io esco dalla biblioteca condivisa e vado a chiamare un programmatore delle avventure mentali, lo faccio entrare in biblioteca con noi così possiamo fargli vedere cosa succede."

"Va bene. - rispose Franceschini - Ma faccia presto."

Feruglio uscì di corsa dalla biblioteca, scese dalla poltrona a raggi lambda e si diresse verso il suo terminale.

Si collegò nell'area riservata e provò a richiamare la lista degli utenti.

su monitor comparve un messaggio.

LISTA UTENTI TEMPORANEAMENTE IN USO.

Feruglio si accasciò sulla sedia. Qualcuno aveva bloccato l'accesso alla lista utenti.

Provò di nuovo un paio di volte: niente da fare.

Certo non poteva aspettare che si sbloccasse. Non c'era altra soluzione che utilizzare il programma di gestione del tempo mentale che aveva modificato: Quello non teneva conto dei parametri dalla lista utenti e avrebbe sincronizzato il suo tempo con quello del suo capo.

Fece un'altra copia di riserva del programma originale per poterlo ripristinare una volta che la faccenda con Franceschini si fosse risolta.

Stava per correre un rischio molto grosso: il programma non era stato collaudato e anche se la modifica che aveva fatto era tecnicamente semplice, poteva presentare effetti non previsti. Del resto, non aveva altra scelta.

Lottando con la tensione emotiva richiese l'installazione immediata della copia del programma che aveva preparato pregando di non avere commesso errori.

Poi si diresse verso il reparto avventure mentali ed entrò nell'ufficio di Guerrini.

"Guerrini potresti venire un secondo in una biblioteca condivisa? Siamo entrati insieme con il dottor Franceschini e succede una cosa strana: il ricevitore del citofono non rimane appeso al suo posto, ricade sempre appeso al filo."

Guerrini lo guardò incredulo: "Vuoi scherzare? il ricevitore si sgancia da solo?"

"Vieni a vedere - insisté Feruglio - Franceschini è ancora in biblioteca. Per tre volte lo ha attaccato ed è ricaduto giù."

Guerrini senza nascondere lo scetticismo seguì Feruglio nel suo reparto e rientrarono nella biblioteca condivisa.

Mentre premevano il pulsante di start, Feruglio era teso come una molla. Cosa sarebbe successo se il programma che aveva modificato non avesse funzionato? o, peggio ancora, avesse introdotto dei problemi gravi nelle avventure mentali?

Entrarono insieme in biblioteca e raggiunsero Franceschini, quindi Guerrini vide il ricevitore del citofono che penzolava dal filo., lo prese e lo agganciò al suo posto.

Feruglio fissò con ansia la sagoma di Guerrini: adesso entrava in azione il programma che aveva modificato.

Guerrini osservò il ricevitore per qualche secondo, poi si voltò verso di lui. "Allora?" chiese.

Feruglio tirò un sospiro di sollievo: il programma modificato funzionava come previsto.

Adesso il suo tempo scorreva pari passo a quello degli altri due.

Franceschini provò a sganciare ed agganciare più volte il citofono che naturalmente si comportò in modo assolutamente normale restando appeso al suo posto.

"Le assicuro che poco fa è ricaduto tre volte." disse un po' irritato per l'espressione ironica di Guerrini.

"Per carità - disse Guerrini - non voglio mettere in dubbio quello che mi sta dicendo. Controllerò la sezione di codice che controlla il citofono per vedere se ci sono problemi."

"Se ci fossimo noi nel vostro reparto certe cose non capiterrebbero!" esclamò scherzando Feruglio.

"A proposito - disse Guerrini - lo sapete che abbiamo scoperto degli accessi non autorizzati al sistema di programmazione delle avventure mentali?"

"Accessi non autorizzati?" domandò Feruglio mentre sentiva nuovamente salire l'ansia.

"Da parte di chi?" chiese Franceschini.

"Non lo sappiamo - rispose Guerrini - si solo collegati in un momento nel quale nessuno degli utenti del nostro reparto era collegato. Ce ne siamo accorti per puro caso."

"Da dove si sono collegati?" domandò Feruglio

"Purtroppo non abbiamo potuto prendere nota del terminale. Comunque stiamo cambiando tutte le parole d'ordine." rispose Guerrini avviandosi verso l'uscita.

"Bene - disse Franceschini dopo aver dato un'ultima occhiata sospettosa al citofono - torniamo al nostro catalogo dei libri storici".

Feruglio annuì ma aveva altro per la testa: se avessero cambiato subito le parole d'ordine non avrebbe più potuto collegarsi per ripristinare il programma e l'archivio degli utenti.

La revisione del catalogo con Franceschini gli parve eterna. Non vedeva l'ora di uscire dalla biblioteca per vedere se avevano già cambiato le parole d'ordine.

Quando finalmente uscirono dalla biblioteca Feruglio si precipitò al terminale per ripristinare le modifiche fatte.

"LUKE" digitò in fretta alla richiesta del terminale.

PAROLA D'ORDINE NON VALIDA.

Inserire parola d'ordine.

furono le scritte che apparvero in risposta.

Troppo tardi. I programmatori del reparto avventure mentali avevano cambiato i codici di accesso.

Adesso sì che era in trappola: Prima o poi qualche programmatore avrebbe visto che la scheda con il suo nome era stata modificata e si sarebbe accorto anche delle modifiche al programma. Praticamente ci aveva lasciato la firma.

In quel momento Franceschini rientrò nel suo ufficio.

"Ho trovato altri due volumi non classificati nel catalogo storico - disse - Ma cosa ha in questi giorni? la vedo piuttosto assente!".

Dopo pochi minuti il direttore generale della B.M.R., il dottor Sauro Brandi, entrò nell'ufficio di Feruglio.

"Qualcuno non autorizzato ha manomesso il programma di controllo del tempo mentale!" disse il dottor Brandi rivolto a Franceschini.

Feruglio tacque.

"Il programma di controllo del tempo mentale?" ripeté Franceschini.

"Tutti i soggiorni in biblioteca di oggi si sono svolti con un tempo ottanta volte più rapido del normale. Sono andato a parlare con Cortini che è caduto dalle nuvole: nessun programmatore del reparto avventure mentali ha effettuato alcun intervento." disse Brandi.

Feruglio trattenne il fiato. Era arrivato al capolinea.

"Sono stato io." disse.

"Che cosa? - chiese Franceschini - "Ma che dice?"

"Avevo scoperto una parola d'ordine per entrare nella programmazione. Ho voluto provare una modifica per risparmiare tempo di elaborazione." confessò Feruglio.

"Ha modificato un programma per le avventure mentali?" chiese sbigottito Franceschini.

"Spero si renda conto della gravità del suo gesto! - disse Brandi - Ha rischiato di provocare dei danni agli utenti presenti in biblioteca!".

Franceschini guardò Feruglio poi si rivolse a Brandi "Non ne sapevo assolutamente niente!" disse.

"Franceschini venga nel mio ufficio." ordinò Brandi lasciando la stanza.

"Mi aveva detto che le interessavano le avventure mentali - disse Franceschini prima di uscire - Ma non pensavo che saremmo arrivati a questo punto! L'ha combinata grossa."

Feruglio rimasto solo si morsicò nervosamente le dita. Cosa gli sarebbe capitato adesso? Avevano perso la fiducia in lui? Ma in fondo la sua modifica poteva essere utile.

Passò circa mezz'ora prima che Franceschini tornasse nell'ufficio di Feruglio.

"Non doveva farmi questo Feruglio - disse - Era il mio miglior collaboratore. Adesso dovrò cercare qualcuno che la sostituisca!".

Feruglio lo fissò allibito: "Vuole dire che sarò licenziato?"

"No. È stato trasferito al reparto Avventure Mentali sotto la guida del dottor Cortini." rispose Franceschini.

Feruglio lo guardò ad occhi sgranati. Non poteva credere alle sue orecchie.

"Ho cercato di prendere le sue difese con Brandi. - continuò Franceschini - gli ho spiegato che lei è sempre stato interessato alla programmazione delle avventure mentali. E nonostante tutto Brandi ha apprezzato la sua modifica.

Aumentare la velocità del tempo mentale ha comportato un aumento della capacità del computer che adesso è in grado di gestire un numero di collegamenti contemporanei almeno dieci volte superiore."

"Mi sta dicendo che Brandi mi manda a programmare nel reparto realtà artificiali?" chiese Feruglio ancora sbigottito.

"Già. Ma non la prenda come una promozione! Il dottor Cortini è un osso duro. Lui non gliel'avrebbe fatta passare liscia!" disse Franceschini, cercando di guardarlo severamente, ma non riuscì a nascondere un sorriso bonario.

"Io... La ringrazio. Non so cosa dire." farfugliò Feruglio.

"Non dica niente - replicò Franceschini - Non c'è proprio niente da dire. Adesso vada a parlare con Brandi: la sta aspettando nel suo ufficio."



4. LA SOGLIA DEL DOLORE

Nuovi problemi furono causati dal fatto che la soglia del dolore, nella biblioteca mentale, era stata portata ad un livello praticamente irraggiungibile.

Una mattina uno studente si presentò alla sezione reclami e suggerimenti della biblioteca mentale.

"Buongiorno, desidera qualcosa?" chiese l'impiegato allo sportello.

"Sì avrei da esporre un piccolo reclamo." disse lo studente.

"Prego, compili questo modulo - disse l'incaricato - è pura formalità. Le assicuro che i suoi dati anagrafici non saranno in alcun modo divulgati."

Il ragazzo compilò il modello. Dopo i dati anagrafici c'era una sezione per i suggerimenti ed una per i reclami.

I reclami erano suddivisi in categorie da segnalare con una crocetta; quindi, c'era una mezza pagina a disposizione per descrivere il problema.

Il ragazzo segnò con una crocetta CONDIZIONAMENTI PSICOFISICI.

Quella era una delle categorie più serie a causa della normativa di legge che riteneva le società responsabili per qualunque conseguenza fisica o psicologica.

"Condizionamenti psicofisici? - chiese l'incaricato che stava guidando il ragazzo nella compilazione del modello - Che genere di condizionamenti?"

"Beh, vede, purtroppo, mentre studio, ho l'abitudine di mangiarmi le unghie. Questo non è naturalmente colpa della biblioteca. Ma nella biblioteca non mi rendo conto di farmi del male."

L'impiegato fece un sorrisetto. "Non mi sembra che sia un problema imputabile alla biblioteca!"

"Ma prima non mi facevo del male! - insisté il ragazzo - se nella biblioteca ci fosse la possibilità di sentire dolore non avrei preso l'abitudine di mangiarmi le unghie troppo a fondo!"

"Beh, io non posso fare altro che presentare le sue rimostranze alla biblioteca. - replicò l'incaricato - Se sarà stabilito qualcosa di specifico per il suo caso, ci metteremo in contatto con lei."

"Basterebbe far provare il dolore come nel mondo reale - disse il ragazzo - lo scriva, come suggerimento."

"D'accordo." disse l'impiegato con un sospiro. Con tutti i problemi che avevano, adesso c'erano anche i mangiatori di unghie.

Ma contrariamente alle opinioni dell'incaricato dell'ufficio "reclami e suggerimenti", il pericolo di condizionamenti fu preso sul serio dalla direzione della biblioteca. Vista la legge che vigeva allora, la compagnia doveva mettersi al riparo da possibili responsabilità causate da condizionamenti di tipo psicofisico. E le abitudini erano un condizionamento.

Dopo numerosi dibattiti e discussioni fu deciso di inserire le sensazioni dolorose nella biblioteca, dove queste potevano evitare spiacevoli abitudini nel mondo reale.

La riunione decisiva avvenne circa sei settimane dopo; nella sala B della biblioteca erano presenti tutti i funzionari e i progettisti BMR.

"L'ordine del giorno prevede la formulazione di direttive di progettazione per evitare condizionamenti pericolosi!" declamò il Dottor Sauro Brandi, direttore generale della BMR (Biblioteca Mentale di Roma).

"Visto che ci siamo tutti, - continuò il dottor Brandi - desidero definire una volta per tutte le direttive strategiche di progettazione. Questa è la quinta riunione su questo argomento e desidero venirme a capo. Dottor Pinzani ci illustri la sua relazione."

Il dottor Massimo Pinzani era il responsabile tecnico delle sensazioni indotte artificialmente. Laureato in psicologia da pochi anni, era stato assunto dalla BMR già con ruolo di responsabile del rapporto psicologico uomo-computer.

A lui era stato richiesto di preparare una relazione sulla necessità di inserire il dolore nelle sensazioni.

Pinzani estrasse una relazione da una pila di fogli bianchi e cominciò.

"Come già sapete, ho buttato giù un'ipotesi di strategia nella progettazione delle sensazioni.

Purtroppo ci muoviamo in un ambiente estremamente nuovo e non abbiamo alcuna esperienza a cui fare riferimento.

Quando, a suo tempo, abbiamo deciso di alzare la soglia del dolore nell'ambito delle avventure mentali, lo abbiamo fatto per evitare, almeno in un mondo immaginario, delle situazioni spiacevoli. Naturalmente non avevamo pensato che questo avrebbe potuto provocare condizionamenti nel mondo reale.

Adesso, il problema da risolvere è: dobbiamo far provare il dolore in ogni situazione che, nel mondo reale, lo farebbe provare? Questo certo non provocherebbe condizionamenti, ma ci crea un altro tipo di problemi.

Fino a che punto dobbiamo consentire la creazione di immagini cruente? Se qualcuno si ferisce nella biblioteca dobbiamo fargli vedere il sangue?"

Pinzani fece una pausa e si guardò intorno. Qualcuno assunse un'espressione disgustata.

"Questo potrebbe provocare degli shock. E magari qualcuno direbbe che nel mondo reale una situazione così cruenta non si sarebbe verificata. È difficile dimostrare il contrario. Dunque il dolore, all'interno delle avventure mentali, dovrebbe avere solo lo scopo di dissuadere il soggetto dal compiere azioni che porterebbero dolore nel mondo reale.

Per continuare il nostro esempio, supponiamo che qualcuno, nell'ambito di una avventura mentale, decida di morsiarsi un dito: il computer dovrebbe trasmettere una sensazione dolorosa direttamente proporzionale alla forza che il soggetto imprime con le mascelle. Questo sarebbe sufficiente a non creare condizionamenti; la differenza con il mondo reale sta nel fatto che non dovremmo mai consentire il provocare delle ferite, a costo di far provare un dolore insopportabile. Quindi a mio avviso ritengo che, piuttosto che far vivere una situazione cruenta, il computer dovrebbe indurre un dolore progressivo, fino ai limiti di sopportazione dell'individuo.

Ma non appena il soggetto cessa l'atteggiamento, nel nostro esempio smette di mordersi un dito, il dolore dovrebbe cessare immediatamente. Quindi il dito non dovrebbe riportare alcun segno di morsicatura."

"Quindi, secondo lei al dolore non dovrebbe seguire alcuna manifestazione fisica?" Chiese il dottor Brandi.

"Esattamente. Non c'è alcun motivo, a mio avviso, di permettere all'utente di ferirsi nell'ambito dell'avventura mentale. Il dolore da solo dovrebbe funzionare da deterrente." Rispose Pinzani.

Intervenire Capaccio, responsabile della scenografia computerizzata: "Anche quando fu deciso di non mettere il dolore nelle avventure mentali si pensava di fare qualcosa di buono. Chi ci dice che non succederà nuovamente qualcosa di imprevedibile? Non sarebbe meglio cercare di rendere l'avventura mentale il più possibile simile al mondo reale? Anche a costo di inserire delle scene cruente?"

"Io rischierei. - rispose Pinzani - Vi immaginate in quanti modi un soggetto può farsi del male? se dovessimo prevedere una scenografia per ciascuno l'investimento diventerebbe molto più pesante!"

"Di mondi reali ne esiste già uno! - intervenne il dottor Brandi - L'avventura mentale deve essere qualcosa di piacevole. Già l'inserimento del dolore modifica quelli che erano gli obiettivi iniziali, ma se questo dolore deve servire al soggetto per non farsi del male, dobbiamo prevederlo. Personalmente sono d'accordo con Pinzani: arrivare a far provare scene violente e sanguinose, anche se il soggetto in definitiva se le procura da solo, non credo che possa servire per evitare altri guai!"

"C'è ancora un problema comunque. - riprese Pinzani - Non c'è solo il dolore che un soggetto può autoprocurarsi: nelle biblioteche condivise un soggetto può fare del male ad un altro. Se un soggetto procura del dolore ad un altro in un'avventura mentale, in che misura è responsabile lui e in che misura siamo responsabili noi? Non esistono leggi in merito! Né possiamo impedirglielo, altrimenti si può rischiare di provocare condizionamenti che influiscono poi nella vita reale!"

"E se facessimo provare a ciascuno il dolore che infligge agli altri? così tutti i casi si potrebbero ricondurre al caso precedente!" disse Capaccio.

"Questo creerebbe dei problemi. - intervenne l'esperto di meccaniche mentali Alberto Ombrone - Il dolore deve derivare da precisi stimoli nel sistema nervoso. Non è facile decidere fino a quale punto inviare la sensazione ad un soggetto e quando poi farla provare all'altro.

Beh, si potrebbe fare, ma complica notevolmente la progettazione. Piuttosto perché non provocare il termine dell'avventura mentale non appena il dolore supera una certa soglia? Sia che il soggetto provochi il dolore a se stesso, sia che lo provochi ad un altro viene immediatamente espulso dall'avventura mentale!"

"Questa è un'idea interessante!" disse Pinzani.

"Certo, così non occorre nemmeno prevedere la progettazione o meno di scene cruente: al momento che un soggetto prova un dolore sopra una certa soglia lo si sveglia, e tutto finisce lì!" disse Capaccio.

"Bene! - intervenne Brandi - Così noi non ci assumiamo responsabilità di eventuali shock o condizionamenti! Se il soggetto, nonostante una sensazione di dolore ragionevole, non cessa il suo comportamento, lo si avverte verbalmente: *"Siamo purtroppo costretti a terminare il suo soggiorno in biblioteca"* e lo si sveglia!"

Tutti furono d'accordo sul tipo di decisione presa e così il dolore fu inserito nella biblioteca.

Se il soggetto compiva qualche azione che avrebbe comportato dolore, provava quel dolore, ma se il dolore avesse superato una certa soglia, il soggetto avrebbe dovuto essere svegliato.

Fu Pinzani in persona che dovette collaudarla.

Il test avvenne circa due mesi dopo che fu presa la decisione.

Pinzani era un po' emozionato. Il dolore è sempre una cosa spiacevole, anche se fasullo. Il suo compito era quello di provocare a se stesso del dolore fino a farsi espellere dalla biblioteca.

Pinzani prese posto sulla poltrona e si infilò il casco a raggi lambda.

"Potete dare il via" disse.

Alla sua mente cominciarono a presentarsi immagini che con prepotenza distolsero la sua attenzione.

Adesso c'era il portiere della biblioteca davanti a lui.

"Buongiorno signor Pinzani. Prego si accomodi." disse il portiere.

Per un attimo Pinzani si sorprese di sentirsi chiamare per nome, ma poi ricordò che tutti quelli che accedevano alla biblioteca dovevano essere registrati per fargli percepire una immagine di sé sulla base di quanto ripreso con la telecamera.

Pinzani si avviò lungo il corridoio.

"Speriamo che non abbiano sbagliato il livello di dolore!" pensò.

Chiuse la mano destra a pugno lasciando sporgere la nocca del dito medio, quindi portò la mano alla bocca e strinse con cautela la nocca fra i denti.

La sensazione era molto realistica.

Strinse più forte e cominciò a percepire un leggero dolore.

In fondo era un dolore sopportabile.

Strinse ancora più forte e il dolore si fece più acuto.

Nessun segnale di uscita.

"Beh, in fondo il dito non è realmente mio!" pensò.

Prese un po' di coraggio e strinse con forza. Adesso sentiva abbastanza male.

"Si avverte il signor Pinzani che se insisterà a provocarsi dolore sarà fatto uscire dalla biblioteca" disse ad un tratto un altoparlante.

Pinzani mollò la presa e si guardò il dito: nessun segno di morso ed il dolore era scomparso.

Portò nuovamente la nocca fra i denti e strinse con molta forza.

Il dolore aumentò quindi cessò improvvisamente.

"Attenzione signor Pinzani: siamo costretti a terminare il suo soggiorno in biblioteca." disse l'altoparlante.

Improvvisamente Pinzani si trovò seduto sulla poltrona nella sala collaudo della biblioteca.

"Come è andata?" chiese Ombrone che aveva assistito all'esperimento.

"Ottimamente direi. Il dolore è molto realistico." - rispose Pinzani - "Adesso dobbiamo sperimentare la biblioteca condivisa."

"Bene. Vengo dentro con te e ti tiro qualche sberla" Disse scherzando Ombrone.

"Già, Tu ci scherzi, ma non possiamo certo esimerci dal collaudare la biblioteca condivisa!" ribatté Pinzani.

"E allora che facciamo. entriamo in biblioteca e proviamo a farci del male?" chiese Ombrone.

Pinzani inarcò le sopracciglia "Non riesco ad immaginare altri sistemi per collaudarla."

Ombrone e Pinzani erano amici oltre che colleghi. Forse fra colleghi non ci sarebbe stata la confidenza necessaria per fare una prova così imbarazzante.

Due minuti dopo erano seduti l'uno accanto all'altro sulle due poltrone con il casco lambda della sala collaudo della biblioteca.

"In bocca al lupo!" disse il tecnico alla console trattenendo a stento un certo risolino.

Ombrone arrivò per primo nella biblioteca.

Per quanto il computer cercasse di sincronizzare alla perfezione i segnali lambda inviati ai due individui, c'era sempre qualche minuto di differenza nell'arrivo nella biblioteca condivisa.

"Buongiorno signor Ombrone. Prego si accomodi, il signor Pinzani non è ancora arrivato." disse il portiere.

Ombrone, strano a dirsi per un esperto di meccaniche mentali, non si sentiva mai completamente a suo agio nella biblioteca.

Seguì il corridoio e si mise ad attendere.

Poco dopo fu Pinzani a trovarsi davanti il portiere.

"Buongiorno signor Pinzani. Prego si accomodi, il signor Ombrone è già arrivato." disse il portiere.

"Grazie." rispose Pinzani. "Certo che non ha molto senso rivolgere ad una macchina espressioni di cortesia" pensò divertito mentre proseguiva verso la sala di lettura.

"Eccomi qua Alberto! Come si comincia?" Disse rivolto a Ombrone.

Ombrone si guardò attorno. Sul tavolo c'erano blocchi notes, lapis e penne biro.

"Prova a bucarmi con una penna biro!" disse porgendo una mano a Pinzani.

"Bene" disse Pinzani, prese una penna, tolse il cappuccio e punse con forza il palmo della mano di Ombrone.

"Ahi!" disse Ombrone un po' sorpreso dalla celerità del suo collega.

L'altoparlante non aprì bocca.

"Che dolore hai provato?" domandò Pinzani

"Non saprei, in effetti ho sentito bucare, ma il dolore è cessato subito dopo la puntura." - rispose Ombrone - "Nella realtà il dolore continua anche dopo, ed è il dolore maggiore."

Probabilmente è per questo che il computer non ha preso provvedimenti: il dolore che ho provato non è stato sufficiente. Fammi fare una prova. Posso tirarti un pugno nello stomaco? "

Pinzani fu un po' perplesso. Indubbiamente queste prove dovevano essere fatte per collaudare la funzionalità della biblioteca.

Ma, una volta entrati, pur sapendo di essere in un mondo immaginario, il dolore faceva sempre paura.

"Vai, sono pronto." disse Pinzani irrigidendosi vistosamente.

Alfredo Ombrone fece un passo indietro e vibrò un pugno tremendo a Pinzani proprio sotto le costole.

Pinzani emise un gemito strozzato piegandosi in avanti, ma subito dopo il pugno il dolore era scomparso.

La paura di ricevere un pugno superava di gran lunga il dolore vero e proprio.

Si raddrizzò e disse: "Hai ragione. Non ho provato molto dolore. Se provo a separare il dolore reale dall'impressione, posso dire di non averlo provato affatto. Il tempo nel quale ho ricevuto il colpo è stato troppo breve perché potessi provare dolore!"

L'altoparlante, infatti, non emise alcun suono.

"Ho un'idea! - disse Ombrone - Permettimi di tirarti un capello!"

Scelse un capello di Pinzani e lo tenne in tensione provocando così in Pinzani un dolore sopportabile ma continuo.

"Attenzione signor Ombrone: Siamo costretti a terminare il suo soggiorno in biblioteca. " disse l'altoparlante.

L'ambiente della biblioteca svanì all'istante. La console del computer ed il tecnico in camice bianco comparvero agli occhi di Ombrone.

Si voltò verso Pinzani e vide che era sveglio anche lui.

"Sei stato espulso anche tu?" chiese Ombrone.

"No, sono uscito passando dal corridoio. " rispose Pinzani.

"Ah già, - disse Ombrone - la solita differenza dei tempi. Il tempo che hai impiegato ad uscire a piedi dalla biblioteca per me è stato istantaneo!"

"Sai cosa dobbiamo fare? - disse Pinzani - La condizione per essere espulsi dalla biblioteca non deve essere il livello di dolore percepito, ma quello che sarebbe percepito nel mondo reale, se il dolore continuasse anche dopo la cessazione dello stimolo che lo ha provocato!"

"Senza bisogno di far continuare il dolore!" precisò Ombrone.

"Naturale: Non occorre che il dolore continui, cessata la sollecitazione! Ma il computer deve calcolare quanto dolore residuo ci sarebbe stato, e, se questo è elevato, forzare comunque l'uscita dalla biblioteca." Precisò Pinzani.

Dopo un'altra riunione, nella quale furono discussi i risultati sperimentali, la proposta di Massimo Pinzani fu approvata.

Così fu salvaguardato il comfort e, contemporaneamente, la BMR si mise al riparo su eventuali responsabilità.

Ed eravamo vicini oramai alla nuova scoperta che avrebbe rivoluzionato il mondo delle avventure mentali: Le onde λ_2 e λ_3 .



5. LE ONDE LAMBDA2 e LAMBDA3

La scoperta delle onde lambda2 arrivò ancora una volta dal CRMM: Centro Ricerche della Meccanica Mentale, ma, come a volte accade, in modo del tutto accidentale.

I rilevatori di onde lambda erano costruiti da una società tedesca: la BEUR, ed il gruppo di ricerca del CRMM aveva commissionato un rilevatore speciale per ridurre al minimo di disturbi di ricezione delle onde lambda.

La BEUR inviò al CRMM un rilevatore molto sofisticato che rilevava l'onda con una grande precisione.

In realtà l'apparecchio sortì l'effetto opposto a quello desiderato: i disturbi delle onde apparvero centuplicati.

Già i ricercatori avevano notato che quando un individuo provava una forte emozione, le onde lambda emesse dal cervello venivano distorte.

Questo fatto era stato interpretato come un disturbo: si pensava che il cervello, sottoposto ad una sollecitazione emotiva molto forte, come una paura o un desiderio o un moto di entusiasmo, non fosse in grado di controllare il sistema nervoso con la stessa precisione con cui lo controllava di solito.

Ma con il nuovo apparecchio, un rilevatore a banda stretta, le onde lambda apparivano sempre disturbate e i disturbi erano direttamente proporzionali alla tensione emotiva del soggetto campionato.

Il professor Ferrini, scopritore delle onde lambda, seguì personalmente il caso, ma fu un suo collaboratore ad avere l'idea vincente.

Stavano campionando un soggetto durante una partita di tennis: il rilevatore, che era stato montato dentro una fascia posta intorno alla testa di un giocatore, trasmetteva, via radio, l'onda lambda al computer che tracciava la forma d'onda su un monitor video.

Sul monitor la forma d'onda appariva molto tremolante con dei picchi di disturbo legati evidentemente alle variazioni emotive del giocatore.

Gianluigi Tolin, tecnico ricercatore, ebbe l'idea di tracciare il diagramma dei disturbi allo scopo di evidenziare il tono emotivo del giocatore.

Ferrini acconsentì con riluttanza: non credeva all'utilità di questa operazione.

Ma Tolin scoprì che gli apparenti disturbi rilevati sulle onde Lambda non erano casuali, ma seguivano una logica.

Sembravano modulati secondo una nuova codifica simile a quella delle onde lambda.

Ben presto Ferrini si rese conto che si trovava di fronte ad una scoperta sensazionale. Quelli che un tempo erano stati creduti disturbi delle onde lambda, furono chiamati onde lambda2 e indicavano l'esatta emozione codificata provata dal soggetto.

Dall'interpretazione dell'onda lambda2 si poteva distinguere la nostalgia dal rammarico, l'imbarazzo dalla titubanza, un moto di orgoglio dall'entusiasmo.

E si scoprì che, modulando l'onda lambda principale come un'onda portante, si potevano rilevare le emozioni o farle provare al soggetto.

La codifica delle emozioni si rivelò più complessa dei movimenti del sistema nervoso.

Anche le onde lambda2 apparvero disturbate, e quando furono disponibili campionatori ancora più sofisticati si scoprì che anche i "disturbi" delle onde lambda2 seguivano una codifica.

Furono chiamate onde lambda3, e dopo lunghi studi di un gruppo di ricerca apparve che rappresentavano, in codice, direttamente i pensieri dei soggetti.

La codifica dei pensieri si rivelò ancora più complessa di quella delle emozioni, ma nel frattempo la tecnologia aveva fatto grandi passi in avanti: i computers, sempre più veloci, furono in grado di gestire anche le nuove forme d'onda.

Naturalmente occorsero apparecchiature ancora più sofisticate per la gestione delle onde lambda2 e delle onde lambda3.

Con lo studio delle nuove onde lambda si scoprì che la mente di un soggetto emetteva spesso associazioni fisse pensiero-emozione, che derivavano direttamente dalla memoria del soggetto stesso.

L'attività di pensiero risultò derivare dalla comparazione fra i ricordi del soggetto.

Attraverso la comparazione di due ricordi nasceva una nuova associazione che veniva memorizzata, e così via fino a pensieri sempre più articolati ed complessi.

Così, inviando per mezzo del computer, nuove associazioni al soggetto, era possibile far affiorare ricordi relativi ad esperienze mai avvenute, ma create dal computer stesso.

Attraverso onde contrarie era possibile inibire certi ricordi prima che affiorassero a livello cosciente e, allo stesso modo, si potevano controllare le emozioni ed i pensieri del soggetto.

La Biblioteca Mentale di Roma acquistò subito le nuove apparecchiature con lo scopo di rilevare l'impatto emotivo e di pensiero dei soggetti che leggevano i testi.

Quando ci si accorgeva che la maggior parte dei lettori non capivano una parte di un testo, si informava la casa editrice perché l'autore chiarisse il passo nell'edizione successiva.

Naturalmente ci fu una rigida regolamentazione legislativa che, al fine di garantire la libertà e la segretezza del pensiero dei soggetti, proibiva la diffusione del pensiero stesso e la consultazione dei pensieri individuali, fatta eccezione per riepiloghi a carattere statistico fatti su un numero di individui superiore a 100 oppure per quei soggetti che avessero dato il loro consenso, ma limitatamente ad un loro pensiero preciso.

La legislazione in merito risultò estremamente complessa. Restavano in vigore le responsabilità sui condizionamenti psicologici, e un computer poteva ricevere dati relativi a pensieri o ad emozioni di un soggetto, purché non fosse possibile a nessuno, compresi i tecnici progettisti, di visionare direttamente questi dati per riferirli ad un determinato soggetto.

La Biblioteca Mentale di Roma, che non aveva ancora risolto in modo definitivo la percezione dei soggetti nelle biblioteche condivise, cercò di operare alcuni miglioramenti.

Per prima cosa fece sì che le emozioni potessero essere trasmesse da un soggetto ad un altro quando questi lo desideravano.

Se, per esempio, un soggetto in biblioteca indirizzava ad un altro un'espressione di disappunto, il computer riusciva a trasmettere quasi esattamente quel tipo di emozione.

Non sempre era possibile una comunicazione perfetta a causa del fatto che non tutti i soggetti disponevano della stessa codifica delle onde lambda², quindi occorre fare una traduzione da un tipo di codifica ad un altro e, a volte, certi tipi di emozione non avevano un esatto corrispondente in un'altra codifica.

Con i pensieri la procedura funzionava più o meno nello stesso modo: durante un dialogo fra due soggetti, il computer non trasmetteva solamente parole, da un soggetto all'altro, ma richiamava, nella mente di colui che ascoltava, l'associazione mentale composita più prossima a quella che l'altro aveva in mente; compatibilmente con il tipo di associazioni-base di cui disponeva la mente del soggetto che ascoltava.

Fu così possibile stabilire una specie di telepatia artificiale all'interno della biblioteca.

Massimo Pinzani, responsabile tecnico delle sensazioni indotte artificialmente nella biblioteca, non era stato inizialmente d'accordo nell'introdurre la telepatia artificiale.

In effetti le obiezioni che egli sollevò apparvero superflue, ma la sua riluttanza nasceva dalla paura che la trasmissione del pensiero suscitava in lui.

Naturalmente i pensieri privati non venivano trasmessi e solo se ci fosse stata la volontà di comunicare, il computer avrebbe cercato di trascodificare i pensieri.

Tuttavia, qualcosa lo inquietava. Immaginava che in certe circostanze, un interlocutore, non sarebbe più riuscito a mascherarsi dietro le parole.

Spesso gli era capitato di voler esprimere un concetto a qualcuno e costui interpretava il discorso in maniera diversa, ma in definitiva, l'interpretazione del discorso era preferibile al concetto originario.

E in questi casi lasciava correre.

Ma in biblioteca, questo non poteva più succedere: il discorso veniva compreso il più fedelmente possibile, limitatamente alle differenze fra la struttura mentale dei due ascoltatori.

Pinzani cercò di esprimere i suoi dubbi al dottor Brandi:

"Vede dottore, la telepatia artificiale, può avere degli effetti inaspettati: si possono venire a creare delle situazioni spiacevoli" gli disse.

"Si spieghi meglio" disse Brandi.

"Beh, per esempio, si può creare l'abitudine di essere capiti alla lettera. Cosa che nella realtà non è sempre possibile!" disse Pinzani.

"Non vedo quale sia il problema. Anzi, è un servizio di utilità eccezionale che la biblioteca fornisce." rispose Brandi.

"Le è mai capitato di voler esaminare le opinioni di qualcuno giocando su un discorso ambiguo?" chiese Pinzani.

"Beh, In genere non mi piacciono i discorsi ambigui, preferisco esprimere esattamente il mio pensiero!" rispose Brandi.

"Ma le sarà capitato di essere equivocato qualche volta!" insisté Pinzani.

"E Con questo?" chiese Brandi.

"Ecco, paragonando quello che è stato detto con quello che è stato capito, si possono avere indicazioni sulla psiche dell'ascoltatore! Alcuni antichi psicanalisti, come Jung, utilizzavano questo metodo. Con la telepatia artificiale diventa molto più difficile fare cose di questo genere!" spiegò Pinzani.

"Pazienza. Vuol dire che la nostra biblioteca non si presta a fare sedute di psicanalisi." ironizzò Brandi.

"Ma almeno diamo la possibilità agli utenti di scegliere se vogliono o meno usufruire della telepatia artificiale. Cioè se vogliono che i propri pensieri vengano trasmessi!" disse Pinzani.

"Hmm. Questo possiamo farlo se non ci costa molto! Lei sa meglio di me che occorre tenere in piedi due tipi diversi di comunicazione invece di uno. Va bene mi porti una relazione dettagliata dei costi" concluse Brandi.

Pinzani riuscì a convincere Brandi sul fatto di far scegliere agli utenti della biblioteca le modalità di comunicazione e, in media, nei primi mesi, il 38% dei partecipanti scelse di comunicare in forma non telepatica.

La consueta riunione della settimana successiva riservò una sorpresa: A quell'epoca le comunicazioni interne dell'azienda avvenivano attraverso il computer centrale; ogni impiegato disponeva di un terminale sulla sua scrivania per mezzo del quale poteva visualizzare le comunicazioni di servizio a lui indirizzate.

Pinzani si collegò una mattina e richiese la consultazione della posta.

Il monitor segnalò la lista degli ultimi documenti non ancora letti, fra cui compariva:

<i>Doc.N° Mittente</i>	<i>Oggetto</i>	<i>Destinatari</i>
1053	Direz. Generale Convocazione Riunione	Funzionari BMR

Pinzani selezionò la riga e premette un tasto. Il testo della lettera comparve sul monitor.

--- COMUNICAZIONE DI SERVIZIO N° 1053 ----

Da: Direzione Generale

A: Funzionari e Progettisti BMR

Oggetto: Convocazione Riunione Ordinaria di Lunedì 15 c.m.

La riunione ordinaria dei funzionari BMR sarà tenuta LUNEDÌ 15 GENNAIO alle ore 15:30 presso la nuova sala riunioni della biblioteca.

I Funzionari incaricati sono pregati di trovarsi presso la sala B almeno cinque minuti prima dell'inizio della riunione.

Non sono ammessi ritardi.

*Il Direttore Generale
Dr. Sauro Brandi*

Pinzani rilesse stupito più volte la comunicazione di servizio. Per prima cosa non era a conoscenza di ristrutturazioni dell'edificio né di nuove sale riunioni. Tutte le riunioni dei funzionari erano avvenute da sempre in sala B.

Inoltre non capiva la necessità di trovarsi lì con 5 minuti di anticipo e l'esplicito riferimento ai ritardi gli parve decisamente privo di buon gusto.

Per giunta alle 16 di lunedì doveva partire per Milano e quindi decise di comunicare alla direzione la sua impossibilità di partecipare alla riunione.

Premette il pulsante del microfono collegato con il terminale e disse "Telefono: interno 531!".

BIP fece l'altoparlante del terminale.

Poco dopo, sul monitor comparve l'immagine della segretaria di Brandi.

"Mi dica dottor Pinzani" chiese la signora Carli attraverso l'altoparlante del monitor.

"Volevo avvisare che non posso partecipare alla riunione di Lunedì. Alle 4 del pomeriggio devo partire per Milano: Devo fare un intervento al congresso sugli effetti delle onde Lambda" disse Pinzani.

"Deve partire da qui alle 16?" chiese ancora la segretaria.

"Sì, al massimo. E di solito quando la riunione comincia alle 15:30, prima delle 16 non si inizia mai. È inutile partecipare per 5 minuti!" rispose Pinzani.

"Beh, questa è una riunione speciale! - disse la segretaria in tono misterioso - Vedrà che cinque minuti sono sufficienti!".

"Cinque minuti? A proposito, che cosa significa la comunicazione di servizio? - chiese Pinzani - Quale sarebbe la nuova sala riunioni? È stata ristrutturata la sala B?"

"Qualcosa è stato fatto nella sala B - rispose la signora Carli - Ma non le posso dire di più. Il dottor Brandi vuole che sia una sorpresa."

"Ma che motivo c'è per trovarsi lì con cinque minuti di anticipo?" chiese ancora Pinzani.

"È assolutamente necessario. Ma non mi faccia altre domande, la prego" concluse la segretaria.

In quel momento Ombrone entrò nell'ufficio di Pinzani.

"Hai visto la comunicazione di servizio? Non sono ammessi ritardi! Ci tratta come dei bambini!" disse Pinzani ad Ombrone dopo aver concluso la comunicazione.

"Ah, io so il perché!" disse Ombrone con un sorriso furbetto.

"Anche tu sai quale è la sorpresa di Brandi? Lo sanno tutti tranne me!" disse Pinzani.

"Beh, ma io l'ho scoperto per caso: sono capitato nella sala B proprio mentre facevano i lavori!" rispose Ombrone.

"E allora? che cosa hanno fatto?" Chiese Pinzani.

"Niente di eccezionale. Ma Brandi mi ha chiesto di mantenere il segreto." rispose Ombrone.

Il lunedì seguente Pinzani alle 15:21 entrò nella sala B e capì immediatamente cosa aveva preparato Brandi: tutte le poltrone attorno al tavolo erano state correate di un casco a raggi lambda.

"Altro che cinque minuti! - pensò Pinzani - In questo modo sono sufficienti pochi centesimi di secondo per una riunione! Dovevo capirlo che si trattava di questo!"

"Abbiamo spostato il luogo della riunione. - disse Brandi rivolto a Pinzani - Per adesso siamo qui. Ma fra poco saremo tutti insieme in una sala che ho preparato nella nostra biblioteca mentale! Che cosa ne pensa?".

"È un buon modo per risparmiare tempo!" rispose Pinzani.

"Non solo per risparmiare tempo: da oggi in poi faremo le riunioni con il sistema di telepatia artificiale attivato! Così finalmente si potrà capire al volo le nostre opinioni sulle varie questioni!".

Pinzani storse un po' la bocca. "Già! - pensò - Era proprio quello che avrei voluto evitare!".



6. L'IMMAGINE DI SÈ

Alle 15:30 in punto, tutto lo staff dei funzionari e responsabili di progetto era al completo.

"Si può cominciare?" chiese Brandi e, visti i cenni di assenso, schiacciò un pulsante che si trovava sul tavolo vicino a lui.

Le sorprese non erano finite: nel computer, Brandi aveva fatto ricreare una sala esattamente identica alla sala B.

Osservando il tavolo e le pareti della stanza non si notavano differenze sostanziali.

Ma la cosa che emerse fu l'improvviso cambio di abbigliamento dei partecipanti alla riunione.

Chi poco tempo prima si era fatto riprendere dalla telecamera per aggiornare la sua immagine nel calcolatore appariva con vestiti invernali, giacca e cravatta.

Alcuni che avevano aggiornato la propria immagine diversi mesi prima, come Pinzani, per esempio, apparvero con un abbigliamento estivo, senza cravatta e a maniche corte.

A Capaccio si erano allungati di colpo i capelli.

Brandi naturalmente si era premunito di aggiornare la sua immagine il giorno stesso, così apparve nello stesso modo.

Anche Ombrone aveva provveduto ad aggiornare la sua immagine, dopo aver visto che montavano i caschi lambda sulle poltrone della sala B.

Ci fu qualche sghignazzo nel notare un tale miscuglio di abbigliamenti stagionali, e Brandi prese la parola.

"Non formalizziamoci per l'abbigliamento. Ho voluto farvi una sorpresa e c'era da aspettarsi una situazione del genere. Neanche a farlo apposta, come potete vedere sull'ordine del giorno che avete di fronte, questo è il primo problema che desidero affrontare:

Utilizzando le nuove onde lambda, è possibile ricavare l'immagine di un soggetto senza doverlo riprendere dall'esterno con la telecamera?"

"Si potrebbe ricavare l'immagine che un soggetto ha di sé." disse Ombrone.

"Che non coincide mai con quella che hanno gli altri di lui." disse Pinzani.

"Fatemi pensare. - disse Brandi - Esaminando i pensieri del soggetto si può ricavare l'immagine che egli ha di sé, basandosi sui suoi pensieri e ricordi?"

"Sì - intervenne Pinzani - ma ci sono due problemi: il primo è di carattere legislativo. Se noi costruiamo la sua immagine sulla base dei suoi pensieri e la utilizziamo per farla percepire agli altri nella biblioteca, commettiamo un reato in quanto comunichiamo ad altri pensieri che possono essere privati."

"Beh, ma questo è facilmente risolvibile: ci sarà un momento in cui il soggetto sarà informato del fatto che stiamo raccogliendo la sua immagine e potrà scegliere lui stesso quale immagine di sé utilizzare per gli altri!" disse Brandi.

"Già ma l'altro problema, - riprese Pinzani - è che anche se il soggetto sceglie volontariamente l'immagine di sé da trasmettere agli altri, non è affatto detto che gli altri lo riconoscano!"

"Si potrebbe... - Intervenne Ombrone - ... anche se è un po' complicato, far vedere a ciascuno l'immagine che si aspetta di vedere: nel momento in cui un individuo incontra un altro, non appena lo riconosce, fargli vedere l'immagine corrispondente ai suoi ricordi di quella persona."

"Per piacere, evitiamo le complicazioni: - disse Brandi - attraverso le onde lambda3, possiamo accedere anche alle attività mentali inconscie. Da queste immagini non è possibile ricavare una immagine oggettiva da poter trasmettere ad un altro?"

"Beh, - disse penseroso Ombrone - è difficile trovare qualcuno che non si sia mai visto in uno specchio o in una videoregistrazione. E noi possiamo accedere a questi ricordi, anche se sepolti nell'inconscio, per costruire l'immagine da trasmettere agli altri.

Ma ci possono essere degli effetti collaterali indesiderati. Affinché l'aspetto di un individuo sia oggettivo, deve essere ripulito da tutte le componenti emotive.

L'immagine da trasmettere deve essere il più vicina possibile a quella che si può rilevare attraverso i sensi ma, andando a pescare nella mente di un soggetto, noi troviamo delle immagini permeate di carica emotiva oltre che di pensiero. Quindi troviamo come il soggetto pensa di essere, ma anche come desidera essere e perfino come ha paura di essere."

"Comunque è fattibile! - lo interruppe Brandi - Lei, Pinzani, che cosa ne pensa?"

"Beh, se si riesce ad ottenere immagini veramente oggettive, scèvre da ogni componente emotiva o supposizione di sé, può essere un'ottima soluzione. - rispose Pinzani - Se invece la componente emotiva non viene eliminata completamente, si può ricadere nei problemi che accennavo prima!"

"Si tratta di mettere a punto un prototipo, e fare una serie di esperimenti" disse Ombrone.

"Bene. Allora prendete l'impegno di preparare una relazione con dati alla mano" disse Brandi.

"Per effettuare esperimenti significativi, dovremmo utilizzare dei soggetti non preparati. È possibile utilizzare dei volontari scelti fra gli studenti della biblioteca?" Chiese Ombrone.

"A patto di non assumersi responsabilità che ci possano creare problemi legali!" disse Brandi.

"Prepareremo una dichiarazione da far firmare ai volontari, nella quale si dovranno dichiarare pronti ad assumersi la responsabilità dei propri pensieri" disse Ombrone.

"Nessuno firmerrebbe una dichiarazione del genere - intervenne Teodoro, consulente legale della BMR che, fino ad allora, era rimasto ad ascoltare in silenzio - Ci penserò io a preparare una dichiarazione da far firmare ai volontari, che appaia come una semplice formalità, ma che ci metta al riparo da eventuali denunce".

E gli esperimenti furono effettuati.

Come era prevedibile, non fu affatto facile ricavare un'immagine oggettiva partendo dalla mente del soggetto.

Per costruire l'immagine di un soggetto, il computer accedeva alla memoria del soggetto stesso e ricavava un profilo dell'immagine di sé.

Questo "profilo" avrebbe dovuto essere filtrato per pulirlo dalle scorie emotive che rendevano meno oggettivo il profilo stesso.

Al primo esperimento presero parte due studentesse universitarie che si offrirono volontarie.

Cristina e Tamara avevano entrambe 19 anni ed avevano scelto insieme la facoltà di filosofia.

Cristina era una bella ragazza, un po' vanitosa, anche se cercava di non darlo a vedere.

Tamara era una ragazza normale, non si riteneva bella a causa del suo naso, un po' pronunciato, ma che in definitiva non era poi così terribile.

In quel periodo Tamara non aveva il ragazzo: Era innamorata di un suo compagno di corso il quale si ostinava a non accorgersi di lei.

Di norma Cristina trascinava fuori Tamara, portando amici del suo ragazzo, per distrarla da quello che, secondo lei, era un amore senza speranza.

Più che un'amicizia, sembrava un rapporto di simbiosi: Tamara nutriva verso Cristina un sentimento di ammirazione e considerava perfetto tutto quello che lei faceva o diceva.

Cristina, dal canto suo, aveva inconsciamente avvertito l'ammirazione che Tamara provava nei suoi confronti, ed alimentava il proprio senso di superiorità dandole consigli su come, secondo lei, si doveva comportare nelle varie situazioni.

Era stata di Cristina l'idea di partecipare all'esperimento nella biblioteca mentale, avendo letto un cartellone affisso nella biblioteca, che invitava gli studenti ad offrirsi volontari per effettuare dei test all'interno.

La BMR prometteva ai volontari che sarebbero risultati idonei ad effettuare gli esperimenti, una tessera che dava diritto a 10 accessi gratuiti alla biblioteca.

Erano entrambe un po' emozionate quando si accomodarono sulle poltrone.

Non che fosse la prima volta che entravano nella biblioteca, ma quella era una occasione speciale: sapevano che la loro immagine sarebbe stata costruita sulla base delle proprie idee.

In quella occasione, come succedeva raramente, giunsero nella biblioteca mentale esattamente nello stesso istante.

Lungo il corridoio della biblioteca mentale era stato posto uno specchio a tutta parete, in modo che i partecipanti all'esperimento potessero osservarsi.

Fu Tamara per prima a notare l'amica e i suoi occhi si spalancarono dallo stupore.

Cristina era perfettamente riconoscibile e i suoi abiti erano gli stessi di poco prima.

Era lei, non c'era dubbio.

Ma era bellissima.

C'era qualcosa di indefinibile che irradiava dalla sua immagine e che la rendeva di una bellezza irreali: la più bella ragazza che Tamara avesse visto in tutta la sua vita.

"Cristina! - esclamò Tamara - Sei... sei splendida!".

Alla voce di Tamara, Cristina si voltò e la vide.

Anche i lineamenti di Tamara non erano cambiati, ma il suo naso emergeva con prepotenza dal suo volto rendendolo piuttosto curioso.

Non che il naso si fosse allungato, ma, per così dire, risultava molto più evidente, era quasi ridicolo.

Tamara appariva più dolce e forse anche affettuosa del solito, ma quel naso era veramente una nota stonata.

Cristina realizzò immediatamente che l'immagine che aveva di fronte altro non era che la materializzazione delle idee che Tamara aveva di sé: Tamara aveva il chiodo fisso del naso e, sul naso, il computer aveva messo l'accento.

Cristina non aveva mai dato importanza al naso di Tamara, anzi, spesso le aveva detto che doveva imparare a non curarsene, che la gente guardava altre cose, e così via.

"Dio mio Tamara! pensi troppo al tuo naso! - esclamò Cristina - Guardati allo specchio come ti sei raffigurata!"

Tamara si voltò e si guardò nello specchio. Non vide niente di speciale. Il naso era quello di sempre.

"Perché? Come mi vedi?" chiese.

Cristina cercò di non calcare troppo la mano.

"Beh, non ti vedo male, ma mi sembra che il tuo naso sia più evidente ecco tutto!" rispose.

A questo punto successe una cosa strana: mentre Tamara si guardava allo specchio, Cristina notò un ulteriore peggioramento nel volto di Tamara.

Capì al volo che dicendole così, aveva contribuito a suggestionarla in modo da farle credere di essere peggio del solito ed il computer, interpretando i pensieri di lei, aveva nuovamente aggiornato la sua immagine, rendendola ancora più buffa di prima.

"Prova a pensare di essere bella!" disse Cristina.

"Come faccio a pensare di essere bella se non lo sono! - rispose Tamara - È facile per te parlare così! tu SEI bella!". E in quel momento provò quasi invidia verso Cristina che appariva bella come un raggio di sole.

Cristina sorrise dentro di sé, ma non lo dette a vedere. "Non sono poi così bella! - mentì - E poi la bellezza non è solamente un fatto estetico! Dipende anche dal modo di fare, dalla simpatia. E tu sei simpatica e affettuosa! Forse non sarai fotogenica, ma sei una ragazza affascinante!".

Tamara arrossì un poco ma sorrise.

"Non ci credo. - disse - E poi come fai a dire di non essere bella? Entrando qui dentro sei diventata ancora più bella del solito! Sembri una dea greca!".

"Più bella del solito dici?" chiese Cristina guardandosi nello specchio, non le pareva di essere diversa.

"Sei sempre bella, anche se dici di no, - rispose Tamara - ma qui dentro sei bellissima. Che cosa hai fatto? Hai corrotto qualche programmatore del computer?"

Cristina era abbastanza intelligente per capire che se adesso appariva più bella a Tamara, e questa bellezza derivava dall'idea che aveva di se stessa, Voleva dire che si considerava più bella di come in realtà Tamara la vedesse.

Questo pensiero fu per lei come un pugno nello stomaco.

Per un istante si augurò che Tamara non arrivasse alle stesse sue conclusioni.

Chissà, forse Tamara non era abbastanza perspicace per fare un simile ragionamento, ma se lo avesse fatto, magari anche a distanza di tempo, avrebbe potuto considerarla una presuntuosa.

E se anche non lo avesse fatto lei, avrebbe potuto raccontare l'esperienza a qualcun altro che le avrebbe immediatamente aperto gli occhi.

Fulmineamente architettò una scappatoia per salvare la faccia.

"Sai perché mi vedi più bella del solito? - disse Cristina - Sto cercando di convincermi di essere bella con tecniche di autoipnosi! fa parte dell'esperimento!".

"Che cosa?" Chiese Tamara.

"Hai letto lo scopo dell'esperimento no? Il computer costruisce la nostra immagine sulla base di quello che pensiamo di noi stesse, però l'immagine creata dovrebbe essere quella vera. Ed io ho voluto provare ad autoinfluenzarmi per verificare se l'immagine del computer cambiava. E, poiché tu mi vedi più bella, allora è segno che il computer non è obiettivo: si lascia influenzare dai nostri pensieri!" Disse Cristina.

"E come hai fatto ad autoinfluenzarti?" chiese Tamara.

"Facile. - spiegò Cristina - Ho detto a me stessa: adesso conterò fino a dieci e ad ogni numero diventerò più bella, Uno: sto già diventando più bella, Due: Adesso sono decisamente più bella. Tre: Sono ancora più bella... Quattro ... e così via. Prova anche tu.".

"Mah! proviamo." disse Tamara guardandosi nello specchio. "Adesso conterò fino a dieci e diventerò bella, sempre più bella. - pensò - Uno: sono già un po' più bella!" E mentre guardava la sua immagine per un attimo le sembrò veramente di non essere poi male. "Due: adesso sono ancora più bella!" pensò incoraggiata.

Agli occhi di Cristina Tamara apparve veramente in progressiva trasformazione. In realtà non si poteva dire che cosa cambiasse: Il naso era sempre un po' pronunciato, ma si notava meno. Il volto acquistava progressivamente luminosità, gli occhi emanavano una luce diversa.

"Ecco vedi? - disse Cristina - Funziona! stai diventando più bella!"

"Sette ... - disse Tamara ad alta voce - Mi prendi in giro? io non mi vedo cambiata!".

"Infatti tu non sei cambiata! - disse Cristina compiacendosi della propria genialità - È cambiato quello che pensi di te stessa e quindi l'immagine di te che il computer mi fa vedere!".

Cristina che non si aspettava certo un risultato simile, era perfettamente riuscita nell'intento di salvare la faccia: Chi poteva adesso dimostrare che non si era autosuggestionata? Ed inoltre avrebbe fatto anche bella figura con i tecnici della biblioteca: aveva scoperto che il computer si faceva influenzare.

Però il fatto di credersi più bella di come la vedeva Tamara non le andava giù. Avrebbe desiderato rifare l'esperimento con il suo ragazzo per vedere come la vedeva lui. Già, ed avrebbe anche potuto scoprire come lui vedeva se stesso.

"Come mi vedi adesso?" chiese Tamara interrompendo il filo di pensieri di Cristina.

Cristina la guardò. Era bella adesso. Il suo naso era diventato addirittura simpatico.

"Caspita Tamara! Sei uno schianto!" disse Cristina.

"Ma io mi vedo sempre uguale!" insisté Tamara.

"Ti vedi uguale nel senso che sei sempre te, mica sei un'altra persona! Ma non dai più importanza al tuo naso! Così, per come ti vedo io adesso, il tuo naso non è più eccessivo!" Spiegò Cristina.

"Già, peccato che non è possibile fare questo nel mondo reale!" sospirò Tamara.

"È perché no? - disse Cristina - Questo ti dimostra che il tuo naso può avere importanza e può non averla! Non puoi sapere se gli altri gli danno importanza o no, non dipende da te. Puoi trovare anche uno a cui non piacciono i tuoi capelli rossi, ma mica per questo devi farti il complesso dei capelli rossi! E allora smetti di preoccuparti del tuo naso!".

"Sarà come dici tu! - disse Tamara - ma mi vedi davvero migliorata o lo fai tanto per dire?"

Cristina sospirò: "Se ti dico che stai bene non voglio mica prenderti in giro! Usciamo dalla biblioteca adesso!".

Si avviarono all'uscita e l'immagine del loro corpo sdraiato in poltrona comparve rapidamente.

Quando Cristina raccontò la sua esperienza, dicendo che si era autosuggestionata, Pinzani e Ombrone capirono che forse si trattava di una scusa: del resto Tamara riferì che, appena entrata, aveva notato subito che Cristina era apparsa bellissima. Tuttavia, fecero finta di niente ed accettarono la versione delle ragazze.

"Si può sapere perché il filtro emotivo non ha funzionato?" chiese più tardi Pinzani ad Ombrone.

"È quello che sto cercando di scoprire. - rispose Ombrone - Forse dovremo eliminare completamente le onde lambda2 nel trasmettere l'immagine di un soggetto. Ma, così facendo si rischia di trasmettere un'immagine come morta, priva di sentimenti."

"Ma scusa, perché trasmettere i sentimenti? limitiamoci a trasmettere le immagini! Sarà il soggetto percepente che valuterà queste immagini sulla base dei propri schemi emotivi!" disse Pinzani.

"Già, forse hai ragione! - rispose Ombrone - Quando un pittore dipinge un quadro, mica utilizza delle emozioni! Utilizza una tela e dei colori disposti in un certo modo! Quando il quadro viene percepito, nella mente dell'osservatore si creano delle emozioni in funzione della disposizione dei colori sulla tela! Le immagini mentali che il quadro evoca sono un risultato soggettivo dell'osservatore!".

"Infatti! Ma io ero convinto che, dopo quello che si era stabilito nella riunione, tu avessi eliminato completamente l'aspetto emotivo!" disse Pinzani.

"Volevo farlo infatti. - si giustificò Ombrone - Ma ho avuto paura che eliminando completamente gli aspetti emotivi, l'immagine sarebbe stata falsata.

"È con le emozioni che viene falsata! - disse Pinzani - L'immagine che ciascuno ha di se è completamente diversa da quella percepita degli altri!"

"Fra l'altro non abbiamo neppure molto tempo per mettere a punto un sistema funzionante - disse Ombrone - il mese prossimo c'è il convegno degli autori e dobbiamo occuparci dei rilevamenti statistici sulle emozioni dei lettori, per l'assegnazione del premio lambda."

L'istituzione del premio lambda era avvenuta dopo l'introduzione delle onde lambda 2 e 3.

Ogni volta che veniva letto un libro nella biblioteca mentale, il computer rilevava l'indice di gradimento del lettore e, una volta l'anno, veniva effettuato un convegno degli autori dei testi per l'assegnazione del premio lambda ai tre autori viventi che avevano totalizzato l'indice di gradimento più alto.

"Perché non crei una sala programmazione all'interno della biblioteca? - propose Pinzani - Potresti risparmiare tempo nella programmazione!"

"Ci avevo già pensato. - rispose Ombrone - Ma quello che volevo realmente fare, oltre che programmare in tempo mentale, è la programmazione del computer direttamente dal pensiero!"

"Programmare il computer direttamente con il pensiero?" Chiese Pinzani.

"Avevo già messo a punto un programma autoapprendente che interrogava direttamente la mente sulle operazioni da svolgere, ma non era affatto flessibile. - rispose Ombrone - Ancora non siamo arrivati al punto di avere un computer in grado di scrivere qualsiasi programma sulla base dei pensieri di un programmatore"

"Ma il computer può accedere a tutti i pensieri no?" Chiese Pinzani.

"Sì, però il programma associa, per ogni pensiero, una azione ben definita. - spiegò Ombrone - Per muoversi all'interno della biblioteca mentale, sono state introdotte nel calcolatore tutte le associazioni fra pensiero e movimento, ma sono fisse. Non si può modificare il programma con il pensiero!"

"Sarebbe bello eh, avere una macchina che legge nel pensiero e concretizza tutto quello che viene pensato!" disse Pinzani.

"Eh, magari. Sai quanta fatica si risparmierebbe!" disse Ombrone.

E una fantasia, nella mente di Ombrone, esperto di meccaniche mentali, cominciò a prendere forma.



7. LA REALIZZAZIONE DEI DESIDERI

Enrico Cortini era il responsabile della programmazione della biblioteca mentale.

Specializzato in intelligenza artificiale, era un tipo un po' introverso e quando partecipava alle riunioni non interveniva quasi mai.

Per tutto il tempo stava con gli occhi inchiodati ai fogli dei suoi appunti dietro un paio di occhiali cerchiati di metallo, con lenti piccole e rotonde.

Non amava il successo, preferiva sempre rimanere nell'ombra.

Un altro, al suo posto, che avesse fatto per la biblioteca, ciò che lui aveva ideato e messo in pratica, forse avrebbe ottenuto il triplo del suo stipendio.

Ma questo a lui non importava.

Sembrava mosso da un senso di responsabilità e di rigore, e schivava le gratificazioni, come se dovesse espiare non si sa quale colpa.

Ombro ne aveva una grande stima di lui, ma quel suo modo di fare legnoso non aveva mai smesso di inquietarlo.

Ombro ne entrò nell'ufficio di Cortini quello stesso pomeriggio.

"Ciao Enrico!" lo salutò.

Cortini lo guardò, dal di sopra dei suoi occhiali e fece un mezzo sorriso, senza sbilanciarsi troppo.

"Avrei bisogno del tuo parere - cominciò Ombro ne - Pensi che sia possibile programmare il computer direttamente con il pensiero?"

Cortini lo fissò pensieroso per qualche istante senza proferire parola.

"Intendo dire, scrivere un programma che interroghi la mente di un soggetto, per definire le funzioni da svolgere!" precisò Ombro ne.

"Ci possiamo provare" rispose infine Cortini, come se la cosa non avesse niente di fantascientifico.

Ombro ne pensò che forse un automa avrebbe mostrato maggiore entusiasmo ad una proposta del genere.

"Come sarebbe: ci possiamo provare? Hai già qualche idea di come fare?" chiese.

"Un processo per tentativi. - rispose secco Cortini - Il computer deve creare un modello sulla base di un obiettivo. L'obiettivo da raggiungere è la realizzazione dell'idea del programmatore."

"Ma come fa il computer ad interpretare le idee del programmatore?" chiese con insistenza Ombro ne.

"Il computer non interpreta le idee. - rispose Cortini, e per un attimo parve quasi sorridere, - Il computer modifica il suo comportamento ed esamina lo stato emotivo del programmatore. Se il programmatore è soddisfatto, consolida il modello. Se il programmatore non è soddisfatto modifica il modello."

"Cortini certe volte sei quasi geniale! Ma pensi davvero di essere in grado di realizzarlo?" domandò Ombro ne.

Cortini, nel ricevere il complimento si incupì e abbassò gli occhi sulla sua scrivania. "È possibile. Mi occorrono due giorni per mettere a punto un prototipo." rispose serio.

"Solo due giorni? Non puoi farcela in due giorni!" affermò Ombro ne

"Beh, non sarà un prototipo molto efficiente - spiegò Cortini - tuttavia può servire per verificare la funzionalità: Il computer potrebbe creare degli oggetti e delle situazioni tenendo conto dei desideri del soggetto. Se funziona, invece di oggetti e situazioni, si potrebbero creare programmi."

"Quindi il programma dovrebbe realizzare alla lettera i desideri del soggetto! - esclamò Ombro ne - Certo è possibile. E non richiede l'interpretazione dei pensieri! il computer deve creare l'ambiente utilizzando la codifica emotiva del soggetto!"

Nel frattempo Pinzani era entrato nell'ufficio di Cortini e si era messo ad ascoltare.

"Ho sentito bene? - chiese - State progettando un sistema che realizzi i desideri del soggetto?"

"Già, mi sembra un'idea molto interessante!" disse Ombro ne.

"Io penso che sia impossibile da applicare in una biblioteca condivisa!" disse Pinzani.

"Perché impossibile?" domandò Ombro ne.

"Mettilo che ci siano due individui in biblioteca - cominciò Pinzani, - e che uno dei due desideri raccontare all'altro un suo episodio, mentre l'altro non desidera affatto ascoltarlo poiché preferisce leggere un libro! Cosa farebbe il computer?"

"Il computer in tal caso creerebbe due realtà diverse! - intervenne Cortini - Il primo individuo vede e crede che l'altro lo stia ad ascoltare, il secondo individuo invece non lo ascolta affatto e continua a leggere il suo libro!"

"Già - disse Pinzani - Quindi ciascuno vivrebbe una specie di sogno non condivisibile con altri!"

"Comunque il nostro obiettivo non è quello di incontrarsi in biblioteca per realizzare desideri collettivi, ma di arrivare alla programmazione del computer. E in questa operazione non occorre condividere le situazioni!" disse Ombro ne.

E dopo due giorni esatti il prototipo sperimentale fu messo a punto. Il computer doveva cercare di creare situazioni esterne che combaciassero esattamente con la codifica emotiva del soggetto.

Ombro ne decise di sperimentarlo personalmente.

Appena entrato nella biblioteca mentale si guardò intorno: tutto sembrava normale.

Provò una certa ansia e desiderò una conferma che il sistema per la realizzazione dei desideri fosse operativo.

D'un tratto sulla parete di fronte a lui percepì un certo bagliore, vari colori presero forme indistinte in rapida successione sulla parete.

Alla fine una frase, in grosse lettere lucenti apparve sulla parete:

IL SISTEMA PER LA REALIZZAZIONE DEI DESIDERI È OPERATIVO.

Ombrone fu sorpreso dalla frase.

"Forse Cortini ha inserito questa frase per segnalare che il sistema è attivo - pensò - Ma io adesso devo verificare che il sistema funzioni realmente!"

Di nuovo colori e luci si rincorsero velocemente sulla parete. Poi comparve la scritta:

IL SISTEMA PER LA REALIZZAZIONE DEI DESIDERI FUNZIONA REALMENTE!

Ombrone sussultò leggendo la frase. Sembrava che qualcuno gli avesse letto nel pensiero e scritto la risposta sul muro.

Rilesse la frase come inebetito. Poi, come un lampo, capì che la frase era la materializzazione dei suoi desideri.

Ancora il muro lampeggiò.

ESATTO. QUESTA È LA MATERIALIZZAZIONE DEI TUOI DESIDERI

Ombrone si lasciò prendere dall'entusiasmo, rendendosi conto che anche questa frase era stata provocata dal desiderio di un'ulteriore conferma.

"Allora posso creare ciò che desidero! - pensò - Bene. adesso, davanti a me voglio che appaia una sedia!" e fissò un punto nella stanza.

Aspettò qualche secondo. Nessuna traccia di sedie.

"Adesso apparirà una sedia!" pensò di nuovo.

Ma nessuna sedia apparve.

"Perché non succede niente?" si domandò, e in quel momento il muro prese nuovamente a lampeggiare. Ombre colorate si susseguirono in rapida successione fino a formare una scritta:

LA SEDIA NON È APPARSA PERCHÈ TU NON HAI REALMENTE DESIDERATO CHE APPARISSE.

"Non l'ho desiderato? - si chiese Ombrone - Ma come è possibile che sia comparsa questa spiegazione? Certo, ho desiderato capire perché la sedia non appariva, ma come ha fatto il computer a darmi la risposta? Non può fornirmi una risposta di cui io non ero a conoscenza!"

INCONSCIAMENTE CONOSCEVI LA RISPOSTA. NON NE ERI CONSAPEVOLE.

fu la pronta risposta che comparve sul muro.

"È giusto! - esclamò a voce alta - Inconsciamente avevo una risposta e desideravo che questa risposta passasse a livello conscio. Il computer ha fatto da tramite! Ma come diavolo si fa per desiderare qualche cosa?"

"Voglio una sedia in quel punto!" disse e per qualche istante l'aria intorno a quel punto sembrò brillare. Poi smise, ma la sedia non apparve ancora.

"Ma come si può fare?" si domandò un po' deluso.

Una nuova scritta apparve sul muro nel modo consueto.

OCCORRE ALLENAMENTO PER IMPARARE A PILOTARE I PROPRI DESIDERI CON LA VOLONTÀ'

"Quando farò vedere questo a Pinzani sarà strabiliato!" pensò.

In quel momento udì una voce alle sue spalle: "Ciao Alberto!"

Si voltò e vide Pinzani.

"Massimo! Sei entrato anche tu in biblioteca mentale?" gli chiese Ombrone.

"Già, volevo vedere come procedeva l'esperimento" rispose Pinzani.

"Bene, ma adesso sono solo in fase preliminare! Sembra comunque che funzioni!" disse Ombrone e pensò che avrebbe preferito fare queste prove da solo e coinvolgere Pinzani successivamente.

Mentre pensava questo, Pinzani scomparve improvvisamente.

"Scomparso? - si domandò stupefatto Ombrone - Che sia scomparso perché l'ho desiderato io? A proposito, non sarà mica stato anche lui una materializzazione dei desideri? Non resta che uscire dalla biblioteca e andare a chiederglielo". Desiderando di uscire, improvvisamente, si ritrovò sdraiato sulla poltrona, sotto un casco a raggi lambda.

"Ehi - disse - è stato sufficiente desiderare di uscire per trovarsi immediatamente fuori!"

"Ah. davvero?" disse l'operatore alla console.

Ma c'era qualcosa di strano attorno a lui. Guardò meglio cercando di capire e non vide niente di particolare.

Notò Cortini in piedi vicino a lui.

"È eccezionale! - disse rivolto a Cortini - Mi comparivano scritte sul muro che corrispondevano esattamente ai miei desideri! Funziona!"

"Ah si? Alé funziona!" gridò Cortini e saltò per aria con i pugni sollevati in segno di esultanza.

Ombrone rimase sconcertato.

Non aveva mai visto Cortini mostrare entusiasmo e tanto meno in quel modo.

Anzi a dire il vero aveva sempre desiderato che Cortini mettesse via la sua espressione severa e dimostrasse qualche sentimento un po' più umano.

Ma una sorpresa maggiore doveva ancora arrivare. Mentre si domandava cosa diavolo fosse successo a Cortini, il muro di fronte alla poltrona a raggi lambda prese a lampeggiare. Quindi comparve una scritta.

CORTINI È ENTUSIASTA PERCHÈ TU HAI DESIDERATO CHE LO FOSSE.

A quella vista Ombrone rimase come pietrificato.

"Dio mio! - pensò - Ma allora non sono uscito dalla biblioteca! ho desiderato uscire ed il computer ha creato l'immagine che desideravo: quella del risveglio! E adesso come faccio ad uscire? Devo tornare in biblioteca e passare dal corridoio!"

In quel momento l'immagine del corridoio della biblioteca apparve di fronte a lui.

"Ah. Bene!" disse desiderando di attraversarlo in fretta.

In quell'attimo si vide correre attraverso il corridoio e si trovò di nuovo sulla poltrona a raggi lambda.

"Sono uscito realmente adesso?" chiese all'operatore alla console.

"Certo signor Ombrone! - rispose il tecnico - Lei è realmente uscito dalla biblioteca!"

Per un attimo Ombrone si rilassò. Poi guardò il tecnico. Qualcosa dentro di lui lo stava avvisando che non era vero.

Quella risposta poteva ancora essere una materializzazione dei suoi desideri.

Brividi gli corsero lungo la schiena.

"Come faccio a capire se sono uscito realmente?" si chiese con una certa ansia.

Anche i brividi che provava potevano essere parte dell'avventura mentale: era stato lui stesso ad impiantare la codifica delle sensazioni indotte dalle emozioni.

Si alzò dalla poltrona e corse alla finestra. Tutto sembrava tranquillo e reale fuori.

Guardò il cielo nuvoloso. Le nuvole si intrecciavano fra loro in varie sfumature di grigio.

Poteva il computer riuscire a trasmettere un'immagine così realistica?

Forse era uscito veramente.

Rimase ancora qualche istante a guardare fuori dalla finestra. Il brutto tempo gli aveva sempre messo un po' di malinconia. "Speriamo che non piova" pensò.

Ma mentre pensava questo, tutte le nuvole nel cielo svanirono di colpo, il cielo si presentò terso, e un raggio di sole proiettò in terra il disegno dei vetri della finestra.

Ancora i brividi nella schiena tornarono a farsi sentire: non era ancora uscito dall'avventura mentale.

Attraversò di nuovo il corridoio della biblioteca e di nuovo si trovò nella medesima situazione: Prigioniero del suo stesso desiderio.

"Come faccio a uscire adesso? - si chiese con ansia - Voglio sapere come fare ad uscire!"

Il muro di fronte a lui lampeggiò.

NON DEVI DESIDERARE DI USCIRE. DEVI USCIRE REALMENTE.

"Già. non devo desiderare di uscire! - disse ad alta voce - E come diavolo faccio a non desiderare di uscire se è proprio quello che desidero?"

Improvvisamente gli venne in mente il citofono per il collegamento con il mondo reale.

"Devo citofonare!" disse e di colpo si trovò di fronte il citofono.

Sollevò il citofono e attese.

"Desidera qualcosa signor Ombrone?" chiese l'operatore dal citofono.

"Non riesco ad uscire. Fatemi uscire voi." disse Ombrone.

"Certamente" disse la voce dell'operatore.

Ombrone attese con la cornetta del citofono in mano. Sapeva di non dover riappare il ricevitore, altrimenti il tempo reale ed il tempo immaginario avrebbero ripreso a scorrere a due ritmi diversi, e avrebbe potuto attendere chissà quanto, prima che l'operatore riuscisse a farlo uscire.

Ancora però qualcosa non quadrava.

Oramai stava imparando a riconoscere i propri desideri e si accorgeva quando gli avvenimenti coincidevano esattamente con i desideri: Quando quello che desiderava si avverava con troppa precisione era indice che l'avvenimento in realtà era immaginario.

Si trovò per l'ennesima volta sulla poltrona a raggi lambda.

"Ecco signor Ombrone. adesso è uscito!" disse l'operatore.

Il campanello di allarme dentro di Ombrone ricominciò a farsi sentire: quello che l'operatore aveva detto era esattamente quello che lui desiderava sentirsi dire. Non aveva bisogno di altre conferme: sapeva perfettamente che la sua avventura mentale non era terminata.

Neppure il citofono gli era stato di aiuto.

Si lasciò prendere dalla disperazione. Strinse i pugni con forza. Sentì le unghie entrare nel palmo della mano.

D'un tratto udì la voce dell'altoparlante:

"Si avverte il signor Ombrone che se insisterà a provocarsi dolore sarà fatto uscire dalla biblioteca".

Il cuore di Ombrone fece un tuffo.

Il dolore!

Non poteva certo desiderare di provare dolore e, pertanto, il dolore lo avrebbe portato fuori dalla biblioteca.

Strinse i pugni con tutte le sue forze. Le unghie penetrarono nell'incavo della mano.

E quando sentì nuovamente la voce dell'altoparlante, provò un senso di gioia e di sollievo:

"Attenzione signor Ombrone: siamo costretti a terminare il suo soggiorno in biblioteca. "

Fu un effetto curioso quello di ritrovarsi nel suo corpo vero, sdraiato sulla poltrona a raggi lambda. Avvertì un netto contrasto fra il suo stato d'animo eccitato e tutti i muscoli del suo corpo perfettamente rilassati.

Vide Cortini di fianco a lui con le braccia incrociate e si ricordò che era lì, quando si era sottoposto all'esperimento.

"Allora, funziona?" chiese Cortini senza particolare interesse.

Ombrone era un po' troppo stravolto per rispondere. Avrebbe avuto voglia di abbracciarlo e contemporaneamente di prenderlo per il collo.

Ma non era stata colpa sua. Del resto in solo due giorni di lavoro non poteva certo aspettarsi che funzionasse tutto.

Anzi, i risultati erano stati eccezionali.

"Funziona... - disse Ombrone cercando di imitare la tipica flemma di un maggiordomo inglese - ma ci sono alcune cose da mettere a punto!".

"D'accordo. - rispose Cortini senza scomporsi - vedremo cosa si può fare.".



8. FANTASMI IN BIBLIOTECA

Erica, all'ingresso dell'edificio della BMR si guardò attorno come se cercasse qualcosa.

"La Biblioteca è già chiusa signora! - le disse l'addetto alla sorveglianza - Riapre alle ore 14"

"Mi scusi tanto - rispose la signora - mio nipote, Attilio Nistri, lavora qui. Avrei urgente bisogno di parlargli".

L'addetto squadrò Erica e la sua cartella stracolma di fogli, poi si avvicinò al videotelefono.

"Chi devo annunciare?" chiese.

"Può dirgli che c'è sua zia Erica" Rispose la signora.

"Interno 213: Nistri, c'è sua zia qui in portineria che desidera parlarle.

"Mia zia? - Rispose sorpreso il ragazzo - Grazie, scendo subito!"

Attilio uscì dal suo ufficio e si infilò in ascensore.

Era strano che zia Erica fosse venuta a trovarlo sul luogo di lavoro. Doveva essere successo qualcosa.

Zia Erica era rimasta vedova da poco: suo marito, lo zio Guglielmo, era morto improvvisamente a causa di un arresto cardiaco.

Non avevano avuto figli e la zia Erica era molto affezionata ad Attilio che era il suo unico nipote.

"Ciao, zia - la salutò Attilio - come mai da queste parti?"

"Ho bisogno di parlarti - rispose la zia - devo chiederti un favore"

"Possiamo andare nel mio ufficio?" chiese Attilio al portiere.

L'addetto alla sorveglianza storse la bocca:

"Va bene, la faccio salire, ma mi raccomando! Lo sa che non si può entrare in biblioteca nell'intervallo del pranzo"

"Oh stia tranquillo! - intervenne la zia Erica - Devo solo parlare con mio nipote!".

"Come mai da queste parti zia?" chiese Attilio mentre risalivano in l'ascensore

La zia lo guardò con l'aria affranta

"Sai Attilio, lo zio Guglielmo prima di morire aveva fatto degli investimenti. Ultimamente non seguivo molto i suoi affari, ma lo sapevo soddisfatto: doveva aver avuto successo in un investimento importante per il quale aveva perfino messo una ipoteca sulla casa."

"Una ipoteca sulla casa? - la interruppe Attilio - E per quale motivo?"

"Per quello che so aveva avuto informazioni certe sull'andamento in borsa di un certo tipo di azioni. Per comprare un buon numero di azioni chiese un grosso prestito alla banca e, per questo, mise perfino un'ipoteca sulla casa." Spiegò la zia

"Ma tu lo sapevi? Eri d'accordo?" chiese Attilio sbigottito.

"Sì, sapevo dell'ipoteca e all'inizio non ero d'accordo. Poi mi convinse che le azioni sarebbero cresciute enormemente."

"E allora?"

"Il valore di quelle azioni è triplicato, come previsto. Ma non so dove Guglielmo tenesse i certificati di proprietà delle azioni. E lo zio non ha fatto in tempo ad estinguere il prestito purtroppo."

"Vuoi dire che la casa è sempre sotto ipoteca? - chiese Attilio - e fra le sue carte non hai trovato niente?"

La zia accennò alla sua cartella piena di fogli "Guarda qui, lo sai che lo zio non era molto ordinato. Ho già sfogliato tutte queste carte, ma non ho trovato niente. Andrebbero lette con calma, ma non c'è tempo: sta per scadere l'ipoteca!"

"Oh zia! - disse dispiaciuto Attilio - purtroppo io non ci capisco niente in quel tipo di documenti. Altrimenti potrei darti una mano!"

"Non conosci qualcuno che ci possa aiutare?" domandò la zia

Attilio la fissò pensieroso "No. - disse poi - ma aspetta un momento: se tu avessi il tempo di leggere con calma tutti quei documenti pensi che potresti trovare i certificati?"

"Forse sì, ma chissà quanto tempo ci metterei! non so neppure il nome di quei titoli!" rispose la zia.

"Ho un'idea! - disse Attilio - Io ho accesso all'impianto di introduzione dei testi nella biblioteca. In pochi secondi posso inserire tutti questi fogli nel computer. basta che tu vada sotto un casco lambda e in una frazione di secondo potrai leggerli tutti!"

"Oh no - disse la zia a bassa voce - sei matto? come fai a giustificare l'inserimento di documenti personali in biblioteca?"

"Ma non li lascio in biblioteca! - rispose Attilio - creo un'area temporanea di lettura e alla fine cancello tutto!"

"Non se ne parla nemmeno! pensa se ti scoprono! E poi la sala biblioteca è chiusa adesso!" obiettò la zia spaventata.

"Sì, ma noi possiamo andare nella sala collaudo. Ci sono poltrone lambda utilizzate per le sperimentazioni. A quest'ora sono tutti a pranzo!".

La zia Erica scosse la testa. Oltretutto aveva paura dei caschi lambda. Aveva rifiutato perfino l'anestesia lambda quando era stata operata di appendicite. "No Attilio. Ti ho solo chiesto se conoscevi qualcuno. Non posso farti mettere nei guai!"

Ma Attilio non desistette "Non ti preoccupare, vieni con me." disse trascinandola quasi di peso fuori dal suo ufficio.

Entrarono nella sala collaudi e la zia era sempre più spaventata. "Lasciamo perdere Attilio. Possiamo fare in qualche altro modo!"

Attilio sorrise, prese la cartella della zia, estrasse i fogli e li inserì in blocco in una specie di cassetto. Poi digitò qualcosa da un videoterminale.

Il cassetto si chiuse lentamente da solo. Si sentì il rumore dei fogli che venivano scanditi dall'apparecchio.

"Ma se entrasse qualcuno?" continuava a chiedere la zia Erica.

"Ho già fatto! - disse ridendo Attilio - adesso siediti su quella poltrona "

"Sei sicuro che non è pericoloso?" domandò la zia

"Lo sai quante persone entrano ogni giorno sotto un casco lambda?" le disse per rassicurarla. Poi l'accompagnò alla poltrona e sistemò il casco sulla testa.

La zia non riusciva neppure più ad opporre resistenza. Si lasciò andare desiderando in cuor suo che quell'infernale apparecchio non funzionasse.

"Pronta? - esclamò Attilio - Ci vediamo fra meno di un secondo!"

Forse sua la paura era irrazionale ma veramente desiderava che il computer non funzionasse. Alcune immagini si affollarono nella sua mente, poi udì distintamente la voce del nipote.

"Non capisco. - diceva Attilio - "Sembra tutto regolare ma non funziona. Non riesco a farti entrare nella biblioteca."

Erica riprese coraggio. Si sfilò il casco. "Meglio così. Io torno a casa voglio provare a telefonare all'avvocato dello zio Guglielmo. Forse lui può aiutarmi!"

"Veramente non capisco." disse dispiaciuto Attilio, continuando ad armeggiare alla console.

"Cancella quei documenti dal computer! - disse sottovoce la zia - Non importa che mi accompagni giù. Ricordo la strada!"

Abbracciò affettuosamente il nipote e poi uscì rapidamente dalla sala collaudo. Aveva sbagliato a pensare che Attilio avrebbe potuto aiutarla, ma del resto a chi si poteva rivolgere?

Uscì dalla biblioteca e arrivò alla fermata dell'autobus proprio mentre l'autobus stava arrivando.

Constatò con un po' di stupore che non era più preoccupata come prima. Eppure, ne aveva motivo: Se non trovava quei certificati la banca avrebbe venduto la sua casa. Non era certo una bella situazione. Invece si sentiva bene, era calma e rilassata.

Infilò la chiave nel portone e lo spinse. Dovevano aver sostituito la molla finalmente. Era tanto che aveva segnalato al condominio la necessità di sostituire la molla di quel vecchio portone, ma non l'avevano mai accontentata.

Entrò in casa si tolse il soprabito e lo appese.

Come era vuota quella casa senza Guglielmo.

D'un tratto udì un rumore che proveniva dallo studio del marito. Era un rumore familiare. Come se Guglielmo fosse ancora lì dentro. Per un attimo non ci fece caso. Poi d'improvviso si rese conto che Guglielmo non poteva essere nello studio. Si mise in ascolto con gli orecchi tesi.

Poco dopo udì distintamente il rumore della sedia spostata sul pavimento.

Si precipitò allo studio ed aprì con cautela la porta.

Rimase come pietrificata.

L'immagine del marito le era apparsa di fronte. Era una figura eterea ma nettamente visibile.

"Dio mio, Guglielmo? Sei tu?"

Un sorriso illuminò il volto di Guglielmo. "Non mi riconosci?"

"Ma allora sei vivo? Ci sei ancora? Dove sei adesso?" chiese Erica con le lacrime agli occhi.

"Ci sono Erica. - disse sorridendo Guglielmo - Ma non sono vivo. Non è facile spiegarti dove sono ma sto veramente bene."

"Perché è toccato a te? - Chiese Erica - Perché non sono morta prima io?"

Guglielmo la guardò serenamente "Non poteva toccare a te. Tu devi fare questa esperienza."

"È una esperienza dolorosa" disse Erica.

"Lo so - sussurrò Guglielmo - Ma era l'unica possibile. Ed è per il tuo bene, anche se adesso credi il contrario.

"Come fai a dirlo?" chiese Erica.

"Le cose appaiono molto diverse dal mio punto di vista. Ma non mi è concesso parlarti oltre di questo. Sono venuto per un altro motivo" disse Guglielmo

"Sei tornato per l'ipoteca? - lo anticipò Erica - Sei tornato per questo vero?"

"Oh, Erica. - le disse lui - Quante volte hai preso le mie chiavi senza accorgerti che ce n'era una in più".

"Una chiave in più?" Chiese lei

"La chiave di una cassetta di sicurezza. Lì troverai quello che cerchi" Disse lui mentre la sua immagine diventava sempre più trasparente.

Erica capì che stava andandosene. "Oh Guglielmo ti ringrazio di essere venuto! Potrai tornare ancora?" disse,

"Non posso saperlo, ma non è facile. Ti abbraccio." la voce echeggiò nell'aria mentre l'immagine era già scomparsa.

Il mazzo di chiavi che era appartenuto a Guglielmo era adesso nella borsa di Erica.

Erica aprì nervosamente la borsa e prese il mazzo di chiavi.
Notò subito la chiave che non conosceva. Forse l'aveva già notata ma non ci aveva dato peso.
Guardò l'orologio. Forse faceva a tempo a raggiungere la banca prima della chiusura.
Prese il soprabito ed uscì di casa.



Attilio guardò la console della sala collaudo. "Pronta? - aveva chiesto alla zia - Ci vediamo fra meno di un secondo!"
Poi schiacciò il pulsante di start.
Una scritta comparve sulla console della sala collaudo della BMR.
PROTOTIPO REALIZZAZIONE DEI DESIDERI ATTIVO SULLA POLTRONA N° 1
"Prototipo? - esclamò Attilio - Oh no. Su questa stazione il dottor Cortini stava facendo delle prove!"
Premette immediatamente il pulsante di arresto. Sulla console un secondo messaggio apparve sotto il primo.
PROTOTIPO INTERROTTO DALL'OPERATORE. TEMPO IMMAGINARIO DI PERMANENZA 1:50:32
"Un'ora e cinquanta - lesse frettolosamente Attilio preso dall'ansia - Cosa sarà successo alla zia?"

Erica vide da lontano l'entrata della banca. Era ancora aperta.
Strinse la chiave nella mano e cominciò a correre.
Aveva quasi raggiunto l'entrata quando la banca di fronte a lei svanì di colpo. Il ritorno sulla poltrona a raggi lambda fu piuttosto brusco.
Sbigottita vide il nipote che veniva verso di lei. "Che cosa ci faccio qui?" domandò.
"Scusami zia, ho interrotto io l'avventura mentale - le spiegò Attilio - questa poltrona era associata con un programma sperimentale. Ho interrotto immediatamente ma nell'avventura mentale sono trascorse quasi due ore. Era un programma per la realizzazione dei desideri. Stai bene?"
"Ma allora è stato tutto un sogno! - Disse incredula la zia - Avevo creduto di vedere lo zio Guglielmo. Era così realistico!"
"Il computer ti ha mostrato quello che desideravi vedere." - disse Attilio.
"Niente affatto! - ribatté la zia - Io non desideravo affatto una avventura mentale. Anzi speravo che l'impianto non funzionasse. E credevo che non avesse funzionato!"
"Credevi che non avesse funzionato?"
"No che non aveva funzionato! Almeno così sembrava. Io sono tornata a casa ed ho incontrato l'anima dello zio Guglielmo!"
"Non sapevi di essere nell'avventura mentale? - chiese il nipote - Ma allora il computer ti ha fatto credere che l'avventura non ha funzionato per esaudire i tuoi desideri!"
"E poi lo zio mi aveva indicata una chiave di una cassetta di sicurezza..." Erica si interruppe. D'un tratto le sembrò che ci fosse veramente una chiave, nel mazzo di Guglielmo, che non aveva identificato.
Aprì la borsa e prese le chiavi. Rimase sbalordita quando vide la stessa chiave che aveva trovato nell'avventura mentale.
"È questa Attilio! È questa la chiave che lo zio mi ha indicato! Sarà davvero di una cassetta di sicurezza?"
Attilio la guardò.
Era dispiaciuto di aver combinato un simile pasticcio. Ma non voleva deludere la speranza della zia Erica.
"Non saprei. - le disse - Ma non ci farei troppo affidamento. Potevi ricordarti inconsciamente della chiave ed inserirla nell'avventura mentale. Accade così anche nei sogni."
Ma Erica non era convinta. "Devo andare subito alla banca a verificare!" disse.
Attilio la seguì fuori dalla sala collaudo. "Non penserai veramente di aver incontrato lo zio Guglielmo dentro il computer?" le chiese.
La zia Erica era presa dai suoi pensieri e non rispose.
"Non penserai davvero di aver incontrato lo zio nell'avventura mentale?" chiese di nuovo Attilio.
"A volte ci sono cose che la nostra mente non può arrivare a capire" rispose la zia.
Attilio fece il cenno di obiettare qualcosa, ma si trattenne. Non voleva discutere con la zia, soprattutto dopo il pasticcio che aveva combinato. Ma anche lasciarle credere che il computer fosse albergato dai fantasmi gli piaceva poco.
Seguì la zia fino al portone di ingresso. "Speriamo davvero zia che la chiave sia di una cassetta di sicurezza. Ma non ci contare troppo, non vorrei che tu avessi una delusione per colpa mia!"
La zia Erica lo guardò affettuosamente. "Non ti preoccupare per me. Tu hai fatto quello che potevi. Adesso vado: ho solo 20 minuti di tempo prima della chiusura della banca."
Attilio la seguì mentre si allontanava. Poi ritornò nella sala collaudo: doveva cancellare tutti i documenti che aveva inserito.
Aveva appena finito di cancellare i documenti quando Cortini entrò nella sala collaudo.

"Buonasera Nistri. - disse Cortini - "Ha bisogno di qualcosa?"

Attilio sussultò. "No grazie. Ho ricontrollato l'inserimento di alcuni documenti in biblioteca".

Cortini guardò la console. "Perché li ha inseriti nell'area temporanea?" chiese.

"Ho sbagliato area infatti. Ma li ho già cancellati." rispose sperando che Cortini non chiedesse informazioni circa il tipo di documenti

"Non utilizzi la poltrona 1 - disse severamente Cortini - È in corso un esperimento particolare".

Attilio si guardò bene di accennare alla realizzazione dei desideri. Sapeva che il dottor Cortini si stava occupando di questo perché un programmatore glielo aveva confidato. La natura degli esperimenti nella BMR era un argomento riservato.

"Non si preoccupi". rispose Attilio.

"E la prego - aggiunse Cortini - di evitare l'introduzione di documenti nella sala collaudi. Avete sei stazioni di immissione nel vostro reparto."

"Ha ragione. mi scusi." farfugliò Attilio.

Uscì dalla sala collaudi con la testa bassa, ma anche un po' sollevato per il rischio che aveva corso. Il dottor Cortini non era un tipo molto comprensivo.

Avrebbe voluto saperne di più sulla realizzazione dei desideri e su quello che poteva essere capitato alla zia Erica.

Tuttavia, non sapeva come chiederlo a Guerrini, il programmatore che gli aveva parlato della realizzazione dei desideri. Non voleva mostrarsi eccessivamente interessato ad un argomento che doveva restare riservato.

Neppure a farlo apposta incontrò Guerrini che tornava dalla mensa.

"Ciao Guerrini. Sei già stato in mensa?"

"Sì. sono già stato. Tu no? Sono le 13.30!" rispose Guerrini.

"Ho avuto un lavoro da finire. - disse Attilio - Volevo chiederti una cosa, se puoi rispondermi ovviamente."

"Di che si tratta?"

"Ho pensato alla realizzazione dei desideri. Ma ho un dubbio: tutto quello che uno vede nell'avventura mentale è immaginario ovviamente. Supponiamo che uno desideri incontrare una persona e l'incontra, questo incontro è una illusione no?"

"È ovvio. A meno che l'altro non sia sotto un casco lambda ed entri nell'avventura pure lui. - rispose Guerrini. - Tutti gli oggetti e le persone che uno percepisce non appartengono al mondo esterno."

"Né all'altro ovviamente." aggiunse Attilio fingendo di scherzare.

"All'altro?" chiese Guerrini.

"All'aldilà. Non credo che nell'aldilà abbiano dei caschi lambda!" Disse ridendo Attilio.

"No, certo - rispose Guerrini un po' stupito dell'argomento - Tuttavia non si può escludere che ci siano contatti anche all'interno di una avventura mentale."

"E come sarebbe possibile?" insisté Attilio.

"Ammesso che gli spiriti esistano e sia possibile vederli - disse Guerrini - Questa visione non sarebbe una visione come le altre nel nostro mondo. Non so se hai mai sentito che ci sono individui che affermano di avere visto dei fantasmi mentre altri che erano con loro non hanno visto niente."

"E allora?"

"Beh, tale visione non sarebbe dunque fisica altrimenti tutti vedrebbero le stesse cose. Dovremmo pensare che esiste un senso simile alla vista che si sovrappone a questa ma non è la vista. E se esiste quel senso ancora non è stata scoperta l'onda lambda corrispondente, cioè il calcolatore lascerebbe inalterate le percezioni che arrivano da quella via."

Attilio restò un attimo in silenzio. Dunque, sarebbe possibile incontrare uno spirito in biblioteca? Ma gli spiriti non esistevano naturalmente.

"Ma come ti è venuta questa idea?" chiese Guerrini.

"Così. - disse Attilio - Era solo una battuta. Non credo che si possa vedere gli spiriti. Né fuori né dentro la biblioteca."

"E chi lo sa - disse Guerrini allargando le braccia - Io sono agnostico. Penso che in questo mondo il dubbio resterà sempre."

Attilio dette un colpetto sulla spalla al collega. "Io vado a vedere se riesco a mangiare un panino!"

"Ciao Nistri. Ci vediamo!" disse Guerrini.

"Un panino al prosciutto e una birra piccola per piacere." chiese Attilio al barista.

"Ha fatto tardi oggi!" disse il barista porgendogli un panino.

"Eh davvero!" rispose Attilio meccanicamente.

In quel momento il cercapersone di Attilio trillò dal taschino della giacca.

Attilio lo estrasse e premette un bottone. "Cosa c'è?" chiese nel microfono.

"Sua zia al telefono - disse la centralinista - Dove posso passarle la telefonata?"

"Ah. Sì, grazie la passi al telefono del bar."

Attilio si avvicinò alla cabina e sollevò il ricevitore.

"Oh Attilio era vero! - gli disse la zia Erica piangendo di gioia - La chiave era di una cassetta di sicurezza della banca ed ho trovato i certificati dei titoli azionari!"

"La cassetta c'era veramente?" domandò Attilio mentre ancora non credeva alle sue orecchie.

"Era lui. Lo zio è veramente venuto a darmi quella indicazione!" esclamò la zia.

"Beh, ma potevi essere tu che inconsciamente sapevi della cassetta di sicurezza!" disse Attilio.

"Era lui ti dico. - insisté la zia - È tornato per dirmi della chiave!"

"Comunque stiano le cose l'importante è avere trovato i titoli." disse Attilio. Non voleva insistere, forse era meglio lasciarle credere di avere visto lo zio.

"Guglielmo mi ha ridato la forza di vivere. Mi ha detto che l'esperienza che sto vivendo è per il mio bene." disse la zia Erica.

Anche questo poteva essere la realizzazione di un desiderio. La zia Erica doveva farsi una ragione di vita.

"Mi fa piacere zia." - disse Attilio

"Volevo ringraziarti. - continuò la zia - Se non fosse stato per te non avrei mai potuto incontrare lo zio!"

"Ma io non ho fatto niente! - disse Attilio - Non immaginavo certo quello che sarebbe accaduto!"

"Lo so. È stato il destino che ha voluto tutto questo. - disse la zia - Ciao, Attilio. Grazie. Tante grazie ancora."

"Ciao zia Erica." salutò Attilio prima di agganciare il ricevitore.

"In questo mondo il dubbio resterà sempre." disse Attilio avvicinandosi al banco del bar.

"Come dice signor Nistri?" chiese il barista.

"No, mi scusi. Stavo pensando ad alta voce."



9. IL PENSIERO INSTABILE

"Cosa ti avevo detto? - disse più tardi Pinzani ad Ombrone - Una realizzazione diretta dei desideri può creare situazioni illusorie!".

"Già. Ma l'idea è buona! Solo che occorre che i desideri siano analizzati alla luce della ragione per verificare se sono o meno realizzabili" Ribatté Ombrone.

"E come pensate di farlo?" chiese Pinzani.

"Una possibilità potrebbe essere quella di sfruttare l'immaginazione del soggetto. - rispose Ombrone - Il computer, invece di creare subito la situazione desiderata nell'avventura mentale, potrebbe crearla per prima cosa nella mente del soggetto.

Il soggetto quindi sarebbe in grado di IMMAGINARE la situazione derivante dai suoi desideri e così correggerla attraverso il vaglio della ragione!"

"Hmm. Potrebbe essere interessante. Però la capacità di ragionamento del soggetto può non essere sufficiente per valutare efficacemente la situazione immaginata." Disse Pinzani.

"Ci avevo pensato, infatti. - disse pensoso Ombrone - Voglio riparlare con Cortini per sentire cosa ne pensa lui!".

"Ma Cortini è un informatico! - ribatté Pinzani. - Cosa vuoi che ne sappia della struttura della psiche umana? Non siamo mica computer! E poi, detto fra noi, mi sembra che abbia delle trovate un po' troppo originali."

"Cortini ha del talento! - Ribatté Ombrone - A parte i suoi modi legnosi, più volte ha avuto delle intuizioni veramente geniali!".

"Mah." disse Pinzani inarcando le sopracciglia con espressione dubbiosa.

Ombrone non volle insistere.

"Pinzani non ha mai stimato Cortini! - pensò mentre attraversava il corridoio - Proprio lui che dovrebbe essere in grado di penetrare l'aspetto esterno di una persona e di saper vedere le qualità che si celano dietro l'apparenza."

Appena mise piede nell'ufficio di Cortini, questi l'anticipò: "È pronto per fare un'altra prova?"

"Un'altra prova? Ma prima volevo discutere con te alcune modifiche da apportare al sistema!" disse Ombrone.

"Ho fatto una modifica fondamentale! - continuò Cortini - Invece che i desideri, adesso vengono realizzati i pensieri!"

"I pensieri?" domandò Ombrone.

"È stato sufficiente applicare lo stesso procedimento di ricerca per tentativi sulla codifica Lambda3, piuttosto che sulla Lambda2" spiegò Cortini.

"Ma in questo modo non tieni in nessun conto i desideri!" replicò Ombrone.

"Già, ma a che serve tenere conto dei desideri? Sono impulsi irrazionali!" rispose Cortini.

"No. Un momento. - disse Ombrone - Uno può anche pensare cose che non desidera. E queste non devono essere realizzate!"

Cortini lo fissò per un istante "D'accordo. Questa è una modifica che posso fare! - disse corrugando la fronte - Va bene per il tardo pomeriggio?"

Ombrone sentì defluire il sangue dalla testa: il pensiero di fare da cavia per collaudare un nuovo prototipo di Cortini gli piaceva poco.

"Io direi - cominciò Ombrone - che prima di fare altre prove sarà il caso di discutere con calma il funzionamento del sistema!"

"Come vuole!" rispose legnosamente Cortini dietro i suoi occhiali tondi.

"Riparlamone più tardi. Vieni a prendere un caffè?" propose Ombrone.

"No, grazie." rispose lui.

Ombrone non attese spiegazioni, tanto sapeva che Cortini non ne avrebbe date e uscì dall'ufficio riflettendo su quanto aveva sentito.

"La realizzazione dei pensieri? - rimuginava fra sé Ombrone - Non riesco neppure a immaginare come potrebbe attuarsi!".

Andò al bar e prese il caffè da solo.

Non aveva neppure tanta voglia di parlarne con Pinzani, che però era il responsabile tecnico delle sensazioni indotte artificialmente e doveva essere consultato.

Per giunta doveva passare perfino di fronte al suo ufficio.

La porta di Pinzani, come al solito, era aperta.

"Hai parlato con Cortini?" lo anticipò Pinzani.

"Sì. Ha modificato il sistema di realizzazione dei desideri, applicandolo ai pensieri!" rispose Ombrone.

"Aspetta, fammi capire. Vuoi dire che cerca di realizzare direttamente i pensieri?" Chiese Pinzani.

"Almeno così dice. Voleva farmelo sperimentare oggi pomeriggio. Ho preso un po' di tempo per riflettere." spiegò Ombrone.

"Se ha usato, con i pensieri, la stessa tecnica delle emozioni non caveremo un ragno dal buco!" Sentenziò Pinzani.

"Ma tu riesci ad immaginare cosa possa significare realizzare i pensieri? - Chiese Ombrone - Fra l'altro gli ho chiesto di non far realizzare i pensieri indesiderati."

"È difficile scindere i pensieri dalle emozioni. E poi i pensieri possono essere anche astratti..." cominciò Pinzani, Ad un tratto sentirono bussare sulla cornice della porta aperta.

Si voltarono e videro entrare Cortini.

"Scusatemi. Volevo dire che ci sono dei problemi con l'esperimento." disse rivolto ad Ombrone.

"Cosa significa ci sono problemi?" chiese Ombrone.

"Ho tentato l'esperimento personalmente. Il pensiero risulta essere troppo instabile per essere immediatamente realizzato" rispose Cortini.

"Hai tentato l'esperimento? Vuoi dire che sei andato sotto il casco lambda?" chiese Ombrone.

"Sì, ed ho verificato che i pensieri sono troppo instabili." rispose Cortini.

"Avrei preferito prima analizzare le possibili conseguenze. Lo sai che poteva essere pericoloso! - disse Ombrone - E poi cosa significa instabili?"

"Non sono sufficientemente stabili per poter essere tradotti in avvenimenti" rispose lui.

"Beh, oramai che ci sei stato, relazionaci sullo svolgimento della tua avventura!" insisté Ombrone.

"Ho percepito una serie di situazioni in rapida successione. Il pensiero di una persona è troppo dispersivo per essere materializzabile. Non è neppure traducibile in parole." disse Cortini.

Ombrone lo guardò. Conosceva bene Cortini e capì che anche se avesse vissuto un'avventura da incubo non l'avrebbe mai raccontata.

Quando poco tempo prima Ombrone era uscito dall'ufficio di Cortini, quest'ultimo aveva capito che Ombrone non desiderava affatto sottoporsi all'esperimento.

E così decise di tentare in prima persona.

La modifica relativa alla non-materializzazione degli eventi indesiderati era una cosa molto semplice: le onde lambda² emesse dal cervello rappresentavano le emozioni codificate del soggetto.

Se la situazione, prodotta dal computer, a emozioni spiacevoli, veniva automaticamente esclusa.

Cortini inserì la modifica in pochi minuti.

L'operatore alla console non era presente, così decise di tentare l'esperimento da solo.

Per evitare eventuali problemi di "uscita", programmò il computer affinché l'avventura fosse in ogni caso terminata dopo un'ora esatta di tempo immaginario.

Come al solito, in termini di tempo reale, la permanenza in biblioteca sarebbe durata una frazione di secondo.

Sistemò un pulsante per l'avvio dell'avventura sul bracciolo della poltrona reclinabile, quindi si infilò il casco, si adagiò sulla poltrona e cercò una posizione comoda.

Ebbe un attimo di titubanza prima di premere il pulsante. "Coraggio Enrico! - pensò - Non è mai morto nessuno in biblioteca!"

Poi si decise e premette il pulsante di avvio.

La prima immagine che percepì fu, naturalmente, il corridoio della biblioteca.

Cercò di visualizzare quelli che erano i suoi pensieri del momento.

Evidentemente immaginava il pensiero come viene rappresentato nei fumetti, poiché vide una serie di nuvolette che uscivano dalla sua testa e formavano una grossa nuvoletta bianca sopra di lui.

Immediatamente dopo si trovò dentro la nuvola.

Guardò in basso: si trovava a circa cinquecento metri dal suolo.

Pensò che avrebbe potuto cadere e immediatamente precipitò, realizzando così il suo pensiero.

Fortunatamente, il controllo delle emozioni funzionava, infatti il computer rilevò che la caduta provocava in Cortini una sensazione spiacevole e la arrestò di colpo.

E così si trovò sospeso per aria a circa trecentocinquanta metri dal suolo.

Pensò ai paracadutisti, e vide una squadra di paracadutisti che si lanciavano da un portello di un aereo.

Gli vennero in mente i paracadutisti coinvolti in azioni belliche e di colpo il cielo si fece nero, squarciato da lanci di missili e da batterie contraeree, e si udiva un fragore assordante con grandi esplosioni.

Cortini ebbe un attimo di panico e ancora il controllo sulle emozioni spiacevoli intervenne:

Il fragore cessò di colpo.

Il cielo si fece sereno e si accorse di trovarsi sul sentiero di un prato verde in una giornata di sole.

Si guardò attorno, vide un'ape che volava su fiorellini rosa di trifoglio, ed immediatamente, senza neppure capire bene che cosa avesse pensato, fu trasformato in un'ape.

Ma anche questa situazione durò poco: non appena provò a volare fu trasformato in un alito di vento.

Vide un mulino a vento non molto distante da lui e della gente che portava gli zoccoli.

"Siamo in Olanda dunque!" pensò Cortini, e poté osservare nel dettaglio l'attaccatura di uno zoccolo con la fascia di cuoio, serrata con chiodi di ottone a testa tonda.

Finalmente si rese conto che, se continuava a lasciar correre il pensiero senza una direttiva, avrebbe potuto rischiare di perdere perfino la propria identità, in quel caleidoscopio di situazioni che aveva vissuto in pochi istanti.

Ma Cortini aveva capacità di autocontrollo eccezionali.

L'idea di avere un compito da svolgere lo portò di nuovo all'interno della biblioteca.

Pensò di programmare il computer per creare un modello valido di immagine di sé.

E immaginò di dialogare con un ipotetico computer per l'introduzione del programma. Pensò che il computer avrebbe dovuto ripetere ogni regola acquisita per consentire l'eventuale modifica.

"Dunque, programmiamo l'immagine di sé" pensò Cortini.

"PROGRAMMA PER L'IMMAGINE DI SÈ " gli rispose di rimando il computer.

"Bene forse questo è il sistema giusto." Pensò Cortini

"QUESTO È IL SISTEMA GIUSTO" ripeté il computer.

"Beh, ma non deve ripetere tutto quello che penso." pensò Cortini.

"NON DEVO RIPETERE TUTTO QUELLO CHE PENSI." Disse il computer.

"Cioè devi farlo solo in alcuni casi!" pensò Cortini.

"DEVO FARLO SOLO IN ALCUNI CASI." Ripeté il computer.

"L'immagine di sé è quella che percepiscono gli altri! - pensò Cortini - (Io non ci tengo particolarmente alla mia immagine)"

"L'IMMAGINE DI SÈ È QUELLA PERCEPITA DAGLI ALTRI. TU NON CI TIENI PARTICOLARMENTE ALLA TUA" Ripeté il computer.

"Beh, non è che non ci tengo. Mi basta avere un'immagine decorosa." pensò involontariamente Cortini.

"NON È CHE NON CI TIENI. TI BASTA AVERE UN'IMMAGINE DECOROSA" Ripeté il computer.

"Sì, ma non c'entra quello che penso io. L'importante è che ciascuno veda gli altri nel modo giusto." Corresse Cortini.

"NON C'ENTRA QUELLO CHE PENSI TU. L'IMPORTANTE È CHE CIASCUNO VEDA GLI ALTRI NEL MODO GIUSTO." Disse il computer impassibile.

Cortini storse la bocca. O meglio, forse lo avrebbe fatto se avesse avuto il suo corpo: quel dialogo gli sembrava molto sciocco.

Ma la sensazione spiacevole che provò fu rilevata dal computer, quello vero, che interruppe definitivamente il dialogo.

"Ci vuole troppo tempo! - pensò Cortini - e il linguaggio è inadeguato. Ci vorrebbe una programmazione diretta con il pensiero."

Allora vide il suo pensiero, come plastilina colorata, che prendeva forma ed improntava le unità di memoria del calcolatore.

Difficile descrivere a parole una simile esperienza, impossibile nel mondo reale. Cortini osservava la danza dei suoi pensieri e l'impronta che lasciavano nella memoria del computer.

Osservava poi il procedere dei programmi e l'elaborazione del computer. Tutto era in continuo mutamento.

Immense quantità di dati partivano dalla sua mente e andavano ad occupare la memoria del calcolatore.

Ma man mano che l'operazione procedeva, Cortini si accorse che il calcolatore non era in grado di organizzare la massiccia quantità di pensieri, trasformati in istruzioni logiche.

Non c'era in realtà un programma definito, le logiche del computer formavano un indescrivibile caos.

Non c'erano obiettivi da raggiungere né dati da analizzare e nessun risultato poteva essere fornito.

Una immensa intricata lista di associazioni logiche senza capo né coda.

Cortini allora capì che nessun uomo normale avrebbe potuto programmare liberamente il computer con il pensiero.

Forse un essere in grado di avere un controllo assoluto sui propri pensieri sarebbe stato in grado di introdurre, nel computer, delle sequenze logiche di istruzioni senza dispersioni né distrazioni.

Oppure il computer doveva essere già stato programmato per selezionare i pensieri, scegliendo quelli che dovevano essere realizzati e quelli che avrebbero provocato solo dispersioni.

Ma quale uomo sarebbe stato in grado di immettere un simile programma di controllo?

Vide un uomo, sotto il casco a raggi lambda intento a programmare il computer. Introduceva i dati e poi sperimentava le situazioni da lui programmate operando delle correzioni.

Ma anche durante la fase di correzione si formavano nuove distrazioni e distorsioni.

E chissà quanto tempo sarebbe durato il procedimento, se mai avesse avuto fine.

I pensieri si alternavano: a ondate di pensieri costruttivi seguivano ondate di pensieri dispersivi, come in una grande pulsazione mentale. Al pensiero dispersivo, ma creativo, seguiva il pensiero costruttivo-realizzativo.

E Cortini, nel suo mondo immaginario, poteva osservare tutto questo.

"Ma se io posso osservare questo, - pensò - posso contribuire, con la mia mente ad indirizzare i pensieri di un altro soggetto!"

Allora vide due soggetti, entrambi sotto il casco a raggi lambda che organizzavano a vicenda i propri pensieri.

Poi i soggetti da due divennero tre, quattro, cinque, dieci.

Tutti intenti a programmare il computer e a organizzare reciprocamente i propri pensieri.

Avrebbe voluto indagare ulteriormente su questa soluzione, ma il periodo, da lui stesso programmato, di permanenza in biblioteca, era scaduto.

"Il tempo è scaduto Enrico! - disse un altoparlante da chissà dove - L'avventura mentale è terminata".

Come in un risveglio brusco da un sogno, Cortini si guardò attorno. Era solo nella stanza. Guardò la console del computer, e il rosso pulsante di avvio sul bracciolo sinistro della poltrona.

Quindi si alzò e si avviò in cerca di Ombrone.

Adesso, nell'ufficio di Pinzani, Ombrone e Pinzani insistevano nel voler sapere cosa era successo a Cortini durante l'avventura mentale.

"Ci dovrai preparare una relazione dettagliata. - disse Pinzani - Dal momento che hai preso l'iniziativa di sperimentare personalmente un nuovo tipo di avventure mentali, adesso devi relazionarci nel dettaglio la tua esperienza!"

"Non c'è molto da dire. - rispose Cortini - Ho vissuto una serie di situazioni in rapida successione. Il pensiero è troppo rapido per creare situazioni stabili. L'unica cosa che può essere importante è stato che ho visto l'impossibilità di far programmare il computer da un soggetto. Mentre vorrei indagare sulla possibilità di far programmare il computer da più soggetti contemporaneamente!".

"Hai visto l'impossibilità? - domandò Ombrone. - E come fai ad esserne così sicuro?".

"Ho sperimentato personalmente. Non è facile da descrivere a parole, tuttavia programmavo il computer direttamente con i miei pensieri, ma è venuto fuori un risultato caotico. Il computer continuava ad accumulare dati senza sapere che cosa farne." Disse Cortini.

"E a far programmare il computer da più persone contemporaneamente che cosa potrebbe cambiare?" chiese Ombrone.

"Il pensiero è come un'onda che muta continuamente. Il computer non può impedire le distrazioni perché non è in grado di interpretare i pensieri. Un altro individuo, invece lo sarebbe.

Mettendo insieme più individui si potrebbe accelerare il processo. Ciascuno dovrebbe svolgere la funzione di filtro per scartare i pensieri dispersivi degli altri e la funzione creativa per proporre nuove varianti da programmare." Spiegò Cortini.

"Questo non è realizzabile! - intervenne Pinzani - Saremmo costretti a far conoscere ad ogni individuo i pensieri degli altri. E questo non è lecito!".

"No, beh, questo non sarebbe un problema - intervenne Ombrone - si potrebbe lavorare sotto il livello della coscienza, in modo tale che gli individui, una volta terminata l'avventura, non ricorderebbero affatto quello che è successo. Piuttosto non mi è chiaro che cosa dovrebbe fare il programma sul computer."

"Il programma sul computer dovrebbe realizzare i pensieri ed i desideri di tutti i soggetti. Là dove un pensiero o un desiderio fosse in conflitto con un altro soggetto, questo dovrebbe essere risolto attraverso successive modificazioni fino a che tutti i partecipanti sono in accordo." rispose Cortini.

"Già ma, ammesso che il sistema sia realizzabile, - obiettò Pinzani - occorrerebbero individui con un certo livello di cultura, con una immaginazione molto fertile e ottime capacità di coesione logica".

"Eh già, dove troviamo un buon numero di volontari con queste caratteristiche?" domandò Ombrone.

Cortini li guardò un po' accigliato:

"Che ne dite del congresso degli scrittori in occasione dell'assegnazione del premio lambda?" chiese.



10. IL CONGRESSO DEGLI SCRITTORI

"Il congresso degli scrittori? - chiese più tardi il dottor Brandi a Ombrone - Non è detto che siano disposti a prestare la propria mente per la programmazione del calcolatore. E poi bisogna convincerli ad entrare sotto il casco!".

"Avrei un'idea per farli entrare sotto il casco. - disse Ombrone sorridendo - Potremmo tenere la cerimonia dell'assegnazione del premio lambda direttamente in biblioteca, basta predisporre un casco lambda per ogni sedia. A quel punto non si tireranno indietro!"

"Ma allora prima dovrebbero essere tutti ripresi con la telecamera! - disse serio Brandi - Non si può proporre a tutti gli scrittori di mettersi in fila per farsi riprendere dalla telecamera! E non avete trovato ancora un altro metodo affidabile per preparare l'immagine di sé da mostrare in biblioteca!"

"Purtroppo abbiamo pochi giorni di tempo per risolvere il problema!" disse Ombrone.

"Lo so. Ma se non trovate un altro modo per presentare l'immagine di sé, saremo costretti a tenere la cerimonia fuori dalla biblioteca." concluse Brandi.

Ombrone annuì, ed uscì dall'ufficio di Brandi.

Era il classico giro vizioso: Sperava di sfruttare le menti degli scrittori per programmare il computer per costruire l'immagine di sé. Ma se non avesse trovato PRIMA il metodo per l'immagine di sé non avrebbe potuto sfruttare le menti degli scrittori.

Puntò dritto all'ufficio di Cortini.

"Cortini, devi darmi una mano! - disse Ombrone - Dobbiamo assolutamente costruire l'immagine di sé in tempo per l'assegnazione del premio lambda!".

Cortini lo guardò dal di sopra degli occhiali. "Non ci resta altro che tentare la programmazione noi tre." disse.

"Noi tre?" chiese Ombrone dubbioso.

"Io, lei e Pinzani." confermò Cortini.

Strano a dirsi, Pinzani si prestò alla prova senza discutere.

La prova fu preparata per il lunedì successivo, a solo quattro giorni dall'arrivo degli scrittori. Naturalmente il computer fu programmato per pilotare le onde lambda sotto il livello della coscienza, così da non far sapere, se non a livello inconscio, a ciascuno dei tre, i pensieri degli altri due.

Ordine del giorno: Risolvere il problema dell'immagine di sé.

Ombrone, Pinzani e Cortini si sedettero su tre poltrone con casco lambda disposte a cerchio.

"Siete pronti?" chiese Ombrone agli altri due,

"Pronti" rispose Pinzani.

Cortini fece solo un cenno di assenso.

L'operatore alla console dette il via.

Non si capì mai cosa successe in quell'occasione. Pinzani Ombrone e Cortini rimasero sotto il casco per 3 minuti e cinquantasei secondi di tempo reale, equivalente a un tempo immaginario enorme: probabilmente diversi anni.

Né furono in grado di raccontare la loro esperienza durante la permanenza in biblioteca.

Fu ritenuto straordinario che nessuno dei tre accusasse stanchezza mentale alla fine dell'avventura. Forse erano riusciti chissà come a riposarsi durante l'avventura mentale stessa.

Si seppe solo che il computer aveva immagazzinato un'enorme quantità di dati, equivalente al contenuto di diverse decine di migliaia di libri di testo.

La programmazione ebbe pieno successo, infatti, da quel momento in poi, non ci fu più bisogno di farsi riprendere da una telecamera prima di entrare in biblioteca. Ciascuno appariva, all'interno della biblioteca, esattamente come appariva fuori.

L'aspetto un po' inquietante però era di avere un programma del quale nessuno era in grado di conoscere il contenuto; inoltre, non sarebbe stato neanche legale cercare di interpretarlo poiché la legge permetteva la visione diretta di pensieri solo su un numero di individui superiori a cento, in modo da non poter capire chi fosse l'autore di un pensiero. E gli autori dei pensieri che avevano programmato il computer erano solo tre.

Il dottor Brandi convocò i tre "programmatori inconsci" per congratularsi personalmente.

"Bene. - cominciò Brandi - Avete fatto un ottimo lavoro!".

"È stato Cortini che ha avuto l'idea chiave!" disse Ombrone, ben sapendo che Cortini non apprezzava i complimenti.

"Non direi. - intervenne Cortini dopo aver indirizzato uno sguardo seccato a Ombrone - Ho solo cercato di mettere in pratica le loro direttive!".

"Purtroppo però adesso abbiamo un computer che non sappiamo più come si comporterà!" disse Pinzani.

"In che senso?" chiese Brandi.

"Abbiamo scritto un programma, ma non sappiamo come lo abbiamo scritto! Non possiamo quindi sapere cosa può succedere nella biblioteca!" rispose Pinzani.

"Beh, non drammatizziamo! - disse bonariamente Brandi - In fondo vi siete controllati a vicenda no? Quindi siete tutti e tre d'accordo su quello che avete programmato. Che differenza fa se non ve ne ricordate?"

"Ma non possiamo certo dire agli utenti della biblioteca che mettono il loro corpo e la loro mente in mano ad un computer che nessuno è in grado di dire come sia stato programmato!" insisté Pinzani.

"Il discorso non è da porre in questi termini! - ribatté Brandi - Il programma del computer è stato sviluppato da tre funzionari della biblioteca, voi tre, in stretta collaborazione. E questa è la verità. Per motivi legali siete stati costretti a dimenticare l'accaduto".

Quando uscirono dall'ufficio di Brandi, Ombrone appariva soddisfatto "Andiamo a bere qualcosa per festeggiare?" disse.

"No grazie. - rispose Cortini - devo andare a controllare alcune cose. Ci vediamo dopo" e così dicendo si infilò nell'ascensore, lasciando gli altri due da soli nel corridoio.

"Proprio non lo capisco - disse Ombrone - Hai visto come si è risentito da Brandi quando ho detto che il merito era suo?"

"Non aveva tutti i torti. - rispose Pinzani - Dovresti saperlo che non ama essere messo in imbarazzo. Probabilmente ha le sue ragioni e noi dobbiamo rispettare la sua volontà."

Ombrone lo fissò sorpreso. "È la prima volta che prendi le parti di Cortini! Da quando hai cambiato idea nei suoi riguardi?"

"È vero. - rispose Pinzani fermandosi un secondo a pensare - Da quando siamo stati insieme sotto il casco lambda mi sembra di conoscerlo meglio. Non riesco a ricordare nulla ovviamente ma è come se... Come se mi avesse confidato qualcosa. Il suo atteggiamento spigoloso non mi appare più stonato come prima.

"Allora è stato lo scambio reciproco di pensieri! - disse Ombrone - È strano che hai mantenuto il nuovo punto di vista anche dopo aver dimenticato lo scambio di idee!"

"Non è affatto strano - ribatté Pinzani - Tutto ciò che è sepolto nel nostro inconscio influenza comunque il nostro modo di pensare."

Ombrone sorrise: "Sono doppiamente contento: abbiamo risolto il problema dell'immagine di sé e adesso Cortini si è guadagnato la tua stima."

"Sì - precisò Pinzani - Ma non per il metodo utilizzato. Non sono d'accordo nel lasciare che un programma misterioso piloti la biblioteca mentale!"

"Non ci sarà alcun problema! - ribatté Ombrone - Hai sentito cosa ha detto Brandi? il programma è perfettamente valido e funzionale!"

Ma, non appena fu consultato Teodoro, il consulente legale della società, emerse che il programma non era legalmente utilizzabile.

Infatti un articolo della legge per la regolamentazione delle avventure mentali stabiliva che i programmi utilizzati per il controllo delle onde lambda di un soggetto dovevano essere ispezionabili da un funzionario dello stato, mentre un altro articolo stabiliva che i prodotti diretti del pensiero dei soggetti non potevano essere visionati da nessuno, a meno che non avessero contribuito almeno 101 soggetti.

In pratica, poiché il programma derivava direttamente dal pensiero di soli 3 soggetti, neanche un funzionario dello stato poteva visionarlo.

Si trattava quindi di trovare altri 98 soggetti che si prestassero a contribuire al programma con il proprio pensiero: Questo avrebbe portato a 101 il numero dei pensatori, rendendo così legale qualsiasi ispezione o intervento sul programma del computer.

E si fece nuovamente strada l'idea di utilizzare gli scrittori intervenuti per il congresso.

Non era chiaro in che modo gli scrittori avrebbero dovuto contribuire tuttavia, era sufficiente che ciascuno contribuisse, anche con un solo pensiero, alla costituzione del programma della biblioteca.

Il computer era stato programmato nello stesso modo della volta precedente: ciascun partecipante controllava tutti gli altri. Avrebbero partecipato alla programmazione anche Pinzani, Ombrone, Cortini e lo stesso Brandi.

Per l'occasione, nell'auditorium della biblioteca, furono montati dei caschi lambda su ogni poltroncina. Anche l'assegnazione del premio lambda sarebbe avvenuto all'interno di un'avventura mentale.

Il computer era inoltre stato programmato per registrare l'intera cerimonia, al fine di poter fornire le riprese alle emittenti televisive che lo avevano richiesto. Alcuni giornalisti erano presenti tuttavia, data la particolarità della riunione, non fu consentito partecipare al pubblico.

Ci fu, in verità, qualche scrittore, riluttante all'idea di entrare nell'avventura mentale, che non partecipò all'assegnazione.

Dopo che tutti furono entrati nella sala, fu dato il via e, senza avvertire differenze apparenti, si trovarono tutti all'interno dell'avventura mentale.

Un grande orologio digitale appeso ad una parete della sala apparve fermo sulle 10:17:23 del tempo reale.

La presentazione era stata affidata ad un personaggio di spettacolo: Paolo Chianello. Dai dati del computer risultò che il libro più apprezzato dell'anno era stato "L'ISOLA DEI RITUALI" di David Leslie. Leslie fu chiamato sul palco e gli fu consegnato il premio: una scultura in oro che rappresentava un cuore alato su di un libro. "Il premio reale, naturalmente, le sarà consegnato all'uscita dell'avventura mentale. Questo non riuscirebbe a portarlo a casa." disse ridendo Chianello.

Poi furono premiati anche il secondo e il terzo scrittore.

Dopo l'assegnazione dei premi, fu effettuata la proposta:

"Adesso vorrei chiedere la vostra collaborazione per contribuire alla programmazione della biblioteca mentale... - cominciò Chianello - Chi desidera esprimere il proprio parere, sulla programmazione della biblioteca, potrà partecipare ad un esperimento: Il computer stabilirà un collegamento mentale e vi permetterà di esprimere un parere, dare un'idea su nuovi servizi da svolgere all'interno della biblioteca.

Affinché possiate mantenere l'anonimato, il collegamento avverrà al di sotto del vostro livello cosciente. Sarà un dibattito pubblico al quale potrete partecipare tutti, ma al termine di esso nessuno sarà in grado di ricordare quanto è avvenuto, fatte le proposte. Se qualcuno non desidera partecipare al dibattito, è pregato di premere il bottone rosso sul bracciolo della propria sedia, e terminerà l'avventura mentale pochi istanti prima degli altri. Ci sono domande?"

Un giornalista prese la parola:

"Ma a che serve un dibattito se poi nessuno ricorda quello che è stato detto?"

Fu lo stesso Brandi che nel frattempo si era avvicinato al presentatore, a rispondere: "Sarà il computer a ricordarsene. Quello che è importante è che le proposte approvate dalla maggioranza di voi, saranno immediatamente rese operative e il computer creerà immediatamente i servizi richiesti".

"Ma il computer ha bisogno di essere programmato!" esclamò una scrittrice dalla seconda fila.

"Sarete voi a programmarlo. È in grado di rendere immediatamente operativi i vostri pensieri! Naturalmente dovremo garantire l'anonimato. Questo anche per motivi legali: non si può far conoscere agli altri i vostri pensieri."

Ci furono altre domande; intanto alcuni cominciarono ad abbandonare l'avventura mentale.

Il numero di coloro che erano rimasti, veniva visualizzato su di un monitor:

138... 120... 115...

Brandi guardava il monitor. Sapeva che se il numero fosse sceso sotto 101, tutto questo sarebbe stato inutile. Il numero sul monitor continuava a scendere:

107.. 105...

Ad un tratto uno scrittore disse: "Non mi sembra giusto, non poter conoscere almeno in generale le nostre proposte. Perché non tracciamo, a grandi linee, perlomeno gli argomenti da affrontare?"

"Sono d'accordo! - disse un altro scrittore - Altrimenti non sappiamo nemmeno su che cosa dobbiamo discutere!"

Così furono raccolte due proposte base da discutere: La prima fu:

Possibilità di modificare l'ambiente della biblioteca: Se per esempio qualcuno si sente più a suo agio a leggere un libro in casa propria, dovrebbe riuscire a far apparire intorno a sé il suo ambiente familiare o un ambiente che preferisce.

La seconda, quasi fantascientifica:

Creazione delle possibilità di vivere direttamente le avventure di un libro piuttosto che leggerle. Il computer dovrebbe creare l'ambiente ed i personaggi.

Questa seconda ipotesi accese già un dibattito. Ad un certo punto, Ombrone prese la parola:

"Non possiamo naturalmente programmare le avventure di tutti i libri che sono contenuti nella biblioteca. Però possiamo preparare un'avventura in modo tale che venga tagliata su misura per ciascuno, a seconda delle sue preferenze. Poiché, vedo che il dibattito sta già cominciando, propongo di continuarlo in sede operativa, in modo che il computer possa cominciare a tenere conto di queste proposte."

"Ma non è possibile ricordare l'andamento del dibattito?" chiese ancora uno scrittore.

Nel frattempo il numero dei partecipanti rimasti, come indicato dal monitor, era sceso a 104.

"Purtroppo, no. Tuttavia, possiamo programmare il computer in modo che, alla fine, stampi un riassunto di quelle proposte che sono state rese operative." disse Ombrone.

Quest'ultima proposta rese la cosa più interessante. Si poteva capire dal brusio dei partecipanti.

"Bene allora cominciamo?" chiese Ombrone.

"Cominciamo." disse qualcuno nella sala.

E questa fu l'ultima frase che i partecipanti furono in grado di ricordare.

Il tempo reale impiegato nel collegamento fu ancora più consistente della volta precedente: 12 minuti.

La memoria dell'enorme computer della BMR fu riempita in quella occasione al 82%.

La relazione che uscì dal computer fu la seguente:

PROGRAMMAZIONE DIRETTA - NUMERO DI PARTECIPANTI 104

Sono state rese operative le seguenti funzioni:

1) *Personalizzazione dell'ambiente di lettura: L'utente della biblioteca è libero di definire a piacimento l'ambiente di lettura, compresa la simulazione delle persone che in quell'ambiente devono trovarsi.*

2) *Avventura mentale: Gli utenti della biblioteca possono partecipare ad una avventura mentale che viene preparata su misura in funzione dei loro desideri, ma nel rispetto della logica e sulla base delle regole che sono state collettivamente programmate.*

Quasi tutti i partecipanti desiderarono immediatamente collaudare le nuove funzioni della biblioteca, ma Brandi spiegò che era opportuno cominciare con una o due persone pilota, poiché la BMR era sempre, in definitiva, responsabile di ciò che poteva succedere all'interno della biblioteca.

Comunque, un giornalista che non aveva partecipato alla programmazione, ottenne di essere fra i primi collaudatori. Infatti, era necessario far collaudare le nuove funzioni anche da soggetti completamente estranei alle regole che erano state immesse nel computer.

Le nuove funzioni della biblioteca si rivelarono fantastiche.

Con la possibilità di scegliere l'ambiente di lettura, in verità, succedeva spesso che il lettore si dimenticava di essere in biblioteca.

Ma la seconda apparve realmente rivoluzionaria: sembrava di vivere in un sogno. Con la differenza, naturalmente, di avere la coscienza completamente sveglia e consapevole di ciò che accadeva.

Quando Pinzani, che fu il primo sperimentatore dell'avventura mentale su misura, entrò in biblioteca, trovò un corridoio con un cartello ed una freccia che indicava: USCITA SUB.

Dobbiamo dire che Pinzani, da giovane, era stato un appassionato di immersioni subacquee.

Poi con il tempo, per esigenze familiari, aveva finito per abbandonare tale sport.

Nell'avventura mentale trovò un'attrezzatura da sub e una splendida costa rocciosa.

Sembrava incredibile che tutto quel mondo sottomarino potesse essere stato creato da un computer.

Ma l'avventura mentale che vale la pena di raccontare fu quella del giornalista Bonacchi.



11. UNA STORIA D'AMORE

Filippo Bonacchi, aveva partecipato al congresso degli scrittori, ma non volle collaborare alla programmazione in quanto non gli piaceva l'idea di non poterne ricordare lo svolgimento: poiché non si sarebbe ricordato, avrebbero potuto utilizzare la sua mente per qualsiasi cosa.

Ma, curioso come era, chiese di essere uno fra i primi per il collaudo dell'avventura mentale su misura.

E Brandi non ebbe niente in contrario. Anzi, il Bonacchi avrebbe poi scritto un articolo sul suo giornale che avrebbe certamente contribuito a pubblicizzare le nuove attività della BMR.

Non era la prima volta che il giornalista entrava nella biblioteca mentale. Ma l'idea di vivere un'avventura fatta apposta per lui lo emozionava moltissimo.

Dopo essere entrato in biblioteca si guardò attorno, ma non vide nessuna indicazione.

"Buongiorno signor Bonacchi - disse il custode della biblioteca - Prego mi vuole seguire?"

"Ah, grazie!" rispose Filippo, preso alla sprovvista.

Il custode lo condusse un corridoio laterale. "Prego, prenda quell'ascensore: porta direttamente alla stazione dei pullman." disse.

"La stazione dei pullman?" chiese Filippo.

"Sarà accompagnato al suo albergo. Buon divertimento!" disse sorridendo il custode.

L'ascensore aveva solo due tasti. Su di uno era scritto AVVENTURA e sull'altro BIBLIOTECA.

Il tasto BIBLIOTECA era illuminato per cui era evidente che doveva premere l'altro"

Filippo lo premette e l'ascensore si mise in moto. Dal movimento, si capì che scendeva.

Si aprirono le porte e apparve quella che sembrava una comune stazione di pullman. Era persino affollata.

Si guardò attorno. C'era un bancone con vari dépliant di località turistiche e su un cartello si leggeva: AVVENTURE MENTALI. La ragazza dietro il bancone era piuttosto graziosa.

Filippo si avvicinò.

"Buongiorno signor Bonacchi - gli disse lei sorridendo - Il suo pullman parte fra cinque minuti, le abbiamo riservato un albergo di prima categoria con piscina e campi da tennis. La sua permanenza è prevista per una settimana."

"Per una settimana?" Chiese Filippo con una espressione di sorpresa.

"Per una settimana di tempo immaginario, ovviamente. - precisò la ragazza - In termini di tempo reale la sua avventura durerà solo qualche istante."

"Ma lei è una dipendente della biblioteca?" Domandò Filippo.

La ragazza si mise a ridere: "Forse sì, e forse no." rispose.

"Ma lavora all'interno dell'avventura mentale, qui alla stazione dei pullman?" insisté Filippo.

"Solo quando è necessario. - rispose - Ma non si ponga questi problemi adesso. L'uscita del suo pullman è la numero 9".

Filippo ringraziò con un sorriso un po' stentato e si avviò, attraverso una porta a vetri comandata da cellule fotoelettriche, verso le uscite dei pullman.

Si guardò attorno, l'uscita era un po' affollata. "Non capisco come mai c'è tutta questa gente! - pensò - Credevo di essere uno dei primi a collaudare l'avventura mentale!"

Il pullman numero 9 aveva il motore acceso. C'erano già l'autista e l'accompagnatrice.

Filippo salì a bordo e rimase per un istante a fissare l'accompagnatrice.

Era bellissima.

Aveva un paio di blue jeans attillati, ma non troppo, una maglietta bianca, capelli biondi, lunghi e un po' mossi.

Appena fu montato, lei gli si rivolse subito dandogli del tu.

"Bene arrivato Filippo. Mi chiamo Jennifer e sono la tua accompagnatrice. Siediti pure dove preferisci, fra pochi istanti si parte."

Filippo guardò la fila perfetta di denti che illuminarono il volto della ragazza nel momento in cui sorrise.

"La MIA accompagnatrice? - pensò - ...Magari!"

Ma sul pullman c'erano una decina di persone, da ciò dedusse che non poteva essere una accompagnatrice personale.

"Non mi dica dove siamo diretti. - disse rivolto a lei - Con una accompagnatrice così mi farei portare in capo al mondo!"

Jennifer rise. "Siamo diretti all'albergo." disse poi.

Il modo di ridere di lei, e la sua voce, intensificarono un po' il ritmo cardiaco di Filippo che non aggiunse altro e, sorridendo, si sedette in seconda fila, dove c'erano due sedili vuoti.

Filippo Bonacchi era un giornalista abbastanza affermato, nonostante i suoi 32 anni di età. Non era sposato né accompagnato e, di solito, difficilmente preda di colpi di fulmine.

Più da giovane aveva spesso inseguito il piacere della conquista, senza però mai consentire che i rapporti con le donne lo coinvolgessero, sentimentalmente, più di tanto.

Da qualche tempo poi, si era principalmente dedicato al lavoro che lo costringeva spesso in giro, e continuava a posporre nel tempo l'idea di una sua realizzazione affettiva, pensando di essere ancora abbastanza giovane.

Quella ragazza sul pullman però lo aveva colpito. Come era sua abitudine in questi casi, cominciò a cercare una spiegazione razionale, cercando di analizzare le caratteristiche di lei che lo avevano attratto. Ma, contrariamente a quello che accadeva di solito, l'interesse per lei uscì vincente dalle sue elucubrazioni analitiche.

Mentre pensava questo, la ragazza si mosse proprio verso di lui.

"Come ti sembra per adesso l'ambiente costruito dal computer? - chiese Jennifer - Hai già qualche idea sull'articolo che devi scrivere?"

Nel vederla avvicinare, di nuovo i battiti cardiaci di Filippo aumentarono.

Come faceva a sapere che era un giornalista? Forse tutta la sua gentilezza era finalizzata a fargli scrivere un articolo che mettesse in buona luce i servizi offerti dalla BMR?

Pensò un attimo se rispondere con il tu o con il lei.

Di solito non aveva piacere che gli fosse dato subito del tu. Ma, in fondo, questa era una avventura mentale. E poi lei riusciva a farlo in un modo del tutto naturale. Decise per il tu:

"Come fai a sapere che faccio il giornalista e devo scrivere un articolo? Ti hanno parlato di me?" chiese e, mentre diceva *faccio il giornalista*, lasciò trasparire un po' di orgoglio per la sua professione, che evidentemente giudicava essere interessante.

"Ci sono alcune cose che devo spiegarti. - cominciò lei - Posso sedermi qui?" disse indicando il sedile a fianco.

"Non mi par vero!" rispose lui.

Jennifer rise di nuovo. Mostrava di apprezzare i complimenti senza darvi troppa importanza.

Filippo seguì i movimenti di lei mentre si sedeva con eleganza: i suoi blue-jeans delineavano un paio di gambe perfette.

"Tu penserai che io sono una dipendente della biblioteca." disse lei.

"E invece?"

"Come tutti gli altri che hai incontrato dal momento che sei entrato in biblioteca, anch'io sono un personaggio dell'avventura mentale" disse.

Sembrava uno scherzo. "Vuoi dire che non esisti?"

Jennifer rise di nuovo, e lui pensò che senza ombra di dubbio era la ragazza più affascinante che avesse mai incontrato.

"Siamo tutti creati dal computer, sulla base dei tuoi desideri. - spiegò lei - Evidentemente non ti piaceva viaggiare da solo, altrimenti sul pullman non ci sarebbe stata tutta questa gente."

Effettivamente Filippo non amava viaggiare da solo su un pullman. Ma forse se sapeva che c'era lei avrebbe fatto volentieri uno strappo alla regola.

"Così tutta questa gente sarebbe creata dal computer! - ripeté lui - Posso anche ammettere che potrei aver desiderato incontrare una donna come te, ma mi sembra un ambiente troppo realistico per essere prodotto da una macchina."

In quel momento si udì un tonfo a fianco. Una signora anziana stava sistemando una valigia sul ripiano in alto.

"Mi scusi signora - le chiese Filippo - anche lei è stata creata dal computer?"

La signora si voltò verso di lui: "Come dice?" chiese. Aveva una faccia familiare che gli ricordava in qualche modo sua nonna.

"Mi scusi - ripeté Filippo - mi stanno dicendo che i passeggeri di questo pullman sono stati creati da un computer. Anche lei è stata creata dal computer?"

"Il computer? - ripeté la signora - Mi spiace sa, ma io non me ne intendo di queste macchine. Dovrebbe chiederlo a qualche esperto".

Jennifer scoppiò a ridere vedendo l'espressione perplessa di Filippo.

"Cosa ti avevo detto? - disse poi - Anche lei è stata creata da computer, solo che non lo sa."

"Ma allora tu sei qui apposta per me?" chiese Filippo mentre una certa tensione emotiva si stava impadronendo di lui. Non riusciva a pensare che era un'illusione: lei era una donna. E che donna!

"Devo farti compagnia durante questa piccola vacanza. - rispose - Inoltre hai bisogno di una guida, puoi chiedermi informazioni sull'avventura mentale. Ricordati che devi scrivere un articolo!".

Già, l'articolo. In quel momento aveva ben altro per la testa.

"È un vero peccato che tu non sia reale!" disse Filippo.

"Che sciocco. - disse lei - Qui non fa alcuna differenza! Se non te lo dicevo non te ne saresti accorto!".

"Quindi tu saresti la mia donna ideale?"

"Questo non lo so. - disse lei - So soltanto che esisto anche in funzione dei tuoi desideri!"

"Ma se sei creata dal computer non puoi provare delle emozioni! Non sei viva, non esisti!".

"Non devi esaminarmi da questo punto di vista! Quando sei fuori dalla biblioteca come fai a dire che la gente prova delle emozioni? Come fai a dire che esiste?" Chiese Jennifer.

"Ma... Le emozioni degli altri si trasmettono! Si sentono, si rilevano da tanti piccoli particolari!"

"E io non ti trasmetto nessuna emozione? Ti sembra fredda come un robot?" chiese lei con tono dispiaciuto. Filippo non desiderava vederla delusa: "Ma no, assolutamente. Sei bellissima."

Jennifer si mise a ridere. "Non ti ho mica chiesto se sono bella! Ti ho chiesto se ti sembra viva!".

"E come faccio io a sapere se sei viva? Questo puoi dirmelo solo tu!" ribatté lui.

"E allora ti dico che sono viva! - disse lei - Sono stata creata in funzione dei tuoi desideri e tu desideri che io sia viva, pertanto lo sono!"

"Sì ma..." aveva cominciato a dire Filippo quando d'un tratto il pullman si fermò.

"Eccoci arrivati" disse lei alzandosi in piedi.

L'albergo era bellissimo. Da un lato era affacciato su di una pineta grandissima, e dall'altro scendeva giù, verso la spiaggia, con un mare di un blu molto intenso.

"Ma dove siamo qui?" chiese Filippo.

"All'albergo. Intendi dire come località?" chiese lei.

"Suppongo che sia una località che non esiste!" disse lui.

"Indovinato!" gli rispose lei.

Quando sorrideva, mostrava due piccole fossette nelle guance.

L'autista, nel frattempo, scaricava il bagagliaio del pullman: "La sua valigia signor Bonacchi".

"La mia valigia? Ma io non avev..." cominciò lui e si arrestò perplesso di fronte alla sua valigia personale che era stata appena scaricata dal pullman. C'era ancora il cartellino dell'ultimo viaggio in aereo che aveva fatto.

"La mia valigia? E come ha fatto ad arrivare qui?" domandò.

Jennifer, accanto a lui gli diede un piccolo colpetto con il gomito "Ssst! Non fare domande sciocche!" gli bisbigliò in un orecchio.

La reception dell'albergo era molto luminosa e confortevole.

La ragazza incaricata, con una divisa blu e bianca, portava un piccolo distintivo con la sigla BMR. "Il suo appartamento è il 501." disse porgendo a Filippo una chiave elettromagnetica.

Jennifer era rimasta seduta ad un tavolino della sala.

Mentre Filippo le andava incontro, cominciò a domandarsi in quale stanza lei avrebbe dormito.

"Ho la stanza 501" le disse sorridendo.

"È un attico bellissimo. - disse lei - Io invece sono al quarto piano: Stanza 412".

Per un istante Filippo rimase deluso. Ma del resto non sarebbe stato logico condividere fino da adesso la stessa camera. Oppure sì? In fondo erano in ballo i suoi desideri.

Ma no, non poteva desiderare una situazione troppo facile. Anche la conquista aveva un suo fascino.

Si guardò attorno. Era un ambiente da favola.

"Se vuoi andare in camera a rinfrescarti un po', - disse lei - possiamo trovarci qui fra un'ora. Così ti mostrerò la spiaggia!"

Aveva sempre apprezzato nelle donne la capacità organizzativa. Mentre prendeva l'ascensore, rifletteva su quello che gli stava capitando:

Punto uno: Jennifer.

Punto due: Jennifer.

Punto tre: Jennifer.

"Ma forse lei conosce tutto quello che penso? È in grado di sapere esattamente quello che farò? " rimuginò con un certo imbarazzo.

L'attico era davvero splendido. C'era perfino un prato pensile con tanto di piscina. Dall'alto riusciva a scorgere una costa sconosciuta che spariva a perdita d'occhio.

Fuori dalla biblioteca non avrebbe mai potuto permettersi un soggiorno in un albergo così per una vacanza, ammesso che fosse esistito.

La sua valigia era già stata disfatta, e tutti gli abiti erano stati messi nell'armadio. Non ricordava di aver disfatto la valigia. E infatti qualcuno doveva averlo fatto per lui. Ma sapeva benissimo dove si trovava tutta la sua roba, come se il computer gli avesse inserito nella memoria tali informazioni.

Mentre sceglieva con cura un abbigliamento sportivo continuava a pensare a lei. Albergavano in lui due pulsioni opposte. La prima era l'entusiasmo per aver incontrato Jennifer, e ancora di più sapendo che era la donna dei suoi desideri.

L'altra era di diffidenza: Quale esperienza avrebbe potuto avere con una donna che non esiste? E poi il suo rapporto poteva essere troppo scontato: Ci sarebbe mancato quel pizzico di sale che rende le cose più interessanti?.

Beh, se desiderava avere dei problemi, forse il computer li avrebbe creati.

Ma era assurdo: immaginando una situazione senza problemi, desiderava che ci fossero. Invece immaginando una situazione con dei problemi, desiderava risolverli al più presto.

Incuriosito cercò di esaminare meglio i suoi sentimenti. C'era sempre, naturalmente, la necessità di avere conferma del proprio fascino. Ma se fosse riuscito a conquistarla, non avrebbe avuto nessuna conferma: Tutto era già stato

predisposto. E del resto non riusciva a togliersi quella ragazza dalla testa. E come avrebbe potuto farlo se lei era veramente la donna che desiderava?

"Sei piuttosto complicato caro mio!" disse rivolto alla sua immagine nello specchio.

D'un tratto un dubbio, suggerito forse dal suo lato diffidente, cominciò a farsi strada in lui: Fino a che punto il suo interesse per lei era spontaneo? Non poteva essere stato il computer, con la possibilità di controllare le sue emozioni, ad avergli istillato un interesse artificiale?

Del resto, il computer doveva essere necessariamente una macchina limitata. Come faceva a dargli quella sensazione di libertà assoluta? Poteva darsi che le sue decisioni fossero in realtà determinate da bisogni che il computer stesso istillava in lui?

In tal modo avrebbe creduto di essere lui a condurre il gioco, ma in realtà sarebbe stato il computer o chi lo aveva programmato, a farlo.

Prese il blocco notes per prendere degli appunti per il suo articolo. Ogni volta che prendeva quel blocco gli sembrava di essere un cow-boy che prendeva la sua lucente pistola e la collocava nella fondina del cinturone.

Ecco cosa avrebbe fatto: Una intervista a Jennifer!

Mentre usciva dall'ascensore, al piano terra, vide una specie di buca per le lettere. c'era scritto

IMBUCARE QUI PER IL MONDO REALE

"Già! - pensò fra sé - Altrimenti come potevo pensare di portarmi via gli appunti?"

Jennifer non era ancora arrivata. "Strano. - pensò - Avrei giurato di desiderare di vederla subito".

Uscì fuori e fece due passi di fronte all'albergo. Il pullman non c'era più. L'orologio segnava le ore 16.

Il mare era di un azzurro intenso e poteva sentire il cinguettio degli uccellini nella pineta.

In quel momento la vide uscire dall'albergo.

Anche lei si era cambiata.

Aveva una gonna di jeans, camicetta e scarpe da tennis.

Il suo cuore fece un tuffo.

Si avvicinò a lui sorridendo "La tua camera va bene?" chiese.

"È una reggia! - rispose lui - Ma c'è una cosa che mi piace ancora di più!" disse accennando, con gli occhi, in su e giù dal capo ai piedi di lei.

Lei rise. "Stai mettendo in movimento le tue tecniche di conquista?" chiese.

"E come potrei fare a resistere?" ribatté lui.

"Vieni, ti mostro la spiaggia!" disse lei per risposta.

Anche la spiaggia era incantevole. Il mare era così limpido che veniva voglia di tuffarsi.

"Avevo pensato di farti un'intervista." disse lui.

"Un'intervista?"

"AUTENTICA INTERVISTA CON LA DONNA DEI SOGNI - declamò lui tracciando un titolo in aria - Che ne pensi?"

"Buono! " rispose lei mostrando le fossette delle guance.

Filippo sfoderò il suo blocco di appunti "Che giorno è oggi?" si chiese ad alta voce.

"Potrebbe essere il dieci luglio se a te va bene." rispose lei.

E poi: "Ma usi sempre quei blocchi antiquati di carta?"

"Mi pregio di essere un giornalista all'antica! - rispose - Lo so che i blocchi elettronici sono più efficienti: scrivono direttamente sotto dettatura. Ma ho bisogno di sentire la mano che scrive sulla carta. Ognuno ha le sue fissazioni".

"Vuoi avere la penna in pugno eh?" lo punzecchiò lei.

"Già, potrebbe essere questo il motivo. Non ci avevo mai pensato!" disse lasciandosi cadere su una sedia a sdraio.

"Allora, cosa vuoi sapere?" chiese Jennifer, sedendosi sulla sedia a fianco.

"Cosa si prova ad essere creata da un computer?" Cominciò Filippo.

"È difficile da spiegare. - rispose lei - Tu cosa provi a non esserlo?"

"Per esempio, io ricordo di quando ero ragazzo. Tu non avrai di questi ricordi!"

"E perché no? Il computer mica si è dimenticato di farmi la memoria!".

"E allora dimmi qualcosa della tua infanzia!". insistette Filippo.

"Abitavo in una casa vicino alla campagna. Mio padre era appassionato di cavalli, e mi aveva comprato un piccolo pony. Mi piaceva molto andare a cavallo." Rispose lei.

"Ma allora ricordi delle cose che non sono successe?" chiese Filippo.

"Lo dici tu che non sono successe. Dimostrami che sono successe quelle che ricordi tu!" esclamò.

"D'accordo. non insisto. Cosa mi dici del primo amore?" domandò lui.

"Era il mio compagno di banco. Un po' troppo classico?" rispose di rimando.

"No, affatto, e cosa successe?"

"Non ho mai avuto il coraggio di confessarglielo. Ma lo aiutavo sempre a fare i compiti" rispose lei.

"Quanti anni avevi?"

"Mi sembra nove. Sì, nove anni."

"Come comunichi con il computer?"

"Ma io non comunico affatto con il computer. So che esiste e che supporta tutta questa avventura mentale!"

"Ma allora come fai a sapere che sei la mia donna ideale?" chiese Filippo.

"Ma chi ti ha detto che sono la tua donna ideale? - replicò lei - Esisto anche in funzione dei tuoi desideri. E questa è una cosa che so. Adesso non saprei dirti come faccio a saperlo."

"A proposito dei miei desideri, sono spontanei o non è per caso il computer a trasmettermeli?"

Lei corrugò la fronte "Dovrebbero essere spontanei. - disse - Ma poi che cosa significa desideri spontanei? Nella vita reale pensi che lo siano? Non sarà che nascono a causa di una serie di cose su cui tu non hai alcun controllo?"

Lui la fissò pensosamente.

Fu lei ad interrompere il suo filo di pensieri: "Non so se questi argomenti sono da inserire nell'intervista. Andrebbero bene per un trattato di filosofia!"

"Vediamo, sei innamorata di me?" azzardò lui.

Lei rise. "Ma se ti conosco appena!". Aveva degli occhi meravigliosi.

"Dunque se tu sei la materializzazione dei miei desideri, io in un certo senso starei intervistando me stesso!" disse lui.

"È possibile. Ma potrebbero esserci degli aspetti di te stesso che non conosci e io potrei rappresentare quegli aspetti!" Rispose.

"Ma conosci quello che penso?" si informò lui.

"No, naturalmente." rispose.

"Okay, mi hai già dato abbastanza argomenti su cui riflettere." disse lui, riponendo il blocco notes.

"Andiamo a fare una nuotata?" chiese lei.

"Sì, volentieri." rispose. E la guardò mentre si spogliava. Non sapeva ancora cosa avrebbe scritto sull'articolo, ma certamente adesso non aveva una grande importanza.

L'acqua era caldissima. Degna di un'avventura mentale naturalmente.

Dopo il bagno camminarono un po' sulla spiaggia al sole.

C'era una sensazione di benessere forse mai provata prima.

Si fermarono e lui incontrò gli occhi di lei.

Per un istante pensò che lei avrebbe potuto ipnotizzarlo.

E la sua bocca esercitava su di lui un'attrazione magnetica.

La prese fra le braccia.



Era una tortura pensare che fra una settimana non l'avrebbe più rivista. Che tutto questo si sarebbe trasformato nel ricordo di un sogno.

A cena le lasciò capire che qualcosa non andava.

"Perché sei così serio?" chiese.

"Purtroppo non riesco a togliermi dalla testa che tutto questo è un'illusione!"

"Non ci pensare adesso - disse lei - perché vuoi rovinarti questa piccola vacanza?"

"Ma vedi, non mi interessa se il tavolo è finto, il ristorante è finto, i camerieri sono finti. Quello che non tollero e che anche tu sei finta!"

"*finta!* che brutta definizione!" disse lei storcendo la bocca.

"Ma è così, non sei reale! - continuò Filippo - Non posso fare a meno di pensare che sei fatta su misura in base ai miei desideri! Per esempio, mettiamo che voglia sorprenderti, anche solo dicendo una frase. Poi penso che la tua sorpresa è una finzione architettata dal computer! È come se cercassi di sorprendere me stesso!"

"Tu devi avere una dote speciale per creare problemi dove non ci sono! Prova a dimenticarti che siamo in un'avventura mentale!" replicò lei.

"Magari potessi! Non ci riesco!" Sospirò Filippo.

"Beh, se vuoi davvero dimenticartene, è possibile." disse lei pensosamente.

"E come?"

"Il computer potrebbe farlo se vuoi."

Filippo ebbe un attimo di smarrimento: "Vuoi dire che cancellerò dalla mia memoria che questa è una avventura mentale?" chiese.

"Ma solo per qualche tempo. Alla fine, ricorderai tutto!"

"Ma si rinuncia malvolentieri alla propria memoria!" protestò Filippo.

"Ma non dovrai rinunciare! Basta che lo desideri ed il computer potrebbe nascondere per un po' alla tua coscienza che questa è un'avventura mentale! Non vorrai continuare a torturarmi per una settimana dicendo che sono finta o che non provo emozioni!"

"Ma tu ricorderai?"

"I miei ricordi sono solo in funzione di quello che sta accadendo! E quindi neppure io ricorderò. Fino a che l'avventura dovrà terminare!"

"E allora va bene!" disse lui, non senza un po' di timore.

Riempì il bicchiere di Jennifer e poi il suo.

Un rumore al tavolo accanto lo distrasse per un secondo.

"Stavo pensando a qualcosa... - disse poi corrugando la fronte - Ma adesso non ricordo più cos'era!"

"Si vede che non era una cosa importante." disse Jennifer sorridendo.

Filippo cercò per qualche secondo di riacciuffare quel pensiero che si era nascosto da qualche parte della sua mente. Poi rinunciò.

"Questi ravioli sono eccellenti!" disse.

Lei lo guardò negli occhi: "Lo sai che mi sono innamorata di te dal primo momento che ti ho visto?" sussurrò.

"Per me è stato lo stesso. Questa è la più bella vacanza che abbia mai fatto da quando lavoro al giornale!"

"Pensavo che avresti detto *della tua vita*." lo rimproverò lei.

"... Della mia vita!" annuì sorridendo.



I giorni che seguirono furono incantevoli.

Tutto quello che poteva far trasparire che si trattava di un'avventura mentale fu automaticamente escluso.

Filippo ricordava di essersi preso una vacanza e di avere incontrato Jennifer. Non si ricordava più della biblioteca mentale.

Ma venne il momento di tornare alla realtà.

Filippo dischiuse gli occhi assonnati.

Un raggio di sole filtrava dalla tenda della finestra. Jennifer, accanto a lui, dormiva ancora.

"Questo purtroppo è l'ultimo giorno di vacanza!" pensò.

Guardò il lenzuolo che seguiva dolcemente la curvatura del corpo di lei.

Poi si alzò, si lavò il viso e cominciò a farsi la barba.

Aveva fatto uno strano sogno: aveva sognato la biblioteca mentale, ma non ricordava i dettagli.

D'un tratto si ricordò che doveva scrivere un articolo sul congresso degli scrittori.

Ma appena rivolse l'attenzione a quel pensiero, d'un lampo gli tornò in mente tutto quello che era successo.

"Dio mio! l'avventura mentale! e Jennifer! Come è possibile che mi sia scordato! Già, è stato il computer. E adesso, l'ultimo giorno mi ha permesso di ricordare!" disse ad alta voce.

"Hmm " mugolò Jennifer girandosi sotto il lenzuolo.

"Filippo? dicevi qualcosa?" chiese poi.

"È un'avventura mentale Jennifer! Siamo in un'avventura mentale!" ripeté Filippo ad alta voce.

Lei si drizzò a sedere sul letto e sgranò gli occhi come se avesse ricordato in quell'istante anche lei. "Già. È vero. Allora non ci vedremo più?" gli chiese.

Lui le si avvicinò e le passò le mani fra i capelli.

"Ascolta. Io non posso vivere senza di te..."

Poi si alzò di scatto e allargò le braccia "Non avrei dovuto lasciarmi coinvolgere fino a questo punto! - disse - Che imbecille! Innamorato di una donna che non esiste!"

"Beh, abbiamo ancora una giornata di tempo per stare insieme. - disse lei - ti prego, non sciupare tutto adesso!"

Ma Filippo era visibilmente alterato: "Avevo perfino pensato di sposarti! Come hai potuto prendermi in giro fino a questo punto?"

"Nemmeno io ricordavo, te lo giuro!" disse lei con gli occhi sgranati.

Filippo si vestì in fretta ed uscì dalla stanza senza aggiungere altro.

Voleva stare solo, a riflettere.

Adesso voleva lei. Si era abituato ad averla accanto. E lei era solo un'immagine di uno stupidissimo computer. Tirò un calcio ad un sasso e lo scaraventò lontano.

"Il computer non ha fatto altro che costruire una storia sulla base dei miei desideri. E guarda cosa è successo!" pensò.

"*Desiderare cose che portano dolore è lo sport più praticato del mondo*" aveva sentito dire una volta. Forse era la verità.

E adesso che articolo avrebbe scritto? "Altro che articolo! Io gli faccio causa! mi devono rifondere i danni morali e psicologici causati da quest'avventura!"

Jennifer attraversò la porta di ingresso e si diresse verso di lui con gli occhi bassi. Sembrava che avesse pianto.
"Ma tanto è tutta una finzione!" pensò lui.
"Vuoi ritornare subito?" gli chiese quando fu vicina.
"Ma certo che voglio tornare subito! È l'ora di finirla con questa buffonata!" esclamò. A vederla così triste gli si stringeva il cuore, ma non poteva certo lasciarsi commuovere da una macchina!
"Perché mi tratti così? - chiese Jennifer - Io non ho colpa di quello che è successo!" Stava per piangere di nuovo.
"Fai chiamare subito il pullman! E smetti di cercare di commuovermi. Non puoi essere triste: sei una allucinazione!" disse con la voce dura.
Jennifer cercò di asciugarsi gli occhi.
"Sbagli a pensarla in questo modo. - disse poi. - Io sono una parte di te. Sei tu che mi hai materializzata! E adesso stai trattando in questo modo una parte di te stesso.
Cosa pensi che avrebbe potuto fare il computer senza di te?"
La voce di lei uscì con sforzo dal nodo che aveva in gola:
"Certo, il computer non può commuoversi, né essere triste. Ma una parte di te lo è. Ed io rappresento quella parte."
Filippo la guardò. I capelli biondi le coprivano un po' il viso.
Era bellissima, nonostante le lacrime.
Era vero, lei era una parte di lui.
Il computer aveva solo reso percepibile quella sua parte, facendo del male a lei, in realtà, faceva solo del male a sé stesso.
Anche a lui vennero gli occhi lucidi.
"Scusami. - disse mentre l'abbracciava. - Scusami non volevo farti del male!", ripeté mentre la stringeva forte.

Poche ore dopo, erano sul pullman per il ritorno, questa volta da soli.
"Ma scusa - disse ad un tratto Filippo a Jennifer, seduta accanto a lui - se tu sei veramente una parte di me, come è possibile che mi manchi?"
"Una parte di te di cui non sei conscio, probabilmente." rispose lei.
"Ma come ha fatto il computer a trasformare questa parte di me in una personalità?" insistette lui.
"Il computer è stato programmato per farlo, che io sappia." rispose lei.
"Già, da 104 persone! - disse lui, - E da loro il computer ha estratto una personalità in grado di colmare una parte di me."
E adesso come avrebbe fatto a raccontare questa sua storia? Ma sì, forse l'avrebbe scritta.
Il pullman si fermò all'uscita 9 della stazione.
"Siamo arrivati." disse Jennifer.
"Lo sai che non vorrei tornare vero?" disse Filippo.
"Potresti cercare di dimenticarti di me." disse lei.
"Tu non sei dispiaciuta?" chiese lui.
"Lo sarei. Ma tu non desideri che lo sia. E i tuoi desideri formano la mia realtà."
"Tornerò a trovarti!" disse lui stringendole una mano.
"A che servirebbe? Forse è meglio di no." disse lei.
Filippo la guardò per l'ultima volta poi si avviò verso l'ascensore.
Attraversò il corridoio, e varcò la porta di uscita dalla biblioteca. Prima di aprire gli occhi udì una voce.
"È stato sotto le onde lambda per cinque centesimi di secondo! L'equivalente circa di una settimana!"
Aprì gli occhi. Vide il dottor Pinzani vicino a lui.
"Si sente bene signor Bonacchi?" gli fu chiesto.
"Lei non ci crederà. - rispose lui - Ma forse stavo meglio dentro il computer."
"Ma è rimasto una settimana!" obiettò Pinzani.
Filippo Bonacchi sorrise: "Ci sarei rimasto per tutta la vita!" disse.
Nel frattempo, un operatore si avvicinò. Signor Bonacchi: la stampante del computer ha stampato alcuni fogli.
"Ah, i miei appunti. L'intervista a Jennifer. E questo cos'è?"
L'ultima pagina del suo blocco riportava una scritta che non aveva fatto lui:
Il computer non può inventarsi una personalità.
Ciao. Jennifer.
Filippo sorrise, e si mise in tasca il piccolo pacco di fogli.
Il dottor Brandi entrò nella sala.
"Spero che l'avventura mentale sia stata di suo gradimento!" disse.
"È stata anche troppo bella. - disse Filippo - Si corre il rischio di non poterne più fare a meno!"

"Beh, ma la nostra biblioteca è sempre aperta naturalmente! - disse Brandi - A proposito. Mercoledì prossimo ci sarà l'inaugurazione. Parteciperanno molti degli scrittori che hanno contribuito alla programmazione. Ci sarà anche lei spero!"

"Senz'altro." disse Filippo.

"Le è parso bendisposto? - chiese più tardi Brandi a Pinzani - Pensa che ci farà pubblicità con il suo articolo?"

"Forse sì. - rispose Pinzani - Ma sembrava un po' seccato. Non ha voluto dire per che cosa. Ha detto solo che sarebbe rimasto volentieri là dentro. Ma non credo che dicesse sul serio".

"Certo che no. Se ha apprezzato l'avventura può tornarci quando desidera!" rispose Brandi.

Il mercoledì seguente fu effettuata l'inaugurazione. Fu disposto un party nel giardino della biblioteca.

Filippo Bonacchi non aveva ancora scritto il suo articolo.

Appena lo vide entrare, Brandi gli andò incontro. "Buonasera signor Bonacchi, Se permette le presento un po' di gente. Forse avrà già avuto modo di conoscere qualcuno per le sue interviste."

"Ah volentieri!" disse Filippo. in realtà, contrariamente al suo solito, non era proprio in vena di fare nuove conoscenze, ma oramai era in ballo.

"Si ricorderà certamente di Leslie, vincitore del premio lambda.

Signor Leslie, questo è Filippo Bonacchi. Uno fra i più giovani e famosi giornalisti del nostro paese."

"Molto Piacere. Spero di farle un'intervista qualche volta!" disse Filippo.

"Gliela concederò volentieri." Rispose Leslie.

"Conosce la dottoressa Field? - continuò Brandi preso dalla foga di presentare - È americana ma ormai da molti anni vive nel nostro paese".

Filippo si voltò e la vide.

Non poteva credere ai suoi occhi.

"Jennifer!" disse.

"Veramente mi chiamo Patricia." precisò lei "Ma il nome Jennifer mi è sempre piaciuto."

"La dottoressa ha scritto molti best-seller del genere rosa. - continuò Brandi - Ed ha partecipato alla programmazione delle avventure mentali. Questo è Filippo Bonacchi: uno dei nostri più validi giornalisti.

"Il suo nome non mi è nuovo. Forse ho letto qualche suo articolo!" disse cortesemente Patricia Field.

"Ha partecipato alla programmazione del computer?" ripeté stordito Filippo.

"Già. Ma non mi chieda di raccontarle, non ricordo niente di quello che ho programmato! Ma lei, se non sbaglio, era presente alla cerimonia per l'assegnazione del premio lambda! Era seduto in prima fila?" disse lei.

"Esatto. Ha un'ottima memoria per le fisionomie!" disse Filippo mentre ancora non credeva ai suoi occhi.

"Oh no. Solo qualche volta. - disse lei - Aveva una giacca beige dico bene?"

"Vogliate scusarmi" disse Brandi, e si diresse verso altri invitati.



La BMR Vi ringrazia per la lettura di questo testo e Vi ricorda che le Vostre emozioni sono state campionate per l'assegnazione del prossimo premio lambda.

Adesso, se desiderate uscire dalla biblioteca mentale, è sufficiente percorrere il corridoio che avete attraversato all'ingresso.