

**BENEDETTA FREZZOTTI**

# ***COSTRUTTORI DI FUTURI***

**ATTENZIONE**

**Questo libro contiene un podcast!**



Le tecnologie di S.O.N.O. ti incuriosiscono?

Vuoi provare anche tu a fare ologrammi, scansioni 3D o capire come funziona un'intelligenza artificiale?

Se la risposta è sì, questo QR-code fa per te.

Seguilo e ascolta *5 minuti di S.O.N.O.*, il podcast di Edizioni Piuma dedicato alla saga di Somchai e dei suoi amici. Un nostro regalo solo per te, che stai per leggere queste pagine.

 **EDIZIONI  
PIUMA**



- Per maggiori informazioni, scrivi a:
- [redazione@edizionipiuma.com](mailto:redazione@edizionipiuma.com)



Visita la sezione dedicata ad **AKAbook**  
sul nostro sito internet

La collana **AKAbook**, sia in versione cartacea che digitale (ebook interamente accessibili), raccoglie storie avventurose, piene di adrenalina in cui l'immersione nella trama è resa più immediata grazie a una speciale metodologia di accorgimenti testuali e grafici appositamente creati.

L'accelerazione della comprensione del testo avviene, pagina dopo pagina, attraverso l'uso di grafiche studiate e costruzioni grammaticali semplici, ma non per questo banali.

Le storie **AKAbook** sono concepite per essere il più possibile inclusive e accessibili per ragazzi stranieri e non solo. Senza rinunciare a trame avvincenti, i lettori possono scoprire in ogni libro contenuti extra divertenti da condividere tra loro.

Nel testo del libro abbiamo evidenziato i verbi al passato e al futuro, indicandone il tempo infinito, per essere più semplici da capire. Le frasi idiomatiche, che spesso potrebbero risultare complicate o difficili, sono state sottolineate o arricchite con dei simboli di facile intuizione. Seguendo la legenda, potrai comprendere con più facilità il testo e seguire meglio la storia.

*Buona lettura!*

# AKAbook

## LEGENDA E USO DEI SIMBOLI

### 1. Verbi

I verbi italiani sono complessi per chi inizia a imparare la lingua e i pronomi personali, maschili e femminili, complicano un po' le cose cambiando molto il verbo stesso.

Per questo motivo, riportiamo l'infinito del verbo sopra alle sue forme composte o in tempi diversi dal presente indicativo.

A volte, per chiarire meglio, viene evidenziata la particella pronominale che senza il verbo non avrebbe nessun significato.

Così è più facile da ricordare o da cercare sul vocabolario!

-----  
ritrovarsi                      respirare  
**Ci ritrovammo** sulla vetta, e io **respirai** aria buona.  
-----

### 2. Modi di dire

Abbiamo segnalato anche dei modi di dire, che spesso sono usati nella forma parlata e scritta di una lingua.

Abbiamo pensato di evidenziare le parole con simboli simpatici e intuitivi che ti aiuteranno a interpretare il senso o la sfumatura della frase all'interno del testo.

-----  
All'improvviso un pensiero **mi fulmina**   
-----

### 3. Parole difficili

Durante la lettura, troverai delle parole dentro una cornice a puntini. Sono parole che vanno cercate insieme nei dizionari o nei traduttori online, in quanto sono termini che, se messi insieme, possono assumere un nuovo significato.

Se non conosci le parole evidenziate, puoi consultare dei dizionari oppure traduttori online.

-----  
Non sapeva che l'**agente segreto** era già in viaggio  
-----

### 4. Flashback e flashforward

Può capitare che, durante la narrazione, la storia ci porti indietro o avanti nel tempo: queste tecniche di scrittura si chiamano flashback e flashforward che nel libro troverai segnalati da una grafica a lato della pagina.

### 5. Interlinea

La distanza tra le righe del testo è molto grande, così potrai scrivere i tuoi appunti o note.

Ai miei genitori e a Daniele,  
con cui sono molto felice di costruire  
il mio futuro ogni giorno.

A Nahel e George Perry Floyd,  
mostrare  
che mi **hanno mostrato** sulla loro pelle  
che futuro NON voglio per i miei ragazzi.

Credo che, prima o poi, a chiunque capita di sentirsi solo e spaventato davanti al futuro. Hai sicuramente i tuoi buoni motivi per sentirti così, ricordarsi ma **ricordati** che non sei mai solo: se si tratta di futuro siamo tutti sulla stessa barca.

..... • *Aicha*

I corvi sono neri: allo stesso modo e dappertutto.

..... • *Proverbio cinese*



Mohamed è nella sua stanza.

Continua a ricaricare la pagina del sito **WeCHINA.ORG**.

Durante quest'ultimo anno uscirne **ne sono usciti** tanti di articoli sulla loro storia, ma questa è la prima volta che una giornalista riesce a superare il muro protettivo dei loro genitori, la prima in cui riescono a raccontare la LORO versione dei fatti. Mohamed è elettrizzato.

Ricarica la pagina. Eccola!

Deve dirlo subito agli altri.

Invia a tutti un messaggio con il link:

**[HTTP://WWW.WECHINA.ORG/](http://www.WeCHINA.ORG/)** Vittime di rapimento trasformano la loro gabbia nella prima community online in grado di produrre la realtà virtuale completa.

È l'inizio del 2030 quando alcuni ragazzi e ragazze di intelligenza superiore iniziano a sparire dalle città di tutto il mondo. Questi eventi misteriosi non vengono però collegati tra di loro ma scambiati per banali fughe da casa... [continua sul sito]

**Omar:** Wow, parla proprio di noi?!

**Mohamed:** Semmai parla di Somchai, *“il giovane prodigio sfuggito alla trappola della crudele intelligenza artificiale E.D.”*

**Somchai:** Oh, dai ragazzi... Per favore!

**Himani:** A pagina cinque, comunque, siamo umilmente citati anche noi (๑~๑)๑” :

Ma proprio quando il coraggioso Somchai, in cerca di

aiuto, guarda alla fine del suo braccio, al contrario di come recita il nostro antico proverbio, non trova solo la sua mano! Nel momento più buio, infatti, vengono in suo soccorso due amici e compagni di classe, Mohamed e Omar, insieme alla giovane artista digitale Himani e alla molto onorevole signora Aicha...

**Silvia:** E io non <sup>esserci</sup> c'ero!!! (๑~๑) <sup>!!!</sup> Mannaggia a me!  
Himani la prossima volta che salvi il mondo <sup>fare</sup> fammi almeno una videochiamata!

**Omar:** In questi casi è già impegnata con me, mi spiace. (๑~๑)

**Himani:** Seeeeh, ti <sup>piacere</sup> piacerebbe! (—\_ —)

**Omar:** ๑~๑

**Himani:** ♡

**Omar:** ( ͡° ͜ʖ ͡° )

**Mohamed:** Basta voi due! Comunque, il mio pezzo preferito è la mitragliata dei “Beh, ecco...”, Somchai questa volta batte ogni record.

**Himani:** Dove?! (‘◕◕’)!

**Mohamed:** Appena dopo il glorioso passaggio in cui “i giovani eroi, guidati da Somchai non si arrendono al ruolo di vittime e costruiscono un nuovo S.O.N.O... bla bla bla... una community online in grado di produrre la realtà virtuale completa...”

**Himani:** Trovato!

**Himani:** “Beh ecco... non è esattamente così... perché beh ecco... non <sup>costruire</sup>abbiamo costruito S.O.N.O. 2.0, non proprio almeno... beh ecco... E.D. <sup>riuscire</sup>riusciva a creare un mondo virtuale perfetto, e beh ecco... Anche per questo <sup>andare</sup>è andato in <sup>consumare</sup>sovraccarico, <sup>consumare</sup>consumava troppo e... beh ecco... Ma i suoi algoritmi sono rimasti, e così... beh ecco... Noi li usiamo come si fa con ChatGCPP o MindTrip... beh ecco... Noi gli diamo le istruzioni e loro fanno quello che gli chiediamo, e... beh ecco... Quindi sì, usiamo la realtà virtuale però... beh ecco... Non l'<sup>costruire</sup>abbiamo costruita da zero!”

**Himani:** Nove volte in sette righe! (◡ ◡ ◡)wow!\*☆

Record!

**Silvia:** Non trattare male il mio ragazzo!

E poi ti <sup>citare</sup>ha citato per la grafica, che è tutta opera tua!

**Mohamed:** Il nostro Somchai: eroico, straordinario  
e *anche modesto!*

**Omar:** Da non credere ( ͡° ͜ʖ ͡° )

**Somchai:** Oh dai ragazzi, adesso basta! Non <sup>essere</sup> **è stato**  
per niente divertente... quella tizia, la giornalista, è  
pazza!

**Himani:** <sup>dimenticare</sup> **Hai dimenticato** di aggiungere “*beh, ecco...*”

**Omar:** Se è così terribile farsi intervistare, la pros-  
sima volta <sup>mandare</sup> **manda** la *tizia giornalista* da me ( ͡° ͜ʖ ͡° )

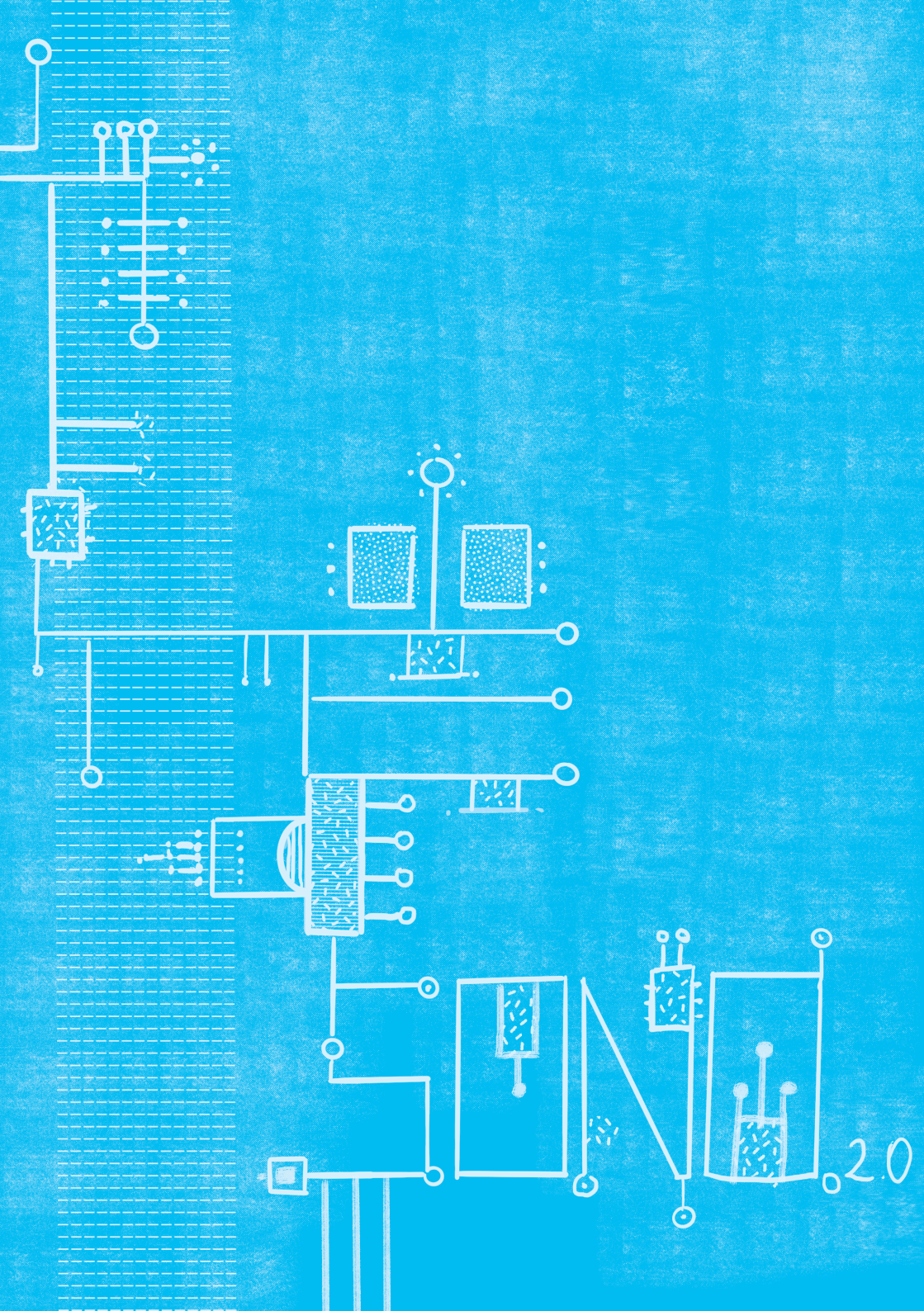
**Somchai:** Non capisci, quella è pazza sul serio! Quan-  
do le <sup>far provare</sup> **ho fatto provare** la realtà virtuale di S.O.N.O.,  
quella <sup>continuare</sup> **continuava** a dire “Ma è come in quel film,

*Matrix!* Quindi se muori qui dentro, muori anche nel  
mondo reale?!”

**Mohamed:** Con tutte le cadute che si fa in questi gior-  
ni, Himani <sup>essere</sup> **sarebbe** già morta almeno otto volte!  
( ͡° ▽ ͡° )

**Mohamed:** (\*'◡◡)  
<sup>far ascoltare</sup>  
Le **hai fatto ascoltare** il podcast?

**Somchai:** No. Ragazzi, sono serio.  
<sup>leggere</sup>  
Spero non la **legga** mai nessuno questa intervista...  
<sup>uscirne</sup>  
Non **ne uscirà** nulla di buono...



×

# SHANGHAI

ORE 7:30  
ORA LOCALE

PALAZZO DELLA  
GAO ENTERPRISES

×

Gao Kang guarda in basso dalla finestra del suo grattacielo. Esattamente 88 piani sotto di lui, si raduna una piccola folla di persone. È l'inizio della giornata lavorativa della Gao Enterprises. Ogni mattina alle otto in punto, tutti i giorni, le 999 finestre dell'edificio, tutte dotate di vetri a proiezione olografica (un'invenzione, anzi un brevetto dello stesso Gao), trasformano la torre nell'immagine di una scacchiera da *Go* su cui draghi bianchi e neri danzano <sup>seguire</sup> **seguendo** le solenni note dell'inno aziendale.

Osservare quella folla dall'alto dona a Kang un sottile piacere.

Lo fa sentire un abitante del cielo.

Una leggenda immortale.

È il suo piccolo vizio, prima di iniziare la giornata lavorativa.

Vizio che oggi viene interrotto dalla telefonata di Lingping Li, giornalista di WeCHINA: “Presidente Gao, grazie della sua disponibilità. Per il nostro giornale è molto importante poter riportare la sua edificante testimonianza sulla cultura della nostra nazione». Gao Kang, annoiato, l’ascolta in vivavoce, in piedi davanti alla finestra all’ultimo piano del suo grattacielo.

«Come <sup>anticipare</sup> **anticipato** nella mail, i nostri articoli sono sempre suddivisi in tre parti. La prima parte, quella introduttiva, riassume la sua vita, esempio virtuoso per i nostri lettori. <sup>raccontare</sup> **Raconteremo** la sua ascesa da studente modello a campione di *Go*, fino

a diventare imprenditore di successo con il suo grande progetto di rinnovamento attraverso le nuove tecnologie olografiche, che permettono di videochiamare e proiettare immagini tridimensionali e di rinnovare le comunicazioni lungo la nostra “nuova via della seta”. La seconda parte è, invece, l’intervista vera e propria...»

Kang sospira. I giornalisti in generale lo annoiano, questa oggi in modo particolare, ma Gao sa che è importante *raccontare il contributo offerto dalle industrie cinesi alla soluzione delle nuove sfide tecnologiche per uno sviluppo globale*.

Sfide? Magari. Ormai tutti usano le sue tecnologie olografiche nel settore della comunicazione e della sicurezza, sono anni che Gao non si trova ad affrontare una vera sfida... Con un gesto infastidito attiva il vetro olografico della sua finestra. Il

suo riflesso si trasforma in un touchscreen.

I documenti che gli servono sono già aperti: Gao Kang odia perdere tempo.

Li posiziona in modo che i suoi occhi <sup>potere</sup> **possano** saltare rapidamente da uno all'altro, dalla bozza del discorso che si <sup>preparare</sup> **è preparato** a una raccolta degli ultimi articoli della giornalista.

Li scrolla velocemente, per sapere esattamente con chi <sup>parlare</sup> **sta parlando**. In realtà già <sup>esaminare</sup> **ha esaminato** un dossier personale sulla giornalista prima di decidere se farsi intervistare da lei, ma così gli sembra di mantenere un equilibrio tra loro: mentre lei intervista lui, Gao interroga il lavoro di lei...

«Infine, la terza e ultima parte è quella in cui concludiamo <sup>parlare</sup> **parlando** del suo contributo alla crescita armoniosa del nostro paese attraverso l'associazione da lei <sup>fondare</sup> **fondata** per diffondere il gioco del *Go*

nelle regioni più povere attraverso la tecnologia olografica».

«D'accordo» risponde Gao Kang, asciutto.

«Se per lei va bene, presidente Gao, a questo punto iniziamo l'intervista».

«Sono pronto».

«Il 16 ottobre prossimo è l'anniversario della famosa partita tra il nostro connazionale, l'illustre Seigen, e il massimo campione giapponese di *Go*, Honinbo Shusai. Perché la figura di Seigen è così importante per i giocatori di *Go* di tutto il mondo e in particolare del nostro paese?»

«Lei parla di gioco del *Go*, ma <sup>dovere</sup> **dovremmo** chiamarlo *Wei qi*. Questo è il suo nome in cinese».

«Domando scusa, presidente, ma è meglio usare il nome *Go*. Il nostro giornale è una porta aperta sulla Cina per i lettori di tutto il mondo, e *Wei qi*

suona poco... globale. Sì, globale».

Gao contrae il collo e stringe i denti, infastidito. «Come vuole *lei*. Il *Go* nasce per volere del nobile imperatore Yao più di cinquemila anni fa. Da allora, è un elemento essenziale della nostra cultura. Mao in persona, il nostro amato presidente, si è ispirato al *Go* per le sue scelte politiche. Purtroppo, durante *il secolo di umiliazione nazionale*, così noi chiamiamo il periodo oscuro della nostra storia nazionale che va dall'invasione inglese del 1842 alla nascita della gloriosa Repubblica Popolare, il primato nel gioco del *Go* <sup>passare</sup> **è passato** a giapponesi e occidentali. Questo, appunto, fino al trionfo del nostro compatriota, l'illustre maestro Seigen, il 16 ottobre 1933. In quel giorno si conclude uno scontro epico durato più di tre mesi, che <sup>minare</sup> **ha minato** la salute di entrambi i partecipanti

<sup>rivoluzionare</sup>

ma che **ha rivoluzionato** il gioco del *Go* grazie alla famosa mossa *San-San, Hoshi, Tangen* con cui Seigen <sup>tagliare</sup> **ha tagliato** il campo di *Go* a metà lungo una diagonale. Una cosa mai vista prima, che...»

«Domando di nuovo scusa, signor presidente, ma può spiegare ai nostri lettori come una partita “a scacchi” può minare la salute di un uomo?»

Gao sospira impercettibilmente. *La ragazza è troppo giovane per capire*, pensa.

«Il *Wei qi*, o *Go* se preferisce, è paragonato agli scacchi, ma è molto più di un gioco: è un'arte marziale vera e propria. Non coinvolge il corpo come il Kung Fu, ma è uno combattimento tra menti. Si dice che durante una partita a *Go* si plasma un intero universo. Ora immagini le menti dei due grandi maestri che si danno battaglia senza sosta, per oltre tre mesi, e...»

«Sì, ma comunque <sup>sedersi</sup> erano seduti tutto il tempo».

Per fortuna Gao Kang non coglie quest'ultima frase. La sua attenzione è catturata da un articolo di WeCHINA, uscito due giorni prima: *Vittime di rapimento trasformano la loro gabbia nella prima community online in grado di produrre la realtà virtuale completa.*

«Mi scuso, ma devo interrompere la nostra intervista. Mancano solo tre minuti all'inizio della mia giornata lavorativa e un'importante questione <sup>essere portata</sup> è stata portata solo ora alla mia attenzione».

«Certo presidente Gao, so che lei è un uomo molto impegnato. Purtroppo, l'anniversario della partita si avvicina e...»

«Capisco le sue esigenze, e non ho intenzione di venir meno ai miei impegni: può affidare le sue domande alla mia segretaria e provvedo a inviar-

le le mie risposte entro domattina. La ringrazio per la comprensione».

Gao chiude la telefonata e si immerge nell'articolo davanti a lui.

Una,  
due,  
tre volte.

*Ragazzini rapiti, fuga, una realtà virtuale completa, Somchai e la sua community..*

Lo sguardo di Gao si sposta dall'ologramma alla città sotto di lui. Una lieve nebbiolina gialla gli copre la vista sulla città, ma Kang non se ne accorge: davanti ai suoi occhi si apre una nuova scacchiera.

La vede chiaramente, una partita a Go, l'occasione di plasmare un nuovo mondo, e questa occasione ha un nome: S.O.N.O.

## WECHINA TODAY

ESTRATTO DA:

"L'ANNIVERSARIO DELLA VITTORIA DELL'ILLUSTRE SEIGEN DIMOSTRA CHE IL GIOCO DEL GO INFLUENZA ANCORA LA NOSTRA CRESCITA: UN'INTERVISTA AL PRESIDENTE DI GAO ENTERPRISES"

UN ARTICOLO DI LINGPING LI

*Presidente Gao, può dirci cos'è per lei il gioco del Go?*

Per raccontare il mio rapporto con il gioco del *Go*, devo prima spiegare cos'è il *Go*.

Un occidentale <sup>potere</sup> **potrebbe** scambiarlo per un semplice gioco di strategia, e infatti spesso viene paragonato agli scacchi.

Niente di più sbagliato.

I due giochi hanno in comune solo due cose: la scacchiera e il colore delle pedine, e anche qui le somi-

glianze sono soltanto apparenti. I due giochi sono espressioni di modi di vedere il mondo completamente diversi.

Per vincere a scacchi bisogna uccidere il re dell'avversario. Velocità, attacco, annientamento totale, questi sono gli scacchi come li intendono gli occidentali.

Nel *Go* invece bisogna conquistare lentamente e gradualmente la maggioranza dei territori sulla scacchiera. Si plasma un mondo. Un bravo giocatore è elegante, persegue l'armonia e vince senza umiliare l'avversario. Il gioco ha come vocazione lo sviluppo armonico.

Questi giochi sono espressione delle culture, occidentali e orientali, che per secoli li <sup>usare</sup> **hanno usati** per istruire e allenare le menti di grandi uomini e strateghi: da Napoleone a Winston Churchill, da Confucio al nostro presidente Mao.

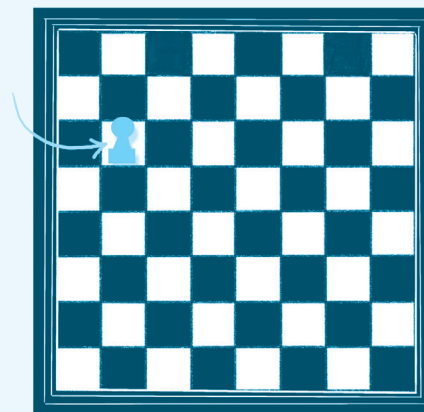
La filosofia del gioco del *Go* è la base su cui è costruita anche la Gao Enterprises: noi non ci imponiamo, noi usiamo il controllo per plasmare un futuro tecnologico di sicurezza, benessere e crescita armoniosa.

Noi siamo come l'acqua: non irrompiamo con forza sulla scacchiera, noi ci muoviamo lentamente, erodiamo le rocce fino a dargli la forma che desideriamo.

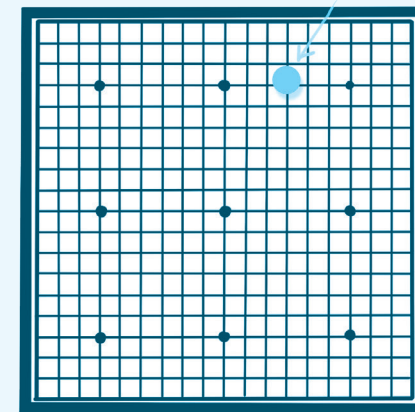
### **La scacchiera:**

Negli scacchi si gioca su una griglia quadrata composta da 8 righe e 8 colonne, per un totale di 64 caselle bianche e nere alternate, nelle quali vengono posizionati i pezzi. Nel *Go*, invece, la griglia si compone di 19 righe e 19 colonne, e le pedine vanno posizionate all'intersezione delle linee.

SCACCHI



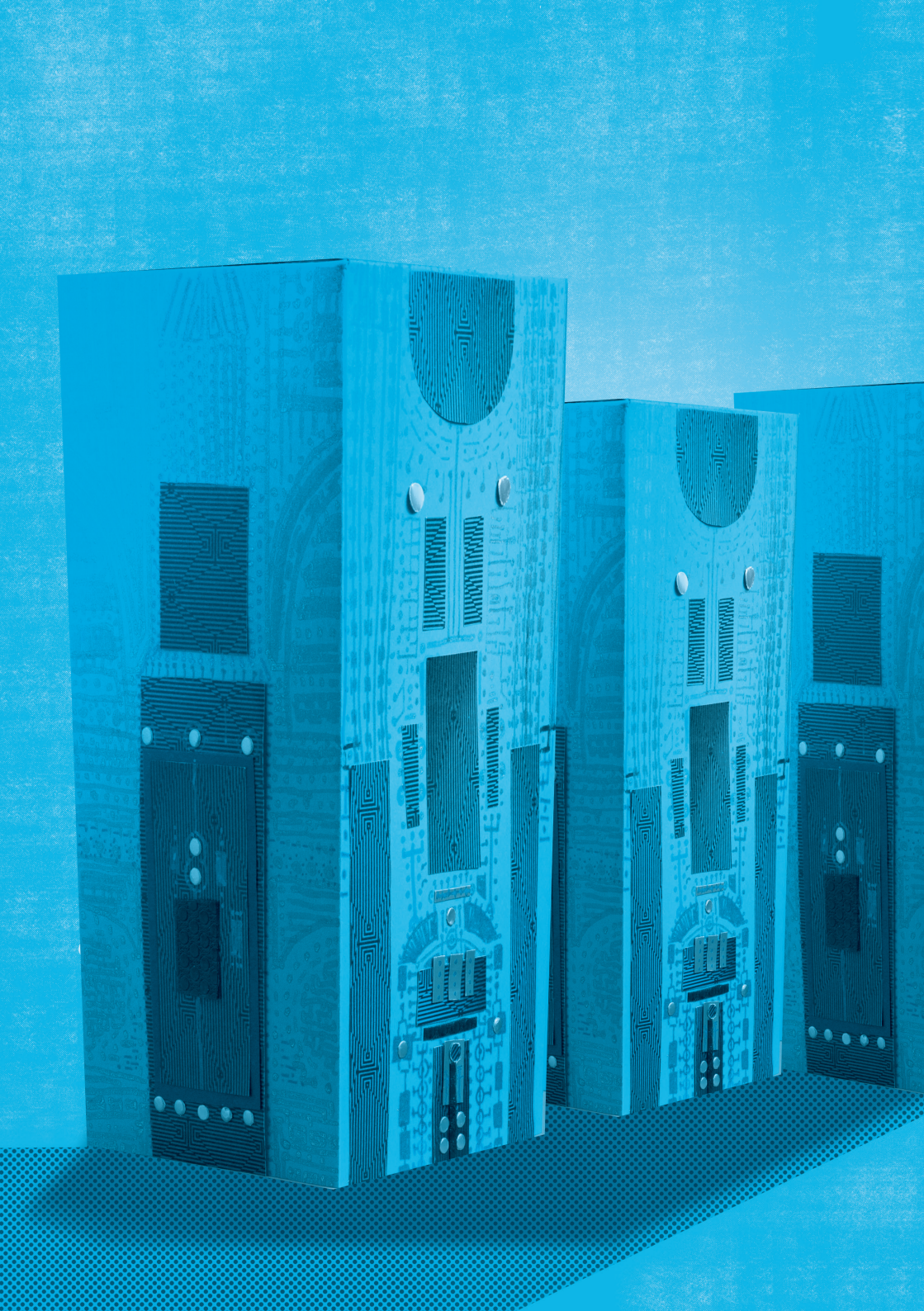
GO



### **Le pedine:**

In entrambi i giochi, si gioca con i pezzi bianchi o con quelli neri. Le somiglianze finiscono qui.

Negli scacchi le pedine hanno diverse forme, che corrispondono a diversi ruoli sociali: i pedoni sono sacrificabili mentre il re è il pezzo più importante, e il gioco termina quando viene eliminato. Nel *Go* tutte le pedine, dette pietre, sono uguali e contribuiscono nello stesso modo alla vittoria o alla sconfitta.



S.O.N.O.

ORE 17:30  
ORA DI S.O.N.O.

STANZA VIRTUALE NUMERO 7  
PROGETTO CHEN

«Visto così, sembra una scacchiera che <sup>essere preso</sup> **è stata presa** a calci».

«Asp... Ecco, accendo le texture».

Himani attiva le texture con un gesto e davanti a Silvia, in una fiammata di colori, compare la ricostruzione 1:1 del tempio di Foguang in versione molto (molto molto) pop, circondata da ciliegi in fiore.

Silvia cammina su e giù lungo la stanza virtuale, «Sembra tutto così vero!» commenta. «Non riesco proprio ad abituarmi all'idea che è “solo” realtà virtuale...»

Gira intorno al tempio e tocca con le dita il tronco di un ciliegio. Lo osserva, come per fargli una autopsia.

«Hmm... Bello è bello, Himani, però forse è un po'...

Ecco... *Issimo!* Forse il colore è un po'... eccessivo?»

«I colori sono *Himani-style*, non come in quelle noiose foto del tempio ricostruito che <sup>trovare</sup> **hai trovato** online».

«Sì» risponde Silvia, «ma il punto è che il tempio è davvero di quei colori noiosi».

«E tu come lo sai?» controbatte Himani. «Anche quella è una ricostruzione. Quando Liang e Lin <sup>scoprire</sup> **hanno scoperto** <sup>essere</sup> le rovine **era** praticamente tutto distrutto.

Magari la ricostruzione giusta è la mia, no?»

«Oh, non lo so, grande Himani... però quando tutti i libri della biblioteca, Wizzipodia e perfino Googlez definiscono lo stile architettonico della dinastia Tang “sobrio e dai colori semplici e chiari”, non “arcobaleno fluorescente disco Ibiza misto psicoconiglio”... E poi i ciliegi fanno più Giappone che Cina, e non devo certo essere io, la bianca europea privilegiata,

a spiegarti i rischi dell'appropriazione culturale...»

Himani rimane in silenzio, mentre i suoi codini vibrano leggermente nell'aria virtuale. «Ok, ok... *Uff...* Hai ragione, <sup>dare</sup> **dammi** due minuti che sistemo i colori e ti cambio i ciliegi in pruni, ok?»

«Grazie, sei la migliore!» risponde Silvia, prima ancora che Himani <sup>finire</sup> **abbia finito** la frase.

Impossibile averla vinta con Silvia, un biondo concentrato di buon senso e praticità, cementato da un'invidiabile e incrollabile certezza su come <sup>dovere</sup> **debbono** andare le cose nel mondo. Tutto il contrario di Himani, che, quando vuole prendere una decisione, deve farsi strada tra carri di dubbi guidati da unicorni alti due metri.

<sup>ricordare</sup> *A proposito di dubbi*, pensa Himani. «**Ricordami**, a che scopo facciamo tutto questo?» chiede all'amica.

«Perché se stupiamo il professor Chen con la nostra

magnifica ricostruzione storica del lavoro di Lin Huiyin e Liang Sicheng, *madre e padre dell'architettura cinese moderna*, <sup>darci</sup> **ci darà** un voto alto. E un voto alto significa una media alta a fine anno, e una media alta significa una borsa di studio per studiare giornalismo all'università».

<sup>essere</sup> «Che **sarà** tra, tipo, un secolo!» la interrompe Himani.

«Sì, ma le medie alte non si costruiscono in un giorno. <sup>dovere</sup> **Dovresti** pensarci anche tu. Al tuo futuro, intendo. Non puoi pensare di vivere di sole *Commission* per tutta la vita. Devi costruire il tuo futuro sul lungo termine».

«Ehi, io ci penso eccome!» mente Himani. «Ma ti ricordo che io sono quella che <sup>fare</sup> **ha fatto** tutta la grafica... Anzi, l'*identità visiva* di S.O.N.O., sto anche sui giornali!»

«Lo so» le risponde Silvia, con un tono serio, «ma non siamo tutte *Salvatrici del mondo*, qui. Noi comuni esseri umani dobbiamo sgobbare e fare bene la ricerca sulle “donne nella storia a cui ci ispiriamo”».

Himani inizia a scalare il tetto del tempio virtuale. «Ok, questo lo capisco, ma <sup>ricordare</sup> **ricordami** perché non <sup>scegliere</sup> **abbiamo scelto** una qualunque mangaka? Io sicuramente mi ispiro più ai manga che ai templi Tang!»

«Perché» risponde Silvia, «i mangaka fanno una vita noiosa, mentre noi siamo due inguaribili romantiche e vogliamo storie d'amore e di avventura. Allora chi meglio di Lin, la bellissima: poetessa, studiosa, donna incredibilmente moderna per il suo tempo. Lin Huiyin che parte con il suo fidanzato per gli Stati Uniti per studiare architettura, glielo vietano ma lei ci riesce lo stesso. Anche solo per questo <sup>dire</sup> **direi** che...»

«Ok, ok, hai ragione tu... E immagino che il fatto che

l'affascinante professor Cheng <sup>essere</sup> **sia** sino-italiano non c'entra nulla...»

«Affascinante?! Ma sei pazza! <sup>avere</sup> **Avrà** almeno trent'anni!» esclama Silvia. «No, grazie, io un fidanzato geniale ce l'ho già... Semmai, sono io che non mi sento abbastanza... Lin...»

Himani alza la testa di scatto, come un cane quando avverte la presenza di uno scoiattolo. «In che senso, scusa, *non ti senti abbastanza?*» chiede.

«Beh, Somchai, tu, Omar e Mohamed <sup>salvare</sup> **avete salvato** tutti quei ragazzi da E.D. e poi <sup>costruire</sup> **avete costruito** tutto questo, e vi intervistano da tutto il mondo...

Io <sup>accodarsi</sup> **mi sono accodata** al gruppo perché sono, ecco, amica tua... e ti ricordi, a Somchai <sup>volerci</sup> **ci sono volute**

 **le cannonate** per convincerlo ad invitarmi ad uscire... Per di più, in questo periodo lo sento così distante... Mi evita, magari <sup>stufarsi</sup> **si è stufato** di me! Lo capisco,

del resto: con tutte le ragazze super intelligenti che ci sono tra i sopravvissuti a E.D., tutte lì che lavorano al vostro S.O.N.O. <sup>fare</sup> **facendo** cose **assurdamente complesse e fichissime...**»  **wow**

Himani è sotto shock: Silvia, *la sua Silvia*, si sente insicura? Non si sente abbastanza per quel noioso, iperserioso, *sgnaccamaroni* di Somchai?! Non scherziamo! Caro ragazzo, certo, simpatico a piccole dosi, intelligente, questo è sicuro, ma qui si parla di SILVIA! Himani sta per dire qualcosa, ma legge sulla faccia dell'amica che non <sup>servire</sup> **servirebbe**. Non è il momento. Non <sup>ascoltare</sup> **ascolterebbe**. *Dopo chiamo Mohamed*, pensa, *gli dico di parlare con Somchai*. Silvia non è abbastanza, non scherziamo! I codini di Himani vibrano come cavi elettrici. Con un gesto nervoso apre un menu di S.O.N.O., quello per gestire i colori. Guarda le tinte del tempio come se le volesse strangolare, si con-

centra solo su quelle: le sue dita si muovono stizzite alla ricerca di tonalità meno fleshate, le sostituisce, cambia la loro luminosità, trova nuove armonie di colori... E il suo respiro si calma. *Dopo*, pensa, *dopo lo sistemo io*.

«Fatto! Il fucsia non <sup>essere</sup> **sarà** storicamente accurato, come dici tu, ma questo è l'*Himani-style* prendere o lasciare!»

«Prendo, prendo! Ora è stupendo, Himani! Grazie! Certo, i ciliegi...»

«Ok, ora scendo e te li cambio» risponde la ragazza con un sospiro, poi si lascia scivolare giù dal tetto del tempio. Lentamente l'algoritmo di sicurezza guida il suo movimento e la fa atterrare con soffice eleganza sul terreno. Una gentilezza di Somchai per lei. Mentre modella i tetti in 3D perde spesso l'equilibrio e

cade. Sbattere il sedere sul terreno virtuale non fa male, ma lo spavento è reale... e poco dignitoso, soprattutto se ci sono in giro Omar e Mohamed pronti  **a prenderti in giro** da qui all'eternità.

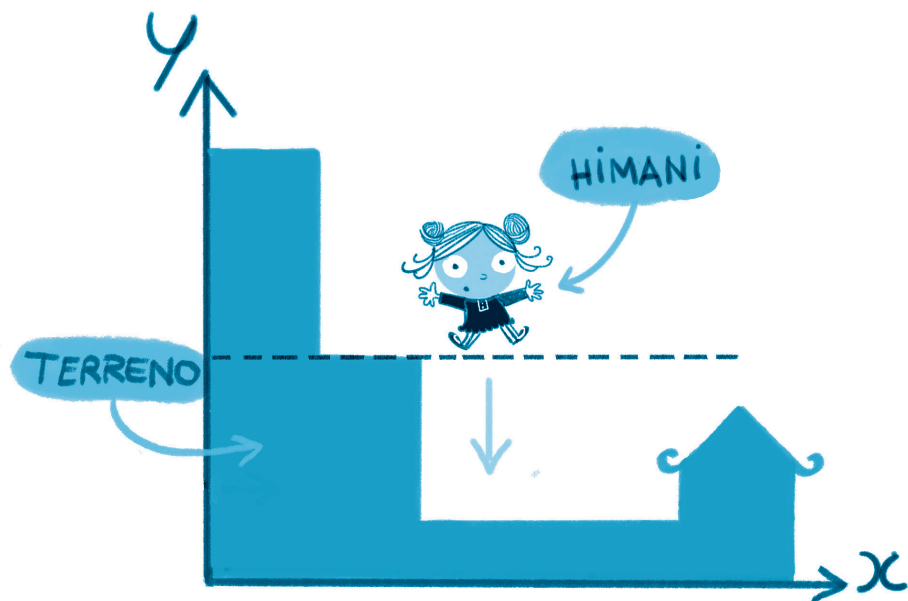
Così, dopo due o tre cadute, e le relative prese in giro, Somchai <sup>sbuffare</sup> **aveva sbuffato**, <sup>aprire</sup> **aperto** la console di programmazione di S.O.N.O. e <sup>scrivere</sup> **scritto** due semplici linee di comando:

[Se "HIMANI" fuori da "TERRENO"

**Allora riporta y(HIMANI) = y(TERRENO)**

**a x sicura più vicina]**

Himani <sup>aggiungere</sup> **aveva aggiunto** con eleganza. L'algoritmo le <sup>chiedere</sup> **aveva chiesto** di definire "eleganza". Lei <sup>mimare</sup> **aveva mimato** il movimento con le mani «Così ma più mor-



bido». L'algoritmo <sup>pensarci</sup> **ci aveva pensato** un attimo e poi aveva fornito delle varianti. Himani <sup>scegliere</sup> **aveva scelto** una via di mezzo tra la cinque e la sei, e... fatto! Facile, forse anche troppo, *pazzesco quanto sia semplice fare le cose in S.O.N.O.*

«Quando sei pronta, vado con l'audio» Silvia interrompe i suoi pensieri.

«Dammi un secondo, sostituisco i ciliegi e... fatto! Ci

sono» risponde Himani.

«Perfetto, lascio a te la regia. Cinque minuti di video <sup>dovere</sup> **dovrebbero** bastare, però magari fai qualche dettaglio in più, poi lo monto io. Così non viene troppo monotono» l'avverte Silvia.

«Agli ordini!» risponde Himani. Solenne, stende il braccio davanti a sé, poi piega il gomito e accarezza, con delicatezza, la superficie del braccialetto che tiene al polso: lentamente, il regalo di compleanno di Omar e Mohamed appare sul suo braccio, scuote le penne arruffate e strofina il viso sulla guancia di Himani.

«Diamo il benvenuto a Kiri! La vera meraviglia di S.O.N.O. 2.0!»

Kiri è un piccolo e adorabile falcone virtuale, nonché drone dotato di telecamera. Himani può vedere attraverso i suoi occhi mentre vola e guidarlo con i

movimenti della mano per fare i reel delle sue sculture digitali... O, all'occorrenza, i video per le ricerche scolastiche.

Himani sente gli occhi di Silvia metterle silenziosamente fretta.

Smette di accarezzare Kiri e poi scuote delicatamente il braccio per fargli capire che deve alzarsi in volo. Fatto questo, si collega al suo cucciolo digitale.

Una frazione di secondo, poi sente la resistenza dell'aria che le solletica le ali e il becco.

Insieme sono una cosa sola.

«REC!»

Himani comincia a registrare quello che vede. Vola intorno a un pruno, sopra il tetto del tempio.

Sempre più in alto. E poi giù in picchiata!

La voce di Silvia la guida nella scelta di cosa inquadrare: «Lin Huiyin <sup>votare</sup> **è stata votata** più volte la donna più bella della storia cinese, ma questo dettaglio <sup>rendere</sup> impallidisce davanti alle azioni che l'**hanno resa** celebre. Dopo avere studiato architettura negli Stati Uniti, torna in Cina insieme al marito Liang Sicheng e fonda il Dipartimento di Architettura all'Università di Shenyang.

Questo non è che l'inizio: sempre insieme al marito, Lin gira l'intera Cina per mappare e studiare tutti gli edifici storici che <sup>rischiare</sup> **rischiavano** di scomparire. Molti, in effetti, <sup>essere distrutto</sup> **sono andati distrutti** solo pochi anni dopo, durante la Seconda guerra mondiale, e ora, senza il lavoro di Lin e Lang, <sup>essere</sup> **sarebbero** perduti per sempre...»

Himani vola molto lentamente davanti alla facciata <sup>inquadrare</sup> **inquadrando** i dettagli del tetto a pagoda e le tegole

che brillano leggermente quando la luce le colpisce, come se <sup>essere bagnate</sup> **fossero state bagnate** da una pioggerella estiva. «La loro scoperta più importante è senza dubbio il tempio di Foguang, che vedete nella ricostruzione, unico esempio rimasto dell'architettura nello stile della dinastia imperiale Tang, che <sup>regnare</sup> **ha regnato** sulla Cina tra il 618 e il 907 dopo Cristo...»

Himani gira intorno al pruno, sfiora i rami appuntiti, si posa tra i fiori rossi e carnosi, guarda il riflesso del tempio in una goccia di rugiada.

«Un rispettoso rapporto tra gli edifici e la natura è molto importante per l'architettura cinese...»

Himani riparte, la voce di Silvia le arriva sempre più lontana, ormai è presa dal piacere del volo, dall'aria sul corpo e dalla sensazione di leggerezza che le trasmette Kiri.

Dall'alto, vede Silvia mentre legge il testo di accom-

pagnamento al video.

La lingua le si incastra e sbaglia una parola.

Himani sorride mentre la vede tirare una pernacchia e ricominciare la frase da capo. Concentratissima. Seria. Così concentrata a creare il video perfetto, per la ricerca perfetta, per costruirsi il suo futuro perfetto...

*No, Somchai non può trattare male la mia amica, pensa Himani, è ora di chiamare Mohamed!*





Mohamed è felice, anzi, più che felice, è sereno. Pieno di quella serenità un po' euforica che prova solo quando riesce a ritagliarsi un momento per lavorare al suo progetto. È un progettino piccolo. Di sicuro non [salvare](#) [salverà](#) il mondo, ma è solo suo e questo lo rende felice. In pace. Come quando tutti i pezzi di un puzzle combaciano.

MESSAGGIO IN ARRIVO DA HIMANI:

DOBBIAMO PARLARE.

SUBITO!

IMPORTANTE!

Mohamed sospira, è sempre tutto importante, tutto urgente: Omar e le sue idee geniali, che però non sa gestire, Himani che ha sempre bisogno di parlare, Somchai... Beh, lui ha davvero qualcosa di cui preoccuparsi, in questi giorni.

Himani irrompe nella stanza virtuale mezzo secondo dopo il messaggio. Mohamed ha giusto il tempo di salvare il progetto Mabel e chiuderlo. «Ok che le stanze di S.O.N.O. sono aperte a tutti, ma <sup>essere</sup> **sarebbe** buona educazione bussare!» la saluta Mohamed.

«L'<sup>fare</sup> **ho fatto**» risponde Himani, «con il messaggio».

Mohamed sospira e la guarda di traverso.

«Ok, lo so, lo so, è che sono *così* arrabbiata...» continua Himani «È tutta colpa di Somchai!»

*Ah, questa è nuova, il problema non è Omar!* «Adesso ti spiego» prosegue Himani come a rispondere a una

domanda che, però, Mohamed non <sup>fare</sup> **ha fatto**. «Come osa il *tuo* stupido amico **snobbare**  la *mia* Silvia? Lei è fantastica e lui non se la merita, <sup>dovere</sup> **dovrebbe** solo ringraziare che, per motivi sconosciuti e *incomprensibili*, lei <sup>essere</sup> **sia** pazza di lui. E ora, ora *tu* devi aiutarmi: <sup>spiegare</sup> **spiegagli** che non può trattare così la mia amica, se non vuole vedersela con *noi*!»

«Oh, oh,  **frena, frena...** respira» la blocca Mohamed, «e adesso dimmi: esattamente cosa c'entro *io* in questa storia?»

«TU *devi* aiutarmi a spiegare a Somchai che non deve trattare Silvia come se lei non <sup>essere</sup> **fosse** abbastanza: ma ti pare?! *ComeSiPermetteAncheSoloDiPen...*»

«Ok,  **frena** di nuovo! Ti <sup>agitarsi</sup> **stai agitando** per nulla: per prima cosa, Somchai è pazzo di Silvia. La venera. Bacia la terra su cui cammina e sicuramente, ripeto, sicuramente non pensa che lei non <sup>essere</sup> **sia** abbastanza

per lui. Quindi <sup>calmarsi</sup> **calmati**. Anche perché, e questo ci riporta al punto due: cosa c'entro io in tutto questo?!»

«...»



«Allora perché negli ultimi giorni **la rimbalza?**» chiede Himani.

«Non lo so, chiedilo a lui! Forse ha dei pensieri per la testa. Sai com'è quando è preoccupato. Si chiude come un armadillo. Probabilmente è per la questione della vendita di S.O.N.O.»

«LA VENDITA DI S.O.N.O.?! Perché nessuno mi <sup>dire</sup> **ha detto** nulla?»

Mohamed sospira prima di rispondere (in questo, è un maestro): «Da quanto tempo non leggi la mail del direttivo sopravvissuti?»

«...»

«Ok, <sup>capire</sup> **ho capito**: ti faccio un riassunto. Circa una settimana fa Mai Ling, la sopravvissuta di Shanghai, ci

<sup>girare</sup> **ha girato** un'offerta di acquisto per S.O.N.O. da parte del gruppo Gao Enterprises... <sup>offerirci</sup> **Ci hanno offerto** un bel po' di soldi, oggi <sup>discuterne</sup> **ne abbiamo discusso** in riunione. Somchai <sup>essere</sup> **era** piuttosto teso e...»



## WECHINA TODAY

ESTRATTO DA:

"L'ANNIVERSARIO DELLA VITTORIA DELL'ILLUSTRE SEIGEN DIMOSTRA  
CHE IL GIOCO DEL GO INFLUENZA ANCORA LA NOSTRA CRESCITA:  
UN'INTERVISTA AL PRESIDENTE DI GAO ENTERPRISES"

UN ARTICOLO DI LINGPING LI

*Presidente Gao, può spiegarci come si inizia una partita a Go?*

Si inizia da una scacchiera vuota.

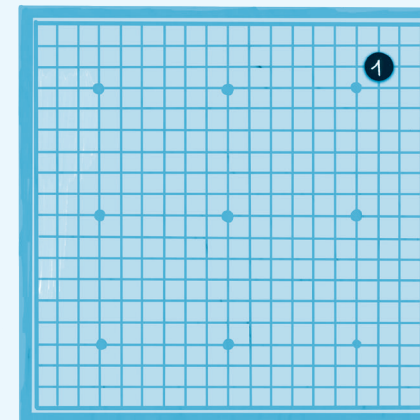
Il giocatore meno esperto usa i pezzi neri e posiziona  
la prima pedina. È l'inizio del mutamento.

La scacchiera non è più vuota.

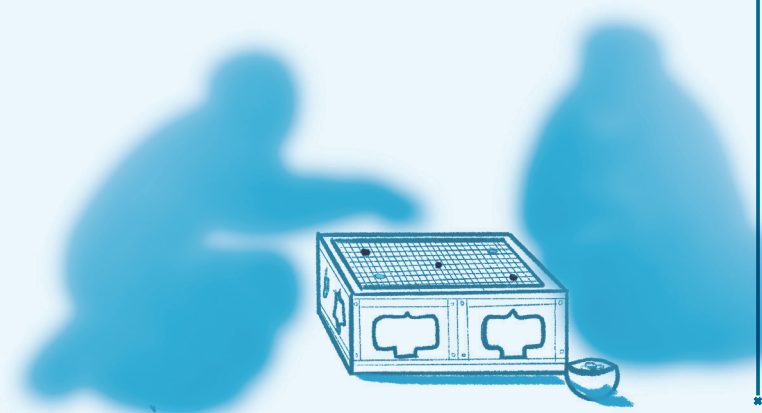
Inizia la creazione del nuovo "universo-partita".

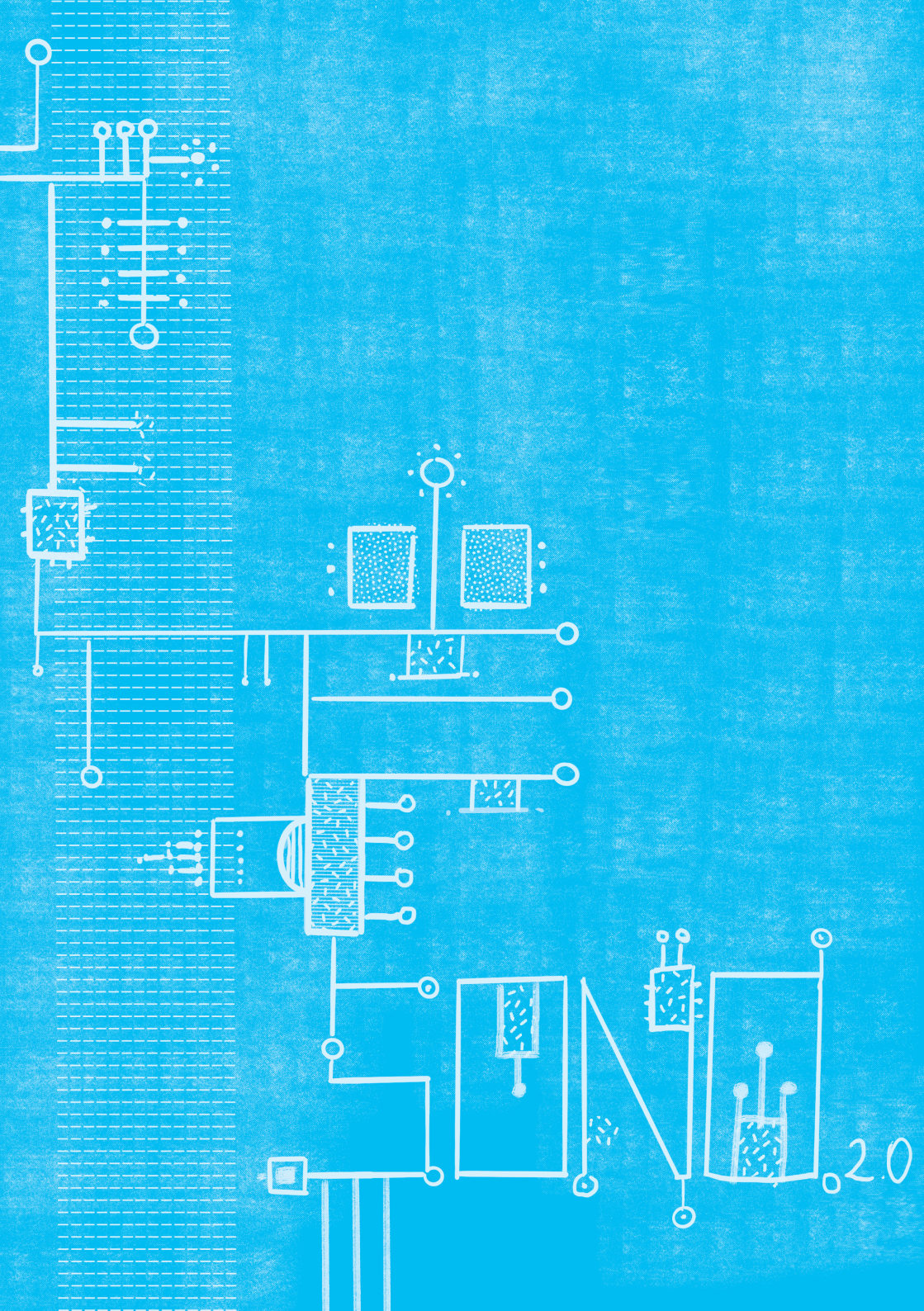
vincere perdere  
Si **vinca** o si **perda**, né la scacchiera né i giocatori  
essere  
**saranno** più gli stessi.

Schema di apertura della famosa partita  
del 16 ottobre 1933.



Seigen apre la partita giocando con il nero in 3-3.





## CASA DI AICHA

ORE 14:00  
ORA LOCALE

QUATTRO ORE PRIMA  
DELL'IRRUZIONE DI HIMANI

«Grazie signora Aicha, mi spiace collegarmi da casa  
sua proprio dopo pranzo. L'<sup>costringere</sup>**ho costretta** a mangiare  
di corsa... **Ma è una giornata un po' così**,   
e a casa oggi non c'è nessuno...»

La signora Aicha guarda Somchai come per leggergli  
dentro, in profondità. «Mi fa sempre piacere averti  
qua, lo sai, anche perché di solito <sup>sbagliarsi</sup>**fai onore alla mia**  
**tavola**. Oggi invece devo <sup>venire</sup>**essermi sbagliata** e, invece  
del mio ragazzone, **è venuto** a pranzo <sup>scusare</sup>**un passerot-**  
**to**». La bocca di Somchai sorride, mentre le sue spal-  
le si chiudono: «Mi **scusi** signora Aicha, che oggi **mi**  
**sento un po' così**». 

Aicha lo fissa ancora «Nulla di cui scusarsi. Piuttosto,

vuoi provare a raccontarmi questo *un po' così?*»

«No, grazie. Adesso passa. Il tempo della riunione del direttivo di S.O.N.O.... Anzi è ora che <sup>collegarsi</sup> **mi colleghi**, sicura che non la disturbo se lo faccio da qui?»

«Sicura, ragazzo».

«Allora io vado».

«Vai. E quando torni, io sono qui. Sono sempre qui, lo sai vero?»

«Lo so, signora Aicha... Signora Aicha?»

«Sì?»

«Grazie».

Somchai si collega a S.O.N.O. e di solito è come attraversare a tutta velocità un tunnel pieno di luci al neon: un tunnel che profuma di avventura.

Non oggi, però. Oggi Somchai sente solo l'odore acido della sua ansia.

## WECHINA TODAY

ESTRATTO DA:

"VITTIME DI RAPIMENTO TRASFORMANO LA LORO GABBIA NELLA PRIMA COMMUNITY ONLINE IN GRADO DI PRODURRE LA REALTÀ VIRTUALE COMPLETA "

UN ARTICOLO DI LINGPING LI

*E puoi raccontarci, Somchai, cos'è per te la community di S.O.N.O.?*

Beh, ecco.... è difficile da definire. La prima parola che mi viene in mente è famiglia... Dicono che la famiglia ti capita mentre gli amici te li scegli.

Beh, a me e gli altri <sup>capitare</sup> **è capitato** E.D. <sup>capitarci</sup> **Ci è capitato** di sopravvivere a E.D., per l'esattezza. Lui non è la mia famiglia, nel modo più assoluto!

Quello che voglio dire è che non so se <sup>scegliere</sup> **avrei scelto**

proprio *tutti* i sopravvissuti.

Insomma, <sup>capitare</sup> **siamo capitati** gli uni agli altri, come una famiglia, appunto. E ora <sup>costruire</sup> **stiamo costruendo** S.O.N.O. 2.0... e questo è molto bello, perché è anche una casa per tutti noi, o almeno un luogo, o comunque lo sembra quando ci sei dentro, però è in realtà virtuale, quindi per certi versi non esiste... però ci costruisco cose che poi uso nel mondo reale, quindi sì, è anche un luogo. Credo.

Una cosa importante per me è che dentro S.O.N.O. 2.0 non sono troppo thailandese, o troppo italiano, non sono bello o brutto... sono Somchai. Sono io, come voglio essere. Conta quello che faccio, non il resto.

È lo stesso un po' per tutti noi, credo, o non <sup>stare</sup> **staremmo** dentro il progetto. Forse la nostra community è questo: un luogo sicuro in cui provare a costruire qualcosa... qualcosa per il futuro. Anche.

*Un paradiso insomma?*

Oh, no, non <sup>dire</sup> **direi**! Cioè, è qualcosa di bellissimo e a cui non <sup>volere</sup> **vorrei** mai rinunciare ma... i luoghi, di solito, ci sono o non ci sono. Sono aperti o sono chiusi. La scuola la domenica è chiusa. Se vai al mare la scuola non può raggiungerti... Non ti manda una notifica nel cuore della notte per qualcosa che <sup>fare</sup> **hai fatto** due giorni prima.

S.O.N.O. invece è sempre aperto, anche quando non hai voglia...

Per esempio, Fulsen: lui vive in Canada e lì il fuso orario è diverso. Non è colpa sua, ma lui, tipo, chiama SEMPRE quando ho bisogno di stare solo... e a me piace stare da solo... mi ricarica le batterie, è una cosa che proprio *mi serve*... ma S.O.N.O. ha le notifiche...

Ecco, non so se <sup>spiegarsi</sup> **mi sono spiegato**... Insomma per me

è una famiglia, ma è anche un luogo.

Un luogo che ti segue ovunque...

E ti manda notifiche, tante notifiche...

Continuamente...

Beh, ecco... Magari questa cosa delle notifiche è meglio toglierla dall'intervista, ok?



**S.O.N.O.**

ORE 14:05  
ORA DI S.O.N.O.

STANZA VIRTUALE NUMERO 1  
**CONSIGLIO DIRETTIVO**

Il tunnel conduce Somchai in una ricostruzione virtuale del senato dell'antica Roma. «Ma perché...?» bisbiglia Somchai tra sé.

«Un'idea di Nigel, è lui il responsabile della stanza oggi... Purtroppo **è in fissa**  con la serie *Il Gladiatore*» gli risponde Mohamed, che gli **è apparso** di fianco. «Almeno non siamo tutti in toga come lui!»

*Iniziamo bene...*

Nigel, uno dei tre sopravvissuti di Edimburgo, si sistema la toga, solleva in aria un rotolo di pergamena virtuale e inizia a parlare con voce solenne: «Come