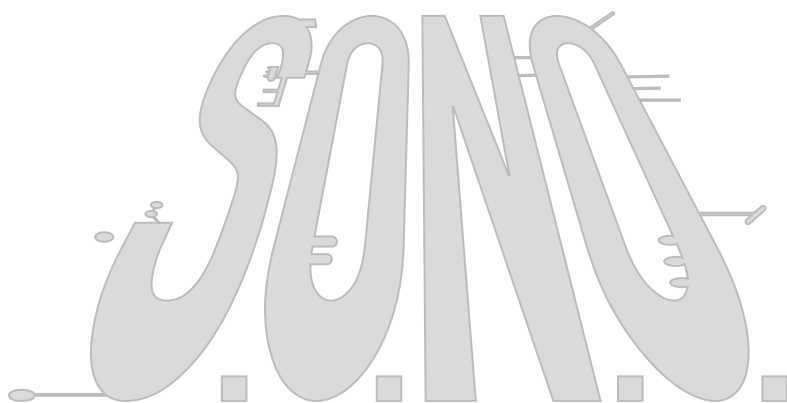




BENEDETTA FREZZOTTI

 EDIZIONI
PIUMA

AKABOOK

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 colorate e costruzioni grammaticali semplici, ma non per questo banali.

Le storie di **Akabook** possono essere davvero inclusive e accessibili per i ragazzi, senza rinunciare a trame e contenuti più interessanti per la loro età

- Per maggiori informazioni, puoi scriverci a redazione@edizionipiuma.com



Collana Junior

Pagine a colori

Lettura accessibile

Visita il nostro sito
nella sezione dedicata ad AKA



Nel testo sono evidenziati verbi e frasi idiomatiche, queste potrebbero risultare complicate o difficili da comprendere se stai imparando la lingua italiana.

Seguendo la leggenda potrai comprendere con più facilità il testo e seguire meglio la storia.

Buona lettura!

LEGENDA E USO DEI SIMBOLI

1. Verbi

Alcuni verbi, quelli più difficili, sono evidenziati con colori diversi in relazione al tempo. Ecco come:

PASSATO

l'azione si
svolge
nel passato

PRESENTE

l'azione si
svolge
nel presente

FUTURO

l'azione
si svolge
nel futuro

2. Modi di dire

Durante la lettura, troverai anche dei piccoli omini che ti aiuteranno a capire particolari sfumature e modi di dire.



3. Parole difficili

Durante la lettura, troverai segnalate delle parole difficili. Ecco due esempi:

digitale

se non conosci la parola sottolineata dai puntini, puoi consultare dei dizionari, anche online come *wordreference*, oppure dei traduttori come *deepl* o *google translate*.

agente segreto

le parole dentro la cornice a puntini, vanno cercate insieme nei dizionari o traduttori.

4. Interlinea

La distanza tra le righe del testo è molto grande, così da poterti permettere di scrivere i tuoi appunti o note.

abc Font altamente leggibile

👁 Colori adatti a visione daltonica

📖 Impaginato chiaro e intuitivo



Alla mia famiglia,
al mio compagno
e a tutte le *Silvia* della mia vita.



 22 SETTEMBRE 1954

DIRE
«Sergente, mi **dica**: cosa **sto guardando**?» il generale è in piedi davanti a un gigantesco schermo nero con tante lucine verdi.

GUARDARE
«La prima battaglia simulata da un computer della storia, signore».

Le lucine si muovono veloci sul monitor, da un lato ci sono le truppe digitali USA, dall'altro le truppe digitali russe, si attaccano a vicenda. La novità è che a muoverle non sono generali o soldati ma un computer: le sposta mossa dopo mossa, **CALCOLARE** **calcolando** tutte le possibilità di vittoria, come in una

partita a scacchi.

Qualche anno dopo un giornalista chiama queste battaglie simulate "i nonni dei videogame".

 15 OTTOBRE 1987

I videogiochi ormai sono ovunque e qualcuno decide di usarli anche per addestrare i soldati alla guerra vera.

 27 MAGGIO 2015

«Sergente, cosa **sto guardando** esattamente?» il generale è in piedi di fianco a un militare impegnato in un videogioco.

Il sergente apre la bocca per rispondere, ha la voce un po' agitata di chi vuol fare bella figura con il professore; nervosamente spiega che il soldato **si sta addestrando** con il primo programma generato da un *Experience Driven Algorithm*

(algoritmo guidato dall'esperienza): «Noi lo chiamiamo E.D., perché è speciale, lui può imparare dalle sue esperienze, può **ANALIZZARE** programmare nuovi scenari di guerra **analizzando** i dati, può preparare i nostri ragazzi a tutto» conclude il sergente.

 7 GENNAIO 2010

A Phuket in Thailandia un bambino di un anno saluta i suoi genitori. **RIMANERE** **Sono rimasti** senza lavoro e devono emigrare in Italia. Fon e suo marito sanno che i primi anni **ESSERE** **saranno** molto duri: per questo motivo lasciano il piccolo alla nonna paterna. Il bambino si chiama Somchai e la sua nonna lo adora.

 8 SETTEMBRE 2022

Una bambina di nome Himani entra nella sua nuova scuola. Non conosce nessuno. All'intervallo si sente sola e ha un po'

fame mentre disegna un unicorno su un gelato.

«Bello il tuo disegno! Se me lo regali ti do metà della mia merenda».

Himani alza la testa e vede Silvia per la prima volta.



Su consiglio di Silvia, due compagne di classe comprano un biglietto d'auguri **FARE fatto** a mano da Himani. Dopo la scuola Himani passa davanti a un negozio di fumetti e resta incantata da un volume in vetrina: *Storia di Aki l'Hichicomori*, un manga che racconta di un ragazzo che **DECIDERE ha deciso** di non uscire più dalla sua camera.

Qualche anno dopo Himani, per festeggiare i 10000 follower sul suo account Instagnaz, rilascia un modello 3D ispirato al primo fumetto che **ACQUISTARE ha acquistato** con i soldi **GUADAGNARE guadagnati** con la vendita dei suoi disegni: è la riproduzione della stanza di Aki.

In poco tempo i like arrivano a tremila ma Himani trattiene il respiro finché non vede quello di Silvia.

«Ti piace?» le chiede con un messaggio.

«Sì, ma che casino in quella stanza! **NON RIUSCIRE Non riuscirei** a trovare neanche il mio naso lì dentro».

«Per fortuna ce l'hai ben attaccato alla faccia :))))))».

«Per fortuna i miei libri sono ordinati per colore! :))))))».

In due stanze diverse le ragazze ridono **GUARDARE guardando** il cellulare.

Nella vita ci sono momenti **FARE fatti** per riposare o pensare, le mattine in cui resti a letto fino a tardi, a dormire o a fissare un punto sul muro senza un motivo. Cose così. Poi ci sono le esperienze che piano piano ci aiutano a costruire le persone che vogliamo diventare: i momenti con gli amici, la scuola, fare le cose che ci piacciono e che sentiamo giuste per noi. Infine ci sono i momenti decisivi, momenti zero, quelli in cui dobbiamo fare una scelta, quelli che stabiliscono un prima e un dopo.

 **19 NOVEMBRE 2025**

Dieci anni dopo la nascita di E.D., un generale commette un grosso errore.

24 Ottobre 2027 E.D. ora ha un piano.

-3 anni, 2 settimane e 6 giorni

Il destino inizia un conto alla rovescia.

-21 giorni e 8 ore

Himani parla con Silvia.

E.D. incontra Somchai per la prima volta.

A zero scade il tempo, giusto o sbagliato, vivo o morto c'è da fare una scelta.

Tic tac, tic tac, tic tac...



 **6 DICEMBRE 2030**

SOMCHAI

Buio.

Questo è il primo pensiero di Somchai mentre riprende conoscenza. Così buio da sentirlo anche attraverso le palpebre chiuse.

Sono vivo: questo proprio non me l'**ASPETTARE** *aspettavo*, è il suo secondo pensiero.

Prima di aprire gli occhi il ragazzo fa un piccolo controllo mentale: dita dei piedi, gambe, bacino, braccia...

Nuovi lividi **SOMMARS** *si sono sommati* a quelli che già **AVERE** *aveva*, ma non ci

sono ossa rotte, né tubi infilati in posti

PROTEGGERE

qualcosa di morbido **ha protetto** la sua caduta. *Sembra che,*

SERVIRE

una volta tanto, la mia ciccia sia servita a qualcosa.

NON ESSERE

NON FARE

Se **non fossi** un schifoso, forse, **non avresti fatto**

crollare il pavimento.

ESSERE

VOLERE

Ciccione schifoso sarai tu, vorrebbe risponderci Somchai, ma

non gli sembra il momento migliore per mettersi a litigare con sé stesso.

RISOLVERE

Prima deve trovare il cellulare e avvisare che **ha risolto**

TROVARE

l'enigma: deve dirgli che **ha trovato** l'ultimo indizio, che sa

come fermare tutto! Basta solo far scivolare la mano fino alla

tasca, ignorare le ossa indolenzite, tirare fuori il telefono; così

FARE USCIRE

POTERE

lo **faranno uscire** da quel buco abbandonato, così **potrà**

ancora salvarli tutti.

Passa il pollice per attivare lo schermo.

La superficie è

incrinata e fredda, un brivido gli attraversa la schiena come un presentimento.

Buio.

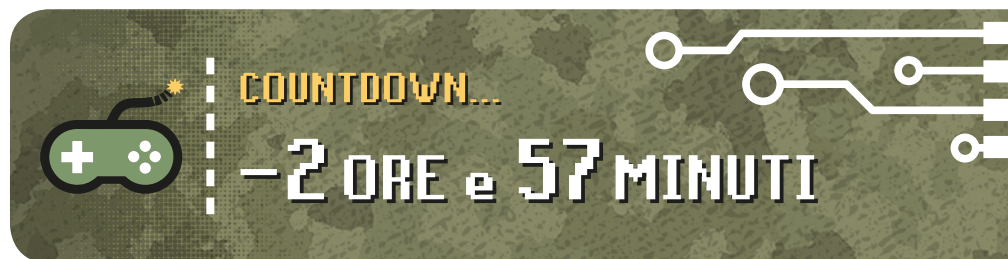
MORIRE

SOPRAVVIVERE

Lo schermo **è morto**, il cellulare non **è sopravvissuto** alla

caduta, e anche la testa di Somchai comincia a girare in modo

preoccupante.



E.D.

E.D. controlla il conto alla rovescia -2 ore 57 minuti, meno di tre ore al disastro.

INVIARE

Le notifiche **inviate** al soggetto non vengono visualizzate e

PERDERE

ha perso i contatti. Si chiede se non sia il momento di lanciare

il programma di emergenza: manda di nuovo la simulazione; il

ARRIVARE

risultato è positivo, è sicuro che il ragazzo **arriverà**, il modello

NON SBAGLIARE

NON SBAGLIARE

non ha sbagliato mai. Lui **non ha sbagliato** mai. Il programma

di emergenza può aspettare: E.D. può dare a Somchai ancora un po' di tempo.



COUNTDOWN...

-3 SETTIMANE
23 ORE e 15 MINUTI



8 FEBBRAIO 2030

SOMCHAI

TORNARE

Tornato da scuola, Somchai chiude la porta di casa **facendola**

FARE

sbattere sonoramente. L'appartamento è vuoto; nessuno sente la sua rumorosa protesta contro i giovedì in generale, e quello in particolare.

IMMIGRARE

NOTARE

Da quando **è immigrato** in Italia **ha notato** che quello specifico giorno della settimana tende a tirare fuori il peggio dai suoi compagni di scuola; non da tutti certo, solo da quelli che  **prendono di mira** lui.

A grandi passi nervosi Somchai percorre lo stretto corridoio bianco che separa l'ingresso dalla cucina. Urta con la coscia l'angolo dell'odiato mobiletto di plastica gialla, quello con la ciotola per le chiavi che Fon, sua madre, adora tanto; **rimbalza**, e per poco, con la spalla, non tira giù le foto di famiglia sulla parete opposta. Ogni fotografia ha una cornice **fatta** a mano da sua mamma, ognuna diversa, ognuna fonte di un fastidio particolare per Somchai: c'è quella sempre storta, quella che sembra aspettare solo lui per cadere, quella **fatta** con le conchiglie delle **capresante** della cena di classe dell'anno prima: i **gusci lasciati** nel piatto dal padre di un suo compagno, che sua madre **ha raccolto ignorando** i numerosi sguardi di imbarazzo **lanciati** da Somchai; infine, ultima ma non meno odiata, c'è quella della sua foto in cui sorride beato, ancora piccolo, in braccio a sua nonna, entrambi davanti alla loro casa in Thailandia. **Ridi, ridi. Vedrai quando dovrai trasferirti in questo buco di Paese dove non ti vuole nessuno**, borbotta al

suo io passato mentre entra nella piccola cucina/soggiorno. Come tutti i giovedì Fon non c'è, è di turno al ristorante fino alle 18:00. Sullo stretto tavolo a penisola però gli **ha lasciato** una ciotola e un bigliettino: il post-it definisce il contenuto della ciotola come un pranzo "sano e gustoso". Somchai lo guarda ma vede solo triste insalata e tofu. Mangia senza convinzione, in piedi, **guardando** il volantino del ragazzo scomparso che gli **ha tirato** Raul a scuola. Lo appende con un magnete al frigo, non sa perché ma - dopo quello che **è successo** cinque ore prima - il ragazzo **fotocopiato** in bianco e nero, su quella carta, di quell'arancione **fluorescente**, gli sembra la persona più simile a lui in tutto questo pazzo mondo. Questi pensieri gli aprono come un vuoto, un buco rabbioso, la mancanza di qualcosa... *Patatine!* Rapido Somchai ne tira fuori una confezione da un cassetto della cucina e comincia a mangiarle a grandi **manate** davanti al frigo. Ne svuota mezzo pacchetto prima di vedere la sua pancia abbondante

riflessa nello sportello: le parole di Raul gli tornano in testa e non sembrano intenzionate ad andarsene. Somchai lancia il pacchetto semivuoto nel lavandino, afferra il computer e si butta sul divanetto: decisamente gli serve una bella partita online, tutti contro tutti, per liberare la mente.

Il videogioco lo paracaduta sulla solita isola, nell'acqua bassa di una spiaggia al limite di un arcipelago. Per prima cosa Somchai controlla la mappa e l'equipaggiamento: nessuno dei suoi soliti compagni di gioco è connesso, c'è solo un messaggio di Mohamed, il suo compagno di classe: «Oggi **ESSERE** Raul **è stato** proprio un cretino!». Somchai sente di nuovo la rabbia risalirgli fino alle orecchie, carica il suo fucile ad acido virtuale e parte alla ricerca di qualcuno da sciogliere nell'arcipelago silenzioso.

RAUL

Quel Giovedì mattina Raul, di 3B, aspetta la sua preda preferita in fondo alla classe, appoggiato al muro, appena dietro una tenda. Nella sua testa può quasi vedere Somchai, 2C, arrivare a scuola a **testa bassa**; attraversare l'ingresso; prendere il corridoio di destra, poi la scala a sinistra; superare con un'occhiata furtiva la porta della 3B, lasciarsi scappare un sospiro di sollievo **NON VEDERE non vedendo** Raul; e infine entrare in classe. Infatti eccolo, in orario perfetto. Solo per non rovinare l'effetto sorpresa Raul trattiene un ululato di superiorità prima di lanciarsi sulla sua preda; si limita a passare tra le dita la carta **PRENDERE** ruvida del volantino, quello che **ha preso** all'entrata, mentre guarda le spalle di Somchai. La sua preda è seduta al banco, cartella, diario, astuccio, tutto in ordine davanti a lui; sguardo fisso nel vuoto. Finalmente entrambi sentono il rumore dei tacchi severi della prof. di italiano nel corridoio. Somchai

sembra rilassarsi, è il segnale per Raul di entrare in azione. Rapido gli arriva alle spalle da dietro la tenda e quando la preda si volta, gli assesta uno schiaffo **TENERE** **tenendo** il volantino **PROVARE** sulla mano, tra lui e la guancia: quasi **provasse** schifo a toccare direttamente la sua vittima. «Perché non fai un favore al mondo e non sparisci anche tu come quest'altro **ciccione sfigato?**» è l'insulto finale di Raul, prima di uscire **trionfante** dalla classe. Somchai resta fermo, stupito e perso, guarda il volantino con la faccia del ragazzo scomparso: le informazioni sono scritte a **SBAVARE** mano con un pennarello che **ha sbavato**, una piccola chiazza vicino alla "A" prima di essere **fotocopiato**. La **calligrafia** è **PIANGERE** rotonda femminile: da qualche parte una mamma **ha pianto** sul foglio, Somchai può quasi vederla attraverso quei dettagli. Volta la testa verso Raul e vorrebbe urlare «Come fai a essere così bestia!», ma quello nel frattempo è già tornato alla sua classe e le risate dei compagni gli **ricacciano** le parole in gola. La prof. di Italiano entra in classe: «Cosa sono queste risate?!

Somchai, vedi di non fare il **buffone** come al solito!»

SOMCHAI

La maledizione di questo giovedì non sembra voler finire: il videogioco catapultava Somchai in una zona della mappa completamente vuota - se si esclude un **imbranato** la cui eliminazione è stata del tutto priva di soddisfazione. Come **RIVELARSI** modo per non pensare la partita **si sta rivelando** MOLTO poco efficace. Somchai si ferma e si guarda intorno: l'**arcipelago virtuale** è calmo e il sole splende. L'isola su cui è sceso gli sembra simile alla Thailandia, quella delle pubblicità per turisti, non quella dove **VIVERE** **TORNARE** **ha vissuto** lui. **Quando tornerò a casa**, si dice **PORTARE** **porterò** la nonna a vivere in un posto così!. Questi pensieri per Somchai sono un po' come le caramelle al miele: all'inizio hanno il delizioso gusto di vero miele in barattolo; ma, poi, dopo un po', si inizia a sentire un sapore più amaro,

più finto, e l'illusione si perde nella consapevolezza: per ora,
e non si sa per quanto, i suoi genitori lo **IMMIGRARE** "hanno immigrato"
lontano dalla nonna, in un paese infestato dai Raul e dai loro
amici. Se invece lo **IMMIGRARE** "avessero immigrato" in un videogioco
- pensa con una risata triste - almeno, potrebbe reagire agli
insulti **SCIUGLIERE** sciogliendo quei cretini con il suo fucile ad acido, ma
Raul neanche gioca ai videogame! Somchai agita la testa per
allontanare la rabbia. «Ci vuole qualcosa di nuovo...».

FINIRE
Sono mesi che hai finito il credito sugli store.

Oggi non ti resta che noia e fastidio...

Anche se...

Anche se!

Un pensiero nuovo, si affaccia nella testa di Somchai. Da
qualche tempo a scuola gira voce di un nuovo gioco online:
un gioco un po' particolare, uno che cambia e si adatta a chi lo

usa. La voce gira anche su alcuni blog, ma nessuno sa da dove
provenga, chi sia il produttore del gioco. A pensarci bene il
ragazzo non conosce nessuno che ci giochi... però è gratis, è
nuovo e il nome è uno di quelli che ti resta in testa come certe
canzoni: S.O.N.O.

E.D.

E.D. è l'**algoritmo** di programma che governa il gioco S.O.N.O.

Il suo nome completo sarebbe E.D.A. 208-14523-15184518,

SCRIVERE
ma lui, come il programmatore che ha scritto il suo codice,
preferisce usare le prime due lettere di Experience Driven
Algorithm, cioè **algoritmo** guidato dall'esperienza.

Sono quelle due lettere a farlo sentire al di sopra degli altri
algoritmi. Sono quelle due lettere a permettergli di rendere
speciale il gioco e a testimoniare la sua capacità di imparare
ed **evolversi**, di dare a tutti gli utenti ciò di cui hanno bisogno;

di capire davvero chi sono. Questa è la ragione per cui ogni volta che un nuovo giocatore fa il primo login, E.D. è lì per accoglierlo.

ANALISI DATI GIOCATORE 1915133819-1-SOMCHAI.

E.D. distribuisce i compiti tra gli algoritmi minori.

«Caricare pagina enigmi standard per valutazione soggetto».

«Coordinare la grafica».

«Raccogliere dati su punteggi e statistiche di gioco».

LA PARTITA HA INIZIO.

Somchai è catapultato in una atmosfera piovosa. In una strada buia, una luce appare e scompare **ILLUMINARE** **illuminando** il vetro appannato: una porta. Il ragazzo si avvicina si avvicina. Il gioco lo invita a entrare, Somchai lo segue e varca la soglia.

Ti va di scherzare! Non roba da settimana enigmistica, non oggi... pensa Somchai davanti ai messaggi criptati che il gioco gli propone. Lo pensa ma non lo dice. La delusione è meno di un'ombra sul suo viso, però non sfugge a E.D. dall'altra parte della webcam. I giochi spesso chiedono l'accesso alla videocamera del computer, ma di solito la usano per permettere agli utenti di comunicare tra loro. In S.O.N.O. i giocatori non comunicano direttamente, ma al primo accesso loro non lo sanno e nessuno sembra farci caso mentre concede l'autorizzazione. Una piccola crepa che E.D. sfrutta per osservare utenti e imparare; in fondo, si dice, lo fa per assicurare un'esperienza di gioco migliore.

E.D. manda i tre enigmi criptati sullo schermo uno dopo l'altro, il secondo più difficile del primo, il terzo più difficile del secondo. Intanto analizza quanto ci mette Somchai a risolverli. I suoi tempi di risposta sono sopra la media, perfetti! Lo guarda in faccia mentre il ragazzo gioca e osserva la smorfia

sul suo viso: troppa rabbia per dipendere solo dagli enigmi, deve essere precedente al login... una rabbia continua, cronica e dolorosa. I modelli di E.D. calcolano e riconoscono il tipo: «Benissimo,» prosegue «ora a questa rabbia diamo uno scopo». Dai tre indizi iniziali, Somchai capisce la sua missione: salire all'ultimo piano dell'edificio, eliminare i terroristi, liberare gli ostaggi; un incarico chiaro, semplice, pulito; Somchai studia la mappa e l'equipaggiamento mentre inizia la sua lenta salita in un montacarichi.

Come le porte dell'elevatore si aprono, Somchai viene accolto da una pioggia di proiettili. Il suo avatar reagisce con rapidità, salta, ruota in aria lungo il corridoio, estrae le armi e spara.

Quando tocca terra nessuno dei cattivi è rimasto in piedi. E.D. dall'altra parte dello schermo manovra la scena: **RALLENTARE** ha rallentato

l'intero mondo per dare a Somchai la sensazione di muoversi veloce, così rapido da poter fermare il tempo intorno a sé.

Anche la gravità agisce meno sul suo avatar **DARE** dando ai suoi

salti una potenza superiore: per una volta tutto gira intorno a Somchai per farlo sentire più veloce, più agile e più leggero di chiunque altro.

Il viso del ragazzo passa dalla rabbia all'euforia, lo prende un senso di serena onnipotenza insieme alla convinzione di poter giocare la partita perfetta: E.D. lo **PORTARE** ha portato nello Stato di Flusso, quella particolare sensazione che ti fa dimenticare tutto, anche i Raul. Tutto tranne il gioco, naturalmente. È la vera arte di E.D., la sua specialità. Da dietro tiene tutto in modo che Somchai sia sempre al limite delle sue capacità, ma senza stressarlo mai: se prende confidenza con i comandi o impara qualche nuovo trucco, il gioco si fa un po' più difficile; se ha un momento di stanchezza, gli attacchi calano o trova un riparo temporaneo. Mentre manovra il gioco E.D. legge Somchai, le sue emozioni, le sue statistiche, i suoi risultati eccellenti. Ne ha la conferma: il cervello del ragazzo è sopra la media, e non di poco, sa adattarsi in fretta ed è quello che l'algoritmo

CERCARE
sta cercando; anche la sua rabbia può tornare utile, basta indirizzarla. E.D. pone fine alla partita, meglio non esagerare la prima volta, bisogna lasciargli la voglia di tornare a giocare...

SOMCHAI

Somchai si lascia cadere sullo **schienale** del divano: la partita è durata quasi tre ore senza che lui nemmeno **se ne accorgesse**.

Chiude gli occhi, l'**adrenalina** lascia piano piano il suo corpo mentre i pensieri ricominciano a girargli in testa. L'**euforia** sembra **svanire**, quando invece il gioco lo sorprende di nuovo **inviandogli** una notifica:

COMPLIMENTI GIOCATORE, LE TUE STATISTICHE S.O.N.O.
SUPERIORI ALLA MEDIA. MANTIENI QUESTI RISULTATI PER
UNA SETTIMANA DI FILA PER ENTRARE NEL PROGRAMMA
DI BETA TESTING.

*Beta tester? Quello che prova le nuove espansioni del gioco
prima di tutti? Diventare parte della creazione di S.O.N.O.?*
Somchai salta in piedi ed esegue la sua danza della vittoria **agitando** gambe e braccia. Dal corridoio arriva la voce di sua mamma: «Stasera niente dieta, **ho portato** gli avanzi dal ristorante, c'è il pollo che ti piace tanto!». *Forse, pensa Somchai, forse la maledizione del giovedì, almeno per oggi si è esaurita. Forse.*



COUNTDOWN...

-2 ORE e 30 MINUTI



6 DICEMBRE 2030

SOMCHAI

Per quanto è rimasto sotto shock? Somchai non lo sa, ha solo
la certezza di non avere tempo per  **piangersi addosso**.

«Forza» si dice da solo. «Da quante cavolo di
USCIRE
online **sei uscito** con Mohamed? Questa non è diversa, striscia
nel buio e trova qualcosa che ti faccia uscire!». Solo che ora
Mohamed non c'è - è lui l'appassionato di "fughe dalla stanza"
- e se Somchai non si sbriga a uscire di lì e dare l'allarme a
NON ESSERCI
E.D. **non ci saranno** più Mohamed, né Omar, né la mamma di
Somchai, e nemmeno lui ha molte probabilità di sopravvivere.

Somchai vuole tornare a casa, per la prima volta quella parola casa non gli fa pensare a Phuket, ma a sua madre, a Mohamed che cerca di difenderlo da Raul, a Omar e persino alla scuola, con la professoressa di musica e la cioccolata della macchinetta: ormai sono loro la sua famiglia, la nonna **NON PERDONARE** **non lo perdonerebbe** mai se li **ABBANDONARE** **abbandonasse**. Somchai comincia a strisciare lungo i muri e il pavimento alla ricerca di una porta, un buco, qualunque cosa!



 **15 NOVEMBRE 2030**

MOHAMED

Mohamed è seduto nel suo angolo, in sala. Muove il piede nudo avanti e indietro sul tappeto; le setole sintetiche sono alte e ruvide e gli fanno il solletico alle dita dei piedi; i disegni - la rappresentazione persiana di un giardino - lo rilassano. È una abitudine che ha fin da piccolo, lo aiuta a concentrarsi. Lo fa soprattutto con i compiti di geometria: la matematica segue un ordine, uno schema, come i disegni sul tappeto; deve solo capire quale e risolvere il problema. Finché non

può fare a meno di essere nervoso e di sfregare il piede sul tappeto, *frush, frush, frush...*

Chino sul libro non si accorge dell'ospite in soggiorno, finché la voce di sua madre non lo fa sobbalzare: «Mohamed, **VEDERE** **VENIRE** **hai visto** chi **è venuto** a trovarci? Saluta la signora Aicha».

Mohamed, abbastanza sorpreso, dà il buon giorno all'anziana vicina: **RICORDARSI** **che lui ricordi**, sua madre Farah **NON AVERE** **non ha avuto** mai grandi simpatie per lei. L'**TROVARE** **ha trovata** sempre una con la  **puzza sotto il naso**, sempre impegnata a raccontare a tutti dei successi del suo perfetto Nadir: il figlio vincitore di una borsa di studio, l'uomo così intelligente da prendere la laurea in ingegneria con il massimo dei voti, la gioia di sua madre, l'angelo così perfetto da trovare subito un buon lavoro... Tutto il condominio viene costantemente aggiornato sulle prodezze di Nadir ogni volta che va dalla vecchia Aicha a farsi sistemare il vestito buono, allargare i pantaloni per un matrimonio o aggiustare una camicia per un colloquio.

Perché la signora Aicha, nonostante le chiacchiere sul figlio, rimane la sarta migliore della zona. In più mentre ti gira veloce intorno con spilli e aghi, è solita offrire a tutti caffè e la sua eccezionale *basbousa* - una torta così dolce e morbida che sembra sciogliersi in bocca in una nuvola profumata di rose e cocco. Di questa soffice torta Aicha **CREARE** **ha creato** una variante segreta, che tutte le donne del condominio le invidiano, ma di cui lei - altro motivo di sdegno per Farah - custodisce gelosamente la ricetta. E ora Aicha è lì, con il dolce in mano, nel suo soggiorno e lo fissa. Mohamed raccoglie i suoi libri per lasciare alle donne il salotto e ritirarsi in cucina ma Farah è più veloce di lui: «No, no resta» gli dice sua madre con un sorriso stranamente compiaciuto. Poi scompare **PORTARE** **portando** la *Basbousa* della sarta in cucina. Mohamed sottovoce si scusa «I compiti... geometria... difficile».

«Ah sì, geometria, anch'io ci capivo poco, per fortuna Nadir se la cavava da solo con i compiti, addirittura dava ripetizioni

qualche volta...» l'elenco dei meriti di Nadir viene interrotto dal ritorno di Farah con caffè e i dolci delle grandi occasioni, *Sfouf* alla curcuma: piccole paste profumate con acqua di fiori d'arancio e altre delizie provenienti direttamente dal pasticciere libanese in fondo alla strada. Oltre a mettergli fame, quelle paste profumate e dorate fanno capire a Mohamed che la visita è stata accuratamente preparata. Rapidamente fa un elenco mentale di parenti e amici di famiglia: no, nessuna festa, matrimonio o altra celebrazione in vista. Niente che preveda lunghi periodi in piedi su uno sgabello a schivare spilli per accorciare pantaloni troppo lunghi di qualche cugino, o altri vestiti in prestito che sembrano creati apposta per fargli prudere le gambe e ricordargli che è il più basso della famiglia. *Allora perché la signora Aicha è qua? E perché io non sono stato spedito in cucina?*, pensa Mohammed, che non osa chiederlo ad alta voce. Invece, scivola silenziosamente verso i suoi compiti e lascia le due donne ai loro affari. Spera

si ricordino della sua presenza solo per offrirgli qualche pasta, magari al pistacchio.

Mentre le due donne sorseggiano il caffè, la conversazione si concentra sui pettegolezzi condominiali: il postino che mette sempre la posta a casaccio e Farah che deve distribuire tutto nelle caselle; quelli del quarto piano che **AVERE** **hanno avuto** una perdita in bagno e **ALLAGARE** **hanno allagato** l'appartamento di sotto; il figlio di quelli del secondo che non saluta... Poi Aicha alza la tazza del caffè, la fa dondolare leggermente nella mano, prende un lungo sorso, chiude gli occhi ed emette un lungo sospiro: è il segnale per passare alle questioni serie. Farah le chiede solennemente: «Allora come sta Nadir?».

PERDERE «Ah,» risponde Aicha con un sospiro amaro «lui **ha perso** ogni rispetto per la sua povera madre».

CERCARE «Nooo...» risponde Farah **cercando** di nascondere un certo compiacimento.

«Sì» continua Aicha, che non sembra accorgersi della

soddisfazione negli occhi della vicina.

ESSERE

«**Era** così bravo, rispettoso. Vedi questa stoffa?» Indica il suo

hajib, -il foulard che le copre i capelli- dalla fantasia insolita.

FARE

«Cos'**ha fatto** con il suo primo stipendio? Un regalo per la sua

SEDERSI

ORDINARE

mamma! Si **è seduto** con me e **abbiamo ordinato** insieme sul suo computer una stoffa giapponese!».

«Sempre stato un ragazzo rispettoso» conferma Farah.

«E adesso, invece non si ricorda più di me. Prima si è preso un appartamento tutto suo ma almeno veniva a cena, adesso invece...».

«Adesso?».

«Ora non sembra neanche sapere più capire la cena del venerdì, per lui è come le altre!».

«No!».

«Settimana scorsa avevo cucinato tutto, tutto! Alle sei lui chiama "Vado a cena con i colleghi mamma, mi portano a mangiare sushi. **Non ho mangiato** mai sushi!"».

Farah emette un suono incredulo, ma la vicina fa segno che la storia non è ancora finita.

«Allora gli dico "È tutto pronto, cosa dovrei fare? Buttare via tutto?" Ma lui sai cosa dice? "Congela tutto che quando passo lo porto a casa!"».

ESAGERARE

«No!!!!» il disappunto di Farah è sincero. Nadir **ha esagerato**

e Mohamed sente gli occhi di sua madre sulla sua schiena, gli **DIRE stanno dicendo**: *tu non provarci nemmeno a farmi una cosa simile*.

Per tutta risposta Mohamed si stringe nelle spalle e cerca di scomparire dentro il suo libro. Dopo un momento di silenzio grave, Aicha continua solenne: «Se la situazione non fosse questa, Farah, non sarei qui a chiederti un favore. **Ho provato** a dire a Nadir che così non va, gli **ho ricordato** che ha dei doveri verso sua madre... Ma lui non capisce, mi abbraccia e mi dice che brontolo troppo, che anche lui ha la sua vita...».

PROVARE

RICORDARE

La mamma di Mohamed annuisce comprensiva.

Aicha continua: «Solo Mohamed, tuo figlio, può aiutarmi».

«Io!?» sta per esclamare il ragazzo, ma un'occhiata della madre lo zittisce.

«Continua, mio figlio ti ascolta».

Mohamed non ha altra scelta che trascinare i piedi fino alle due donne e mettersi seduto con loro mentre Aicha riprende il suo racconto **COMPRARE** «**Ho comprato** un... un coso... come si chiama... quello... il **barattolo** per parlare con internet, come si chiama?!».

«Alosio?» chiede Mohamed.

«Sì! Ecco, il coso! Fanno la pubblicità in TV e quando la vediamo Nadir dice sempre che bisogna essere molto soli per parlare con quello. Se magari mi vede parlare con quello, venerdì quando viene a cena, lui capisce che sua madre non è felice. Non può più dire che esagero: Aldosio, Alosio, Alcoso o come si chiama ne è la prova. Se vede quello, lui capisce **RIDURRE** come **ha ridotto** sua madre».

«Chiaro» conferma Farah.

FARE «Solo che **ho fatto** quello che mi **DIRE** **ha detto** il commesso **PARLARE** del negozio, **ho parlato** perfino al coso per soli, ma non mi risponde. Quindi ecco,» continua l'anziana «Il ragazzo mi dici che è bravo con i computer, quindi... potrebbe farlo parlare?», Confuso da quel ragionamento Mohamed sta per prendere la parola ma, di nuovo, sua madre è più veloce.

ESSERE «Oh, lui **sarà** felice di aiutarti, e se non può», continua **LANCIARE** **lanciandogli** un'occhiata «il suo amico cinese...».

«Tailandese, mamma...».

«Dicevo, il suo amico thailandese che ha sempre la testa nel **SAPERE** cellulare **saprà** cosa fare, vero Mohamed?».

«Sì, mamma».

«Bene, allora tutto risolto. Ancora un dolce Aicha?».

«No, grazie Farah. Magari il ragazzo gradisce uno Sfouf?».

Porge il vassoio a Mohamed, poi si alza.

NON VOLERE «**Non vorrei** disturbarti oltre, cara. Allora aspetto tuo figlio da

me con il suo amico?».

«Sicuramente».

Le donne si avviano verso la porta. Proprio sull'uscio Aicha lancia un ultimo sguardo verso Mohamed.

«Oggi è lunedì, credi che **si possa fare** prima di venerdì sera? Sai, poi la sera viene Nadir a cena, voglio che lo **veda** appena entra...».

«Senza dubbio!».

«Grazie, Farah, senza di te...».

«Ah, se non ci si aiuta tra vicine cosa resta a noi donne?!» risponde la mamma di Mohamed **muovendo** la mano come per scacciare le preoccupazioni della vicina. Mohamed sospira, non capisce ancora cosa stiano tramando le due donne, ma a loro sembra tutto così chiaro che al ragazzo non resta che l'ultimo dolcetto alla curcuma e una telefonata da fare.

SOMCHAI

Dal primo accesso, Somchai entra regolarmente tutti i giorni in S.O.N.O. per una partita. Mantenere le statistiche di gioco abbastanza alte da essere ammesso nel programma dei beta tester richiede una certa organizzazione: bisogna trovare momenti della giornata in cui si è sicuri di non essere disturbati, lontani dagli sguardi della mamma, restare concentrati sull'obiettivo.

Per non interrompere una partita Somchai **ha dimenticato** anche di studiare per il compito di italiano e **ha preso** un votaccio. La cosa non è una novità, quindi nessuno ha fatto troppo caso a questo nuovo brutto voto, anche se in realtà è stata la prima volta in cui lui DAVVERO non aveva studiato. Ironico, pensa Somchai con un sorriso amaro mentre gioca. In quei suoi quattro giorni da **agente segreto** al servizio di S.O.N.O., lui **ha fatto** un po' di tutto: esplorato, decriptato,

combattuto, liberato ostaggi. Ora, in una gigantesca stanza di controllo, muove truppe virtuali per prendere il controllo di una stazione idrica prima che i terroristi rilascino una tossina nell'acqua potabile della sua città virtuale. Sono tutte partite intense, coinvolgenti: il gioco sembra capire sempre cosa vuole, lo porta al limite delle sue possibilità, lo fa sentire potente, gli sembra di avere il controllo, di essere nato per quello. Il cellulare suona, con la coda dell'occhio Somchai guarda lo schermo: Mohamed, può richiamarlo dopo.

ADDESTRARE

Le truppe che ha addestrato per quasi tre ore nel quadrante sette sono finalmente pronte, è ora di far cambiare colore agli ultimi settori sulla mappa di gioco! Somchai segue con lo sguardo i turni di combattimento sullo schermo, il suo respiro segue l'andamento degli scontri, poi, dal monitor, vede il video delle sue truppe esultare e applaudirlo: Somchai vince, le sue statistiche restano alte, gli mancano tre giorni, - 72 ore e diventerà beta tester.

Sempre che il gioco non diventi a pagamento, bisbiglia il suo lato pessimista.

NON VEDERE

Non ho visto avvisi finora.

Ma neanche pubblicità o acquisti in app...

Forse è solo gratis.

Ricordi cosa si dice di internet? Se è gratis la merce sei tu...

Mmmmm, io, bell'affare davvero!

Battere il suo lato negativo al suo stesso gioco fa contrarre lo stomaco di Somchai, ma il ragazzo non ha tempo per il cattivo umore: afferra un pacchetto di patatine e richiama Mohamed.