



SETE TESTO INTEGRALE DEFINITIVO

DIVIETO DI RIPRODUZIONE / DIVULGAZIONE / EDITING  
TUTTI I DIRITTI RISERVATI  
©MMXXI FILOALTO SRL \ OSUONOMIO

PER QUALSIASI UTILIZZO CHIEDERE INFO E PERMESSI A:  
info@osunomio.com

SETE EP 2 Password

[Sveglia Fedor]

Buongiorno cara questa è la sveglia delle 7:12. Oggi tempo perfetto per una bella corsetta. I tuoi livelli biologici sono tutti nella norma. Hai dormito 7 ore e 14 minuti Andiamo avanti con le lezioni di Micologia o preferisci leggere le news? Ricordati che il cane di Derek deve essere portato a spasso al parco delle Coste dove alle 11:38 potrai...

Non ho praticamente ricordi di Ada. Sasha e Rudi, i miei genitori adottivi, qualche volta mi mostravano alcune vecchie fotografie.

In tutte le immagini di gruppo la si vede sempre intenta a impartire ordini, con le mani in movimento per sistemare la fila dei bambini o per richiamare qualche zio distratto.

Ho fantasticato a lungo su quelle foto. Su quel giardino e quei volti. Come sarebbe stata la mia vita con loro?

Mia madre Ada e mio padre Rami si erano conosciuti in laboratorio. Scienziati tutti e due. Sono rimasti vittime di un'esplosione nel centro di ricerca in cui lavoravano durante la Guerra di Transizione nel febbraio del 2038. Di loro so pochissimo. Sasha e Rudi erano i loro vicini di casa e quando si è trattato di prendersi cura di me sono stati i primi a farsi avanti.

Di mia madre entrambi ricordavano la sua passione per le sorprese, gli enigmi da risolvere. Le piaceva organizzare per tutti caccie al tesoro con mappe, indizi, prove da

superare, test di logica e matematica. Ogni volta la caccia era diversa ed ogni volta più avventurosa.

A tanti anni di distanza - quanti ne sono passati? - gli enigmi di Ada sembrano continuare a perseguitarmi.

Di lei mi resta solo un palmare con un pin.

Per entrare dentro quella memory card e quel computer ci ho messo otto mesi. Le ho provate tutte, ho fatto smontare pezzo per pezzo la memoria interna, l'ho setacciata con i software che usiamo all'International Security-

Niente. Maledette password. "Otto caratteri, prima lettera maiuscola, codice numerico in fondo, verifica il captcha, quanti ponti vedi nell'immagine? Non sono un Robot".

A quei tempi il sistema era un vero disastro, nessuno riusciva più a ricordare niente in quella giungla di pin e password e dopo il 2030 è stato gradualmente rimpiazzato.

Ada aveva architettato un ingegnoso sistema di chiavi incrociate impossibile da hackerare.

Se una persona dotata di una mente così brillante decide di sbarrare l'ingresso, difficilmente qualcuno riuscirà ad entrare. Bisognava essere nella sua testa o in quella dei suoi più stretti collaboratori per riuscire a trovare una strada da seguire. E così mesi fa ho capito che la tecnologia non mi sarebbe servita a niente, che avrei dovuto utilizzare il mio istinto, come in quei lontani pomeriggi nel bosco in cerca del tesoro.

Ricomporre tutti i pezzi e ricostruire la storia della mia famiglia.

Mia madre, mio padre, gli anni della Pandemia, della Siccità e del Grande Cambiamento, la mia vita da piccola con Sasha e Rudi e quegli interminabili mesi di paura che nessuno dimenticherà mai.

Pensavo che sarebbe stato un gioco da ragazzi, trovare la password. Dopo tanti anni, clonare il riconoscimento biometrico era un'operazione che richiedeva una manciata di minuti. Impronte digitali, scansione dell'iride, riconoscimento facciale: il software dell'International Security le ha ricostruite senza alcun problema.

I primi tre livelli li ho sbloccati immediatamente. È stato l'ultimo a farmi perdere la testa. Dopo sei mesi, la mia vita ha preso una traiettoria pericolosa. Ho smesso definitivamente di vedere Derek, l'erborista con cui uscivo già prima della morte di mamma.

Mi sono presa una pausa dal lavoro per dedicarmi esclusivamente all'archivio di Ada. Cosa nascondeva quell'ultima password: che mondo c'era oltre quel muro di plastica e silicio? Chi era veramente mia madre, che studi aveva condotto la professoressa Ada Galassi di cui non si trova niente, una sola parola in qualsiasi archivio?

Mi stavo preparando un sandwich nel cuore della notte quando dal nulla il vecchio telefono di Ada ha emesso un suono.

blipp

Un messaggio. Il primo in otto mesi.

(...)

“Giochiamo?”

La storia di Ada è la storia di una battaglia epocale. Di una guerra che un pugno di scienziati in un laboratorio invisibile ai Gps ha combattuto agli inizi degli anni 30 del nuovo secolo.

Se io sono qui a raccontarla e voi siete ancora tutti vivi e in grado di ascoltarla, il merito è solo di questa donna straordinaria e del gruppo di collaboratori che lavoravano nel suo laboratorio in quel periodo.

Ma prima la password

Senza Coco non ce l'avrei mai fatta. Senza Coco è evidente che questa guerra l'avremmo persa. Il messaggio arrivato nel cuore della notte sul telefono di Ada è suo.

“Giochiamo?”

Francisco Raphael "Coco" Morales è un essere umano complesso. Irripetibile. Un Oracolo. Possono passare mesi senza che nessuno abbia notizie di lui, ma so che il vecchio Coco comunque continua a vegliare sulla nostra gente.

Coco è ricco, ricchissimo. Ma a differenza di tutti gli altri è...

beh è libero.

E' stato il più giovane milionario del Nicaragua. A 13 anni dal personal computer di camera sua è diventato il campione mondiale di Crimson Hero alle Evolution Championship Series.

Videogames. Un asso dei videogames. Il migliore di tutti. Il Jimi Hendrix del Joystick. Il Times lo definì il più grande giocatore di tutti i tempi ed il primo sportivo digitale a guadagnarsi la copertina di Sports Illustrated.

Stiamo parlando del 2013. "Ho cominciato battendo ogni record di Tetris e Snake sul telefono di mia madre", raccontava sempre nelle interviste. Coco divenne così ricco in così poco tempo che dovette lasciare il Nicaragua. Comprò una casa a sua madre poco fuori Los Angeles a Santa Clarita e 22 acri di foresta dove per anni ha vissuto in una baracca su un laghetto pieno di coccodrilli. Tipico Coco Style.

Lui e Ada si sono conosciuti grazie a quel gioco: Crimson Hero 2.

[Vocale Coco]: "Tua madre? Era una sanguinaria tesoro. Era più veloce di chiunque altro a pensare alle combo: mi è sempre piaciuto il suo stile ma io ho sempre avuto più istinto di lei. Coco non ha mai avuto bisogno di allenarsi. Ma Ada! Ada era un vero osso duro. [..]

La loro amicizia è arrivata così. Dandosi calci e pugni attraverso uno schermo, Ada Galassi- studentessa iscritta alle medie De Amicis di Imola e Francisco Rapha Morales da Sebaco, Nicaragua, uno che non ha mai completato la scuola dell'obbligo, arrestato più volte per detenzione e guida sotto l'effetto di sostanze stupefacenti. A quei tempi internet era una faccenda mondiale: raggiungeva e metteva in comunicazione ogni angolo del globo. Non ho mai capito dove mamma avesse preso la passione per i videogames. Nessuno sembra aver ricordi di lei come gamer.

Quei due hanno scoperto di avere molte passioni in comune. La natura prima di tutto, le piante, l'informatica, le canzoni di Lady Gaga e i coccodrilli. La politica è arrivata più avanti: e per entrambi è stata una parentesi dolorosa.

Ho cominciato a sentirmi tutti i giorni con Coco. Spesso mi teneva al telefono ore a parlare di piante rare o di vecchi film. Mi costringeva a estorcergli sempre le informazioni. Era certo che in un modo o nell'altro sarei riuscita a trovare la chiave per aprire quel computer. Che roba romantica le password, mi ripeteva. Ada era così, mi diceva. Amava i calcoli e la scienza, il lato passionale aveva preso il sopravvento sul suo carattere solo negli ultimi anni.

Ada era una ragazzina seria. Amava le piante, la matematica, la biologia. Era un'alunna eccellente, ma impenetrabile. Il tipo di fronte a cui i professori mostrano un sentimento di adulazione misto a seduzione e attorno a cui finiscono col costruire un castello fatto di vanità e frustrazioni personali. Praticamente tutto l'opposto di me.

Prima classificata per due anni consecutivi alle olimpiadi di matematica. Prima alle olimpiadi di fisica. Sempre selezionata per i progetti di Europa Science. Gli insegnanti se la contendevano per averla in squadra ed esibirla come un trofeo. Lei non capiva certi atteggiamenti, semplicemente le piaceva risolvere i problemi, sciogliere gli incastri, visualizzare un sentiero e farsi strada tra le fronde dei numeri.

Le cifre le sono sempre sembrate più comprensibili dei rapporti umani.

Ma con le cifre sarebbe stato facile entrare in quel dannato computer. E invece.

E invece l'enigma era umano, psicologico, fallibile. Ho cominciato a guardarmi tutto il materiale di Coco: ore su ore di partite a videogame tra lui e mamma.

La mia vita era come un video bloccato sullo stesso frame. Avevo bisogno di sapere chi era mia madre per riuscire ad andare avanti.

Una mattina mi sono alzata con un presagio, sentivo che sarebbe arrivata la svolta. Ho trovato la prima chiave, una mossa: la mossa vincente di Ada, nelle poche partite che riusciva a strappare al dominio assoluto di Coco. Firestorm kick, un calcio rovesciato ad elicottero che creava una lingua di fuoco circolare.

Ho provato ad inserire la sequenza del joypad: la combinazione che serve per creare quella mossa e sono entrata.

Sul monitor a tutto schermo è comparsa a nero la scritta "OPEN YOUR HEART"  
Open your Heart. nient'altro: nessun altro bottone da schiacciare, nessuna password da inserire. Ero al punto di partenza. Fanculo mamma. Tu e i tuoi stupidi giochetti.

Ho inviato la fotografia a Coco, ho lasciato lo schermo acceso e sono andata a correre.  
"Open Your Heart".. che cos'è? Forse è il nome di un altro videogame?

Quando oramai avevo perso ogni speranza, Zio Coco si è fatto vivo due settimane più tardi

[Vocale Coco]

" (...canzone techno drum'n'bass..) Riesci a sentirla? E' questa, questa è "Open You Heart"!

ahahahaha

Una volta a Seoul Ada mi ha trascinato in un centro commerciale per giocare a questo schifo!! Ci andava matta! Quei giochi con la piattaforma e le frecce dove mettere i piedi al posto giusto!

-Io coi piedi le ho detto non ci gioco-.

La chiave è in quel videogioco tesoro, trova i passi, la coreografia di "Open your Heart", Ada è diabolica dovresti saperlo: il gioco si chiama Dance Drome Galaxy .

Sei in ballo amore mio ahaha! e oramai devi ballare"

Fedor dammi una mano con 'sta cosa che non ci sto capendo niente.

[FEDOR]

Certo tesoro: allora fammi un po' vedere

DANCE DROME GALAXY

dal GRANDE ARCHIVIO

DANCE DROME GALAXY

è stato un videogioco musicale di genere exergaming prodotto da BOTCH Entertainment. Introdotto in Giappone nel 2004 e in America e in Europa nel 2005, DANCE DROME GALAXY è considerata la serie di videogiochi musicali più famosa della storia.

Lo scopo del gioco è quello di premere con i piedi i relativi pulsanti a forma di freccia presenti sulla pedana (sono quattro: su, giù, destra e sinistra) a tempo di musica. Schiacciandoli si ottengono dei punti e alla fine della musica è presente il punteggio totale.

La serie conta decine di altre versioni, sia come cabinati da sala giochi, altre solo per le piattaforme casalinghe.

Nel 2028 la diretta dei campionati mondiali di DANCE DROME GALAXY ha totalizzato 18 milioni di visualizzazioni. In quell'anno è stata pubblicato anche l'ultimo aggiornamento della versione arcade.

//

Mi sono data nuovamente malata al lavoro e quella mattina ho imparato e studiato tutte le combinazioni di ballo di "Open Your Heart" la canzone simbolo del gioco Dance Drome Galaxy.

Io, il mio fisico da ballerina e i video di danza trovati sul Grande Archivio

Lo schermo però ha continuato a restare immobile su quella parola.

Ho disegnato sul pavimento le frecce con il nastro adesivo per provare meglio i passi. "Open your Heart Maniac Mode" è lo schema più complicato e la musica va a 180 Bpm.

Me ne stavo tutta concentrata con la testa china sui miei passi quando una luce ha fatto brillare l'argento del nastro adesivo. Ho alzato lo sguardo verso lo schermo.

Il blocco nero era sparito. Come se nulla fosse.

Ero dentro il computer di Ada.

Bang.

Non esisteva alcuna password, la chiave era.. gestuale. Mamma aveva installato dei sensori di movimento sul palmare che avevano registrato la sequenza giusta dei passi.

In che razza di macchinazione mi ero cacciata?

Ero riuscita ad entrare dentro il suo mondo, senza nemmeno sapere quale fosse il movimento giusto che aveva fatto cadere anche l'ultima barriera. Ma a questo avrei pensato più tardi.

E adesso  
a noi due mamma.