

SINDROME EUCLIDEA

Il settore 0-Nulla segnava la fine delle coordinate galattiche.

La *Proscenium* navigava nel vuoto assoluto, sospinta da reattori a fusione fredda che trasmettevano una vibrazione costante allo scafo.

Seduto al centro del ponte, il comandante Alexander scrutava gli schermi olografici, le cui luci tremolavano sotto il peso di dati impossibili. La strumentazione segnalava una stabilità assoluta nonostante il sensore di massa rilevasse discrepanze prive di logica. L'astronave si trovava in un quadrante dove le mappe stellari non avevano valore, un punto cieco nelle cartografie stellari della Federazione.

Fino a quel limite invalicabile, l'universo mostrava una geometria euclidea perfetta. Oltre quella linea immaginaria, però, lo spazio si torceva su se stesso in angoli retti contrari a ogni legge fisica.

Alexander attivò il protocollo di avvicinamento, una sequenza di undici comandi, tutti accompagnati da un bip, tranne l'undicesimo che era silenzioso.

La nave superò la barriera invisibile. I sensori di bordo, incapaci di leggere la nuova topologia, emisero un feedback acustico distorto e si spensero. Il metallo della struttura si sfaldò. Le paratie mutarono consistenza. Il titanio perse la rigidità atomica per trasformarsi in carta porosa, segnata da ombre chinate. Le superfici lisce acquisirono la grana della cellulosa antica. I circuiti si tramutarono in segni di matita scura, i comandi di navigazione divennero glifi senza significato e la strumentazione digitale si ridusse a inchiostro fresco su una superficie piatta.

Le linee della pelle sulle mani del comandante sparirono, rimpiazzate da tratteggi neri e decisi. Il ponte di comando si ridusse a una cornice quadrata e bianca. La tridimensionalità lasciò spazio a una profondità simulata tramite sovrapposizioni di piani grafici.

Un crepitio di carta lacerata accompagnò il suo scatto in piedi. Le luci del cruscotto si spensero. Nella penombra emersero zone bianche accecanti e un blocco di testo, fluttuante nell'aria, che mostrava dati di rotta mai elaborati.

Alexander accettò la sua nuova natura. Occupò uno spazio bidimensionale dove la profondità esisteva solo come illusione prospettica indotta dai tratti del disegno.

Attorno al boccaporto sigillato, le sagome dell'equipaggio erano immobili, ridotte a contorni marcati e privi di sfumature. Senza espressione, senza sguardo, pose statiche, congelate nella pagina come in un istante infinito.

Il comandante si mosse per premere la mano contro il portellone principale, ma la superficie oppose la resistenza di una pagina incollata. Strappò il bordo di quella vignetta angusta, oltre il quale apparve una sezione inedita.

Si inoltrò in una città geometrica. Ogni costruzione rispettava la prospettiva forzata, priva di volumi reali, e le ombre cadevano in direzioni opposte alla sorgente luminosa, secondo dettami artistici incomprensibili. Il silenzio dominava le strade di inchiostro, intervallato dallo scricchiolio dei passi sulla superficie cartacea. Gli edifici presentavano angoli di novanta gradi, privi di spessori, allineati come in una stampa serigrafica.

C'era un'anomalia nella ripetizione: la texture di un cassonetto si sovrapponeva a quella di un passante, fondendosi in una macchia di pixel inchiostriati. Era un mondo renderizzato con sufficienza.

Un tintinnio precedette la comparsa di un nuovo blocco di vignette, sospeso nel vuoto, che mostrava scene di una vita sconosciuta. Erano sequenze di un gioco di strategia: miniature che si spostavano su una scacchiera, ordini impartiti da una mano invisibile, pedine che cadevano una dopo l'altra.

Le miniature indossavano le uniformi dell'equipaggio della *Proscenium*.

Era un inganno. Il settore 0-Nulla costituiva la plancia di un gioco. La missione, il viaggio, la scoperta del limite: tutto rientrava in un disegno prestabilito. Qualcuno muoveva le fila della realtà.

Il comandante analizzò le regole del mondo appena scoperto. Ogni azione richiedeva un tempo di caricamento, una pausa invisibile tra un movimento e il successivo, tipica di una sequenza di gioco. Provò a correre, ma i suoi piedi non avanzavano se non tramite scatti prefissati. Il suolo rispondeva con suoni onomatopeici che fluttuavano nell'aria: *TAP, TAP, TAP*. Ogni passo diventava una scritta che ostacolava il cammino. Ogni elemento era un asset riciclato, un blocco grafico ripetuto all'infinito. Le finestre degli edifici erano tutte uguali, le crepe sui muri coincidevano al millimetro. Le onomatopее di un crollo distante, *CRASH, BOOM*, aleggiavano come pulviscolo addensato nello spazio.

Alexander decise di sovvertire il sistema. Invece di seguire il percorso tracciato, saltò fuori dai margini della strada.

La carta sotto i piedi oppose resistenza. La superficie reagì come una membrana elastica, respingendolo verso il centro della via.

Il comandante capì che la sua volontà doveva superare la programmazione visiva e si concentrò sul vuoto tra due vignette, lo spazietto bianco che separava gli eventi.

Sperimentò con la propria natura grafica. Si pizzicò il bordo del braccio sinistro e ne allungò i tratti oltre la sagoma originale. Il suo volere plasmava la materia inchiostrata. Scoprì che poteva cancellare il tratteggio dell'ambiente circostante, lasciando che il bianco di fondo assorbisse le architetture.

Raggiunse il bordo di un edificio cubico e infilò le dita nel punto di congiunzione tra l'inchiostro e il vuoto. Tirò verso di sé. La carta si stracciò rivelando l'interno della struttura narrativa. Dietro le pareti non c'era materia, ma un intreccio infinito di linee sottili, un reticolo di coordinate su cui l'intero universo poggiava.

Adagiò i piedi sul reticolo.

La città alle spalle si sgretolò. I suoni svanirono.

Alexander si ritrovò in uno spazio neutro, popolato da icone fluttuanti. Erano i comandi di gioco: frecce direzionali, icone di stato, indicatori di missione.

Ne afferrò una. Il peso dell'icona era nullo, eppure trasmetteva una sensazione di controllo totale. Il contatto con essa mostrava la logica del sistema, le variabili, le stringhe di testo che definivano la realtà. Il tocco rivelava alla mente anche il codice sorgente dell'universo, una serie di equazioni scritte a margine della pagina con una grafia frettolosa.

Davanti a sé apparve un'entità, una sorta di cancellatura, una macchia bianca che annullava ogni linea tracciata. Avanzava, inghiottendo il reticolo. Dove passava, anche il silenzio svaniva. Non restava nemmeno l'assenza di suono, soltanto un bianco assoluto, privo di qualsiasi proprietà.

I contorni del corpo del comandante si assottigliarono. Il tratto nero che delineava il suo viso iniziò a sbiadire.

Alexander rimase fermo, lo sguardo fisso sulla minaccia vorace.

Quella macchia era il punto in cui la realtà finiva perché l'autore aveva smesso di tracciare i contorni. Era il limite della narrazione, la soglia in cui l'inchiostro incontrava il vuoto assoluto.

La presenza parlò senza voce. Con un linguaggio composto da cambiamenti di forma e colore rivelò all'uomo la sua inutilità, la sua natura di mero strumento narrativo destinato al consumo.

Il comandante afferrò la propria linea di contorno e usò se stesso come inchiostro. Si scisse dal corpo, trasformandosi in una serie di tratti fluidi che danzavano attorno alla macchia. Sotto la luce del foglio, che risplendeva sulle pareti invisibili di quel mondo, divenne parte della scenografia, il disegno che lui stesso intendeva esplorare.

La macchia si bloccò. Non poteva divorare ciò che era diventato parte integrante della pagina. L'uomo, ora puro tratto, la invase, costringendola a colorarsi, a delinearsi, a prendere la forma di un volto.

Alexander riconobbe se stesso nel viso dell'autore.

Il tempo smise di scorrere. Il movimento rallentò fino alla stasi.

Oltre la pagina, oltre il gioco, si palesò il riflesso dell'esistenza, un susseguirsi di specchi, un'infilata di cornici che si ripetevano verso un punto di fuga inaccessibile.

Il comandante comprese il sacrificio finale: per abbattere il confine, doveva annullare il soggetto. Sciolse la propria forma, le linee dei tratti si dissolsero nel bianco della pagina. Rimase soltanto l'inchiostro sparso, pronto a formare una nuova storia, un nuovo inizio, oltre ogni limite conosciuto.

Il gioco era terminato.

Il lettore, alla luce soffusa dell'abat-jour, voltò il foglio. La pagina era bianca. Eppure continuò a leggere, come se le parole ci fossero ancora, pronte a essere scritte da chi guardava. Le frasi non erano più inchiostro, ma impulsi che si fondevano con la sua percezione, rendendo il confine tra libro e realtà indistinguibile. E vide il vuoto del settore 0-Nulla che reclamava l'esistenza esterna.

Il confine era superato. La storia usciva dalla carta per invadere il mondo, per diventare il respiro di chi la leggeva. Ogni riga scritta, ogni parola impressa, divenne un frammento di quella realtà perduta.

Alexander era la narrazione stessa che si autogenerava.

Il ciclo si chiuse. La pagina non conteneva più un racconto, ma l'intero universo.

E il lettore, con il libro chiuso tra le mani, avvertì per un istante la vibrazione dei reattori a fusione fredda sulla propria pelle.

Il settore 0-Nulla era un'apertura, una porta spalancata che non consentiva più alcun ritorno alla geometria euclidea della vita ordinaria.

Il finale segnò l'inizio.

Ogni cosa, nella vita del lettore, cominciò a perdere consistenza. Il mobile della stanza, la sedia, le dita, le mani: tutto subì la stessa trasformazione. Il confine tra finzione e realtà svanì. La carta prese il sopravvento.

Il comandante Alexander, ora ovunque, era testimone della nascita di nuovi mondi, di nuove cornici, di nuovi destini pronti a essere tracciati.

La vittoria consisteva nell'annullare l'esistenza stessa del confine. La libertà, nel settore 0-Nulla, significò la perdita di ogni forma, di ogni limite, di ogni definizione. Il nulla si tramutò in tutto. Il vuoto divenne l'unica sostanza reale in un universo di carta che chiedeva soltanto di essere riempito di nuovo.