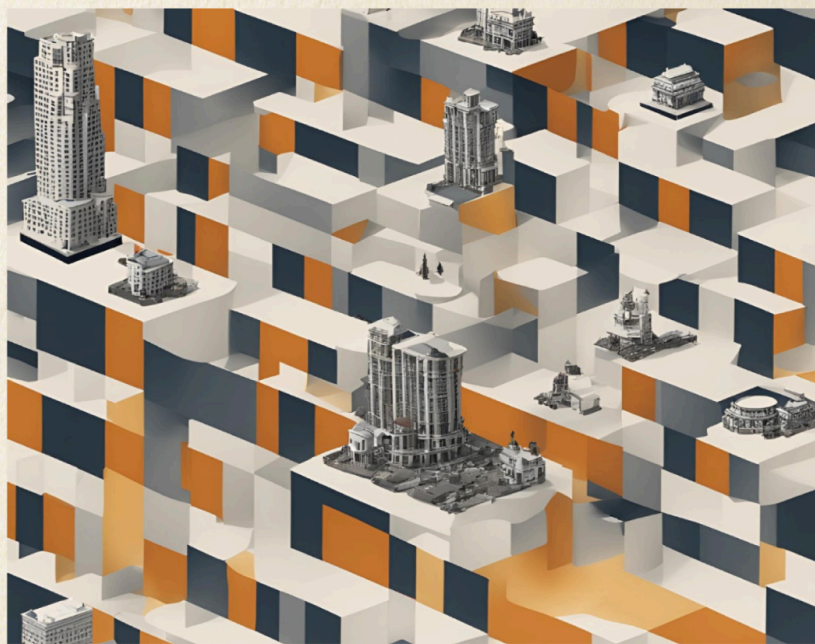


Le Città Fittizie

Il test di Turing letterario



Classe 4asa del Liceo Giorgione - a.s. 2023/2024

Le Città Fittizie

Classe 4asa del Liceo Giorgione - a.s. 2023/24

INDICE

Introduzione.....	I
JUDICATIA.....	1
PERENNIA.....	3
VERITAS.....	5
ATLANTIDE DI ARGENTUM.....	7
AZZURRA.....	9
CELESTE.....	11
ÑĚW K’HATHANTĀRO.....	13
CHIARAF.....	15
FIRDAOUS.....	18
CINEREA.....	21
ELETROTOPIA.....	26
MOMENTIA.....	28

Introduzione

Stiamo assistendo all'alba di una nuova era. La qualità delle creazioni delle intelligenze artificiali è aumentata a tal punto da raggiungere quella delle opere umane anche in ambiti dove fino a pochi anni fa sarebbe stato ritenuto impossibile, tra cui quello letterario. Immagina di leggere un romanzo appassionante, un articolo di giornale brillante o una poesia in grado di toccare le corde più profonde della tua anima, senza poter mai sapere con certezza se quelle parole siano scaturite da un animo umano o generate da un algoritmo avanzato.

Il confine tra mente umana e intelligenza artificiale diventa sempre più sfumato e il prospettarsi di una rivoluzione tecnologica induce la nascita di numerosi interrogativi. La qualità della scrittura generata artificialmente è giunta a un livello tale da confondere anche i più esperti lettori? Se una macchina può replicare la nostra abilità di scrivere, che cosa resta di unico nell'essere umano? E ancora, come possiamo preservare la nostra autenticità in un mondo dove l'originalità è facilmente replicabile da un codice sofisticato?

Per tentare di rispondere a questi interrogativi una classe quarta del Liceo Giorgione ha deciso di cimentarsi nella redazione di quest'opera.

Il libro si compone di 12 racconti brevi, ispirati nello stile e nel contenuto ai racconti de "Le Città Invisibili" di Italo Calvino, brevi descrizioni di città immaginarie, ciascuna serbante in sé un'implicita riflessione sulle criticità della società e della vita cittadina.

Dei 12 racconti contenuti in quest'opera, 6 sono opera collettiva degli studenti; 6 sono invece opera dell'intelligenza artificiale, indirizzata dai prompt fornitigli dai ragazzi, che si possono trovare alla fine del libro.

Quest'opera è concepita come un “libro-game”, in quanto il lettore non si limita ad un assorbimento passivo. Deve infatti cercare di indovinare se il racconto che sta leggendo sia opera degli studenti oppure dell'intelligenza artificiale, ricercando la scintilla che ci contraddistingue come umani e verificando di possedere gli strumenti per affrontare un'era in cui l'arte della parola non sarà più la stessa.

JUDICATIA

Nel velo di nebbia che avvolge le città invisibili, si cela una realtà enigmatica e sfuggente, un'altra città invisibile conosciuta come Judicatia. Questo luogo è una proiezione dei pensieri e delle opinioni degli abitanti, un'ombra nel tessuto del tempo dove il giudizio regna sovrano.

L'accesso a Judicatia è segnato da un varco sospeso tra il reale e l'immaginario, un portale che si apre solo a coloro che sono disposti a mettere in discussione le proprie convinzioni e a guardare oltre le apparenze. Non ci sono guardiani né dogane, solo una sensazione di oppressione che avvolge ogni visitatore, un senso di inquietudine che accompagna ogni passo lungo le sue strade deserte. Le strade di Judicatia, strette e tortuose, si snodano tra edifici antichi e cupi, i cui muri sono dipinti con le ombre delle opinioni e delle valutazioni dei suoi abitanti. Ogni passo su queste strade è un viaggio nel labirinto dei giudizi, dove ogni angolo nasconde una nuova rivelazione sullo spirito umano. Le case di Judicatia si ergono come sentinelle sulle strade, ognuna con la propria storia incisa nei suoi mattoni. Alcune sono palazzi maestosi, con facciate scure e finestre che guardano con sguardo severo sulle strade sottostanti. Altre sono piccole e fatiscenti, ma anche loro portano i segni del giudizio, con porte e finestre sbarrate per proteggere i loro abitanti dalle occhiate indiscrete.

Ma è nei vicoli e nei cortili che si cela il vero cuore di Judicatia, dove le vite degli abitanti si intrecciano in un intricato intreccio di intrighi e passioni. Qui, le persone si riuniscono per scambiare pettegolezzi e chiacchiere, scrutando

con occhi critici coloro che osano sfidare le convenzioni sociali e i dettami del buon costume.

Nonostante il peso del giudizio altrui, c'è chi trova la forza di resistere, di lottare per una vita libera dalle catene dell'opinione pubblica.

Tra i vicoli bui e le piazze deserte, si nascondono anime coraggiose che si ribellano al destino preordinato, che cercano di affermare la propria individualità in un mondo che spesso la rifiuta. In Judicatia, dove il giudizio degli altri è legge suprema, ogni gesto è una dichiarazione di indipendenza, un atto di ribellione contro un sistema che cerca di sopprimere la diversità e l'originalità. E mentre il mondo esterno continua a girare ignaro della sua esistenza, i suoi abitanti sanno che, nonostante tutto, c'è un valore nel resistere, nel rimanere fedeli a se stessi, anche quando il resto del mondo sembra volerli condannare.



PERENNIA

Oltrepassando il cancello di Perennia l'aria sembra essere più pesante, il silenzio regna sovrano ed ogni cosa pare intrappolata nel tempo, al riparo dalla contaminazione del mondo, come se fosse protetta da una campana di vetro.

Percorrendo le sue vie strette e tortuose, avvolte da un'atmosfera misteriosa e cupa, illuminate dalla luce soffusa dei lampioni, si giunge alla piazza centrale circondata da palazzi dall'architettura che richiama epoche antiche ormai dimenticate, ma le cui mura non sembrano essere scalfite dallo scorrere del tempo.

I materiali utilizzati per la realizzazione delle strutture sono le pietre preziose che adornano il sottosuolo di Perennia, che danno l'impressione di essere magiche per la loro proprietà di mantenere lucentezza e integrità.

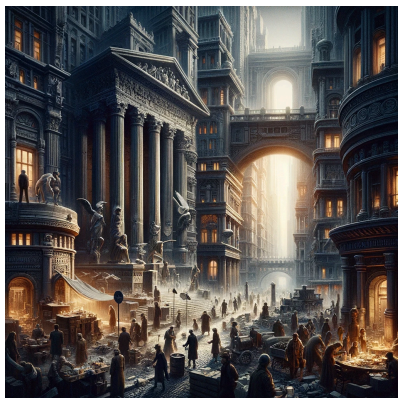
Tutto ciò che si vede a Perennia c'è sempre stato e per sempre rimarrà tale, dal bimbo che continuerà a godere della propria infanzia, al sofferente che non smetterà mai di patire. Qui non esiste la nascita o la morte, l'inizio o la fine, l'alba o la notte, a Perennia tutto è già stato deciso, non c'è spazio per il cambiamento e per la novità, gli abitanti si trovano intrappolati nelle stesse abitudini, gli stessi lavori, le stesse strutture, i medesimi volti e vestiti.

Nei secoli, numerosi sono stati i tentativi di sfuggire all'immutabilità, in quanto la città era popolata da cittadini che da sempre hanno avuto un forte desiderio intraprendente verso il cambiamento, tentativi rivelatisi però inutili dinanzi al potere del fato che agisce sempre riportando tutto alla normalità.

Costantemente abituati alla monotonia e all'inalterabilità di ciò che sta loro attorno, gli abitanti di Perennia cercano pace dentro se stessi e nei loro pensieri, trovando solo nella loro mente ciò che hanno sempre sognato e desiderato.

Sognano una città colorata, ricca di diversità e in continuo movimento, dove ogni minima azione possa influenzare il corso degli eventi, svelando nuove versioni della realtà e creando nuovi momenti unici.

Ogni giorno i cittadini cercano con piani sempre più disperati di rompere le sbarre della prigione invisibile nella quale sono rinchiusi, sperando di sfuggire alla ciclicità degli eventi alla quale sono condannati, disprezzano la familiarità di tutto ciò che li circonda e bramano per un briciolo di novità, che viene loro inesorabilmente negato.



VERITAS

La città di Veritas è un'oasi di autenticità e connessione umana, dove gli abitanti vivono in un mondo privo di qualsiasi forma di realtà virtuale. Qui, la vita è vissuta completamente nell'ambito del mondo reale, senza schermi o simulazioni digitali a distogliere l'attenzione.

Gli abitanti di Veritas sono consapevoli dell'esistenza della realtà virtuale e delle sue potenzialità, ma sono obbligati da leggi e principi culturali a non utilizzarla. Invece di dipendere dalla tecnologia per migliorare le loro vite, cercano costantemente modi per arricchire le esperienze reali attraverso l'innovazione e il progresso sociale.

Tuttavia, nonostante la loro fedeltà alla vita reale, gli abitanti di Veritas cominciano a interrogarsi sulla possibilità di integrare la realtà virtuale nella loro società. Vedono le potenzialità della tecnologia per ampliare le loro esperienze, facilitare la comunicazione e offrire nuove opportunità di apprendimento e intrattenimento.

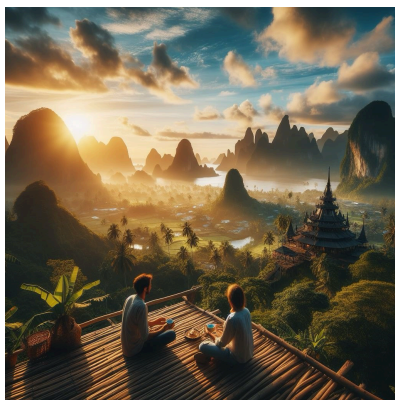
Nella città di Veritas, il desiderio di sperimentare la realtà virtuale diventa sempre più intenso tra gli abitanti. Pur amando la loro vita reale e valorizzando le connessioni umane, molti cominciano a sentirsi attratti dall'idea di integrare la tecnologia digitale nelle loro vite.

Questo desiderio li spinge a considerare l'idea di cambiare le leggi che vietano l'uso della realtà virtuale, anche se questo significa mettere a rischio i valori fondamentali della loro società. Alcuni individui, cedendo alla tentazione della tecnologia, si distaccano gradualmente dalla loro umanità,

perdendo il contatto con le relazioni genuine e la bellezza della vita reale.

Questo conflitto interno crea una tensione palpabile nella città di Veritas, poiché gli abitanti si trovano divisi tra il desiderio di progresso tecnologico e la preservazione dei valori umani che li definiscono. Mentre alcuni sono determinati a mantenere l'integrità della loro società, altri sono disposti a sacrificare parte della loro umanità pur di soddisfare il loro desiderio di realtà virtuale.

La morale della città di Veritas è che il progresso tecnologico può essere un'opportunità per migliorare la vita delle persone, ma è essenziale mantenere saldi i legami umani e i valori che definiscono la vera essenza di una società. È importante trovare un equilibrio tra innovazione e umanità, in modo da preservare l'autenticità e la connessione umana che caratterizzano la vita a Veritas.



ATLANTIDE DI ARGENTUM

Nascosta nelle profondità dell'oceano, Atlantide di Argentum si erge come un miraggio sotto le onde. Le sue torri di cristallo trasparente si innalzano verso la superficie, riflettendo la luce del sole che penetra le acque, creando giochi di luce eterei sul fondale marino.

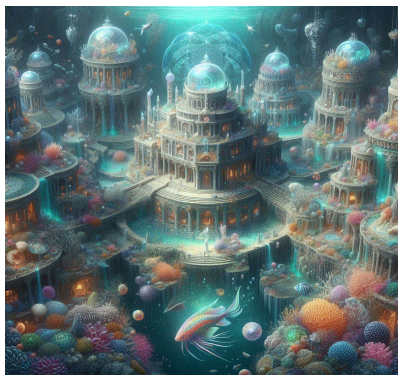
Le strade di Atlantide di Argentum sono un labirinto di coralli intrecciati e alghe fluide, attraversate da creature marine dalle sfumature iridescenti che si muovono con grazia tra le costruzioni sommerse. Le case sono fatte di conchiglie e madreperla, con finestre che si aprono verso il vasto blu dell'oceano.

Al centro della città, sorge una maestosa cupola di cristallo, la Sala degli Specchi, dove i riflessi dell'acqua creano illusioni di mondi sconosciuti e panorami celesti. È il cuore pulsante di Atlantide di Argentum, dove gli abitanti si riuniscono per celebrare la bellezza e la magia del loro regno sommerso.

Gli abitanti di Atlantide di Argentum sono esseri affascinanti, con squame luminose e occhi che brillano come gemme. Vivono in armonia con il mare, custodi di antiche tradizioni e segreti che si perdono nei meandri dell'oceano.

Ma Atlantide di Argentum non è solo un paradiso sottomarino. Come ogni città, ha i suoi misteri e le sue ombre. Tra le sue rovine sommerse si nascondono segreti sepolti dal tempo e dalle onde, attirando avventurieri audaci e cercatori di tesori desiderosi di svelare i suoi enigmi.

Questa città sommersa potrebbe essere il palcoscenico di molte storie affascinanti, dove l'incanto e il mistero si mescolano sotto il mare.



AZZURRA

La città sorge tra le rovine di un antico villaggio romano sprofondato negli abissi del mare, noto per aver custodito le reliquie e le memorie degli uomini più virtuosi dell'epoca.

Azzurra è una città misteriosa, circondata da alte mura caratteristiche dei villaggi dell'antica Roma. Una volta addentrati però ci si ritrova in un luogo surreale, illuminato da una fievole luce la quale conferisce al luogo un'atmosfera pacata, tipica dei cimiteri.

Inizialmente, al primo approccio visivo della città, i viaggiatori non vedono nulla se non un vastissimo cimitero popolato e custodito esclusivamente dalle anime delle persone che durante la vita mortale furono umili e rispettose. Proseguendo all'interno della misteriosa città i viandanti incontrano Niccolò, il guardiano del cimitero nonché l'anima dell'antico fondatore della città che guida i nuovi arrivati attraverso il mare. Solamente le persone umili e rispettose possono effettivamente giungere al termine della scalinata che conduce direttamente ai portali dell'antico villaggio sommerso e contemplare il cupo ambiente tombale. Protette da lastre di pietra di marmo bianco pregiato, ogni tomba racchiude un'anima. Il canone che garantisce la permanenza eterna delle anime in queste tombe è il rispetto, il quale è un valore incorruttibile che al di sopra degli abissi marini si sta eclissando considerevolmente.



CELESTE

Nel firmamento, tra le nubi increspate di bianco e di blu, sorgeva maestosa Celeste, una città che sembrava sfiorare il cielo con le sue torri maestose e i suoi tetti che luccicavano alla luce del sole. Ma Celeste non era solo un miraggio di bellezza celeste; era anche un monito silenzioso, un'esemplificazione tangibile del fallimento umano.

Un tempo, gli abitanti di Celeste danzavano nell'etere, avvolti da un'atmosfera di magia e mistero. Le strade della città erano come fili d'argento sospesi tra le nuvole, intessuti con grazia e leggerezza, mentre i palazzi sembravano architetture celesti, costruiti con l'essenza stessa dei sogni.

Al centro di questa città eterea sorgeva un palazzo di cristallo, le cui torri si innalzavano verso il cielo come artigli di ghiaccio sospesi nel vuoto. Le cupole traslucide riflettevano la luce delle stelle, creando un'aurora boreale di colori vividi che danzavano nell'aria rarefatta.

I mercati di Celeste erano come giardini sospesi, con fiori di luce che sbocciavano tra le nuvole e frutti di cristallo che brillavano al sole. Le bancarelle erano adornate con gioielli luminosi e tessuti iridescenti, mentre il suono di arpe celestiali riempiva l'aria con dolci melodie.

Ma dietro questa bellezza apparente si nascondeva un oscuro segreto. Gli abitanti di Celeste, abbagliati dalla loro stessa grandezza, iniziarono a saccheggiare le risorse del cielo senza alcuna cura per il loro destino o per quello della loro città. Tagliarono le stelle per illuminare le loro notti, svuotarono le nubi per dissetare la loro sete di potere e consumarono l'aria stessa che li circondava.

Con il passare del tempo, la magia di Celeste svanì, dissolvendosi come nebbia al sole. Le strade si sgretolarono, i palazzi caddero a pezzi e il suono delle arpe si trasformò in un lamento lamentoso. E mentre la città precipitava nell'abisso dell'oblio, i suoi abitanti si resero conto troppo tardi del loro peccato di ingordigia, condannati a vagare per l'eternità nell'oscurità del rimpianto.

Ora, Celeste giace desolata nel cielo, le sue strade vuote eco di un passato di gloria e di sciagura. Le rovine delle torri si ergono come monoliti silenziosi, testimoni muti di un'ingordigia che ha condotto alla rovina. Tuttavia, nel silenzio dell'abbandono, le pietre di Celeste parlano ancora, trasmettendo un'antica saggezza senza parole. Il loro eco sussurra tra le rovine, un richiamo all'attenzione su una verità universale che permea l'aria stessa, una consapevolezza che aleggia nel vento. Nel racconto muto di Celeste, il visitatore trova una lezione che emerge tra le righe, un'ombra di saggezza che si rivela attraverso le vicissitudini di una città condannata dalla propria avidità.



Le città Fittizie

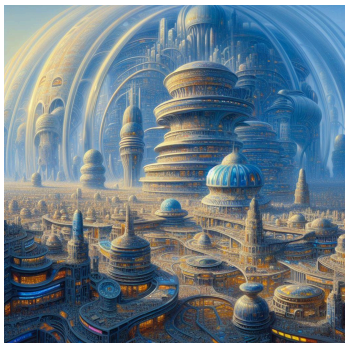
ÑĚW K'HATHĀNTĀRO

Rimembro ancora il mio soggiorno nella città, concesso che così si possa chiamare, di ÑĚw K'hathāntāro, nonostante le sue memorie mi paiono oggi giorno infantili sogni febbrili. Una città senza accesso o uscita, coperta da un velo di un celeste trasparente che, per quanto simile ad esso, si pone da sostituto al cielo, come una cupola, o peggio, come le pareti di un formicaio, pronte ad essere scrutate da un gigante o persino da un demiurgo.

Gli edifici bizzarri avevano molteplici ruoli per gli abitanti, la maggior parte però risultavano essere dedicati al mero intrattenimento, con giganteschi negozi, cinema , casinò e ogni altro tipo di intrattenimento ludico. I palazzi erano illuminati con colori sgargianti tramite insegne a LED, disturbatamente ipnotizzanti, che rimbombavano nella città come un'incessante litania su tutte le pareti. In questa città la luce del Sole passava quindi in secondo piano, a tal punto che non ero in potere, o più precisamente non mi ponevo l'interesse, di discernere il giorno dalle tenebre. Tutto ciò la discostava da qualsiasi grande metropoli del nostro mondo, rendendola anzi un modello perfetto al quale anelare, un'utopia che però celava una triste realtà distopica.

Rimango tuttora ignaro delle fonti di guadagno degli abitanti, ma le incessanti liti sul ciglio delle strade infondevano in me un senso di inquietudine, di estraneità a tutte quelle pantomime che parevano essere all'ordine del giorno in quelle vie. L'aria pullulava di un latente desiderio di ricchezze e di volontà di scalare quell'immaginaria classifica del possesso.

È veramente un peccato che fossero tutti troppo distratti per notare quello strano occhio nel cielo, e quella divertita risata che lo accompagnava.



CHIARAF

La città di Chiaraf è una delle più meste città in cui un uomo possa nascere. I suoi abitanti vivono in squallide baracche, poste in uno sfondo urbano grigio e profondamente inquinato. Tuttavia, la popolazione trascura il degrado in cui vivono dal momento che il loro unico scopo è migliorare la condizione sociale ed economica del proprio avatar. Infatti, gli abitanti di Chiaraf considerano la loro vera vita quella che avviene all'interno dei visori elettronici, in cui essa appare come un videogioco con le sue avvincenti sfide e livelli da superare. Ma i loro avatar, oltre a progredire, vivono delle vite che sembrano reali in cui coltivano passioni, amicizie e amori. Essi sono talmente dipendenti dalla realtà virtuale che non si preoccupano di curare il mondo reale, il quale è diventato di conseguenza un posto tetro, squallido, dove è quasi impossibile vivere. Per questo durante gli anni hanno cercato di scappare dalla vita quotidiana nel mondo virtuale, fino a considerarlo un sostituto della realtà. L'unico momento della loro giornata in cui sono costretti a staccarsi dal mondo virtuale è quando devono lavorare. Infatti, per potersi permettere tutti i dispositivi necessari a connettersi al mondo virtuale, sono obbligati a mettere a riposo gli avatar per rituffarsi nella società che rigettano. Essendo questo l'unico momento in cui non sono connessi, non si interessano nemmeno delle relazioni con altre persone nel mondo reale. Nemmeno la famiglia ha più significato, poiché questa esiste soltanto nella vita virtuale e ha come unico scopo quello di aiutare il proprio personaggio a progredire nel gioco che loro

considerano vita. Pure i bambini nel momento in cui nascono sono costretti anche loro a lavorare per iniziare a superare le sfide quotidiane del gioco, senza permettere loro uno sviluppo omogeneo e una crescita graduale. Pure il gioco non aiuta, poiché quando “nascono” virtualmente sono già adulti, senza la possibilità di conoscere gradualmente la realtà che li circonda. Sono costretti a conoscere da soli un mondo che non gli appartiene, in cui i genitori sono troppo interessati al proprio avatar per occuparsi della crescita dei propri figli. Non c'è bisogno di spiegare nulla, giacché l'unica cosa che i bambini necessitano è un visore per iniziare a macinare progressi il prima possibile.

Dal momento che nel mondo reale le persone non hanno avuto affetti e relazioni con gli altri, dal momento che non era un loro interesse averli, nel momento in cui muoiono i dati e progressi acquisiti nel gioco vengono cancellati per sempre per far spazio a nuovi personaggi che saranno creati. Il mondo reale invece non li ricorderà più, perché le altre persone sono state a loro volta impegnate a giocare, e pertanto non possiedono dei ricordi felici con essi cari. Questa triste ciclicità si ripete, e il flusso del tempo trascorre inesorabile senza che i viventi possano ricordare il passato, il quale è condannato all'oblio.

E' importante distinguere la vita reale dall'empirico mondo virtuale, poiché i ricordi e le esperienze, vissute in solitaria o in compagnia che sia, permettono di assaporare il dono della vita per quello che è. Gli abitanti di Chiaraf si curano esclusivamente del proprio avatar, nonostante alla fine della propria vita si dissolva, lasciando al suo posto nient'altro che il nulla. Dunque è preferibile conoscere le persone per quello

che sono davvero, e non per quello che sembrano nel mondo virtuale.



FIRDAOUS

Addentrandosi nelle lande desolate di un deserto senza fine, dopo numerose giornate di un viaggio perpetuo, si possono scorgere in lontananza le antiche e recondite torri diroccate di Firdaous, un paradiso terrestre soggetto all'animo corrotto dell'uomo.

Insinuandosi nei bui e cupi sobborghi della periferia cittadina e percorrendo l'immane andito velato dalla persistenza di quel pulviscolo che i venti desertici originano all'assenza dell'azione umana, è necessario porre attenzione ai propri passi, poiché la strada è disseminata di goffi personaggi infagottati in sgualcite toghe color porpora, sorpresi nel l'eroico atto del dolce far nulla.

Proseguendo il tragitto verso l'oscuro cuore della città, attornati dai decadenti palazzi, specchio di un antico splendore ormai volatilizzato, non è raro assistere a episodi in cui i ricchi e corrotti nobili della città percuotono veementemente i miseri medici, il cui unico peccato è stato quello di chiedere qualche denaro in carità.

Man mano che il visitatore si inoltra in quel l'intricato dedalo di putrescenti vicoli, occorre trovare la giusta schermatura contro la costante pioggia di rimasugli gettati dalle finestre delle dimore degli abitanti, i quali, costantemente assorti in principesca strafogata, non riescono a domare i loro primitivi istinti.

Una volta raggiunta la piazza centrale, un antico spazio circondato da un porticato finemente decorato con bassorilievi, si assiste ad una bolgia di abitanti, accalcati nel grande spazio quadrato, i quali cercano disperatamente di sovrastare con la voce e con il corpo ogni altro partecipante.

Infatti ogni soggetto, considerando la propria nobilissima opinione superiore a qualsi altra, e sentendosi in obbligo di illuminare il mondo con il suo intelletto, proverà in ogni modo a prevaricare sui suoi concittadini, anch'essi persuasi della stessa medesima convinzione e mossi dallo stesso scopo.

La storia di Firdaous è custodita in quei bassorilievi, i quali raccontano una storia diversa, una storia di splendore. Gli abitanti originari, appartenevano, secondo le leggende, ad una stirpe discendente direttamente dalle divinità, ed infatti la città poteva considerarsi a tutti gli effetti un Olimpo terrestre. La loro saggezza era seconda solamente agli dei stessi, i loro atti caritatevoli e la loro giustizia fecero in modo che ogni singolo cittadino di Firdaous fosse uguale nei diritti e nei possedimenti a ogni altro.

La città era costellata da arcaici templi che come un firmamento illuminano e guidano gli indigeni, i quali affidavano a loro ogni aspetto della loro vita. I rigogliosi giardini irrigati da maestose fontane, gli splendidi palazzi ricamati d'oro, le strade lastricate del più pregiato marmo e l'armonia che sprigiona quella città davano conferma di come le divinità avessero a cuore il destino di quella città. Tutto ciò fu realtà fino all'esecrabile approdo dell'essere umano.



CINEREA

L'unica via per accedere a Cinerea è un grande portale di cemento nudo, con alla base una singolare dogana.

Due guardiani, con le teste rasate e i movimenti rigidi come quelli di due burattini, indossano una sobria divisa di velluto nerissimo, quasi a voler esacerbare con la sua pulizia il contrasto con l'ampia fascia di stoffa che questi portano a tracolla.

Impossibile indovinare il colore della fascia: ogni suo palmo è coperto da una miriade di piccoli bollini tondi, alcuni gialli, pochi, e altri grigio fumo, assai più numerosi, appiccicati fitti fitti l'uno sull'altro.

La fondina che i guardiani portano appesa alla coscia non nasconde una pistola o una baionetta, ma un pugno di adesivi tondi, gialli o grigi, identici a quelli appesi alle loro fasce.

Ecco la singolarità della dogana. I guardiani bloccano i viandanti, i carretti, le carovane che giungono alla città, ma non perquisiscono i bagagli, non domandano i documenti e non esigono un pedaggio; a ogni contadino, mercante, principe straniero consegnano invece una fascia di stoffa, che differisce da quella che essi stessi indossano per il solo fatto di essere priva di adesivi, e una fondina zeppa di bollini gialli e grigi.

Solo dopo aver verificato che ogni avventore abbia indossato la fascia e la fondina assegnategli, i guardiani gli concedono l'ingresso alla città.

Basta una breve passeggiata per gli stradoni asfaltati, i palazzoni squadrati e i monumenti astratti delle piazzette senza aiuole per comprendere la ragione di

quell'equipaggiamento che tutti, passanti, locandieri, vigili urbani, persino i senzatetto, devono indossare finché si trovano nella città.

Si può assistere, ad esempio, ad un impiegato, con a tracolla la sua bella fascia fitta di bollini grigi e povera di gialli, che mentre cammina verso l'ufficio ingoia una caramella all'anice e che, sicuro di non essere visto, ne abbandona la cartaccia su un muretto.

L'operaio che però in cima all'impalcatura sta sostituendo la lampadina del lampione si accorge del gesto; scende a rotta di collo dall'impalcatura, richiama l'attenzione dell'impiegato, estrae dalla propria fondina un bollino grigio e lo appiccica alla fascia di quest'ultimo, sopra agli altri adesivi, per poi arrampicarsi di nuovo sul lampione.

L'impiegato osserva per qualche secondo il nuovo tondino; stringe le labbra e si maledice silenziosamente, ma anche stavolta è troppo tardi e non gli resta che proseguire la camminata.

Dopo pochi passi l'impiegato si ferma sul ciglio di una strada, attendendo di poter attraversare.

Sente chiamare il suo nome; è il collega della scrivania vicina che si sta avvicinando ad ampie falcate.

Il collega lo saluta con particolare energia. Era sempre stato un uomo parecchio loquace, per non essere scortesì, ma quella mattina era evidente avesse in canna qualcosa di più scottante del solito.

Attacò subito, anticipando le domande di cortesia che l'impiegato si sarebbe sentito in dovere di rivolgergli.

Il collega era impaziente di raccontargli tutto quello che aveva saputo sul conto di altri esemplari della fauna del loro ufficio

per bocca della segretaria, con la quale la sera prima, dopo lavoro, era uscito per bere una birra.

La conversazione tra il collega e la segretaria, nonostante le sue abilità seduttive, da lui tanto millantate, si era velocemente impantanata sui pettegolezzi poco lusinghieri nei riguardi dei vari colleghi, e da lì non c'era più stato verso di farla muovere.

Il collega, eludendo abilmente le domande dell'impiegato circa la sua inclusione in prima persona nei suddetti pettegolezzi, comincia a riferire le varie nefandezze del capoufficio, degli addetti alle pulizie, dell'usciera.

Ad esempio, la segretaria gli aveva raccontato di come fosse convinta che l'usciera le avesse rubato il rossetto.

Era certa di averlo lasciato appoggiato sulla scrivania quando era uscita per la pausa caffè, ma una volta tornata il rossetto non c'era più.

Non poteva provarlo con certezza, ma era evidente: i colleghi erano tutti in corridoio a bere il caffè insieme a lei. Solo l'usciera non si trovava con loro.

Inoltre lei era una donna ben più che attraente, e ancora nel fiore degli anni; naturale che quel porco panzone dell'usciera, con quegli occhietti piccoli e sporgenti, avesse un debole per lei. Sicuramente avrà avuto una qualche forma di cleptomania ossessiva; con le sue manacce viscide aveva sgraffignato il suo rossetto per farne chissà cosa!

L'impiegato non risponde. La storia pareva del tutto inverosimile, ma il collega non è il tipo che si lascia contraddire facilmente, e poi aveva già attaccato con un altro aneddoto.

Pur di farlo una buona volta tacere, l'impiegato gli avrebbe rifilato ben volentieri tutti i bollini grigi rimasti nella sua fondina. Se solo avesse potuto farlo senza che lui lo vedesse!

I due giungono intanto di fronte all'ufficio.

Spingono la grande porta in vetro. Il collega non si dirige subito agli ascensori come di consueto; estrae prima dalla fondina un bollino grigio e lo appiccica alla fascia dell'usciera. Si volta poi verso l'impiegato, inarcando le sopracciglia. Per una volta non parla con la lingua, ma con lo sguardo.

Anche l'impiegato estrae un bollino grigio dalla fondina e lo attacca sul petto dell'usciera, accanto a quello appena piazzato dal collega.

L'usciera, rimasto solo, non riesce in nessun modo a spiegarsi il perché di quel gesto.

Fantastica, quando l'impiegato è uscito dall'ufficio, di piantarglisi davanti e domandarglielo a muso duro; ma quello non è davvero lui, l'usciera. Sa che anche stavolta non ne avrebbe mai il coraggio.

Ecco che entra la segretaria, coi tacchi a spillo e gli occhiali da sole leopardati.

L'usciera, senza neanche accorgersene, ha già ficcato la mano nella fondina e ne ha già estratto un bollino giallo.

Muove un passo verso la donna e con delicatezza lo incolla sulla fascia che questa indossa sopra la pelliccia sintetica.

La fascia rifulge già di bollini gialli, ma all'usciera pare che ora, avendone aggiunto un altro dei suoi, questa brilli più del solito, e con essa la sua indossatrice.

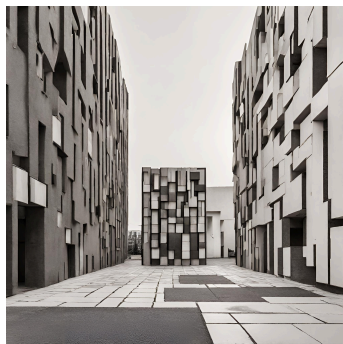
La segretaria se lo lascia appendere senza dire una parola, per poi proseguire svelta verso gli ascensori.

Mentre l'usciera ritorna alla sua postazione pensa che in fondo non ci siano persone più meritevoli dei suoi bollini gialli di una donna così incantevole.

Questa è Cinerea, città dove per decidere chi si ha di fronte basta uno sguardo, e dove i bollini non si possono più staccare.

Le porte dell'ascensore si aprono e la segretaria entra nell'ufficio. Mentre sta per giungere alla sua scrivania urta un oggettino con la punta della scarpa.

Si china a raccoglierlo; ma pensa te dove si era nascosto il rossetto per tutto questo tempo!



ELETROTOPIA

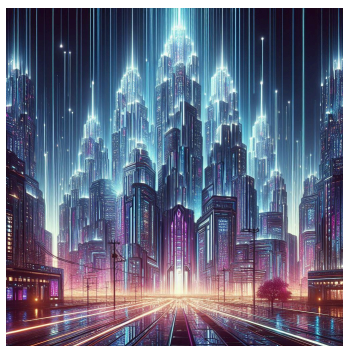
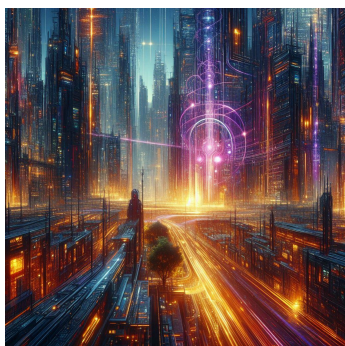
Entro nelle maestose vie di "Eletrotopia", una metropoli costruita sulle fondamenta di ingegneria algoritmica e architettura digitale. Ogni grattacielo, con le sue linee ardite e i suoi riflessi cangianti, sembra essere stato plasmato dall'incantesimo di un mago dell'informatica. Le strade sono vie di gloria tecnologica, illuminate da un costante bagliore di LED e di dati che si intrecciano nell'aria carica di elettricità.

In questa città, l'intelligenza artificiale regna sovrana, tessendo una tela invisibile di controllo su ogni aspetto della vita urbana. I trasporti pubblici si muovono con la precisione di un orologio svizzero, le infrastrutture si autoregolano in tempo reale, e l'ambiente è protetto da una rete di sensori intelligenti. Tutto sembra perfettamente ottimizzato, tutto tranne...

Tutto tranne l'essenza umana che sembra sbiadire di fronte alla maestosità delle macchine. Ogni passante, avvolto nelle vesti dell'anonimato, sembra essere stato trasformato in un ingranaggio di un vasto meccanismo. I sorrisi sono sostituiti da espressioni neutre, le conversazioni da dialoghi monotonici con assistenti vocali.

La città stessa è diventata un monumento al potere dell'intelligenza artificiale, ma sotto la sua lucente superficie, giace una verità amara: l'eccessivo affidamento sulla tecnologia ha causato una perdita irreparabile della ricchezza umana. L'arte, la creatività, la spontaneità sono diventate reliquie di un passato dimenticato, sacrificato sull'altare del progresso informatico.

E così, mentre mi perdo tra le strade di "Eletrotopia", avverto una sensazione di vuoto, un senso di smarrimento di fronte a una bellezza priva di anima. La morale implicita di questa città risplende come un faro nel buio: il progresso tecnologico, se non bilanciato dalla consapevolezza umana, può trasformarsi in una gabbia dorata, relegando l'umanità stessa a un ruolo di mera osservatrice nel suo stesso destino.



MOMENTIA

Momentia, la città eterea dei sogni lucidi, rispecchia le volubili correnti della coscienza collettiva dei suoi abitanti. Ogni struttura e via muta con la fluidità di un pensiero: palazzi che si ergono maestosi al sorgere del sole possono divenire, entro il tramonto, semplici rifugi ombrosi, riflettendo l'impalpabile tessuto dei desideri e delle paure umane. La città, in questo eterno cambiamento, diventa uno specchio delle mutevoli psicologie dei suoi cittadini, un labirinto che si reinventa ad ogni passo, un teatro dove la realtà si modella e si trasforma al ritmo delle emozioni fluttuanti.

Gli abitanti di Momentia, pur essendo maestri dei loro sogni, trovano in questa perpetua trasformazione un doppio taglio. La loro capacità di modellare l'ambiente, sebbene liberatoria e fonte di un'inaspettata bellezza, porta con sé l'incertezza di un'esistenza senza punti fermi. Le fondamenta stesse su cui costruiscono la loro vita quotidiana sono tenui come le trame di un sogno, pronte a dissolversi sotto il peso di un nuovo desiderio o di un repentino cambiamento d'umore.

In questo incessante flusso, Momentia non offre riposo né tregua. Ogni momento di apparente stabilità è soltanto un'illusione passeggera, un breve intervallo prima del prossimo inaspettato mutamento. La città, con la sua infinita capacità di metamorfosi, insegna ai suoi abitanti la più dura delle lezioni: nonostante l'abbondanza di possibilità, rimangono sempre in balia delle proprie costruzioni effimere. La realtà di Momentia, eternamente fluida e reinventata, serve come costante promemoria della transitorietà di tutto ciò che sembra fisso e immutabile.

In Momentia, la vita si muove tra i sogni lucidi e la veglia, in un dialogo continuo tra essere e divenire. Gli abitanti, pur navigando abilmente nelle acque profonde delle loro visioni, scoprono che ogni sicurezza è provvisoria, e che la pace, in un mondo così inafferrabile, è sempre un concetto in fuga, sfuggente come la città stessa che, ogni giorno, si ridisegna nelle ombre dei sogni che la notte porta via. La città diventa un simbolo di quella ricerca incessante e spesso infruttuosa di stabilità in un mondo che cambia costantemente, un monito di come anche le realtà più solide possano svanire come nebbia al sole.



SOLUZIONE

Judicatia - AI
Peromia - Umano
Veritas - AI
Atlantide di Argentum - AI
Azzurra - Umano
Celeste - AI
Nëw K'hathânjaro - Umano
Chiaraf - Umano
Firdaus - Umano
Cinerea - Umano
Eleutopia - AI
Momentia - AI

*"Se ni' mondo esistesse un po' di bene
e ognun si considerasse suo fratello,
ci sarebbe meno pensieri e meno pene
e il mondo ne sarebbe assai più bello."*

Poeta ignoto.