

# «Warfare Premium»: un racconto di Alessandro Massasso

 [labottegadelbarbieri.org/warfare-premium-un-racconto-di-alessandro-massasso/](http://labottegadelbarbieri.org/warfare-premium-un-racconto-di-alessandro-massasso/)

Redazione

16 Dicembre 2023

Fra le vecchie-nuove guerre e intorno ad altri domani possibili (\*)



Maicol allungò il braccio sul tavolo e spense il piccolo proiettore olografico a forma di cubo.

– La mia presentazione è terminata. Adesso vi prego di farmi tutte le domande che volete.

Con una mano si sistemò il ciuffo sulla fronte. Non era facile capire le reazioni delle due creature sedute dall'altra parte del tavolo. Durante la presentazione i tovenariani erano rimasti immobili, le facce impassibili. La loro pelle aveva un aspetto rugoso, al punto che da lontano sembrava formata da squame, ed era di diverso colore in base alla zona del corpo. Il viso, incorniciato da una chioma ispida e scura, era di un arancione molto acceso che diventava marrone sul collo. Le mani erano blu sul dorso e azzurre sul palmo. Una lunga tunica di tela chiara copriva il resto del corpo. In mezzo al petto, in corrispondenza del rigonfiamento di uno dei loro organi sessuali, spiccava lo stemma che indicava che i due erano i rappresentanti di quella comunità. Maicol non conosceva così a fondo la loro cultura o la loro struttura sociale. La memoria cerebrale che gli era stata fornita gli garantiva soprattutto la capacità di comprendere e parlare l'idioma locale.

– Sono qui per rispondere a tutti i vostri dubbi e curiosità.

Il tavolo a cui erano seduti si trovava in mezzo a una grande sala con il pavimento e le pareti di pietra scura. Non c'era altro mobilio. I grandi arazzi che coprivano buona parte dei muri erano dello stesso tessuto chiaro delle tuniche e mostravano disegni geometrici di tutti i colori.

I due tovenariani girarono la testa con la loro tipica lentezza e si scambiarono un'occhiata, poi quello che si era presentato come Gr'pner aprì la bocca mostrando i piccoli denti puntuti e giallognoli.

– Per noi si tratta di qualcosa di completamente nuovo. È estraneo alla nostra storia e cultura.

L'altro tovenariano, Graedia, prese fiato emettendo un verso catarroso. – Non capiamo i vantaggi di questa innovazione che lei chiama guerra.

– Come tutte le novità rivoluzionarie, all'inizio anche questa può essere difficile da capire, ma vi assicuro che si tratta di una modernizzazione che ha sempre portato benefici a tutti i pianeti che l'hanno adottata. – Maicol scandì bene le parole. – Una pace prolungata conduce una civiltà alla stagnazione, alla sua morte culturale, sociale ed economica. Un popolo non può rimanere in una stasi eterna, a un certo punto il cambiamento si impone. La guerra è il motore del rinnovamento che mette fine a un passato obsoleto e marcio e conduce verso un futuro luminoso.

Gr'pner parlò con voce profonda. – Ma perché dovremmo usare risorse per costruire strumenti per combattere e uccidere altri abitanti del nostro pianeta?

Maicol abbozzò un sorriso. Sapeva che ricorrere a espressioni facciali e gesti era sconsigliato perché interlocutori alieni avrebbero potuto fraintendere ogni comunicazione non verbale. Ma a lui piaceva contravvenire a questa regola per mostrare ai clienti che era autentico e sincero. Era un modo per creare un po' di empatia e favorire la trattativa.

– Vedete, signori, la questione delle armi non è un problema. Non dovrete investire montagne di tempo e risorse in ricerca tecnologica, nessuno spreco da parte vostra. La mia Agenzia vi fornirà gli armamenti migliori, i più efficaci ed efficienti già usati con successo su diversi pianeti. E al prezzo migliore di tutta la galassia.

Gr'pner dondolò appena sul trono. – Ma perché dovremmo combattere e uccidere i nostri simili? – La sua voce si fece più acuta. – Ci dica per quale ragione.

Maicol si schiarì la voce. – La pace tra le comunità del vostro pianeta non può durare per sempre. Questo equilibrio prima o poi si romperà e per la vostra civiltà inizierà il tempo del rinnovamento. La guerra è lo strumento più adatto e innovativo per pilotare il cambiamento, e voi potete essere i primi del vostro pianeta ad approfittare di questa opportunità.

Con un gesto della mano Maicol riaccese il proiettore olografico. Sospesi sopra il tavolo iniziarono a danzare cartelli con scritte in tovenariano. – Se acquisterete il pacchetto Warfare Premium, la mia Agenzia vi fornirà tutta la formazione necessaria sulla filosofia della guerra, la propaganda adatta a creare consenso verso l'epica del conflitto e manuali di strategie e tattiche militari, oltre naturalmente ad armi di ogni tipo. Per non parlare poi dell'assistenza

tecnica e industriale per la ricostruzione dopo ogni sforzo bellico. Tutto il vecchio che viene distrutto va sostituito con il nuovo, e questo sarà un affare molto redditizio per la vostra economia.

Graedia sbatté le palpebre un paio di volte. – Non ci ha ancora detto per quale motivo dovremmo procurare sofferenze ai nostri simili.

– È il gioco della guerra. Solo così possono emergere coraggio, eroismo, forza d'animo. Chi oggi è in svantaggio e soffre sa che potrà rialzarsi e vincere nella sfida successiva. – Maicol spense il proiettore. – Quanto al motivo, non posso dirvelo io. Solo voi potete trovare il vostro. E, vi assicuro, anche voi avete una ragione per iniziare una guerra. Garantito.

Gr'pner aprì la bocca, ma Maicol lo anticipò. – Magari adesso vi può sembrare che tutte le comunità sul vostro pianeta vivano in perfetta armonia, ma io vi assicuro che non è così. Sembra sempre che vada tutto bene, ma è solo per superficialità o ipocrisia. La mia Agenzia è qui proprio per aiutarvi a trovare questo motivo e, come potete immaginare, prima lo troverete, maggiore sarà il vantaggio su tutti gli altri.

Maicol si prese una ciocca di capelli tra due dita. – Anche voi avete delle belle capigliature, quindi potete capire quello che diciamo noi su Terra III: tutti i nodi vengono al pettine. Cioè, prima o poi i conflitti sopiti diventeranno evidenti e dirompenti. So che voi siete una piccola comunità. Non avete paura di essere presi di mira da una più grande e potente?

Un tremito scosse Graedia. – Qui non esistono conflitti del tipo che dice lei. Talvolta può nascere una piccola incomprensione tra le comunità, ma i loro membri si incontrano, ne parlano e risolvono la questione prima che diventi un problema.

La paura dell'attacco esterno non funzionava, Maicol doveva far leva su altro. – Il pacchetto Warfare Premium comprende anche il modulo Monotheism Basic che vi fornirà le nozioni teologiche, filosofiche, morali... tutto il necessario per trovare un obiettivo trascendente per la vostra comunità. La vostra esistenza tenderà a uno scopo più elevato, avrete la possibilità di diventare esseri migliori. E acquisirete la consapevolezza e la determinazione per far valere la vostra superiorità sulle altre comunità. Voi sarete i giusti che indicano la strada agli altri, il bene che sconfigge il male. – Indicò con il dito prima un alieno e poi l'altro, un gesto forte, ma di sicuro effetto. – Perché voi potete decidere di essere migliori degli altri e di avere la superiorità morale per guidare tutto il pianeta verso un futuro di prosperità. Fidatevi di noi terrestri. Abbiamo alle spalle una storia millenaria di guerre epiche e magnifiche. Non troverete un'altra civiltà così esperta in tutta la galassia.

I due alieni si guardarono per qualche istante. A Maicol venne il sospetto che stessero usando una qualche forma di comunicazione empatica.

Gr'pner si voltò e parlò. La sua voce fu così profonda che sembrò provenire da diversi punti della sala. – Ci hanno detto che avete dovuto abbandonare Terra I proprio per le conseguenze delle vostre guerre. Avete distrutto il pianeta con le vostre stesse armi e siete dovuti fuggire. Non è vero?

Maicol prese un respiro profondo senza smettere di fissare Gr'pner. – Vi prego, non date ascolto alle voci messe in giro ad arte dalla concorrenza. Sono informazioni false e interessate.

Ci fu un lungo silenzio.

– Prendetevi un po' di tempo per pensarci e parlarne con la vostra comunità. – Maicol afferrò il piccolo proiettore con due dita e lo mosse in avanti come fosse un pezzo in una partita a scacchi. – Vi lascio la presentazione così potrete rivederla e dividerla.

Un'ora dopo, Maicol si sedette alla scrivania nel suo alloggio, all'interno della navicella piazzata sul terreno erboso di Tovenan. Avviò la videochiamata.

Dopo pochi istanti apparve il viso di Anna. La donna si tirò indietro i capelli biondi che le cascavano sugli occhi. Alcune ciocche si ribellarono e si adagiarono sulle orecchie e sulla fronte. – Allora, com'è andato il primo appuntamento sul pianeta?

– Mi hanno ascoltato, ma non sarà facile. – Maicol inarcò la schiena e sbuffò. – È una civiltà pacifica, non hanno armi o eserciti, non ci sono nazioni strutturate, nessuna religione degna di questo nome... E secondo me hanno una capacità empatica molto sviluppata.

– Che fai, ti lamenti?

Maicol ridacchiò. – Figurati. Lo sai che mi piacciono le sfide. Ricordati che stai parlando con quello che ha firmato una fornitura annuale di armi con le mufte intelligenti di Arnax.

Anna si sistemò una ciocca dietro un orecchio. – Lo so. Volevo solo augurarti buon lavoro. So che hai più di un centinaio di appuntamenti nelle prossime tre settimane. Dacci dentro.

– Basterà chiudere il primo contratto con una di queste comunità, e poi tutte le altre si precipiteranno a firmare. – Maicol alzò un sopracciglio. – E se nessuna dovesse accettare subito, ci penseremo noi a mettere in giro la voce.

– Ottimo.

Maicol si sporse in avanti, i gomiti puntati sui braccioli. – Come va lì, su Terra III?

Anna sospirò. – Le cose stanno peggiorando. Gli ultimi missili chimico-nucleari hanno reso inabitabile quasi mezzo pianeta. Stiamo accelerando i preparativi per migrare su Terra IV.

– Vedrai, sarà un bellissimo nuovo inizio. – Maicol si sfregò i palmi delle mani. – Di' a Geck di tranquillizzare gli investitori. Con i contratti su Tovenan chiuderemo con il dieci o quindici per cento in più di fatturato. Quando torno dobbiamo festeggiare.

(\*) Questo racconto si collega a «La stretta di mano del Führer» di Diego Rossi e ad altre narrazioni – qui pubblicate nei sabati precedenti – che usano la fantascienza come grimaldello per scardinare il futuro prossimo, così vicino al nostro presente ma indecifrabile. **Racconti contro le vecchie-nuove guerre e intorno ad altri domani possibili.** *Grazie a chi parteciperà ... o anche solo leggerà.* Le parole sono davvero poco nei momenti più drammatici eppure ogni volta riscopriamo che possono servire: nell'agire dell'oggi e nell'immaginare futuri.

### Redazione



La redazione della bottega è composta da Daniele Barbieri e da chi in via del tutto libera, gratuita e volontaria contribuisce con contenuti, informazioni e opinioni.