

Nicoletta Gallana

# Esci Bullocchio!

*Un ologramma insolito*

Nicoletta Gallana, *Esci Bullocchio!*

Copyright © 2025 Edizioni del Faro

Gruppo Editoriale Tangram Srl

via dei Casai, 6 - Trento

[www.edizionidelfaro.it](http://www.edizionidelfaro.it) - [info@edizionidelfaro.it](mailto:info@edizionidelfaro.it)

Collana di autopubblicazione *Gli specchi*

Seconda edizione: gennaio 2025 - *Printed in Italy*

ISBN 978-88-5512-475-1

Copertina creata da Lorenzo Trova mediante A.I. Midjourney (2024)

## **La pagina bianca è sempre complicata... allora**

È il racconto di una famiglia particolare, che potrebbe essere di esempio a quelle tradizionali, ma sovente, come dire, scombusolate!

È composta da una ragazza sulla trentina un po' nerd, che lavora spesso da remoto come informatica, mai stufa della sua passione; è interessata al mondo dei videogiochi e del Metaverso, si chiama Marta, ma per tutti gli amici è Click. Convive con la sorella maggiore Elisa detta "Mademoiselle Café", proprietaria di un confortevole bar, sempre affollato di amici.

Entrambe sono amanti dei viaggi e del nord Europa, così hanno deciso di trasferirsi in una graziosa cittadina nel nord della Francia, anche per scegliere tra più opportunità lavorative.

Sono state adottate circa 25 anni fa da una famiglia, che abita in Emilia e che le adora: mamma Lina è una cuoca provetta; organizza ogni volta che tornano tavolate festose, allietate dalla chitarra di papà Oscar, un po' rock anni Settanta anche nell'aspetto.

Elisa non ama l'informatica, predilige i rapporti umani reali, usa il PC solo per necessità lavorative, per le informazioni turistiche destinate al tempo libero; viene ovviamente aggiornata da Click, la quale possiede sempre computer e cellulari all'avanguardia.

Le sorelle hanno caratteri opposti, tuttavia vivono in simbiosi: i problemi dell'una vengono condivisi anche dall'altra, fin da bambine.

Un giorno si troveranno sorprendentemente a diventare genitori di una figuretta virtuale, contribuiranno a trasformare il curioso ologramma in un ragazzino vivace e non se la caveranno male, anzi!

## Capitolo 1

### Una spesa fuori budget

Marta ha fatto una spesa pazza: ha acquistato un PC da gaming con generatore olografico all'avanguardia, per creare immagini 3D fluttuanti, che escono appena fuori dal telaio del Pc attraverso un pannello laterale in vetro. Click ha speso una fortuna, un acquisto fuori dal suo budget, ma non importa, risparmierà su altro.

Elisa, pur rispettando le scelte della sorella, è un po' dubbiosa sulla compera, perché è consapevole che, per provare il nuovo marchingegno, Click sarà per giorni completamente avulsa dalla realtà: quindi, le competeranno forzatamente tutte le incombenze domestiche.

Elisa torna a casa verso le due del pomeriggio, speranzosa di poter trovare almeno il tavolo apparecchiato, ma quella domenica scorge la sorella, incurante del tempo, nella saletta del piccolo appartamento, mentre smanetta fra vari software per ologrammi sul nuovo computer; così, afferma: «É da questa mattina che sei di fronte a uno schermo, come fai, anche in un giorno festivo, io sarei già stravolta, solo dopo un'ora, avrei bisogno di aria, cieli, natura, amici e di caffè! Sei incredibile, non ti ricordi neppure di mangiare, se non

ci pensassi io a prepararti manicaretti gradevoli, ti troverebbero mummificata con lo sguardo alla ricerca di un ologramma drago, cavaliere, ragazzo o qualunque oggetto ti sia passato per la mente!»

Marta sorride alle parole della sorella, annuisce, perché sa che Elisa ha ragione: si fa sempre prendere troppo dalle novità tecnologiche; fortunatamente ha una sorella maggiore che la comprende e la prende in giro, con ironia benevola, senza mai arrabbiarsi, priva di isteria: sa di essere proprio fortunata.

Marta è alle prese con un'immagine tridimensionale, che ha scelto e che rappresenta un tipetto molto vispo e vivace: l'ha istintivamente incuriosita, ma non c'è verso di farlo uscire dallo schermo: sembra abbia una volontà propria, si sposta qua e là, ma... non esce!!!

## Capitolo 2

### A pranzo!

Elisa, in modo dolce ma fermo, esorta la sorella con parole convincenti: «Vieni a pranzo, ho portato a casa due mega fette di pasta al forno, l'ho preparata con la ricetta di mamma Lina e la offrirò in occasione dell'apericena di questa sera nel mio caffè: ha un aspetto che ispira. Spero che i clienti gradiscano, il cibo italiano li attira sempre!»

Incurante dell'invito a tavola della sorella, Click continua nel suo intento, vuole fare uscire dal telaio del PC il vivace ragazzino; Marta, pur irritata per gli innumerevoli vani tentativi, prova istintivamente simpatia per quella figuretta vispa e dispettosa, che si sposta qua e là nel video del PC, apparendo a tratti.

Marta vuole avere a tutti i costi il controllo su quel ragazzino virtuale: è diventata una situazione, che sembra metterla alla prova.

L'ologramma in questione ha il classico aspetto di un preadolescente di 13-14 anni: è smilzo, con gambe agili e lunghe rispetto al corpo; ciò che la colpisce è lo sguardo impertinente, i suoi occhi neri, il viso incorniciato da capelli scuri, che sembrano fluttuare nello spazio del PC.

Il software lo presenta con un paio di jeans modernamente sgualciti e una curiosa maglietta bianca

con un punto interrogativo multicolore sul davanti; calza, inoltre, un paio di scarpe da ginnastica che sembrano enormi, fuori misura rispetto al suo fisico.

Marta desidererebbe far uscire allo scoperto quel ragazzino preadolescente.

Dopo vari ostinati tentativi, provando e riprovando il software, verificando più volte un'eventuale presenza di virus, esausta, decide di gustarsi con Elisa la "confortevole" pasta al forno.

Giunta in cucina, la sorella maggiore la osserva preoccupata e sbalordita, accogliendola con queste parole: «Vieni, siediti, cara ragazza: se continuerai così perderai il senso della realtà e anche quello della vita! Non vedi? Ti scordi tutto, sei eccessivamente assorbita dall'atmosfera virtuale, va bene, capisco che lavori sempre nella nuvola, ops, scusa, nel "Cloud"; terminato l'orario, dovresti però staccare, farti una corsetta, iscriverti in palestra, andare a prendere qualcosa con gli amici, insomma vivere il reale! Respira il mondo! Non puoi farti condizionare così! Ora esageri con il ragazzino, vedi, mi hai influenzata, ne parlo anch'io come se fosse una persona vera. Scaccia il virtuale, quando ne puoi fare a meno, ci voleva anche il ragazzino a tenerti incollata al PC!»

Marta sorride, perché è consapevole che Elisa ha ragione, la vuole proteggere, si è sempre sentita sicura con lei, hanno costantemente vissuto emotivamente in

simbiosi, nonostante le loro spiccate diversità, l'ha sempre "tenuta per mano", come quando erano all'orfanotrofio.

Nonostante ciò, Marta non riesce a pensare ad altro, tranne che tirare fuori quel testardo dal PC, da cui ha già fatto uscire di tutto, grazie alle indicazioni del software e alle sue cognizioni informatiche.

Non riesce a distoglierla dal chiodo fisso neppure la gustosa pasta, che la sorella le cucina abitualmente quando la vede sotto stress. Questo "comfort food" ha sempre contribuito a rasserenare l'umore di Miss Click, perché le ricorda il calore familiare e le aspettative di un viaggio in Italia: le pare che la vita là sia più autentica, più semplice, inducendola a godersi le emozioni e a superare la sua "Orsite tecnologica", come la definisce Elisa che, a differenza della sorella, è una giovane donna solare, piena di amici, realizzata nel suo Café.

Per pranzo è rimasta ancora una fetta di torta al cioccolato con gli amaretti, una specialità di Elisa, che Marta ha mangiato frettolosamente, quasi senza accorgersene: un vero peccato!

Elisa la guarda con apprensione: è certa che la situazione non cambierà fino a quando Click non risolverà il problema; conosce la sorella e sa che, se si ficca in testa una cosa, è complicato distoglierla.

Elisa, comunque, non si lascia mai sopraffare da pensieri negativi, per cui sbriga la cucina e si affretta, per

ritornare al suo Café, dove l'atmosfera è sicuramente più rilassante!

Saluta Marta e...

## Capitolo 3

### Un timido saluto

Il lunedì Marta lavora nella saletta fino alle 18, quando finalmente può dedicarsi al suo PC da gaming, che troneggia su un tavolo ad angolo: è diventata una questione di principio, non più un divertimento.

Accende e subito le appare in video il ragazzetto, che fluttua continuamente; questa volta, però, la saluta inaspettatamente con un timido gesto della mano.

Marta non crede ai suoi occhi, il software non prevede questo, tutto le sembra fuori controllo, si stropiccia gli occhi per capire. Pensa che forse potrebbero essere scherzi della stanchezza, dopo ore di lavoro; spegne il computer, va in cucina, si prepara un caffè e nel frattempo, per cercare di distaccarsi dalla fissa, telefona ad Arianna, un'amica che non sente da tempo; con lei non parla del ragazzino, ma soprattutto ascolta i suoi consueti problemi con il fidanzato, le solite questioni di convivenza!

Marta ora è single dopo una storia finita; quindi, dal punto di vista affettivo, non c'è nessuno nella sua vita, poiché sente di aver bisogno di una pausa di riflessione e di libertà: «Ma quale libertà se nella mia testa c'è un ologramma, che sembra non andare via!» pensa fra sé.

Decide quindi di leggere il giornale e poi prepararsi uno spuntino-cena, che consiste in una semplice frittata, accompagnata ad un bicchiere di sidro, che la rasserena.

Ad un tratto sente: «Come va?» Marta va in saletta, i PC sono spenti; sorpresa, decide di riposarsi: sente una voce sconosciuta, forse il fatto è grave? Sfinita si addormenta sul divano!

Elisa torna tardi, verso mezzanotte, ha dovuto mettere a posto il locale dopo un compleanno riuscitissimo; va in saletta e trova la sorella spaparanzata sul divano, immersa in un sonno profondo, quindi decide di far piano per non svegliarla.

## Capitolo 4

### Un pomeriggio: l'ologramma?

Il giorno seguente verso le 17, Marta finisce di lavorare e, anche se si è ripromessa di staccare per due o tre giorni dagli ologrammi, non ci riesce e accende il PC per gaming, che non dà segni di vita.

Marta aspetta e, senza rendersi conto, irrazionalmente, in cuor suo si augura di vedere il ragazzino, ma invano: attende a lungo: sul video solo il Nulla.

Elisa, rientrando, vede Marta ipnotizzata dallo schermo del PC: le arriva alle spalle, provocando un trasalimento della sorella; Elisa le parla: «Che cosa stai facendo? Ti senti bene?»

Marta risponde: «Lo sto aspettando, ieri sera mi ha salutata.»

Elisa, preoccupata aggiunge: «Ora la devi finire, andiamo a fare una passeggiata in centro, lì c'è sempre gente, ti potrai distrarre, mi accompagnerai ad acquistare dei jeans, così potrai aggiornarti sulle novità modaiole: vieni con me, altrimenti ti ammalerai!

Non è possibile che quella figurina virtuale ti abbia salutata, non è previsto dal software, ti rendi conto che stai "sbarellando"?»

Nonostante le insistenze di Elisa, Marta non si muove dal PC; aspetta, è incantata, sente che deve attendere con pazienza.

Elisa ci rinuncia, conoscendo la sorella, esce dalla saletta silenziosamente e pensa fra sé: «Che testa dura, è tutta la vita che mi dà del filo da torcere, ma in fondo è una sorella deliziosamente insopportabile.»

## Capitolo 5

### La luce: è Bullocchio!

Il giorno dopo, Marta perde la speranza, ma improvvisamente vede una luce sul video, poi senza controllo da parte sua, magicamente, a tutto schermo compare in primo piano il viso scherzoso di... Marta ha un'intuizione e mormora fra sè: «Lo chiamerò Bullocchio, perché non pare un bullo vero e proprio, che fa soffrire, ma è un classico teenager, assai dispettoso!»

Dopo pochi istanti, Bullocchio le chiede: «Credi che per me valga la pena di uscire?» Marta non crede a ciò che sente: questa faccetta sfacciata, che se ne frega del software, le ha fatto una domanda!

Marta replica: «Ma mi parli? Non sei programmato per questo, sei proprio un Bullocchio, mi spiazzi. Mia sorella non crederà mai a ciò che sto vivendo ora!»

Bullocchio appare in tutta la sua figura affermando con aria indifferente: «Hai una sorella? Non dirle nulla, conserva il segreto fra noi, forse tua sorella è immersa nel reale, tu sembri un po', anzi parecchio nerd, magari mi capisci, sono incerto se uscire dal telaio, temo nuove esperienze, anche se ne ho vissute parecchie, ma solo nei videogiochi. Strano che tu non mi abbia mai incontrato, nel video è diverso, è come se fossimo

comandati da fili invisibili, vorrei essere libero, ma ho i miei timori; esco a poco a poco, che ne dici?»

Marta è consapevole che non potrà mantenere il segreto a Elisa: anche se è introversa con tutti, con lei è diverso, è il suo sostegno; con Eli è un libro aperto. Pensa che Bullocchio abbia troppe pretese: in fondo chi è, un ologramma, anche se forse sta prendendo vita propria. Marta percepisce dentro di sé una sensazione di insicurezza, ma è certa che nessuno le crederà.

Dopo mezz'ora di riflessione, osservando l'espressione curiosa di Bullocchio, Marta esordisce: «Credi di essere indipendente dal software, mi sembri presuntuoso, magari sei come Alexa, programmato per comunicare e rispondere in modo verosimile. Come fai a dire che hai paura di uscire, non puoi provare emozioni, desideri, è impossibile per te, mi spiace parlarti così, non sei una persona, mi pare che tu ti stia prendendo gioco di me e non mi piace!»

A Bullocchio la parola "emozioni" pronunciata da Marta, fa un effetto strano, mai percepito; si eclissa quindi per tutta la serata: Marta intuisce che nei videogiochi le emozioni non vengono vissute.

Nonostante tutto, Miss Click spera in cuor suo di rivederlo il giorno dopo.

# INDICE

La pagina bianca e sempre complicata, allora...	1
1. Una spesa fuori budget	3
2. A pranzo!	5
3. Un timido saluto	9
4. Un pomeriggio: l'ologramma?	11
5. La luce: è Bullocchio!	13
6. Chiamale se vuoi... emozioni	15
7. In ufficio, ma alla sera...	17
8. Una serata con Bullocchio	19
9. Solo un giretto	21
10. Le spiegazioni logiche di Eli, ma...	23
11. Bullocchio non si fa aspettare	25
12. Ci vuole un gran fisico Bullocchio!	26
13. La mattina seguente: che notizia!	27
14. Una sera: eccolo!	29
15. Eli e Bullocchio amici?	32
16. Le lasagne	34
17. Bullocchio accetta l'invito	36
18. Che vanitoso!	38
19. Scuola: burocrazia o diversità	40
20. La scrittura: una faticaccia	42
21. Il primo giorno a scuola	44
22. La sorpresa	46
23. Le prove dell'ex ologramma	47
24. Melissa	49

25. Bullocchio, piedi a terra ma testa in aria	52
26. La fuga	54
27. Lo sportello di Viviane	57
28. Un pomeriggio con lei	60
29. L'interrogazione: che guaio!	63
30. Da Viviane: PUF!	65
31. Il dubbio	69
32. Il segreto	71
33. Il ritorno di Melissa	73
34. L'incontro	75

