

## Capitolo 1

La stazione Paddington sembra chiusa. Di notte, quando l'ora di punta è passata da un pezzo, si può avvertire l'eco e, di tanto in tanto, una leggera corrente di aria fredda che puzza di diesel. È proprio il momento ideale per trovarsi in una stazione ferroviaria, quando non c'è rimasto quasi più nessuno. Sono quasi le undici e mezzo di sera e sto cercando il mio treno che partirà tra circa venti minuti. La stazione sembra sotto l'effetto di beta-bloccanti. Il battito si sente... sì... ma è lento. Una lentezza artificiale: un annerimento piacevole. Questa velocità, se fosse naturale, sarebbe quella di un ginnasta che si allena ogni giorno e non quella di chi possiede una ben più pericolosa circolazione sanguigna e che si vede intasare la stazione alle cinque o alle sei del pomeriggio.

Per la prima volta dopo settimane indosso delle scarpe decenti e riesco anche a sentire il rumore dei miei passi, una scala in re maggiore che risuona sull'asfalto. Se vi venisse mai in mente di gironzolare nelle stazioni ferroviarie in piena notte, dovrete sempre assicurarvi di poter sentire il rumore dei vostri passi e, se avete una certa inclinazione per la musica, potreste persino cercare di indovinare le note che produceate mentre camminate, così da non sentirvi troppo soli, anche se a me non capita mai di sentirmi sola. Stasera indosso un lungo impermeabile e un cappello e avrei quasi voglia di fumare una sigaretta esotica con un bocchino, il che, aggiunto all'impermeabile, al cappello e alla valigia, servirebbe a chiudere le parentesi di questo look che ricordo di aver visto nei film di spionaggio, ma che non riesco a definire in maniera appropriata, anche se conosco persone che saprebbero farlo.

Conosco persone capaci di fare ogni sorta di ipotesi sui vestiti che indosso. Sono convinti che io scelga di proposito un certo tipo di "look". Danno uno sguardo alla mia camicia e al mio maglione e dicono: «Uniforme scolastica oggi, Alice?», ma poi notando la gonna scozzese, i collant e le scarpe comode finiscono per concludere che sono vestita alla "Bletchley Park", come si diceva in passato. Una volta definito il mio look, la gente crede fermamente che ogni cosa ne faccia volutamente parte, che tutti i miei vestiti e tutto quello che porto, dalla borsetta alla valigia, alle mutande, sia stato scelto per una ragione: per identificarmi, darmi un codice di riconoscimento, un'impronta. Anche se indossassi – come mi è capitato – un insieme puramente casuale di abiti vecchi e bizzarri, questo

verrebbe subito etichettato come look alla “Fondi di magazzino” o alla “Barbona”. Odio tutto ciò. Loro lo sanno benissimo, ed è per questo che lo fanno, secondo una sorta di logica che rende lo scherzo più divertente quanto più dimostri di esserne infastidita.

Lavoro in un’azienda di giocattoli chiamata PopCo. La maggior parte delle persone amano lavorare alla PopCo. È un’azienda giovane e dinamica che non impone codici d’abbigliamento, regole o orari di lavoro fissi, cioè, perlomeno non per il personale del reparto Ideazione e Design (ID). Il nostro team, che un tempo si chiamava Ricerca e Design ma adesso non più, ha la sua piccola sede in un edificio di mattoni rossi a Battersea, e può succedere di vedere il personale trascorrere notti intere a lavorare sui prototipi così come, di punto in bianco, svignarsela *en masse* a Praga per una settimana, alla ricerca di nuove tendenze e ispirazioni. Le idee sono tutto, per tutti e dappertutto alla PopCo. Il nostro unico scopo è andare a caccia di idee: la stagione è sempre aperta. Sventoliamo la nostra coda di piume e ci esibiamo in una danza rituale pur di attirarle: le nostre porte sono sempre aperte quando finalmente si decidono a fare un salto, ubriache, quando già per quella notte avevamo perso ogni speranza.

Quelli che lavorano all’Ideazione e Design della PopCo sono quasi tutti tipi fichi. Si impegnano molto per esserlo, ma per me è una cosa impossibile. Forse perché rappresento una divisione a parte, mi occupo di un gruppo di marchi a sé stante. Sono un’isola benché legata alla terra, un’impiegata nuova anche se sto in azienda da quasi due anni, una riserva anche se il mio livello è decisamente dirigenziale. A volte, nonostante mi tenga alla larga da loro e dal loro essere così fichi, mi capita di iniziare o concludere un circolo/ciclo, mentre tutti gli altri ci si trovano ancora in mezzo. L’anno prossimo saranno loro a indossare maglioni, camicie e gonne, e porteranno i capelli raccolti in comode trecce, potrei giurarci. E a quel punto forse sarò io a conciararmi come una studentessa universitaria di Tokyo, come fanno loro adesso, o come una space-girl un po’ trasandata, che potrebbe andare di moda la stagione successiva. Con quelli della PopCo c’è questo dilemma. Se ti vesti come loro, vieni accettato. Se ti vesti in modo completamente diverso, con roba così ridicola che loro non si sognerebbero mai di indossare, allora sei fico, audace e individualista... e di conseguenza verrai accettato. L’enigma che mi perseguita è il seguente: come è possibile essere un vero anticonformista quando qualunque cosa tu cerchi di fare ti trasforma nell’opposto? Se fossimo bambini,

sarebbe più facile ribellarsi. D'altra parte, se fossimo bambini, forse vorrei essere accettata e basta.

Dopo il ricevimento, che si terrà domani all'ora di pranzo, avrà finalmente inizio l'evento PopCo Open World (P.O.W./POW), organizzato nel "Ritiro Creativo" dell'azienda, nel Devon. PopCo è la terza azienda mondiale nel campo dei giocattoli, subito dopo la Mattel e la Hasbro. Ha sedi in Giappone e negli Stati Uniti e, in versione ridotta, anche in Gran Bretagna. Ogni paese ha il suo reparto ID, del tutto indipendente, ma la vera, folle, produzione di idee (ideazione) ha luogo nei quattro principali Ritiri Creativi in varie parti del mondo: Svezia, Islanda, Spagna e Gran Bretagna. Tutti abbiamo sentito parlare di questo posto nel Devon, ma pochi ci sono già stati. Dal momento che i POW annuali si sono sempre svolti in luoghi molto alla moda, viene da chiedersi come mai quest'anno ci stiano sostanzialmente mandando in un centro residenziale PopCo in mezzo al nulla. In genere l'azienda investe un bel po' di denaro in questi eventi; quest'anno non avrà speso un soldo. Devo ammettere che sono curiosa e l'idea del Devon mi attira parecchio, ma nelle ultime settimane a Battersea non si sentivano che frasi del tipo: «Non sarà mica come ad Asmara, vero?». Asmara, una città dell'Eritrea dove è stato organizzato l'ultimo POW. Asmara fu un'esperienza piuttosto bizzarra. Eravamo nel bel mezzo di una visita a una delle fabbriche della PopCo, quando scoppiò una rivolta civile e furono costretti a rimpatriarci di volata.

L'espressione "azienda di giocattoli" fa venire in mente oggetti pelosi o cubi di legno; tanti piccoli elfi immaginati mentre, dentro una grotta di Babbo Natale versione post-rivoluzione industriale, martellano, intagliano, corrono qua e là con bambole, animali da fattoria e puzzle per poi riporli dentro sacchi pronti per la consegna, allo scopo di svuotare le tasche dei bambini seduti davanti al fuoco. In realtà, oggi, è più facile che i giocattoli abbiano a che fare con roba come promozioni nei fast food, lanci cinematografici, interattività, "valore aggiunto", strategie da super-marchio e, naturalmente, focus group osservati attraverso specchi semi-riflettenti. A quanto pare, i cubi di legno, perlomeno quelli prodotti dalla maggior parte delle ditte di giocattoli, vengono progettati in base a una formula matematica che ti dice quanti pezzi inserire con una data lettera, in quale rapporto, su quanti cubi, in modo che i bambini abbiano bisogno di possederne più di un set per comporre parole corrette. Non so se questo corrisponde al vero, ma conosco l'equazione che renderebbe possibile farlo. Pare che

una volta una dipendente abbia suggerito sul serio di introdurre tali equazioni alla PopCo, ma poi venne licenziata. Anche in questo caso, non saprei dire se la storia sia vera. Sebbene abbia meno di cento anni, la PopCo vanta un folklore più sviluppato di certi paesi, e un prodotto interno lordo maggiore. Lo stesso vale per le altre grandi aziende di giocattoli.

Il folklore, come tutto il resto, fa parte del divertimento. Il divertimento è dappertutto quando lavori in un'azienda di giocattoli. Magari potreste aver già sentito espressioni come “sfigato fico” e “bruttezza bella”. Ossia non c'è niente di intrinsecamente “poco fico”, il che è un altro modo per dire che tutto si può vendere, basta sapere come. Non a tutti riesce facile capire come questo cinico mondo di adulti fighetti sia riuscito a farsi strada nel mercato dei giocattoli. Ma chi lavora nell'industria sa che tutte le strategie di marketing sono in definitiva dirette agli adolescenti e ai bambini. Sono loro ad avere il capitale a disposizione e il bisogno di sentirsi accettati. Sono in grado di diffondere mode come fossero pidocchi e spingono i loro genitori ad acquistare cose di cui non hanno bisogno. Basta pensare alle parole più in uso oggi. È facile rendersi conto che “provengono” dai cortili della scuola e che ciò che il vostro bambino di nove anni dice ai suoi compagni questa settimana, sarà quello che voi e i vostri colleghi direte al lavoro la settimana seguente. Anche se il germe della moda si sviluppa nei cortili scolastici, spesso ha origine nei reparti marketing. I bambini riescono a cogliere l'idea di ciò che è “fico” con incredibile rapidità ed efficacia. Cambiano amici, fasi, mode, con lo stesso ritmo con cui i fiori sbocciano sotto l'obiettivo di una telecamera ad alta velocità. Puoi bersagliarli, con successo, con qualcosa come ventimila prodotti prima che raggiungano i quindici anni, momento in cui i gusti cominciano a stabilizzarsi e i ragazzi acquistano meno.

Le ditte di giocattoli non producono più soltanto giocattoli – la nostra divisione di maggior successo è quella dei videogiochi, e il settore di ricerca più finanziato la robotica – facciamo semplicemente ciò che i bambini vogliono. Ci occupiamo di tutto ciò che è nuovo e brillante, più grande e migliore, scintillante e magico, veloce e avvincente. L'industria dei giocattoli ha due grandi vantaggi sulle altre industrie. I nostri prodotti sono i più facili da vendere e i nostri clienti i più disponibili ad acquistare. Questo non significa che tutti i prodotti abbiano successo, naturalmente. Ma possiamo creare oggetti che esplodono o volano o ti trasportano in un regno di

fantasia e, se facciamo centro, i bambini guarderanno le nostre pubblicità con gli occhi sgranati.

Con questo non voglio dire che sono una cinica. Non lo sono. E nemmeno posso dire di odiare il mio lavoro. Il mio lavoro è quello di creare nuovi prodotti per i miei tre marchi, di cui uno è per bambini che vogliono diventare spie, uno per bambini che aspirano a fare i detective e il terzo per quelli che vogliono imparare a decifrare i codici segreti. Si chiamano rispettivamente KidSpy, KidTec e KidCracker, e stanno per essere ribattezzati con un marchio che li comprende tutti e tre, il cosiddetto “Shhh!”. I focus group e le ricerche di mercato hanno rivelato che in genere i bambini che comprano uno dei miei marchi poi li acquistano tutti e tre, e adesso mi trovo sotto pressione perché devo far quadrare il triangolo inventando un quarto marchio “killer” per un demografico di bambini solitari, intelligenti, complessi, magari anche traumatizzati, sia maschi che femmine, a cui piaccia nascondersi, scoprire segreti e ficcanasare allo scopo di arrestare/spiare criminali. Questo quarto marchio (che ormai diventerà un sottomarchio) sarà la chiave per rilanciare gli altri. Ci sarà una campagna pubblicitaria, possibilmente in Tv. È elettrizzante. E avere un marchio di successo, alla PopCo, ti fa sentire davvero uno della banda.

Tuttavia – ed è un sentimento molto forte in me, qualunque ne sia l’origine – non voglio far parte di questa banda. Le bande mi fanno sentire a disagio. Essere popolare mi fa sentire a disagio. E allora ecco cosa vuol dire cercare di sfuggire alla Gestapo della moda, con le mie sotterranee strategie di resistenza: partire un giorno prima di loro, indossare tessuti opposti ai loro, portare colori contrastanti quando loro non li portano, e non farlo quando loro lo fanno. Ad ogni modo, non sto partendo un giorno prima per differenziarmi da loro, ma solo perché non mi piace stare stretta, sentirmi sepolta viva, senza aria o in una qualunque situazione emotiva/spaziale equivalente. Anche se sono perfettamente normale sotto tutti gli altri aspetti o quasi, non mi piace essere toccata dagli estranei. Mi fa venire voglia di piangere. Di qui, il treno notturno.

Per via del mio “stato” (umano, clinico, quello che sia), spesso arrivo a destinazione un giorno prima rispetto a quelli “con” cui sto viaggiando e, sebbene questo modo di fare sia la reazione a un problema, spesso dimentico il problema e trovo semplicemente che l’esperienza sia interessante, come ballare un valzer da soli o fare una torta solo per sé.

La mia valigia è appoggiata a terra. Solo vederla così mi innervosisce. Questo non è un film in bianco e nero: potrebbero rubarla o magari potrebbe sporcarsi. La tiro su e guardo il tabellone delle partenze. Il mio treno parte dal binario 9. Mi chiedo se questo viaggio mi piacerà. Avevo pensato di andare in macchina, ma la mia Mini Morris del 1960 (ereditata da mio nonno) probabilmente non ce la farebbe a sopportare un viaggio così lungo. Senza volerle affibbiare caratteristiche umane (anche se è un rischio quando si lavora in un'azienda di giocattoli: ti rendi conto che basta aggiungere un paio di occhi su qualsiasi cosa perché prenda vita), ho l'impressione che nei lunghi viaggi soffra troppo, ormai. È un peccato, perché adoro viaggiare chiusa nella mia bolla, dividendo l'autostrada sonnolenta con i grossi camion e il baluginio delle loro lucine arancioni da astronave. Ma anche il treno notturno è un'avventura e starò via soltanto un paio di giorni. Ho intenzione di fare il viaggio di ritorno lunedì notte, dopo che tutta questa storia sarà finita, e so che sarei troppo stanca per guidare. Inoltre sarebbe carino prendere un Martini o qualcos'altro, dopo, e non mi sembrerebbe il caso di guidare per duecentocinquanta miglia, a quel punto. Forse non un Martini. Ho cominciato a bere Martini perché nessun altro lo faceva, ma adesso a quanto pare piace a tutti. Un altro dilemma.

Comincio a incamminarmi verso il binario 9. Ci sono poche altre persone nella stazione: c'è chi è seduto sulle panchine, chi indossa una felpa con cappuccio, chi è chiaramente sbronzo o ha tutta l'aria di essere disperato. Su un gruppo di panchine, tuttavia, c'è quella che sembra una famiglia: un uomo, una donna e tre bambini. Sono stanchi e provati e indossano vestiti che non riesco a identificare. Chi sono? Non sto fantasticando di salti spazio temporali con treni a vapore e avventure romanzesche: quella famiglia, seduta su quelle panche a dividersi un tozzo di pane, è un anacronismo bello e buono. Sto per distogliere lo sguardo e continuare a camminare quando noto che uno dei bambini sta leggendo un libro con una copertina rossa. È questo quel momento che tutti gli autori conoscono benissimo ma che io non ho mai vissuto? È quel bambino piccolo, magro, dall'aria smarrita che legge uno dei libri della serie che ho creato io? Mi avvicino alla panchina, sforzandomi di guardare meglio. Finché non arrivo abbastanza vicina da accorgermi che il libro non c'è più e che il bambino ha invece in mano un contenitore per il pranzo rosso. Mentre continuo a camminare verso il mio binario mi sembra di sentire un gufo che bubola da qualche parte sul tetto della stazione.

## Capitolo 2

Uno steward controlla il mio biglietto e mi accompagna allo scompartimento. Ci sono i letti a castello, anche se quello in alto è chiuso e addossato alla parete. C'è anche un lavabo chiuso da un coperchio e un piccolo asciugamano di cotone. Il letto di sotto è già preparato con lenzuola fruscianti di cotone e una sottile coperta di lana.

L'unico aspetto negativo delle cuccette è quello che fanno ai miei capelli. Non so se è l'aria condizionata, o l'elettricità statica, o il vellutino di cui sono rivestiti gli scompartimenti, fatto sta che i miei capelli impazziscono e diventano simili alla lanugine intrappolata sulla carta moschicida. Forse è un po' frivolo pensare a certe cose. Forse sono i capelli crespi a rendermi frivola. Aspetto che lo steward mi controlli il biglietto un'ultima volta, poi chiudo la porta e applico un po' di vasellina (una specie di antidoto) sui capelli, che poi proteggerò sotto una cuffia da doccia che ho portato con me a questo scopo. La cuffia è rosa e panna, con una fantasia di gattini che giocano con dei gomitoli di lana. I miei capelli non reagiscono bene all'umidità, ma se diventano troppo secchi è anche peggio. Sono come un delicato giardino pensile che devo costantemente curare per evitare che appassisca o muoia. Mi chiedo spesso quale sarebbe stato il mio aspetto nel Medioevo e cosa avrebbero fatto per domare capelli come i miei, prima che venissero inventati dei prodotti che lo facessero per te. Forse ci avrebbero nidificato gli animali? Magari sarebbe stata una cosa "fichissima".

Mi guardo nello specchio sopra il lavandino e rido, tra me, del mio bizzarro riflesso. Forse questo "look" lascerebbe tutti senza parole, una volta per sempre. Come lo definirebbero? Manicomio? Mi metto a fare smorfie allo specchio, tentando di sembrare più strana possibile e immaginando situazioni che potrei sconvolgere presentandomi in questo modo. Aggiungo alla lista anche riunioni di famiglia e matrimoni, sebbene non sia mai stata né agli uni né alle altre. Si potrebbe fare sesso combinata così? Cosa direbbero se ci provassi? Forse esistono feticisti delle cuffie da doccia... sembra che ce ne siano per qualunque cosa. E se scegliessi questo come look per l'intera durata del POW? Se solo ne avessi il coraggio.

La mia vecchia valigia marrone contiene i seguenti articoli: pigiama; beauty case; scarpette da ginnastica; prodotti per capelli; cuffie da doccia di riserva; forcine e fasce per capelli; mutande di ricambio; collant di ricambio; camicie pulite; cardigan di ricambio; altri abiti assortiti, compresa la mia gonna

preferita, di velluto a coste; tagliaunghie; qualche plettro (anche se non ho portato una chitarra devo portarmi dietro il plettro ovunque); tè verde; camomilla; una tavoletta di cioccolata “d'emergenza”; un thermos per l'acqua calda; un po' di muesli; tre matite 1B; un blocco da disegno; un taccuino; la mia penna stilografica; un temperamatite; una scorta di cartucce d'inchiostro per la penna. In una borsa di tela più piccola, stile militare, ho messo due libri, qualche rimedio omeopatico, il mio kit di sopravvivenza, la borsetta, una radio a transistor, tabacco e cartine, altri due o tre oggetti vari e qualche pelo bianco e nero del mio gatto, Atari.

Il kit di sopravvivenza è un esperimento e contiene articoli a mio avviso utili in casi estremi, come cerotti, compresse per purificare l'acqua, fiammiferi, candele, batterie, una piccola torcia, una bussola, un coltello, parecchie barrette “energetiche” biologiche, un grosso telo di plastica e un po' di Rescue Remedy. Il Rescue Remedy è ottimo quasi per tutto – shock, animali malati, piante appassite – e dal momento che è diluito nel brandy, funziona anche come antisettico di emergenza. Ogni volta che ho avuto mal di denti, ho versato un po' di Rescue Remedy sul dente malato ed è subito migliorato.

Il mio kit e la radio a transistor sono le due cose che prenderei con me se, mettiamo il caso, il nemico salisse sul treno in questo momento e io avessi un paio di minuti per scappare. Non prenderei le cuffie da doccia. In una situazione estrema non credo che mi importerebbe nulla dei capelli. Ho letto una volta che quando si fanno le valigie, bisognerebbe chiedersi quali articoli sono necessari e quali sono di conforto, e prendere solo quelli necessari. Naturalmente, quasi nulla è davvero necessario. Se fossi costretta a scegliere solo gli oggetti assolutamente necessari nella mia borsa, allora prenderei solo le compresse omeopatiche di *Carbo vegetabilis*, di cui ho bisogno per la mia allergia al morso delle vespe e delle api. Forse anche il telo di plastica, anche se ho già dimenticato come si fa a usarlo per raccogliere l'acqua. Prenderei anche il mio ciondolo, anche se questo non ho bisogno di ricordarlo: è sempre stato sulla stessa catenina che ho portato al collo negli ultimi vent'anni.

Tutto il resto non è che un lusso superfluo: persino le fantasie sul nemico. I nemici di oggi non ti assalgono certamente a piedi, né fermano i treni. Non si sa neanche più chi è il nemico, ormai. Dal momento che cerco di evitare il mondo esterno più che posso, in genere tendo a immaginare “il nemico” soltanto nell'ambito dei miei marchi. Questo significa che mi guardo costantemente le spalle dai loschi uomini barbuti degli

storyboard: spie della fazione opposta, criminali sterilizzati in cerca di animali o bambini da rapire/usare in esperimenti folli. Forse questo spiega anche il fatto che io veda le mie creazioni dove non ci sono. Quella è stata un'esperienza piuttosto strana che non mi era mai successa in passato.

Il mio gatto si chiama Atari non per il produttore di videogiochi, come talvolta la gente pensa, ma per via di una posizione nel gioco Go, molto simile allo "scacco", in cui un giocatore può mangiare il pezzo dell'avversario in una sola mossa. Non è così fatale come negli scacchi, comunque, perché Go ha molti pezzi (pietre) e alcuni si possono tranquillamente sacrificare come parte di una strategia. Il mio gatto è bianco e nero, come le pietre in Go. Go è un gioco basato sull'equilibrio, sullo yin e lo yang, sul sacrificio e la vittoria; e molte delle sue posizioni o delle sue massime (ce ne sono migliaia) possono essere applicate, in forma di metafora, a diverse situazioni della vita, compresa la strategia militare. Atari deve il suo nome al fatto che i suoi peli bianchi e neri sembrano in competizione, e litigano sempre, come se stessero continuamente perdendo posizioni di Atari tra di loro.

Tutti alla PopCo giocano a Go: è praticamente un prerequisito per lavorare qui. Ogni azienda di giocattoli ha il suo gioco di rappresentanza, proprio come una squadra sportiva ha una canzone o una mascotte. Alla Hasbro, a quanto pare, questo gioco è il Risiko che, insieme allo Scarabeo, è uno dei loro giochi da tavolo più venduti. Risiko è una sorta di versione meno astratta di Go, in cui si possono usare più o meno le stesse strategie. L'obiettivo è il dominio del mondo ma, naturalmente, tutto dipende dal capriccio dei dadi. È un tipo di gioco basato su strategie a lungo termine. Il gioco della Mattel, invece, sono gli scacchi. Come noi, anche loro hanno una vera fissazione per le strategie. Ma mentre noi la prendiamo con filosofia (non puoi vincere senza dover anche perdere e così via), loro considerano l'aspetto strategico con grande serietà. Non esiste il caso negli scacchi. Si gioca colpo su colpo, e qualche volta la vittoria può avvenire in pochissime mosse. Nel 1995 la Mattel cercò di prendere il controllo della Hasbro. La situazione non era per niente rosea.

Ogni anno alla PopCo si organizza un grande torneo di Go, evento che suscita una grande eccitazione generale. Lo scorso anno non sono riuscita ad andare oltre il primo turno, per colpa di un errore banale nelle prime poche mosse della mia unica partita. Sin dal 1992, la PopCo offre un premio da un milione di

dollari per chiunque sia in grado di elaborare un programma per computer che possa battere un giocatore professionista di Go. Nessuno c'è ancora riuscito. Mentre programmi abbastanza semplici riescono ormai a battere i migliori scacchisti del mondo, non c'è stato ancora nessuno che abbia proposto una versione computerizzata di Go che un bambino o un principiante non siano riusciti a battere. Tuttavia, le regole di Go sono molto semplici. Si gioca con un tabellone  $45 \times 45$ , grande poco più di una scacchiera, e due giocatori – uno ha i bianchi, l'altro i neri – che a turno piazzano le loro pietre. Le pietre vanno messe nelle intersezioni (non nelle caselle) con l'obiettivo di conquistare il territorio e le pietre dell'avversario. I pezzi e i territori si conquistano circondandoli, letteralmente, e facendo attenzione a non finire circondati a propria volta. Go è un gioco vecchio di tremila anni e conta più formazioni potenziali di quanti atomi vi siano nell'universo.

I treni notturni sembrano più lenti di quelli diurni, proprio come, quando si dorme, sembra che il tempo scorra più lentamente di quando si è svegli. Non appena comincia ad allontanarsi dalla stazione, prendo uno dei miei libri e mi stendo. Ben presto, però, vengo distratta dalle luci esterne, metto da parte il libro e sollevo la tendina per guardare meglio. Il finestrino è uno di quelli smerigliati, attraverso cui non puoi vedere bene fuori (o dentro, e ritengo che sia questo il punto), e non può essere aperto. Ma proprio il fatto che non riesci a distinguere da dove arrivino le piccole luci bianche e arancioni, le rende più interessanti. Sono ipnotizzata. Questo treno non sfreccia veloce verso Reading come i treni diurni. Piuttosto passeggia stancamente come se ci fosse qualcosa che non va. Dopo un po' comincio a sentire quello che sembra il rumore di un trapano e noto una luce che somiglia a quella prodotta da un saldatore elettrico, con lo stesso suono. Ho quasi l'impressione di trovarmi in un videogame giapponese post-apocalittico, dove attraverso una città devastata dall'anarchia con una grossa spada e, possibilmente, qualche incantesimo in serbo. Non riesco a leggere con tutte queste distrazioni, così mi infilo sotto le coperte e rimango distesa ad ascoltare e guardare finché, alla fine, mi addormento.

Verso le quattro di mattina sento bussare piano alla porta. Nel sonno riesco distinguere una voce sconosciuta dire qualcosa tipo: «Salve, è la sveglia». Ho l'impressione di aver chiuso gli occhi appena cinque minuti fa e riaprirli mi riesce piuttosto difficile.

La porta si apre lentamente. «La sua acqua», sussurra una donna porgendomi un piccolo vassoio. «Arriveremo a Newton Abbot tra circa quindici minuti», aggiunge.

Con la porta aperta riesco a percepire la quiete immobile nel corridoio e quasi a sentire l'odore del sonno provenire dalle altre cuccette. Penso a chi lavora qui e al fatto che deve fare tutto con delicatezza, in silenzio, lentamente. Chissà se i dipendenti del treno continuano a sussurrare anche quando sono fuori servizio, allo stesso modo in cui io continuo a pensare ai giochi che potrebbero piacere ai ragazzini dai nove ai dodici anni, anche quando non sono al lavoro? Mentre pensieri vari e informi affollano la mia mente, mi metto a sedere e afferro il vassoio, mormorando un ringraziamento assonnato, con la cuffia da doccia che fruscia sulle mie orecchie.

La donna chiude la porta – con dolcezza – e sono di nuovo sola. Sul vassoio c'è una piccola teiera, e quando guardo dentro vedo che mi hanno portato soltanto dell'acqua bollente, proprio come avevo richiesto la sera prima, insieme ai biscotti delle Great Western Railways che sembrano mettere dappertutto. Prendo la bustina di tè verde dalla valigia e verso una manciata di foglie nell'acqua, guardandole subito gonfiarsi. Soffio e sorseggio il tè per un minuto o due, ma avrei davvero bisogno di caffeina. Chiudo gli occhi per trenta secondi, poi li riapro.

Il mio senso del tempo è come alterato e improvvisamente non so più quanto tempo mi rimane per prepararmi prima che il treno si fermi a Newton Abbot. Dodici minuti? Undici? Tendo a farmi prendere dal panico quando si tratta di scendere dai treni al momento giusto. Una volta mi capitò di scendere quasi per ultima da un treno affollato dalle parti di Cambridge. Dopo essere scesa ed essermi incamminata sul binario verso l'uscita, mi accorsi che qualcuno stava urlando. Mi girai e vidi un uomo rimasto dentro il treno che cercava di aprire la porta. Aveva aperto il finestrino e stava cercando di tirare la maniglia esterna. «Non riesco ad aprire questa maledetta porta!», diceva a voce alta. Tornai indietro per aiutarlo, ma in quel momento il treno cominciò a muoversi. Improvvisamente l'uomo si fece prendere dal panico e cominciò a menare pugni sul lato esterno della porta. «Ehi!», urlava. «Devo scendere da qui!». Era troppo tardi perché qualcuno potesse fare qualcosa e il treno scivolò via mentre l'uomo diceva qualcosa come: «Aiutatemi...». Forse saltare una stazione non è poi una così grave tragedia nello schema delle cose; forse dipende da quanto è scomodo raggiungere la stazione successiva per poi tornare indietro. Nel mio caso, se saltassi Newton Abbot, dovrei rimanere sul treno

fino a Plymouth, e poi aspettare due ore o giù di lì per prendere la prima coincidenza in questa direzione. I collegamenti tra i treni diventano più difficili in piena notte.

Mentre mangiucchio dalla scatola di muesli e sorseggio il tè, mi tolgo rapidamente il pigiama e indosso i vestiti che portavo appena qualche ora fa, anche se non potrei sopportare di mettere le scarpe, adesso, e così mi infilo un paio di scarpette di tela. Questo significa che dovrò ficcare le scarpe nella mia valigetta già stracarica di roba. Mi ci vogliono novanta secondi buoni per farlo, ossia un decimo del tempo totale che mi rimane per prepararmi e scendere dal treno. Ben presto, in preda a una leggera agitazione, esco nel corridoio, dove aspetto per due ore, o almeno così mi sembra, prima di sentire finalmente il treno rallentare, dare qualche scossone e fermarsi. Il tempo si diverte a prendersi gioco di me, come sempre.

Sono l'unica a scendere a Newton Abbot. La prima cosa che noto è l'aria pulita e fredda. Non appena il treno lascia la stazione, il silenzio diventa quasi opprimente, finché non sento il cinguettio di un solitario e mattiniero uccellino provenire da uno degli alberi dall'altro lato della strada. Non sono mai stata qui prima, e non so cosa aspettarmi. Tutto ciò che ho scoperto quando ho prenotato il biglietto del treno è che, sebbene questa non sia la stazione più vicina a Hare Hall, è la più vicina tra quelle in cui si fermano i treni notturni. Ho pensato che un viaggio in taxi da qui fino a Hare Hall sarebbe costato intorno alle enti sterline, rispetto alle cinquanta o giù di lì che avrei dovuto pagare se invece fossi scesa a Plymouth. Vanno tutte in conto spese; spese che forse dovrei giustificare, a un certo punto. I miei viaggi notturni sono stati pressoché ignorati finora, ma non vorrei dover spiegare il motivo per cui ho dovuto spendere cinquanta sterline per prendere un taxi, prima dell'alba, in un viaggio per cui tutti gli altri avranno speso cifre normali e più basse.

A volte viaggiare di notte può diventare deprimente. Se mai vi sentiste depressi viaggiando di notte, basta ricordare che si tratta di un'avventura, e che potreste vedere molte più cose del mondo se vi trovate fuori, svegli e attivi in un momento in cui la maggior parte della gente è in casa, addormentata e immobile. Che emozione arrivare in un posto in cui non siete mai stati quando il sole non si è ancora alzato e non c'è nessun altro in giro. Se cadesse una bomba e uccidesse tutti tranne voi – magari perché voi siete al sicuro in un bunker speciale e unico al mondo – è così che vi sentireste una volta usciti: avreste l'occasione di poter vedere il mondo deserto, come se tutta la popolazione

fosse scappata. La notte fa per me, non c'è dubbio. Non ho paura del buio, né degli individui strani. In passato ne avevo, ma ho scoperto che la paura è un prodotto della mente. Se esaminate a fondo le vostre paure, tipo attraversare una città nel cuore della notte o trovarvi da soli in una foresta oscura, vi renderete presto conto che l'unico timore che avete realmente è quello di restare da soli. Cerco di dirvi che so cosa fare nel caso mi accadesse qualcosa di terrificante – in genere perché, per via del mio lavoro, ho studiato questo genere di eventualità – e che non mi spaventa restare sola, e mi incammino verso l'uscita della stazione.

Ci sono due o tre taxi fermi nel piccolo parcheggio della stazione, in attesa, con gli autisti mezzo addormentati che fumano sigarette fatte a mano o ascoltano una stazione radio che trasmette tutta la notte. Prenderò uno di questi taxi quando il sole sarà sorto del tutto. Non posso presentarmi a Hare Hall alle cinque di mattina: questo sì che sarebbe strano. Piuttosto ho intenzione di esplorare questa piccola/grande cittadina immersa nell'oscurità per vedere se può farmi venire in mente qualche idea utile o interessante, e trovare poi un posto dove fare colazione. Questa è un'altra abitudine che ho preso al lavoro: giustificare anche i comportamenti più strani con la scusa che possano “generare idee nuove”. In realtà non si tratta di una banale giustificazione: le stranezze e i cambiamenti spesso finiscono con il favorire le nuove idee più di qualunque altra cosa. La routine uccide la creatività; lo fanno tutti. Tra parentesi, questo è uno dei tanti motti che si usano alla PopCo, partoriti dalla mente pazza/brillante del nostro Direttore Generale Steve “Mac” MacDonald.

La valigia mi dà probabilmente l'aria di una fuggitiva, penso mentre esco dalla stazione e giro a destra costeggiando una piccola fila di negozi. Dal momento che non c'è nessuno che possa vedermi o fare congetture, finisco per dubitare della mia stessa esistenza. Non riesco più a sentire i miei passi, visto che indosso le scarpette di tela, e questo aumenta la sensazione di non esistere, in questa città che non conosco, prima dell'alba, dove nessuno mi guarda.

Ultimamente mi sono resa conto che adopero nella vita reale quasi tutte le tecniche descritte in KidSpy, KidTec e KidCracker, anche quando sono del tutto superflue. Ad esempio, se voglio osservare delle persone che camminano per strada, sfrutto il riflesso delle vetrine. Se sto facendo una passeggiata, prendo percorsi assurdi nel caso in cui qualcuno mi stia seguendo o stia prendendo nota delle mie abitudini. Cerco

di non lasciare mai impronte, ovunque vada. All'inizio era solo un gioco di ruolo. La capacità di diventare a comando un bambino disadattato tra i nove e i dodici anni è una parte essenziale del mio lavoro, e il fatto che un attimo dopo comincio a pensare: "Forte, un'identità segreta – è come entrare in una cabina del telefono e uscirne fuori completamente diversi con poteri segreti!", dimostra quanto sia ormai in sintonia con la psiche dei ragazzini tra i nove e i dodici anni.

Il kit per KidCracker è stato molto più semplice da elaborare rispetto agli altri due, ma in un certo senso anche meno divertente. Per KidSpy e KidTec ho imparato effettivamente nuove cose. Dal momento che i codici e il modo di decifrarli hanno sempre fatto parte della mia vita, quel gioco non si è rivelato particolarmente stimolante per me. Si è trattato semplicemente di mettere per iscritto qualcosa che ho sempre conosciuto. Nonostante questo, ha venduto leggermente di più rispetto agli altri due kit. I tipi del Marketing – a cui bisogna fare riferimento praticamente per tutto, oggi giorno – dicono che lo spionaggio fa troppo "guerra fredda" e che il lavoro del detective è "poco convincente", e può sembrare un po' da "matusa" ai ragazzini di oggi che vivono in un mondo alla Matrix, nell'epoca del terrorismo e dei viaggi nello spazio. Non è mai semplice trovare una risposta. Poiché KidCracker ha venduto un po' di più rispetto agli altri kit (che comunque hanno venduto molto bene, nonostante il loro essere "poco convincenti" ecc.), adesso ricevo pressioni perché inventi un gioco con "quel tocco in più del codice segreto". Perciò ho in mente di realizzare il prossimo kit come un gioco di sopravvivenza-in-un-ambiente-selvaggio. KidScout, magari, anche se il nome ricorda troppo l'associazione degli Scout, il che non è per niente fico. La scelta del nome mi sta creando non pochi problemi, anche se di solito sono piuttosto brava in questo. Certo, non saprei ancora spiegare in che modo il fatto di decifrare dei codici possa avere un legame con la sopravvivenza, anche se ho cercato di farlo durante una riunione, e in un modo tale da convincere sia il mio capo sia quelli del Marketing. Credo di aver sottolineato soprattutto gli elementi interattivi (tutti i miei marchi sono altamente interattivi, ovviamente, e tutti coinvolgono le capacità di apprendimento). L'altra proposta che ho avanzato era per un kit di magia: KidCadabra, ma è stata rifiutata. Erano d'accordo che avrebbe senz'altro venduto nell'attuale tendenza del mercato dei giocattoli, ma hanno concluso che il fatto di vendere articoli di

magia “nera” ai bambini avrebbe potuto danneggiare l’immagine del marchio PopCo.

È probabile che anche l’idea del kit di sopravvivenza non vada fino in fondo. È piuttosto comune che i nuovi prototipi vengano sviluppati e poi bocciati dai focus group, in genere perché qualcuno nota un particolare che potrebbe nuocere al marchio PopCo o condurre a un qualche tipo di controversia legale. Bisogna andarci cauti con i prodotti per bambini. Riguardo quest’ultimo kit, ho già degli appunti presi durante una recente riunione che mi raccomandano di “incoraggiare la pratica di sopravvivenza nel giardino dietro casa”, il che significa: non suggerire a un ragazzino tra i nove e i dodici anni di andarsene in un posto selvaggio e cercare di sopravvivere. Sebbene sia duro accettarlo, devo anche tener conto di tutte quelle statistiche deprimenti che dimostrano come i bambini non siano più molto interessati ai giocattoli “tradizionali”. Bambini sempre più piccoli preferiscono ormai cd, gadget e videogiochi. A volte ho l’impressione che a quelli come noi, bloccati nei reparti “più tradizionali” dell’industria dei giocattoli, non venga oggi richiesto niente di più che inventare personaggi decorativi per contenitori di hamburger, cereali per la colazione, cartoni animati e film. A un certo punto mi venne suggerito di “aggiornare” i miei marchi collegandoli a personaggi già esistenti: un detective esperto in arti marziali di un cartone animato giapponese; una spia-bambino protagonista di un film estivo ad alto budget. Sono contenta che non sia mai accaduto.

E così cammino lungo queste strade sconosciute, in questa città sconosciuta e immagino di essere una fuggitiva, cosa che si inserisce immediatamente tra le idee sul kit di sopravvivenza, anche se è strano pensare che uno dei “miei” (pure questo è piuttosto strano, il fatto che adesso siano diventati “miei”) ragazzini tra i nove e i dodici anni possa essere così traumatizzato, bizzarro e asociale da voler effettivamente fuggire e tentare di usare il kit di sopravvivenza in un momento reale, in una situazione di vita vera, piuttosto che nel giardino dietro casa. Ad ogni modo, mi chiedo cosa succederebbe se uno scappasse e si trovasse qui, in questa città, con questi negozi familiari che proiettano ombre scure e sconosciute, mentre i suoi genitori lo stanno cercando. Ma... forse i suoi genitori non lo stanno cercando. Forse sono stati rapiti da una società che si occupa di biotecnologia e c’è un uomo terribile sulle tracce del ragazzino... la società ha bisogno anche di lui per completare il

gruppo familiare e quindi il codice genetico necessario per il suo vile esperimento. Cosa farebbe lui? Dove andrebbe?

In questi ultimi tempi mi è capitato di nuovo di pensare molto ai rapimenti. Ho letto un libro trovato in ufficio e tutto è cominciato da lì. Parlava di come fosse importante capire le paure dei bambini quando si tratta di vendergli qualcosa. Si potrebbe fabbricare un cuscino parlante, suggeriva, dove registrare frasi confortanti pronunciate dai genitori, in modo che il bambino, nel caso in cui si svegliasse di notte e si sentisse solo e spaventato, potrebbe schiacciare semplicemente un bottone e sentirsi di nuovo al sicuro. L'ho trovato terrificante e mi ha lasciato un'impressione sgradevole, forse collegata a un ricordo della mia infanzia, in un periodo in cui ero talmente terrorizzata dall'idea che qualcuno mi rapisse che dormii nella stessa stanza dei miei nonni per mesi. All'epoca non avevo più i genitori e tanto meno le loro "confortanti" voci registrate.

Durante il giorno questa strada è probabilmente piena di gente, buona e cattiva. Non noti mai le persone cattive di giorno. Svaniscono in mezzo a tutti gli altri corpi, odori, pensieri, intenzioni, decisioni, macchine, autobus, telefoni cellulari, calzature, riviste, licenziamenti, fast food, quella relazione con il tuo capo che tutti ti hanno sconsigliato. No. Cosa vedrebbe di giorno un bambino, qui? Negozi di giocattoli, penso, vedendone uno. Ora ho l'impressione di trovarmi al lavoro. Osservo la vetrina e vedo un prodotto che conoscevo già quando era un progetto in via di sviluppo, di elaborazione. Il mio unico quasi-amico alla PopCo, Dan, ne ha realizzato la confezione. Non so bene cosa pensare della confezione. Nemmeno lui in realtà. Si rifà alla teoria del colore.

Forse solo un bambino riuscirebbe a vedere le persone malvagie, anche se sono in parte dissolte nel fluido che contiene tutti gli altri. Si dice che solo i bambini siano in grado di vedere le creature magiche e che, una volta adulti, si perda questa capacità. È come con quella faccenda del lato oscuro. Forse è perché i bambini sono così vicini alla morte, se la morte viene prima della vita in una qualche sorta di grande ciclo. Bambini: magia. Anziani: follia. Forse tutto dipende da questa vicinanza con la morte. E i bambini riescono anche a vedere le cose brutte, oltre che le persone cattive. Riescono a vedere la morte negli occhi delle persone. I bambini scappano dalla morte nelle loro fantasie: scappano, diretti verso cosa? L'età adulta? Dove sei l'uccisore anziché l'ucciso, il cacciatore invece della preda, dove ti trovi al centro del ciclo e ti senti più al sicuro da ciò che esiste ai due estremi opposti.

Nomi di marche, nomi di marche, nomi di marche (un bambino tipo è esposto al bombardamento di ottomila marche ogni giorno. Potrei contarne almeno la metà, qui, senza troppo impegno; basterebbero un paio d'ore). Una piccola libreria. Un grande magazzino tradizionale, che mi fa pensare al Natale. Ma dove ti potresti nascondere qui intorno? Non in un vicolo, o nell'ingresso di un negozio. Mi viene da pensare (e ci penso da settimane, ormai, in realtà) a un riparo di assi messe a forma di A e a un modo per imbottire i vestiti di erba secca per tenersi al caldo e a come raccogliere e filtrare l'acqua. Mi accorgo di aver bisogno di sentire l'erba sotto i piedi, adesso, e continuo a camminare.

Dopo aver gironzolato un po', arrivo in un parco giochi con reti da cricket dall'aspetto vecchiotto. I segni col gesso sul logoro prato artificiale sembrano recenti. Ripenso a mio nonno, per un secondo o due, e a quando mi insegnò a tirare una palla a effetto nel nostro piccolo giardino a Cambridge. Immagino che i bambini di qui abbiano genitori non molto più vecchi di me: tute da ginnastica, griffe, occhiali all'ultima moda, lavori d'ufficio. Eppure a volte mi sento ancora una bambina, con un nonno che giocava a cricket fumando la pipa. Il pezzo di rete tra i due wicket di allenamento ha un grosso buco in mezzo e si muove con il vento leggero. Penso alle zanzariere e ai bambini che scappano di casa in un paese caldo e a come il kit potrebbe funzionare in climi differenti. È più facile sopravvivere quando fa caldo. Forse, anche se c'è il rischio della disidratazione. Quando fa freddo si può letteralmente morire congelati. Dovrò fare in modo che combattere queste due cose sembri divertente nel mio prodotto.

Odio la parola "prodotto". Sto elaborando molte idee, ma non sono troppo buone. Sono venuta qui per trovare nuove idee? Sì. Certo. Proprio così. Non sono venuta perché non avevo altro da fare, da sola, in una città straniera, nel cuore della notte. Sospirando, mi siedo sul rettangolo di erba più asciutto che riesco a trovare e apro la borsa. Mi verso una tazza di acqua bollente e la poggio a terra, prima di aggiungere una manciata di foglie di tè verde. Poi tiro fuori un pacchetto di cartine blu per sigaretta, ne prendo una e ci spargo sopra un pizzico ancor più piccolo di tabacco bruno, aggiungendo il filtro sulla punta prima di arrotolarla; me la ficco in bocca e l'accendo. "Non cercare di guardarti dall'esterno. Non cercare di vedere ciò che vedono gli altri. Sei seduta in un campo da cricket, in una piccola città, e stai prendendo una tazza di tè nel bel mezzo della notte. È assolutamente normale". Ma io sono un'anomalia. Una

farmacista che fa i turni di notte e vive di foglie. Foglie verdi da bere; foglie marroni da fumare. Vedo il sole sorgere in questo modo, in un cielo di ghiaccioli arancia e latte, e poi me ne torno alla stazione a prendere un taxi per Hare Hall, fermandomi prima in un posto tutt'altro che indimenticabile per fare colazione. Non dirò mai a nessuno quello che ho fatto stanotte. A me stessa dirò che l'ho fatto per lavoro.

### Capitolo 3

La brughiera è una sorpresa. Questo sì che è un posto selvaggio, davvero selvaggio, dove puoi realmente perderti e morire assiderato. Sulla cima di diverse colline si vedono delle strutture in pietra dall'aspetto frastagliato. Fortificazioni? Antichi insediamenti? Lo scoprirò. E poi nebbia, un mucchio di nebbia e una pioggerellina fitta che mi ricorda ombrelli trasparenti e cuffie da doccia. Una griglia da bestiame, un cartello "Per favore abbiate cura della brughiera", poi qualche grossa, ispida mucca, e un'altra griglia da bestiame. Non sono ancora le nove del mattino e io mi sento già completamente disorientata. Il tassista non ha detto una parola da quando siamo partiti da Newton Abbot. Ciò mi rende vagamente inquieta.

«La brughiera è davvero immensa», dico in tono poco convinto.

Il tassista si limita a grugnire. Non incontriamo altre auto, negozi o segnaletica stradale da circa mezz'ora, ormai. Non sono neanche sicura che questa sia una vera e propria strada.

«Stia solo attenta a non perdersi», dice alla fine, e poi ridacchia.

Hare Hall è una sagoma frastagliata nella nebbia, ed emerge incompleta, come in quelle immagini di stereogrammi, simile a un castello con tanto di torrette in stile fantasy. Immagino che qui vivano unicorni e fate. E penso anche alle lepri<sup>1</sup>: mi torna in mente "La Lepre e la Tartaruga", una favola che ho sempre amato, e anche certi spaventosi libri di indovinelli, che da piccola mi procuravano incubi terribili e che parlavano anche di indizi per scovare una magica lepre dorata. Quello fu più o meno il periodo in cui ebbi quel problema dei rapimenti. Ricordo che avevo paura anche solo di guardare il libro, nel caso fossi riuscita in qualche modo a stabilire il luogo in cui si trovava la lepre dorata e di essere quindi rapita per via di quello che sapevo, oppure di trovare per caso la lepre e di essere rapita per questo. Il libro della lepre dorata era di gran moda a quel tempo e qualcuno me lo aveva regalato perché mi piaceva decifrare codici.

Il tassista dice qualcosa in un interfono e qualcuno apre il cancello piuttosto imponente che abbiamo davanti, anche se non so come ha fatto a capirlo, dal momento che l'interfono è minuscolo. Subito dopo ci ritroviamo su una lunga e tortuosa strada d'accesso che, curiosamente, termina davanti a una

---

<sup>1</sup> In inglese *hares* (*n.d.t.*).

piccola giostra. Che tipo di casa ha bisogno di una giostra privata? Ma la casa si rivela piuttosto una villa enorme, fatta di qualcosa come migliaia e migliaia di lastre di pietra grigia. Al centro della giostra c'è una grossa statua di quello che sembra una sorta di gnomo da giardino gigante, che in ultimo risulta essere il logo della PopCo: una barca giocattolo blu pallido con vele gialle, su uno sfondo circolare rosso. Le ruote del taxi incontrano la ghiaia e l'auto ci mette un secondo in più di quanto dovrebbe per fermarsi.

Pago il tassista. «Posso avere la ricevuta per favore?», chiedo. Lo chiedo sempre. Oggi fare questa domanda mi fa sentire stranamente a mio agio; mi fa sentire più me stessa. Posso anche non sapere dove mi trovo o dove sono stata di recente, ma faccio parte delle spese. Ho un lavoro. Per alcune persone è importante. Il tassista compila una ricevuta e riparte. Rimango sola.

E così sono qui, con quattro ore di anticipo sul pranzo, il primo evento del convegno. Mi chiedo se la nebbia ci sarà ancora quando arriveranno gli altri e se ci sarà qualcuno che scambierà il nostro logo per uno gnomo. Sono in piedi sul vialetto di ghiaia, con la mia gonna, le scarpe di tela, il maglione e la camicia, con i capelli ora raccolti in due trecce e la valigia marrone ai piedi, chiedendomi dove dovrei andare adesso. Poi spunta un uomo. Viene verso di me e... oh, merda. È Steve "Mac" MacDonald, il nostro direttore generale. È qui, anche lui sul vialetto di ghiaia, e ha l'aria confusa. Gesù Cristo. Avevo sperato di "registrarmi", o qualunque altra cosa fosse necessario fare qui, senza essere notata da nessuno, per poi andare a fare una passeggiata nella tenuta. Nella peggiore delle ipotesi sarei stata sorpresa a fare qualcosa di inusuale, come presentarmi con quattro ore di anticipo per il pranzo, dal mio capo diretto, Carmen seconda. (Anche il capo precedente si chiamava Carmen. È una lunga storia). Questo è molto, molto peggio.

«Salve», mi dice.

Devo chiamarlo Steve, Mac o Mr MacDonald? «Salve», rispondo.

«Battersea?», dice.

«Sì».

Lui fa un mezzo sorriso. «Sei un po' in anticipo». Sembra un primo ministro in un servizio fotografico realizzato nel ranch di un presidente americano. Indossa jeans che sembrano appena comprati, un maglione pesante e stivali di gomma verdi. In mano tiene un guinzaglio per cani. Vale miliardi.

Borbotta qualcosa sul fatto che stavo facendo delle ricerche sul terreno e che avevo passato la notte da un'amica. Il mio cervello deve andare a tutta velocità per star dietro a se stesso. «E poi la mia amica questa mattina è dovuta andare al lavoro e dal momento che aveva una sola chiave...».

È sabato, errore, errore, ma lui non sembra accorgersene. Immagino che la mia amica possa avere un lavoro che si fa il sabato, ma quando è stata l'ultima volta che ho conosciuto qualcuno che lavorava il sabato mattina? Probabilmente quando avevo diciotto anni e la mia amica Rachel lavorava in qualche fast food. «Bene», si limita a dire, con una punta d'imbarazzo. Poi comincia a fissarmi, come aspettandosi che io faccia quello che stavo per fare prima che lui arrivasse. Non so cosa, in effetti.

«Bene», dico e vorrei andarmene mille miglia lontano dal direttore generale di questa società internazionale per la quale lavoro, ma non so dove andare e lui sa che non lo so e non faccio altro che starmene lì impalata scartando tutto ciò che il mio cervello mi suggerisce di fare giudicandolo inconsistente, stupido o totalmente ridicolo. Alla fine faccio qualcosa di stupido comunque. Decido di citare, davanti a Steve "Mac" MacDonald, uno dei suoi stessi motti: «La routine uccide la creatività, dopo tutto», dico, senza sapere bene perché, mentre tutte le cellule del mio corpo, comprese quelle che compongono questo bizzarro sorriso che porto sulla faccia, protestano rumorosamente, urlando al mio cervello: *espulsione, espulsione*. Ed eccoci in una impasse. Lui non si muove. Io non mi muovo. Passano un milione di anni.

Alla fine un piccolo cucciolo nero di Labrador viene correndo nella nostra direzione «Ah, eccola qui», dice lui, facendo per chinarsi e salutarla. Ma invece di tornare da lui e dal suo guinzaglio penzolante, lei corre verso di me, agitando la coda eccitata, con l'intero fondoschiena che vibra come un metronomo. Mi piacciono i cani. Mi chino ad accarezzarla, il che sembra davvero renderla felice. Comincia a saltellare eccitata e quando abbasso lo sguardo noto due macchie di fango a forma di zampa sulla mia gonna.

«Oh, mi dispiace tanto», dice Steve MacDonald, avvicinandosi e mettendo il guinzaglio al cane. Durante l'operazione il cucciolo non fa che saltellargli addosso e mi accorgo che anche lui si è sporcato leggermente. «Oh, accidenti. Siamo tutti e due infangati, adesso. Oh, accidenti». Poi sorride. «E adesso cosa dobbiamo fare con te?». Per un momento penso

che stia parlando con il cane, ma poi mi rendo conto che si sta rivolgendo a me.

«Credo che mi basti scoprire dove devo andare», faccio. «C'è qualcuno...?»

«No, no, non così presto. Ti mostrerò io la strada. E a proposito: sono Mac».

Come se non lo sapessi. Oh, certo, almeno saprò come chiamarlo adesso. Immagino Dan, pallido e balbettante, mentre gli racconto che sono stata così vicina al nostro principale. Mi accorgo improvvisamente che sto inventando nella mia testa una serie di aneddoti senza che sia accaduto nulla davvero degno di nota. Odio gli aneddoti.

Camminiamo in silenzio intorno alla casa, o perlomeno, a quest'ala della casa, fino ad arrivare davanti a una porta che somiglia a quella di una scuderia. Mac la apre e il cucciolo, adesso libero del guinzaglio, si precipita dentro. Da qualche parte, all'interno, una donna dice qualcosa come: «Steve, non è rimasto molto latte». Tutto ciò mi dà l'impressione di trovarmi in una situazione familiare, più che lavorativa, e mi fa sentire a disagio, come se mi fossi presentata a casa del direttore generale, nel weekend, senza essere invitata. Mac chiude la porta e si rivolge a me.

«Bene», dice. «Dunque...».

«Mi dispiace crearti dei problemi», dico. «Sarei venuta più tardi se l'avessi saputo».

«È tutto Ok», mi fa. «E... scusami... tu sei?»

«Alice. Alice Butler».

«Ah», dice. «Sì. La crittografa».

Come fa a saperlo? Ha imparato a memoria i dettagli di qualche migliaio di creativi dell'intera azienda? Probabile. Forse si trova in uno di quei manuali di management tipo *Memorizzate i nomi dei vostri impiegati*. O forse no. È molto strano. «La crittografa». Forse sa qualcosa di mio nonno? Questo è ancora più improbabile. Cosa sta succedendo? Aiuto.

La parola *Yes* viene fuori dalla mia bocca da automa, e lo sforzo di apparire cortese mi sta quasi uccidendo. Non voglio parlare con nessuno in questo momento, tanto meno con Steve MacDonald. Adesso ho soltanto voglia di una sigaretta. O forse di tè. Oppure di andare a dormire. Vorrei tanto poter mettere giù questa valigia. Decido che, quando tutto sarà finito, mi fumerò una sigaretta e prenderò una tazza di tè e mangerò la mia barretta di cioccolato d'emergenza (anche se il cioccolato non mi piace poi tanto) e ballerò intorno alla stanza, qualunque sia,

ridendo e facendo smorfie e tirando lunghi respiri, per festeggiare il fatto che il peggio è passato.

«Allora, se potessi cambiare qualcosa alla PopCo, cosa cambieresti?», dice Mac mentre torniamo indietro verso la giostra della PopCo e svoltiamo a sinistra su un sentiero.

Sono troppo stanca per rispondere. Se potessi cambiare qualcosa alla PopCo darei fuoco a tutto il reparto marketing, tanto per cominciare (anche se adesso, a quanto pare, «siamo tutti responsabili per il marketing»). Oppure, perché non lanciare finalmente sul mercato tutti quei prodotti che sono stati ritirati per via di qualche focus group di bambini troppo piccoli o troppo grandi o troppo stupidi per quel determinato prodotto? E la macchina per il caffè al secondo piano, nella “zona relax” di Battersea, eroga acqua bollente anziché acqua calda – ma non bollita – necessaria per fare un buon caffè. Non c’è il parcheggio. Odio il nostro logo. Odio quello che sta accadendo all’industria dei giocattoli. Odio dover abbassare il livello (“rendere accessibile” nel loro linguaggio) dei miei marchi per attrarre una fetta più ampia di ragazzini comuni, quando i miei giochi sono chiaramente pensati per i più secchioni. Vorrei invocare una moratoria per i convegni del personale, comunque vengano chiamati, ed essere pagata almeno cinque volte di più di quanto lo sono adesso.

Siamo ancora sul sentiero e sto davvero cominciando a intuire quanto sia grande questo posto. Ci siamo fermati a un piccolo incrocio con campi da tennis alla mia destra e la fiancata della casa principale alla mia sinistra. Il sentiero continua dinanzi a me, fino a un’altra piccola giostra, con le scuderie sulla destra e un altro vialetto a sinistra. Non so perché ci siamo fermati. Forse perché Mac sta ancora aspettando che risponda alla sua domanda.

«Sii onesta», mi dice. «Non cercare di impressionarmi».

«Va bene, allora», dico schietta, guardandolo per un attimo negli occhi per poi tornare subito dopo a fissare le stalle. «Mi piacerebbe che fossimo più misurati nelle confezioni e che tutto il materiale promozionale del marketing non comprendesse pezzi di plastica superflua da buttar via». La sua faccia mi dice che non era quello che si aspettava, nonostante in apparenza la PopCo abbia tutte queste pretese “ecologiche”. «E vorrei che rischissimo di più», aggiungo. Questa gli piace? Sì. È un direttore generale. Quelli come lui adorano parlare di rischi e pericoli, specialmente adesso che sembra impossibile fare qualsiasi cosa senza l’approvazione del consiglio; senza reti di

sicurezza e paracadute. «Vorrei che fossimo, be', un pochino più autonomi...».

«Non ti piace che tutto venga deciso dalla commissione», mi interrompe Mac, e io annuisco. «Mmm. Interessante». Il suo sguardo incrocia il mio. «Credo proprio che troverai questo convegno – scusa – *evento*, molto interessante. Sebbene, in difesa delle commissioni, potrei dire che voi creativi talvolta dimenticate quanto costi oggi lanciare un prodotto. Forse a *tutti* noi piacerebbe rischiare di più». I suoi occhi luccicano per un secondo, poi si spengono, come due stelle cadenti. Quello che ho appena ricevuto era un'approvazione o un rimprovero? Non saprei dirlo con certezza. Tira fuori una chiave dalla tasca e le sue maniere sembrano improvvisamente mutare, passando dall'atteggiamento riflessivo a quello lavorativo-abituale. «Ok. Se mi aspetti un attimo qui, torno in un secondo».

Questo posto, o perlomeno i suoi esterni, hanno lo stesso odore della perfetta stanza da letto di una adolescente. L'aria è pulita e profuma di fiori, gli uccelli svolazzano allegramente come se stessero festeggiando qualcosa. Improvvisamente mi sembra di sentire, in lontananza, l'odore di qualcosa che somiglia a una mensa scolastica, un odore che adesso si inserisce a forza tra gli altri, tagliando l'aria come una scure arrugginita. Per un momento mi sembra persino di udire dei bambini che giocano.

Quando Mac torna indietro, ha con sé una cartellina.

«Sei nel Vecchio Fienile», mi dice. «Non ha la *grandeur* della casa principale, temo, ma perlomeno è tranquillo».

«Ok», dico, perché non mi viene in mente nient'altro. «Grazie».

Mentre proseguiamo sul sentiero, oltrepassando le stalle e avvicinandoci alla seconda giostra, l'odore di mensa scolastica si fa più forte, così come le voci di bambini che giocano. Mi concentro, cercando di cogliere suoni più precisi. Ci sono dei bambini qui, non c'è dubbio. Questo è il classico baccano da parco giochi: lo riconoscerei ovunque.

«Kid Lab», dice Mac.

«Come, scusa?»

«Laboratorio bambini. Quello che senti. Abbiamo circa cinquanta bambini sul posto al momento. Focus group, osservazione, ricerca. Ambientazione ideale per questa roba, no? Probabilmente incontrerai qualcuno dei bambini molto presto. Il baccano che senti potrebbero essere alcuni di loro che lavorano con il Games Team che, come forse saprai, ha la sua sede fissa qui nel Dartmoor».

Non lo sapevo. Pensavo che i giocatori stessero tutti nel Berkshire.

«Videogiochi?», azzardo esitante.

Mac ride. «No, no. Giochi reali, di azione. Football, hockey, cricket, paintball. Solo che, ovviamente, stiamo anche inventando un nuovo gioco. Abbiamo un Palazzetto dello Sport e un campo giochi, proprio qui sul posto, dietro quell'angolo», mi indica un punto sulla destra.

Mi chiedo cosa intenda dire quando usa il “noi”. *Stiamo inventando un nuovo gioco*. Intende “noi” come PopCo oppure Mac è coinvolto in prima persona? Ho sentito dire che questo è il suo ritiro campestre, pagato dalla società. E se capitasse qui ogni weekend, a passare il tempo lavorando su questi progetti di giochi salutari, all'aria aperta? Non sarà un tipo da giochi di squadra? In effetti scommetto che gioca a cricket. Lo immagino come un lanciatore veloce che conquista i suoi wicket con palle più lente lanciate al momento giusto.

«È un posto fantastico», dico. Lo è davvero, anche se sto solo cercando di essere cortese.

«Non hai visto ancora niente. Un tempo era un collegio, anche se scommetto che l'avevi già indovinato, giusto?».

No, ma ormai sono troppo stanca. Non dico più nulla.

Di nuovo da sola, Mac è andato via. Mi trovo in quello che sembra un dormitorio ricavato da un fienile. Nella stanza ci sono quattro letti, ciascuno separato dagli altri da questi così blu con le gambe dall'aria instabile. Scelgo il letto nella parte più lontana della stanza, vicino alla finestra e, con qualche esitazione, ci appoggio sopra la valigia. L'idea di dormire nello stesso posto insieme ad altre persone non mi attira per niente e spero in maniera irrazionale che nessun altro arrivi a dividere con me questa stanza. Le assi del pavimento ai miei piedi sono scure e lucide. Ogni letto ha un comodino accanto, come se fossimo in un ospedale, anche se sono tutti diversi. Il mio ha una piccola lampada sopra, tre cassetti e uno scomparto aperto in cima. È di legno scuro, come il pavimento. Mi siedo sul letto e il paravento blu aumenta l'effetto ospedale, dandomi la sensazione di trovarmi qui per essere sottoposta a un esame. Avrei terribilmente bisogno di dormire adesso, ma non conosco abbastanza l'ambiente per lasciarmi andare a una qualsiasi forma di incoscienza. L'acqua del termos non è più molto calda, ma la uso comunque per farmi una camomilla. Poi arrotolo una sigaretta che fumo fuori dalla finestra mentre sorseggio l'infuso. La cioccolata d'emergenza non sembra più

necessaria, come del resto festeggiare saltando e ballando. Difficile decidere la prossima mossa adesso. Non voglio uscire dalla stanza e correre il rischio di incontrare di nuovo Mac. Cosa gli direi? Di certo abbiamo già avuto l'unica conversazione che avremmo mai potuto avere. Adesso lo immagino uscire alla guida di un SUV per andare a prendere il latte per la moglie, ridendo tra sé di questa ragazza con l'aria da secchiona che ha appena incontrato, un minuscolo atomo dentro una minuscola molecola o una qualunque altra metafora si voglia usare per definire questa società. (Un virus? Un grumo di quella sostanza verde appiccicosa che vendono nei negozi di giocattoli? Un alveare di api industriose?). Nel mio cervello continua a scorrere questa sconnessa pellicola su Mac: lui che prepara il discorso da fare dopo il pranzo, lui che dedica scarsa considerazione ai suoi subordinati, lui che pensa di giocare a cricket con i membri del consiglio di amministrazione della PopCo e poi, improvvisamente, non mi viene in mente più nulla di nulla. Niente giocattoli. Nessun pensiero utile. Niente. Il mio bambino interiore tra i nove e i dodici anni se n'è andato via col broncio. È roba troppo da adulti per lui. Sbadiglio. E, nonostante avessi cercato di evitarlo, la mia scena interiore si restringe fino a diventare un mormorio monotono e una dissolvenza sfocata mi trascina nel sonno, mentre, adagiata sul letto, resto ancora vagamente allerta, in attesa del nemico.