

POLYBIUS

TRATTO DA UNA LEGGENDA METROPOLITANA

DRAMMA FANTASTICO
MULTIMEDIALE CON MUSICHE, PANTOMIME E COREOGRAFIE
IN TREDICI QUADRI
DI
ALDO CIRRI
SU MUSICHE ORIGINALI
DI
OLIVIERO LACAGNINA

PERSONAGGI

ORPHEUS MATURO	- programmatore	- anni 54
ORPHEUS GIOVANE	- programmatore	- anni 20
EURY	- ragazza di Orpheus	- anni 20
BRAINPULSE	- griglia strutturale	- *****
AKIMOTO	- programma di combattimento	- *****
IL "RE SOLE"	- programma di avventura	- *****
FROGBOILER	- programma di abilità	- *****
PULCINELLA	- programma di fuga (labirinto)	- *****
POLYBIUS	- la leggenda	- *****

oltre a:

i ragazzi del "Game Over", gli "uomini neri", i guerrieri, i ballerini/e ecc.

All'inizio di ogni quadro è indicato il luogo, il periodo di svolgimento, i personaggi e la durata del relativo brano musicale. Ovviamente l'età di Orpheus da adulto, tenendo conto che nel 1981 aveva vent'anni, varierà in base all'anno di rappresentazione del testo. Un gruppo di ballerini/e (si suggerisce l'utilizzo di almeno otto elementi: quattro maschi e quattro femmine) eseguirà una serie di coreografie e pantomime per mezzo delle quali, di volta in volta, sarà rappresentata la vicenda raccontata. I ballerini/e potranno anche essere utilizzati anche come attori. Sul fondale e sul soffitto a volta della sala giochi saranno proiettate una serie di immagini e/o video destinate ad integrare la storia. Orpheus ed Eury non sono altro che la versione moderna di Orfeo ed Euridice, i protagonisti del famoso mito greco al quale si ispira questa storia.

PRIMO QUADRO INTRODUZIONE

2' 11"

Personaggi:
Ballerini/e

Luogo e tempo immaginari. La scena è vuota.

SIPARIO

All'apertura del sipario, a discrezione della regia, i ballerini/e potranno essere già in scena o entrare al momento dell'inizio del brano musicale. Le immagini proiettate sul fondale, come le luci di scena, avranno una connotazione fantastica, onirica, e/o psichedelica. Alla fine del brano i ballerini/e usciranno di scena.

SECONDO QUADRO

ORPHEUS

1' 43"

Personaggi:
Orpheus maturo

SCENA

Luogo immaginario, tempo presente, inizialmente la scena è vuota.

SIPARIO

Inizia la musica. Da sinistra entra Orpheus maturo, indossa un giubbotto (o un cappotto) con il bavero tirato su e inforca un paio di occhiali scuri. È agitato, si muove con circospezione guardandosi continuamente intorno come se temesse di essere seguito. Una volta entrato in scena, si guarda intorno inquieto, si toglie lentamente gli occhiali e osserva il pubblico. Infine, rassicurato, tira un sospiro di sollievo, si asciuga il sudore della fronte con un fazzoletto e tenta di rilassarsi.

ORPHEUS MATURO - *(teso)* Scusatemi, ma dovevo assicurarmi che fra voi non si nascondesse uno di "Loro". Mi stanno cercando da molto tempo e se non sono ancora riusciti a trovarmi è solo grazie ad un miracolo. E questo miracolo non potrà certo ripetersi all'infinito.

Si guarda ancora intorno circospetto. Guarda dietro le quinte, poi si rivolge di nuovo al pubblico.

ORPHEUS MATURO - Il mio nome è Orpheus, sono nato a Portland, Oregon... Stati Uniti. Da molto tempo sono in giro per il mondo alla ricerca di una persona scomparsa trentaquattro¹ anni fa.

Pausa.

ORPHEUS MATURO - Lo so che mi prenderete per pazzo, ma non è così. "Loro" mi stanno alle costole perché non vogliono che io la ritrovi.

¹ Ovviamente il numero degli anni trascorsi cambiano in base all'anno di rappresentazione dello spettacolo.

Pausa.

ORPHEUS MATURO - La persona che cerco si chiamava... (*si corregge*) si chiama Eury, ed era la mia ragazza. Non ho mai potuto fare la denuncia alla polizia, perché nessuna polizia al mondo potrebbe ritrovarla, ma soprattutto perché di Eury non è scomparso il corpo..., ma solo l'anima.

Pausa, poi solenne.

ORPHEUS MATURO - E l'anima di Eury si è smarrita in un luogo dove la realtà perde ogni significato, dove il tempo e lo spazio non hanno più valore, uno dei luoghi più assurdi al mondo: il videogioco di una leggenda metropolitana.

Pausa.

ORPHEUS MATURO - Ma che cosa sono le leggende metropolitane? Verità o fantasie popolari? Fatti realmente accaduti o semplici invenzioni? Avvenimenti seri o trovate pubblicitarie?

Pausa

ORPHEUS MATURO - Di solito sono storie insolite e inverosimili. Storie trasmesse oralmente che vengono catturate dall'immaginazione popolare, amplificate dalle voci delle periferie delle città, alimentate dal passaggio negli sterminati cunicoli del web, fino a che nessuno è più in grado di distinguere la fantasia dalla realtà!

Pausa

ORPHEUS MATURO - La verità sulla scomparsa di Eury è rimasta nascosta per anni, perché "Loro" hanno reso le sue tracce indecifrabili facendole perdere all'interno della leggenda. Solamente oggi sono riuscito finalmente a ricostruire quello che accadde allora. E questa sera sono qui per raccontarvi la mia storia. Perché, per ritrovare Eury... ho bisogno del vostro aiuto!

Il brano termina. Buio. Orpheus maturo esce di scena. Buio.

TERZO QUADRO

IL "GAME OVER"

1' 15"

Personaggi:

Orpheus maturo

Orpheus giovane

Eury

I ragazzi della sala giochi

SCENA

Portland, maggio 1981, la sede del "Game Over": una grande sala giochi alla periferia della città. L'allestimento della struttura è spaziale: una sorta di galleria sulla cui volta, per tutta la sua lunghezza, è ripetuto il nome del locale a lettere fluorescenti. Lungo le pareti sono disposti i cabinet dei vari videogiochi, sul fondale, praticamente alla fine della galleria, troneggia il cabinet

di Polybius. Inizialmente la scena è al buio, nel momento in cui comincia la musica le luci del locale iniziano ad accendersi: prima la scritta "Game Over" lungo la galleria, successivamente altre luci, infine si accendono i cabinet, mentre quello di Polybius resta spento. Orpheus maturo continua a narrare la storia da fuori scena. Inizia la musica. Nota: in questo quadro le pause del narratore, tra una battuta e l'altra, saranno più lunghe per dare modo ai ballerini/e di eseguire le coreografie e le pantomime legate alla vicenda descritta.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - Avevo vent'anni e una banda di amici. Il nostro ritrovo era il "Game Over": la più grande sala giochi di Portland.

Da sinistra entra Orpheus giovane. Poi, alla spicciolata, entra tutto il gruppo degli amici di Orpheus (il gruppo dei ballerini/e), i ragazzi cominciano a ridere e scherzare dandosi delle pacche sulle spalle e salutandosi a modo loro, uno dei ragazzi distribuisce delle bottiglie di birra. Insieme ai movimenti e agli spostamenti descritti, il gruppo eseguirà una breve e allegra coreografia.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - Eravamo il branco più chiassoso e scatenato della città. In quella sala giochi passavamo tutti in nostri momenti liberi, (*poi sorridendo*) e spesso anche quelli non liberi. Lì la nostra gioventù esplodeva con tutta la sua forza.

Si accendono le luci dei giochi ed i ragazzi, a piccoli gruppi, si piazzano davanti ai vari cabinet iniziando a giocare.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - In quel regno di luci, di elettronica, di suoni e di musica nascevano amicizie, amori, rivalità, grandi e piccole storie... ma (*pausa emozionata*) il mio mondo di allora aveva un nome: Eury!

Per ultima, da destra, entra Eury, si guarda intorno, cerca con gli occhi Orpheus (che in quel momento gli rivolge le spalle) gli corre incontro e lo abbraccia da dietro. Orpheus si volta, la guarda rapito ed infine l'abbraccia anche lui. La musica termina, tutto il gruppo dei ragazzi si immobilizza come in un fermo-immagine, la successiva battuta è recitata in assenza completa di altri suoni.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - (*lugubre*) Ma... tutto questo stava per cambiare.

QUARTO QUADRO

IL NUOVO GIOCO

2' 59"

Personaggi:

Orpheus maturo

Orpheus giovane

Eury

I ragazzi della sala giochi

SCENA

La scena è la stessa del quadro precedente. Anche in questo quadro le pause del narratore, tra una battuta e l'altra, saranno più lunghe per dare modo ai ballerini/e di eseguire le coreografie e le pantomime legate alla vicenda descritta. Inizia la musica.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - Nel maggio del 1981 in alcune sale giochi di Portland, compreso il “Game Over”, comparve un nuovo gioco. Niente di particolare o di rivoluzionario, si trattava di uno “sparatutto” in grafica vettoriale, qualcosa simile a “Tempest”. Insomma uno dei tanti videogiochi arcade² di allora... almeno all'apparenza.

Sul fondale della scena si accendono le luci del cabinet di Polybius (solo il nome sulla testata del cabinet resta spento). Tutto il gruppo gira lo sguardo verso il nuovo gioco, un paio di ragazzi incuriositi si avvicinano. Poi altri ancora. Una ragazza inserisce una moneta e inizia a giocare.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - Quel gioco ebbe immediatamente un successo inaspettato. Davanti al cabinet, con l'andar dei giorni, si formarono file di persone in attesa di giocare, qualcuno racconta che ci furono perfino delle risse.

Durante la battuta precedente il gruppo dei ragazzi, un po' per volta si avvicina al cabinet di Polybius per curiosare. La ragazza che stava giocando finisce la partita e solleva le braccia in alto entusiasta per essere riuscita a raggiungere un punteggio elevato. Altri ragazzi si spintonano per accaparrarsi il diritto a giocare, un paio accennano ad un inizio di rissa. Uno dei ragazzi si stacca dal gruppo si avvicina a Orpheus ed Eury, che sono rimasti da parte, indicando entusiasta il nuovo gioco.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - Tutti mi avevano parlato con entusiasmo del nuovo gioco, così anche a me venne la curiosità di vedere di cosa si trattava.

Il ragazzo afferra Orpheus ed Eury e li trascina verso il cabinet di Polybius assediato dall'intero gruppo. Un giocatore è alle prese con una partita. Durante la battuta successiva la luce proveniente dallo schermo di Polybius diventa intensissima al punto che sul soffitto della sala giochi si proiettano i riflessi colorati del gioco.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - Osservavo quelle sottili linee di luce, quelle figure geometriche stilizzate, rincorrersi, accavallarsi, cambiare colore, frantumarsi, sparire, riapparire, esplodere. Sembrava un normalissimo videogioco ma, dopo qualche minuto, accadeva qualcosa di strano: le immagini sembravano uscire dallo schermo, fluttuare nell'aria come un gas rarefatto e infine penetrarti nel cervello attraverso gli occhi. Alla fine non potevi staccare lo sguardo dal gioco e avresti fatto di tutto per sederti al posto del giocatore di turno.

Orpheus giovane si stacca dal capannello creatosi intorno a Polybius, si guarda intorno imbambolato, scuote la testa per riprendersi, poi ritorna vicino al capannello, afferra Eury per un braccio e la trascina via. Anche Eury, si guarda attorno sfasata, poi scuote la testa per riprendersi, infine guarda Orpheus stralunata. I due escono dalla sala giochi.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - Dopo qualche giorno accaddero una serie di cose strane, alcuni ragazzi cominciarono a sviluppare forme di dipendenza nei confronti del gioco. Iniziarono a girare voci di strani effetti collaterali: amnesia, ansia, terrore notturno, psicosi, insonnia, incubi...

I ragazzi, ad uno ad uno, si allontanano dal cabinet tenendosi la testa e, simulando con una coreografia e una serie di pantomime, gli effetti e i fatti descritti da Orpheus maturo.

² Un videogioco arcade è un videogioco che si gioca in una apposita postazione pubblica a gettoni o a monete, costituita fisicamente da una macchina posta all'interno di un cabinato solitamente in legno truciolato. Esse vengono chiamate anche con il termine di coin-op, abbreviazione di coin-operated.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - ... (cupo) qualcuno parlò anche di suicidio!

Per un attimo i riflessi del gioco, proiettati sul soffitto della sala, lasciano spazio ad una silhouette che rappresenta un impiccato, l'immagine sparisce subito. I ragazzi, continuando ad accusare malori, escono di scena. La scena resta vuota.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - Ma che cos'era che creava questi terribili effetti? Forse le strane luci psichedeliche emesse dallo schermo? Allora ero un giovane programmatore alle prime armi ed ero anche maledettamente curioso, fu in quel momento che dentro di me si fece strada l'idea di scoprire cosa c'era sotto.

Orpheus rientra nella sala giochi, si avvicina al cabinet, si infila due tappi nelle orecchie, inforca un paio di occhiali scuri, infine introduce una moneta nel videogioco che si illumina immediatamente. Orpheus inizia a giocare.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - (solenne) Il nuovo gioco si chiamava Polybius!

Nella parte alta del cabinet la scritta "POLYBIUS" si accende di una luce gialla intensissima, proiettandosi anche sul soffitto ingrandita. Orpheus, preso dal gioco, si agita sempre di più in maniera scomposta.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - (agitato) C'era qualcosa di sinistro, di diabolico in quel gioco... qualcosa che ti catturava la volontà, che te la distorceva, che ti comprimeva i pensieri. Piano, piano la mente ti si vuotava riempiendosi dei suoni e delle luci emessi dallo schermo. Era come se un fluido, attraverso i comandi, si infilasse nelle mani, scorresse lungo le braccia e, come una potente scossa elettrica, ti sbriciolasse il cervello.

Durante la precedente battuta la musica sale di volume. Orpheus, catturato dal gioco, si agita sempre di più finché, alla fine della battuta, i comandi emettono una serie di scintille e lo schermo esplose in un lampo. Orpheus cade tramortito sul pavimento. Un secondo dopo da sinistra entra di corsa Eury. Allarmata si avvicina a Orpheus, gli solleva la testa e cerca di farlo riprendere. Alcuni secondi dopo Orpheus si riprende, scuote la testa, lentamente, con fatica e aiutato da Eury, si rialza.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - Che cosa si nascondeva dentro quel maledetto gioco! Dovevo assolutamente scoprirlo.

Termina la musica. Orpheus ed Eury escono da destra.

QUINTO QUADRO

GLI UOMINI NERI

1' 50"

Personaggi:

Orpheus maturo

Orpheus giovane

Eury

Gli "Uomini Neri"

SCENA

La scena è la stessa del quadro precedente. È tardi, il “Game Over” è deserto, da destra entra il gestore, fa il giro della sala spegnendo via via le luci e i videogiochi, infine riesce da destra. La sala resta nella penombra, dopo alcuni secondi lo schermo di Polybius comincia ad emettere un sinistro chiarore pulsante. Inizia la musica.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - Ad infittire il mistero, si raccontava di alcuni oscuri personaggi, vestiti di nero, che visitavano periodicamente le sale, controllavano le prestazioni del gioco e ne regolavano i parametri. Nessuno sapeva chi fossero, da dove venissero e cosa facessero. Divorato dalla curiosità, decisi di andare fino in fondo a quella storia.

Pausa.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - (sussurrando) Una sera io ed Eury, dopo la chiusura del “Game Over”, riuscimmo a nasconderci all’interno della sala.

Durante la battuta precedente, da dietro due cabinet, spuntano i due ragazzi. Si affacciano circospetti per assicurarsi che non ci sia nessuno. Orpheus porta a tracolla una piccola borsa per attrezzi. Eury fa per avvicinarsi a Polybius, ma Orpheus la ferma e, dalla borsa, le porge un paio di occhiali scuri e dei tappi protettori per le orecchie. I due si preparano e si avvicinano al gioco.

ORPHEUS GIOVANE - (fra i denti) Voglio vedere con i miei occhi che cosa nasconde quella maledetta macchina!

Eury tira fuori una moneta e fa per inserirla nel cabinet quando improvvisamente si sente il cigolio di una porta che si apre. I due ragazzi corrono a nascondersi di nuovo. Il fascio di una torcia elettrica si accende da sinistra sciabolando nella sala. Alcuni secondi dopo due uomini vestiti con dei trench neri, cappello e occhiali scuri, entrano nella sala.

EURY - (sussurrando) E questi chi diavolo sono?

ORPHEUS GIOVANE - (sussurrando) Un momento... cristo! Vuoi vedere che...

I due personaggi si avvicinano al cabinet. Uno dei due apre uno sportello sul lato destro ed inizia a armeggiare all'interno della macchina. L'altro si piazza di fronte allo schermo, tira fuori un piccolo strumento, lo accende e lo collega alla consolle per mezzo di un cavo, quindi inizia a manovrare i comandi del gioco. La luce dello schermo si intensifica cambiando colore ed intensità più volte.

EURY - (sussurrando) Sono loro! Gli “Uomini neri”!... Ma che diavolo stanno facendo?

ORPHEUS GIOVANE - (sussurrando) Non lo so, maledizione!

Orpheus intima a Eury di mantenere il silenzio, poi strisciando di soppiatto si avvicina al quadro elettrico, nascosto in un angolo della sala, lo apre e fa scattare un interruttore. Tutti i cabinet si accendono contemporaneamente e iniziano ad emettere i caratteristici suoni elettronici dei videogiochi. I due uomini neri si voltano di scatto. Orpheus fa a tempo a nascondersi di nuovo. I due uomini neri si guardano tra loro, quello allo sportello fa un cenno con la testa e l'altro parte alla ricerca del quadro elettrico. Orpheus si apposta nelle vicinanze di Polybius. L'uomo nero ritorna, guarda l'altro, allarga le braccia e scuote la testa, l'altro abbandona il lavoro allo sportello e insieme vanno a cercare il quadro elettrico. Velocemente Orpheus esce dal suo nascondiglio si avvicina a Polybius, osserva attentamente lo strumento collegato al videogioco, quindi si sposta davanti allo sportello, osserva l'interno, allunga una mano e comincia ad armeggiare.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - C'era qualcosa di strano all'interno di quella macchina, la Read Only Memory³ era di un tipo che non avevo mai visto... (fra i denti) se fossi riuscito a smontarla forse avrei potuto risalire alle sorgenti del programma.

Un secondo dopo i videogiochi si spengono, Orpheus sobbalza e velocemente corre a nascondersi. I due uomini neri rientrano in scena, ritornano al cabinet e si rimettono all'opera. Dopo alcuni secondi staccano lo strumento, chiudono lo sportello, spengono Polybius ed escono circospetti. Lo schermo continua a pulsare debolmente. Orpheus ed Eury escono guardinghi dal loro nascondiglio.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - Quella notte giurai a me stesso che non sarei uscito dal "Game Over" finché non fossi riuscito a scoprire il segreto di Polybius!

Orpheus giovane si avvicina allo sportello del cabinet e l'apre. Eury, impaurita, gli appoggia la mano sul braccio, Orpheus la guarda e appoggia la sua mano su quella della ragazza per rassicurarla, poi tira fuori alcuni attrezzi dalla sua borsa e comincia a lavorare all'interno del cabinet. Per qualche secondo Eury segue il lavoro di Orpheus, poi non sapendo cosa fare comincia ad aggirarsi fra i giochi. Dopo aver curiosato per la sala si ritrova davanti al cabinet di Polybius nello stesso momento in cui una scarica di scintille esce dallo sportello e fa andare Orpheus a gambe all'aria, un secondo dopo il cabinet di Polybius si accende e lo schermo esplose di luce investendo in pieno Eury, che si aggrappa ai comandi del gioco per non cadere.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - Ma... Polybius si vendicò!

Polybius inizia ad emettere suoni e luci in maniera quasi violenta. Eury, aggrappata ai comandi, vacilla all'indietro come se fosse colpita da un vento impetuoso, subito dopo cade in uno stato catatonico con gli occhi sbarrati rivolti verso lo schermo. Nel frattempo Orpheus, ancora intontito, riesce a mettersi seduto massaggiandosi le mani colpite dalla scarica elettrica. Immediatamente dopo scuote la testa per riprendersi, alza gli occhi e vede Eury preda di Polybius. Orpheus balza in piedi, afferra la ragazza, la strappa dai comandi e la fa sedere sul pavimento appoggiata ad un cabinet.

ORPHEUS GIOVANE - (urla disperato) EURY! EURY! RISPONDIMI!

Orpheus giovane, disperato, scuote Eury più volte nel tentativo di risvegliarla, ma la ragazza continua a guardare nel vuoto con occhi sbarrati senza la minima reazione. Orpheus giovane si volta rabbioso verso Polybius, si alza e si avventa sul cabinet prendendolo a calci. Il gioco, nel frattempo, è tornato in stand by con lo schermo pulsante.

ORPHEUS GIOVANE - (urla disperato) MALEDETTA MACCHINA! CHE COSA LE HAI FATTO?!

Orpheus giovane d'istinto comincia a tempestare il cabinet di pugni poi, disperato, si accascia impotente.

³ In elettronica ed informatica, la Read Only Memory, ovvero memoria a sola lettura, termine spesso abbreviato con l'acronimo ROM, è una tipologia di memoria informatica non volatile in cui i dati sono memorizzati tramite collegamenti elettronici fisici e stabili. Il suo contenuto non è modificabile durante il normale funzionamento, ma può esserlo, con diverse tecniche, in fase di costruzione, di progettazione o di prototipazione.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - Polybius aveva rubato l'anima di Eury trascinandola nel suo inferno...

Orpheus giovane si alza e, respirando affannosamente, osserva la macchina.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - Non avevo scelta, se volevo riportare indietro Eury dovevo entrare anch'io nell'inferno di Polybius... qualunque cosa avessi trovato lì dentro!

La musica termina.

SESTO QUADRO L'INGRESSO DELL'INFERNO

2' 40"

Personaggi:

Orpheus maturo

Orpheus giovane

Eury

Brainpulse

SCENA

La scena è la stessa del quadro precedente. Inizia la musica. Orpheus giovane, risoluto, va allo sportello del cabinet, lo apre esegue alcune operazioni all'interno della macchina, poi l'accende. Lo schermo si illumina, Orpheus inforca gli occhiali scuri, si sposta di fronte ai comandi, fa un respiro profondo e fa partire il gioco. Mentre la partita procede l'intensità luminosa dello schermo aumenta sempre di più, il volume dei suoni è sempre più forte finché l'intera sala del "Game Over" inizia ad illuminarsi degli stessi giochi di luce emessi dallo schermo di Polybius. Orpheus, tremando violentemente come in preda a convulsioni, stacca le mani dai comandi, spalanca le braccia e solleva la testa sopraffatto dai giochi di luce e dagli effetti creati da Polybius. Orpheus sta per stramazzone a terra, ma fa in tempo ad aggrapparsi ai comandi del cabinet restando penzoloni.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - (solenne) Polybius mi stava risucchiando nella sua grande illusione,... nel suo oltretomba di impulsi!

Improvvisamente si sente la voce di Eury proviene da lontano riverberata.

EURY (v.f.s.) - (disperata) Orpheus!

ORPHEUS GIOVANE - (balbettando si guarda intorno) Eury!

EURY (v.f.s.) - (disperata) Orpheus... aiutami!

ORPHEUS GIOVANE - (risollevandosi in piedi a fatica) Eury, amore... dove sei?

EURY (v.f.s.) - (disperata) Non lo so... è tutto così strano qui... ti prego vieni a prendermi... ho paura...

ORPHEUS GIOVANE - (disperato) EURY!

La parte finale della battuta di Eury si perde in lontananza riverberata. Orpheus cade in ginocchio distrutto. Dopo alcuni secondi di pausa da sinistra entra Brainpulse (il personaggio è impersonato da un'attrice) e si avvicina a Orpheus.

BRAINPULSE - (dolcemente) Orpheus!

Orpheus, ancora sconvolto e frastornato, solleva la testa per un attimo guarda stralunato la nuova entrata, poi realizza e balza in piedi. Brainpulse fa un gesto, i giochi di luce e i suoni elettronici di Polybius si affievoliscono, lo schermo torna a pulsare debolmente.

ORPHEUS GIOVANE- (*pronto a difendersi*) Chi sei?!

BRAINPULSE - Non aver paura, sono qui per aiutarti.

ORPHEUS GIOVANE - (*con un ghigno ironico*) Aiutarmi? E come?

BRAINPULSE - Devi fidarti.

ORPHEUS GIOVANE - (*facendo un gesto ampio per indicare il luogo impossibile in cui si trovano*) Fidarmi di un'altra prigioniera di in questa assurdit ?

BRAINPULSE - Io faccio parte di questa "assurdit ".

ORPHEUS GIOVANE - Cosa vuoi dire?

BRAINPULSE - Mi chiamo "Brainpulse" e sono il programma strutturale di Polybius.

ORPHEUS GIOVANE - (*facendo un passo indietro minaccioso*) Stai lontana da me!

BRAINPULSE - Stai tranquillo, sono soltanto la "griglia" su cui si muovono e interagiscono i programmi principali.

ORPHEUS GIOVANE - Non capisco...

BRAINPULSE - (*paziente*) Fui creato molto prima di Polybius e non dagli stessi programmatori, pertanto sono completamente privo delle direttive impartite ai programmi "manipolatori" caricati nel cabinet.

ORPHEUS GIOVANE - Programmi "manipolatori",... direttive,... ma che stai dicendo?!

Brainpulse sospira.

BRAINPULSE - Non   il momento delle spiegazioni, se vuoi ritrovare la tua ragazza devi fare quello che ti dir , non c'  pi  tempo ormai.

ORPHEUS GIOVANE - Come faccio a fidarmi di te?

BRAINPULSE - Non hai alternative.

Pausa. Orpheus abbassa la testa rassegnato.

ORPHEUS GIOVANE - ... Va bene, che debbo fare?

BRAINPULSE - Per salvare l'anima della tua Eury dovrai attraversare molti mondi, dovrai raggiungere il nucleo principale del programma, forzarlo e liberare la sua mente.

ORPHEUS GIOVANE - Com'  possibile che uno stupido programma di uno stupido gioco possa fare tutto questo?

BRAINPULSE - Dentro Polybius non c'  nessun gioco, ma qualcosa che oggi nessuno conosce ancora e che dovr  restare nascosto ancora per molto tempo.

ORPHEUS GIOVANE - (*disperato*) Ma come far  a liberare Eury.

BRAINPULSE - Scoprirai da solo il "quando" e il "come", ora vieni!

Brainpulse aiuta Orpheus ad alzarsi e a riposizionarsi di fronte a Polybius, lo costringe a rimettersi gli occhiali e i tappi protettivi per le orecchie, si posiziona dietro di lui e gli appoggia le palme delle mani sulle tempie. Improvvisamente Polybius si accende, le luci del gioco tornano ad illuminare la sala, la luce dello schermo diventa intensissima. Orpheus, ai comandi di Polybius, ricomincia a tremare, ma in modo meno intenso di prima, come se la presenza di Brainpulse lo proteggesse. Il gruppo dei ballerini/e, fa il suo ingresso in scena, e il quadro termina con una coreografia che rappresenta, in maniera simbolica il mondo virtuale che Orpheus dovr  affrontare. Finita la coreografia, un lampo di luce e una cascata di scintille, provenienti dalla consolle del

cabinet, colpiscono Orpheus che cade a terra svenuto. La scena precipita nel buio e nel silenzio. L'unica luce in scena è di nuovo lo schermo di Polybius che pulsa debolmente.

SETTIMO QUADRO IL COMBATTIMENTO

3' 08"

Personaggi:

Orpheus maturo

Orpheus giovane

Brainpulse

Akimoto

Guerrieri

SCENA

La scena è sempre la sala del "Game Over", tutti i cabinet sono scomparsi eccetto quello di Polybius posizionato a ridosso del fondale il cui schermo continua a pulsare debolmente. Orpheus è ancora a terra svenuto. Brainpulse è chino su di lui.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - (*drammatico*) Con un lampo di luce iniziò il mio viaggio nell'inferno virtuale che Polybius mi aveva preparato per vendicarsi della mia intrusione nei suoi recessi. Quali prove avrei dovuto superare? Quanti inganni avrei dovuto scoprire? Non avevo una nave e nemmeno un albero al quale legarmi per non cedere alle lusinghe delle sirene come fece Ulisse! Ma quello non era il mare di Ulisse, quello era l'algoritmo di un programma dentro il quale si celava la prigione della mente di Eury! E io dovevo trovare la chiave!

Durante la battuta precedente Orpheus si riprende. Ancora scosso solleva la testa e incontra lo sguardo di Brainpulse.

ORPHEUS GIOVANE - (*frastornato*) Che... che cos'è successo?

BRAINPULSE - (*appoggiando una mano sulla spalla di Orpheus*) Hai varcato la porta dell'Ade, qui inizia il tuo cammino, io non posso accompagnarti.

ORPHEUS GIOVANE - Ma come farò da solo?

BRAINPULSE - Nessuno può percorrere la tua strada al posto tuo.

Orpheus abbassa la testa avvilito. Brainpulse esce da sinistra. Orpheus risollela la testa e, non vedendo più Brainpulse balza in piedi.

ORPEUS GIOVANE - (*ad alta voce*) Dove sei?! Non andartene! Aiutami ti prego!

Improvvisamente inizia la musica. La scena si illumina e sulle pareti a volta della sala giochi scompare la scritta "Game Over" sostituita da proiezioni video ed immagini simboliche dell'Oriente. In scena entrano due samurai che iniziano un violento combattimento con le katane⁴. Alcuni secondi dopo entrano due monaci Shaolin che, a loro volta, iniziano un combattimento di kung-fu. Alcuni secondi ancora e in scena entrano altri due guerrieri armati di lance impegnati anche loro in uno scontro. Orpheus, con le spalle al pubblico, indietreggia intimorito dalla violenza dei colpi. Improvvisamente i combattimenti cessano e tutti i guerrieri si voltano verso Orpheus che, terrorizzato, fa un passo indietro. I guerrieri si mettono in posizione di guardia, Orpheus non sa più che fare quando, da sinistra, entra un personaggio vestito all'orientale, fa un gesto ai guerrieri che

⁴ La spada ad un solo taglio dei samurai.

abbassano le armi. Orpheus guarda stupito il nuovo venuto. A circa 1' 29" del brano la musica si abbassa leggermente di volume.

ORPHEUS GIOVANE - Chi sei?!

Il personaggio, interpretato da un attore maschile, fa un inchino verso Orpheus.

AKIMOTO - (*compassato*) Il mio nome è Akimoto, sono un programma da combattimento.

Pausa. Orpheus lo osserva guardingo. Akimoto parlerà sempre in tono compassato, senza emozioni evidenti.

ORPHEUS GIOVANE - (*guardingo*) Che cosa vuoi?

AKIMOTO - Il mio compito è testare l'abilità del giocatore, indebolire le sue difese, individuare i punti deboli e comunicarle ai programmi manipolatori.

ORPHEUS GIOVANE - (*ironico*) ... in modo che possano impossessarsi della sua mente?

AKIMOTO - Non conosco l'uso che fanno dei dati.

ORPHEUS GIOVANE - (*c.s.*) Che cosa vuoi da me?

AKIMOTO- È necessario che tu superi questo livello per poter procedere.

Orpheus osserva i guerrieri.

ORPHEUS GIOVANE - Io non conosco le arti marziali.

AKIMOTO - Pochissimi giocatori le conoscono, eppure nessuno rinuncia a cimentarsi nel videogioco.

Orpheus guarda i guerrieri poi si rivolge di nuovo ad Akimoto.

ORPHEUS GIOVANE - Cosa accade se perdo?

AKIMOTO - Resterai in questo livello finché non riuscirai a superarlo e ad andare avanti.

ORPHEUS GIOVANE - E se non ci riesco, ritorno indietro?

AKIMOTO - La mia programmazione non prevede questa possibilità.

ORPHEUS GIOVANE - Quindi resterò qui per sempre?

AKIMOTO - Sì.

Pausa. Orpheus guarda di nuovo i guerrieri.

ORPHEUS - Sei contro uno?

AKIMOTO - Cinque contro uno: devi scegliere uno dei guerrieri, sarà il tuo avatar nel gioco e combatterà contro gli altri.

ORPHEUS MATURO - (*v.f.s.*) Fu in quel momento che mi venne l'idea.

Orpheus giovane squadra tutti i guerrieri.

ORPHEUS GIOVANE - Ho fatto la mia scelta: (*si volta di scatto verso Akimoto*) tu stesso sarai il mio guerriero!

AKIMOTO - Questo non è possibile, un programma non può combattere contro sé stesso.

ORPHEUS GIOVANE - Il programma mi consente di scegliere il numero dei giocatori per ogni singolo combattimento?

AKIMOTO - Questo è possibile.

Orpheus giovane si avvicina al cabinet di Polybius e preme un paio di pulsanti in sequenza, quindi si volta verso Akimoto.

ORPHEUS GIOVANE - *(con un ghigno)* Fatto!

AKIMOTO - Qual è il numero dei giocatori selezionato?

ORPHEUS GIOVANE - Zero! Ora sei costretto a combattere contro i tuoi stessi guerrieri!

Il volume della musica si alza, i guerrieri si mettono tutti in guardia, Akimoto fa altrettanto e un secondo dopo inizia un combattimento serrato e violento tra Akimoto e i guerrieri.

ORPHEUS MATURO *(v.f.s.)* - Se il mio strattagemma avesse funzionato il programma, costretto a combattere contro sé stesso, sarebbe entrato in conflitto e per proteggersi si sarebbe bloccato automaticamente.

Lo scontro va avanti fino al termine della musica quando i gesti di tutti i guerrieri, compreso Akimoto, iniziano a rallentare e a diventare scomposti, finché, con il termine della musica, si bloccano immobili. Orpheus giovane, esausto, si appoggia al cabinet. La scena cade nel buio.

OTTAVO QUADRO LA DANZA DEI GUERRIERI

2' 35"

Personaggi:

Orpheus maturo

Orpheus giovane

Brainpulse

Akimoto

Guerrieri

SCENA

La scena è la stessa del quadro precedente ed è ancora al buio. I guerrieri sono ancora immobili nelle loro posizioni. Akimoto è scomparso. Una piccola torcia elettrica si accende nell'oscurità, si tratta di Orpheus giovane il quale, ripresosi, si aggira nell'oscurità circospetto in mezzo ai guerrieri immobili osservandoli attentamente. Poi, impaziente di allontanarsi, si avvia spedito verso destra. Ma la voce di Brainpulse lo blocca.

BRAINPULSE *(v.f.s.)* - Ti sarà molto difficile andartene con il programma bloccato. Akimoto è entrato in auto-protezione, ma se riesce ad aggirare il blocco e a riattivarsi non avrai nessuna possibilità di uscire da qui.

ORPHEUS GIOVANE - Quindi per uscire non ho altra scelta che far ripartire il programma?

BRAINPULSE *(v.f.s.)* - Sì.

ORPHEUS GIOVANE - *(quasi fra sé)* Ma se lo faccio Akimoto mi scatenerà contro i guerrieri.

BRAINPULSE *(v.f.s.)* - È la loro funzione.

ORPHEUS GIOVANE - Allora c'è solo una cosa da fare: modificare le istruzioni base dei guerrieri prima che Akimoto bypassi il blocco e faccia ripartire tutto.

BRAINPULSE *(v.f.s.)* - Non puoi accedere alle istruzioni e modificarle con Polybius spento.

Brainpulse entra da destra non vista.

ORPHEUS GIOVANE - No, ma posso modificare i percorsi delle istruzioni e riscriverle prima che arrivino ai guerrieri.

BRAINPULSE - E come?

La voce di Brainpulse improvvisamente proviene da pochi passi alle spalle di Orpheus. Il ragazzo sobbalza, si gira di scatto e la torcia va ad illuminare la ragazza/programma.

ORPHEUS GIOVANE - (*guardandola*) “Sono soltanto la griglia su cui si muovono e interagiscono i programmi principali”, sono parole tue.

BRAINPULSE - È vero.

ORPHEUS GIOVANE - Pertanto basterà allungare o ostacolare i percorsi sulla tua griglia, in questo modo le istruzioni rallenteranno e io avrò il tempo per modificarle.

BRAINPULSE - Così rallenterai anche tutti gli altri programmi e la tua ricerca si prolungherà.

ORPHEUS GIOVANE - (*ridacchiando*) Si tratta solo di mettere qualche semaforo qua e là, (*poi serio abbassando la voce*)... comunque è un rischio che devo correre.

BRAINPULSE - E sia.

ORPHEUS GIOVANE - (*ripensandoci*) Un momento, ma non mi avevi detto che non potevi accompagnarmi? Che ci fai qui?

BRAINPULSE - Posso essere qui con te solo quando i programmi non sono attivi.

Orpheus giovane resta un attimo pensieroso poi, guidandosi con la torcia elettrica, ritorna rapidamente da Polybius e introduce di nuovo le mani all'interno del cabinet accendendo il videogioco. Brainpulse esce non vista. Immediatamente si accendono anche le luci della sala, infine inizia la musica. I guerrieri riprendono il duello interrotto nel quadro precedente. Orpheus giovane continua a lavorare affannosamente all'interno di Polybius.

ORPHEUS MATURO (*v.f.s.*) - La sequenza del combattimento stava per finire. Akimoto doveva aver trovato il modo di escludersi dal gioco, questo per me era un vantaggio, perché lo avrebbe tenuto occupato dal tentativo di riprendere il controllo dell'intero programma e io avrei avuto tutto il tempo per modificare i percorsi della griglia e cambiare le istruzioni dei guerrieri.

I guerrieri continuano a combattere con violenza.

ORPHEUS MATURO (*v.f.s.*) - Non era una cosa facile, ma dovevo riuscirci

Poi i movimenti dei guerrieri iniziano a diventare scoordinati finché, nonostante continuino a muoversi con foga, non riescono più a colpirsi. I movimenti dei guerrieri rallentano, le armi cadono dalle mani e, piano piano il tutto scivola in una specie di danza. Ogni guerriero si muove per proprio conto.

ORPHEUS MATURO (*v.f.s.*) - Ero quasi riuscito a cancellare tutte le istruzioni originarie e a sostituirle con quelle nuove, ma ancora non riuscivo a controllare e coordinare i movimenti dei guerrieri.

I guerrieri continuano la loro strana danza.

ORPHEUS MATURO (*v.f.s.*) - C'era qualcosa che non andava.

La danza dei guerrieri lentamente si coordina finché tutti e sei si muovono all'unisono. Orpheus giovane li osserva dal cabinet di Polybius.

ORPHEUS GIOVANE - *(allarmato)* Maledizione, ma cosa sta succedendo?!

ORPHEUS MATURO *(v.f.s.)* - Avevo modificato i percorsi sulla griglia separatamente per ogni guerriero, com'era possibile che si fossero coordinati da soli?!... A meno che...

La danza dei guerrieri rallenta. Improvvisamente dal nulla compare Akimoto con la Katana in mano, senza dire nulla si precipita su Orpheus giovane che, spaventato si ripara dietro il cabinet poi, incalzato da Akimoto, fugge per la scena riparandosi, di volta in volta dietro un guerriero diverso. Orpheus raccoglie una delle Katane abbandonata a terra da uno dei guerrieri e tenta di difendersi dagli attacchi di Akimoto ma, non sapendo maneggiare la spada, riesce a malapena a parare qualche colpo. Ad un certo momento i guerrieri, nella loro lenta danza, vanno a formare una barriera tra Akimoto e Orpheus, si crea così un attimo di tregua.

ORPHEUS GIOVANE - *(con il fiatone)* Mentre ero impegnato a modificare i percorsi sulla griglia, hai bypassato il blocco!

AKIMOTO - *(con voce impersonale)* Esatto: non dovendo più controllare i guerrieri ho potuto rimuoverlo.

ORPHEUS GIOVANE - *(tra i denti)* Maledetto programma!

Akimoto, solleva di nuovo la Katana e fa per avvicinarsi a Orpheus, ma è ancora bloccato dalla barriera formata dai guerrieri, Akimoto tenta di aggirarla, ma la barriera comincia a chiudersi a tenaglia intorno a lui. Akimoto fa ancora qualche tentativo per avvicinarsi a Orpheus, ma alla fine si trova completamente circondato da uno stretto cerchio formato da tutti i guerrieri senza possibilità di uscirne. In questo esatto momento termina la musica. Orpheus guarda stupito la scena.

ORPHEUS GIOVANE - Ma che diavolo... ?!

Akimoto ed i guerrieri si bloccano come statue. Orpheus si avvicina al gruppo e lo osserva stupito.

ORPHEUS GIOVANE - *(con un ghigno)* I percorsi sono stati modificati in modo che i guerrieri si chiudano intorno al programma stesso e lo blocchino definitivamente, geniale! *(guarda verso l'alto)* Brainpulse questa è opera tua.

BRAINPULSE - *(v.f.s.)* Sì, ma non potrà durare per molto, devi uscire alla svelta!

Orpheus si guarda intorno, poi esce velocemente da sinistra. Buio. I guerrieri e Akimoto escono di scena senza essere visti.

NONO QUADRO

IL "RE SOLE"

2' 04"

Personaggi:

Orpheus maturo

Orpheus giovane

Brainpulse

Il "Re Sole"

Ballerini/e

SCENA

La scena è la stessa del quadro precedente ed è ancora al buio, solo lo schermo di Polybius pulsa. Orpheus rientra da sinistra facendosi luce con la torcia.

ORPHEUS GIOVANE - (*asciugandosi il sudore*) Non so come ho fatto ad evitare quella maledetta spada... uff!

Pausa.

ORPHEUS GIOVANE - (*con il viso rivolto verso l'alto*) Che cosa succede ora?

BRAINPULSE (*v.f.s.*) - Dovrai affrontare il prossimo programma.

ORPHEUS GIOVANE - (*sfinito*) Un altro combattimento e sono finito!

BRAINPULSE (*v.f.s.*) - Non è un combattimento, si tratta di un programma di avventura: dovrai risolvere un mistero.

ORPHEUS GIOVANE - Un mistero?

BRAINPULSE (*v.f.s.*) - Un fatto accaduto tre secoli fa, hai poco più di due minuti a partita e ne puoi giocare solo una.

ORPHEUS GIOVANE - (*esasperato*) Porc... dimmi almeno di che si tratta!

BRAINPULSE - Lo scoprirai presto, accendi il cabinet e fai partire il gioco.

Orpheus accende il cabinet, la scena si illumina e inizia la musica. In proiezione scorrono le immagini dei giardini di Versailles e poi gli interni della reggia animati dal re e dall'intera corte. In scena entrano i ballerini/e in abiti seicenteschi (saranno sufficienti pochi elementi di vestiario) e con il viso coperto da maschere carnevalesche (tipo quelle caratteristiche del carnevale di Venezia). Una volta al centro della scena iniziano a danzare. Orpheus si guarda intorno stupefatto. Nota: la parte iniziale del brano si adatta abbastanza bene a una gavotta o a un minuetto. La prima battuta avverrà dopo i primi nove secondi del brano in occasione del primo cambio di ritmo.

BRAINPULSE (*v.f.s.*) - Siamo nella seconda metà del diciassettesimo secolo alla corte del "Re Sole", il tuo compito è scoprire l'identità di un uomo.

ORPHEUS GIOVANE - Ma che diavolo...?

Orpheus, senza accorgersene, si ritrova al centro della scena con i ballerini/e che gli danzano attorno. Nel danzare ogni ballerino/a gli si avvicinerà a turno dandogli un indizio, ognuno in modo diverso (sussurrato, allegro, drammatico, lugubre, ecc.)

BALLERINA - Nessuno conosceva il suo nome e il suo viso.

BALLERINO - Rimase prigioniero per oltre trent'anni.

BALLERINA - Soggiornò in sei prigioni della Francia.

BALLERINO - E sempre sotto strettissima sorveglianza!

BALLERINA - Nessuno lo poteva avvicinare, nessuno poteva parlare con lui!

BALLERINO - Il suo volto era perennemente nascosto da una maschera!

BALLERINA - Solo il re, il ministro della guerra e il governatore carcerario conoscevano la sua identità.

ORPHEUS GIOVANE - (*realizza sobbalzando*) La Maschera di Ferro!

BALLERINA - Si racconta che avesse sempre al suo fianco due moschettieri pronti ad ucciderlo se l'avesse tolta.

I ballerini/e/e continuano a danzargli intorno incalzandolo, Orpheus, frastornato, si volta di scatto verso chi, di volta in volta, gli parla.

ORPHEUS GIOVANE - (*urla stizzito*) IN TRE SECOLI NESSUNO HA MAI SCOPERTO CHI FOSSE!

I ballerini/e continuano imperterriti.

BALLERINO - Si diceva che fosse un nobile, un principe.

BALLERINA - Un monaco giacobino.

BALLERINO - Un ministro del re.

BALLERINA - Un figlio o un fratello illegittimo.

BALLERINO - Un avventuriero, un criminale.

ORPHEUS GIOVANE - (*esasperato*) COME FACCIO A FARLO IO IN DUE MINUTI!

BALLERINA - Un artista, un attore.

BALLERINO - Un ufficiale inglese, un generale francese.

BALLERINA - Una spia del re, un amante negro della regina.

BALLERINO - Un uomo con il volto devastato da una misteriosa malattia!

Orpheus, non sapendo che fare, corre al cabinet, introduce la mano all'interno dello sportello laterale e ferma il programma esattamente a 1' 6" dall'inizio del brano, nell'attimo prima che la musica assuma un tono drammatico. I ballerini/e si bloccano, tutte le luci si spengono, resta solo la luce pulsante dello schermo di Polybius, questa volta più intensa al punto di riuscire ad illuminare parte della sala giochi.

ORPHEUS GIOVANE - (*fra sé*) Maledizione! (*poi rivolto verso l'alto*) Brainpulse!

BRAINPULSE - (*v.f.s.*) Sono qui.

ORPHEUS GIOVANE - (*stizzito indicando il cabinet*) Una cassapanca di legno non può aver architettato questa roba!

BRAINPULSE - (*v.f.s.*) Ti avevo avvertito: Polybius non è un gioco.

ORPHEUS GIOVANE - (*c.s.*) E che cos'è? Chi c'è dietro di lui?!

BRAINPULSE - (*v.f.s.*) Non ho accesso a queste informazioni.

ORPHEUS GIOVANE - (*fra sé*) Già, il nucleo principale del programma, il segreto è lì dentro. (*poi sospirando*) E va bene, giochiamo!

Orpheus introduce la mano di nuovo all'interno del cabinet, ma si ferma subito colpito da un'idea.

ORPHEUS GIOVANE - (*assorto*) Un momento... forse c'è un modo... qui non si tratta di affrontare un programma a colpi di spada, ma di trovare il punto debole, aggirarlo e cercare di mandare in tilt la logica.

BRAINPULSE - (*v.f.s.*) Cosa hai intenzione di fare?

ORPHEUS GIOVANE - Lo vedrai: blocca tutti i percorsi della griglia meno quello del re!

BRAINPULSE - (*v.f.s.*) Fatto.

ORPHEUS GIOVANE - Ok, diamo fuoco alle polveri!

Orpheus si avvicina a Polybius e lo riaccende. Tutta la scena riprende vita. Immediatamente i ballerini/e si fermano per fare ala all'entrata del re. Dal fondo della scena il "Re Sole"⁵ avanza maestosamente fra le due ali di ballerini/e che s'inclinano al suo passaggio. Il "Re Sole", arrivato, di fronte a Orpheus si ferma e lo squadra da capo a piedi. La musica riprende da dove era stata interrotta.

⁵ Luigi XIV di Borbone, detto il "Re Sole" (1638-1715) terzo re di Francia e di Navarra regnò per oltre settanta anni, dal 1643 fino alla morte nel 1715. Sotto il suo regno si svolse tutta la vicenda della "Maschera di Ferro".

IL "RE SOLE" - (*con disprezzo*) Orbene? Come osate restare in piedi al cospetto del vostro re?

Orpheus s'inchina.

ORPHEUS GIOVANE - Maestà, voi avete fatto carcerare un uomo costringendolo a portare una maschera sul viso per oltre trent'anni fino alla sua morte.

IL "RE SOLE" - (*offeso*) Chi vi ha raccontato questa storia?

ORPHEUS GIOVANE - (*con tono minaccioso*) Ho bloccato tutti gli archivi eccetto il vostro, ora avete solo una risposta per ogni domanda che vi farò. (*breve pausa, poi incalzando*) Quell'uomo non poteva essere un vostro gemello, i parti reali erano un avvenimento pubblico.

Ad ogni spiegazione di Orpheus Giovane uno dei ballerini/e cade a terra come una marionetta a cui vengono tagliati i fili finché, alla fine dell'interrogatorio, non resterà nessuno in piedi.

IL "RE SOLE" - (*frastornato*) Sì...

ORPHEUS GIOVANE - E nemmeno un nobile o un ministro, li avevate riuniti tutti a Versailles per tenerli sotto controllo, le vostre spie vi riferivano tutto.

IL "RE SOLE" - (*frastornato*) Sì...

ORPHEUS GIOVANE - E neanche un generale, un soldato o un avventuriero, bastava eliminarli. No, la Maschera di Ferro fu tutta una vostra invenzione, faceste spargere la voce che tenevate segregato un fratello gemello per timore di essere spodestato e questa cosa fece gola a tutti gli antimonarchici e a molti nobili che non vi sopportavano...

IL "RE SOLE" - (*frastornato*) Sì...

ORPHEUS GIOVANE - ... così molti avrebbero fatto di tutto per liberare il prigioniero misterioso e per usarlo contro di voi, ma per fare questo sarebbero dovuti uscire allo scoperto con il rischio di essere catturati e giustiziati. Perciò la Maschera di Ferro, fu solo un povero disgraziato, un'esca per stanare i vostri nemici.

IL "RE SOLE" - (*gli cadono le braccia*) Sì.

La musica termina poi il buio improvviso. Nota: quest'ultimo brano recitato è calcolato per terminare un attimo prima delle otto note finali.

ORPHEUS MATURO - (*voce profonda da fuori scena*) Avevo trovato il punto debole del programma.

DECIMO QUADRO

PAC-MAN

2' 42"

Personaggi:

Orpheus giovane

Brainpulse

Frogboiler

Eury

Ballerini/e

SCENA

La scena è la stessa del quadro precedente ed è ancora al buio, solo lo schermo di Polybius emette una luce verdognola pulsante. La scena resta così per alcuni secondi, poi la luce dello schermo si intensifica e va ad illuminare il viso di Orpheus chino sui comandi del cabinet. Orpheus fa per spostarsi allo sportello laterale quando, improvvisamente, inizia la musica del nuovo brano, le luci si accendono e sulle pareti e sul soffitto appare, in proiezione, lo schema di gioco di Pac-Man⁶ Orpheus si guarda intorno stupito allargando le braccia. Nota: la parte recitata inizierà circa dopo i primo quattro secondi di musica.

ORPHEUS GIOVANE - *(esterrefatto)* Maledizione... non ho toccato nulla!

BRAINPULSE - *(v.f.s.)* Polybius sta imparando a conoscerti e comincia ad anticipare le tue mosse.

Orpheus si guarda intorno frastornato. Le forme colorate diventano più definite.

ORPHEUS GIOVANE - *(inquieto)* Che cosa sta succedendo? Brainpulse?!

BRAINPULSE - *(v.f.s.)* Non lo so, il programma sta viaggiando ai margini della griglia, sembra che la maggior parte di esso sia al di fuori... è come se... ci fosse un'altra griglia più grande e a un livello diverso.

ORPHEUS GIOVANE - Ma è impossibile!

BRAINPULSE - *(v.f.s.)* Vedo scorrere solo le parti marginali del programma, non riesco a...

La voce di Brainpulse si interrompe improvvisamente. Il gioco inizia a muoversi.

ORPHEUS GIOVANE - Brainpulse!... Che succede?!... Mi senti?

Da sinistra, senza essere visto da Orpheus, entra Frogboiler, è un personaggio vestito e truccato da pagliaccio che ricorda molto quello dei romanzi horror di Stephen King. Frogboiler parlerà sempre in tono ironico con un ghigno sulle labbra.

ORPHEUS GIOVANE - Brainpulse rispondimi! Dove sei?

FROGBOILER - Tranquillo, la cara ragazza è impegnata.

Orpheus sobbalza, si gira di scatto e squadra il nuovo venuto da capo a piedi.

ORPHEUS GIOVANE - *(diffidente)* Chi diavolo sei?!

FROGBOILER - *(facendo un inchino)* Mi chiamo Frogboiler, sono un programma "mangiatutto", *(ridacchiando)* Sai quelle bocche che girano per il labirinto mangiando tutto quello che trovano?

Frogboiler, muovendo il pollice e le altre quattro dita riunite della mano destra, imita una bocca che mangia.

ORPHEUS GIOVANE - *(guardingo)* E Polybius ti ha mandato qui per fare merenda?

FROGBOILER - Molto di più! Adesso le mie preferenze culinarie si sono allargate e raffinate: ora invece di mangiare puntini e fantasmini, vado a mangiare direttamente il giocatore!

⁶ Celebre videogioco ideato da Tohru Iwatani, programmatore della Namco, e pubblicato per la prima volta dalla Midway Games nel 1980 nel formato arcade da sala. Acquisì subito grande popolarità e, negli anni successivi sono state via via pubblicate varie versioni, conservando fino a oggi la sua fama di classico dei videogiochi. Il giocatore deve guidare una creatura sferica di colore giallo, chiamata Pac-Man, facendole mangiare tutti i numerosi puntini disseminati ordinatamente all'interno del labirinto e, nel far questo, deve evitare di farsi toccare da quattro "fantasmi", pena la perdita immediata di una delle vite a disposizione.

Frogboiler scoppia a ridere.

ORPHEUS GIOVANE - (*duro*) Che cosa ne è stato di Brainpulse?!

FROGBOILER - Tranquillo, le griglie non rientrano nella mia dieta, mi servono solo come tavola da pranzo.

ORPHEUS GIOVANE - (*minaccioso*) Che cosa ne hai fatto?!

FROGBOILER - Ci ho messo sopra la tovaglia e l'ho apparecchiata con lo schema di Pac-Man, al momento la cara ragazza non ti può né sentire, né vedere e nemmeno interferire.

ORPHEUS GIOVANE - (*c.s.*) Che cosa vuoi da me?!

FROGBOILER - Ti voglio solo assaggiare!

Frogboiler scoppia in una risata.

ORPHEUS GIOVANE - Non puoi farlo, non sono né un programma, né un gioco.

FROGBOILER - Oh, devi solo aver pazienza, Polybius non impiegherà molto a trasformare il tuo piccolo cervello in semplici bit⁷.

Orpheus si avventa su Frogboiler prendendolo per il bavero.

ORPHEUS GIOVANE - (*rabbioso*) Dovete solo provarci!

FROGBOILER - Prova a chiederlo alla tua ragazza?

EURY - (*v.f.s. riverberata*) Orpheus!

Orpheus, preso in contropiede, lascia Frogboiler e guarda ansioso verso l'alto.

ORPHEUS GIOVANE - Eury! Amore! Dove sei?!

EURY - (*disperata*) Orpheus, vieni a prendermi, ti scongiuro! Qualcuno mi sta risucchiando la mente!

ORPHEUS GIOVANE - Eury! Amore, resisti!

EURY - (*c.s.*) Orphe...!

ORPHEUS GIOVANE - Eury!

Pausa. Orpheus, con gli occhi lucidi, continua a guardare verso l'alto.

ORPHEUS GIOVANE - (*disperato*) EURY!

FROGBOILER - Sentito?

Orpheus, rabbioso, fa per avventarsi di nuovo su Frogboiler, ma il pagliaccio lo ferma con un gesto.

FROGBOILER - (*ridacchiando*) Non puoi farlo, non sono né un umano, né un concetto.

ORPHEUS GIOVANE - (*con il viso a un centimetro da quello di Frogboiler*) Devi solo aver pazienza, io stesso ridurrò il tuo programma a meno di un bit!

FROGBOILER - (*c.s.*) Non esiste un'unità di informazione al di sotto di essa.

ORPHEUS GIOVANE - La inventerò in tuo onore!

FROGBOILER - Oh, ma non ti devi disturbare! Intanto potresti provare con loro!

La parte recitata è calcolata per terminare poco prima di l' 40" dall'inizio del brano musicale. Nel momento in cui il brano assume un tono più drammatico e movimentato, dal nulla spuntano i

⁷ Unità di misura dell'"informazione (dall'inglese "binary digit"), definita come la quantità minima di informazione che serve a discernere tra due possibili eventi equiprobabili.

ballerini camuffati da Pack-Man iniziano una coreografia durante la quale tentano di catturare Orpheus che fugge. A circa 2' dall'inizio del brano Orpheus riesce a raggiungere il cabinet di Polybius, infila velocemente le mani nello sportello laterale e comincia ad armeggiare. A 2' 07" la musica scivola in un andante che rallenta sempre di più, anche i ballerini rallenteranno sempre più i loro movimenti fino a immobilizzarsi e ad accasciarsi sul pavimento definitivamente a circa 2' 23". Anche Frogboiler scivola e si accascia sul pavimento.

FROGBOILER - *(con voce stentata)* Che... cosa hai fatto al programma.

ORPHEUS GIOVANE - *(sfinito)* Gli ho fatto prendere un raffreddore.

FROGBOILER - Un raffredd...?

Frogboiler non finisce la frase e giace inerme sul pavimento. Orpheus sta tentando di riprendere fiato.

BRAINPULSE - *(v.f.s. allarmata)* Orpheus che cosa è successo?!

ORPHEUS GIOVANE - *(con il poco fiato che gli resta)* Una divergenza a carattere culinario.

A 2' 42" termina il brano. Buio.

UNDICESIMO QUADRO

L'ANIMA DI NAPOLI

2' 52"

Personaggi:

Orpheus maturo

Orpheus giovane

Brainpulse

Pulcinella

Ballerini/e

SCENA

La scena è la stessa del quadro precedente ed è ancora al buio, solo lo schermo di Polybius emette la solita luce verdognola pulsante. In scena c'è solo Orpheus sfinito, seduto sul pavimento e con la schiena appoggiata al cabinet.

ORPHEUS MATURO *(v.f.s.)* - Ero arrivato all'ultimo girone dell'inferno. In qualche modo ero riuscito ad aggirare gli ostacoli che Polybius mi aveva nascosto lungo la strada, inventandomi soluzioni e improvvisando, ma il programma, non so come, aveva "imparato" a prevenire le mie mosse e, da quel momento, andare avanti sarebbe stato sempre più difficile. Ormai da quei maledetti circuiti poteva uscire qualsiasi incubo. Ciò che invece mi trovai davanti fu una cosa al di fuori di ogni gioco, di ogni programma, una cosa che non incantava i sensi, ma andava molto più a fondo... e questa volta sarei stato solo!

Orpheus giovane accende la torcia portatile e si guarda intorno stravolto.

ORPHEUS GIOVANE - Brainpulse!

Nessuna risposta. Brainpulse si avvicina.

BRAINPULSE (v.f.s.) - Orpheus, come ti senti?

Orpheus accende di nuovo la piccola torcia portatile.

ORPHEUS GIOVANE - Sono distrutto, questo non è un programma... è l'inferno stesso!

BRAINPULSE (v.f.s.) - Sei riuscito ad arrivare fino a questo punto, non puoi tirarti indietro, mettiti alla consolle, devi stare ai comandi, questa volta non potrai modificare l'elettronica del cabinet.

ORPHEUS GIOVANE - Perché?

BRAINPULSE (v.f.s.) - Perché probabilmente il prossimo passaggio è controllato da Polybius stesso, io non posso arrivare così in profondità, dovrai cavartela da solo.

ORPHEUS GIOVANE - Un momento, non puoi farlo!... Brainpulse!

Silenzio.

ORPHEUS GIOVANE - BRAINPULSE!

Pausa. Orpheus si appoggia disperato alla consolle e abbassa la testa.

ORPHEUS GIOVANE - Non... ce la farò mai.

Da sinistra, quasi timidamente e con circospezione, entra Pulcinella.

PULCINELLA - (*ossequioso*) Scusate signu'.⁸

Preso alla sprovvista Orpheus sobbalza, si volta di scatto e squadra il nuovo venuto.

ORPHEUS GIOVANE - Chi sei?!

PULCINELLA - O' nome mio nun tiene importanza, voi conoscete Napule?⁹

ORPHEUS GIOVANE - ... So che è una città nel sud dell'Italia.

PULCINELLA - (*sorridendo*) Napule nun'è una città, è nu' mondo e in ogni posto do' munne ci vorrebb' 'nu poco 'e Napule.¹⁰

ORPHEUS GIOVANE - (*diffidente*) Ho capito, sei un'altra invenzione di Polybius!

PULCINELLA - (*sorridendo*) No, i' song 'na parte peccerella dell'anema 'e Napule!¹¹

ORPHEUS GIOVANE - (*brusco*) Che cosa vuoi da me?!

PULCINELLA - (*proseguendo*) ... e chista parte peccerella sta pure dint'all'anema di tutte 'e persone, sia napulitane e no.¹²

ORPHEUS GIOVANE - (*c.s.*) E allora?!

PULCINELLA - (*solenne*) Trova dint'alla tua anema 'o tuo piezz' 'e Napule e troverai 'a donna tua!¹³

ORPHEUS GIOVANE - (*disperato*) Ma come faccio! Io... non so dove trovarla!

PULCINELLA - (*c.s.*) Scinne a ffonne e guarda tutt'e cose cu altri uocchi, sulo accusi 'o puo' sape'!¹⁴

⁸ Scusate signore.

⁹ Il mio nome non ha importanza, voi conoscete Napoli?

¹⁰ Napoli non è una città, è un mondo e in ogni posto del mondo ci vorrebbe un po' di Napoli.

¹¹ Io sono una piccola parte dell'anima di Napoli.

¹² ... e questa piccola parte sta nell'anima di tutte le persone, sia napoletani e no.

¹³ Trova dentro alla tua anima il tuo pezzo di Napoli e troverai la tua donna.

¹⁴ Scendi fino al fondo e guarda ogni cosa con altri occhi, solo così lo puoi sapere!

Buio. Pulcinella, non vista, esce rapidamente da sinistra. Immediatamente inizia la musica la scena si illumina progressivamente, sulle pareti e sul soffitto scorrono una serie di immagini (prevalentemente in bianco e nero) dei vicoli, delle stradine e di altri aspetti caratteristici e tradizionali della vita di Napoli. Dai lati della scena entrano danzando i ballerini/e: alcuni indossano gli abiti tradizionali, altri sono vestiti da scugnizzi, altri ancora da guappi o da marinai. Orpheus, stupito e frastornato dalla nuova situazione, viene sballottato dalla coreografia e ogni tanto sparisce per riapparire qualche attimo dopo. Durante la coreografia ci sono tre interventi da fuori scena di Orpheus maturo, a discrezione della regia possono essere inseriti tutti o anche solo una parte e nei momenti più significativi del brano musicale.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - I “quartieri”, a Napoli, sono i vicoli che salgono verso la città alta, lì puoi trovare di tutto: ladri, strozzini, avvocati, monache, onesti artigiani, case equivoche, coltellate, botteghini del lotto, perfino santi. Dio credè i “quartieri” per sentirsi lodato e offeso il maggior numero di volte e nel minore spazio possibile.

Brano strumentale e coreografia.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - A Napoli il tempo si chiama tempo: il tempo è irregolare, può mettersi a correre e far correre tutti con lui, ma ‘o tempo è assai più lento del ticchettio degli orologi che lo vogliono misurare.

Brano strumentale e coreografia.

ORPHEUS MATURO (v.f.s.) - Allora non conoscevo Napoli, ne avevo sentito appena parlare, ma con il tempo scoprii che quella città è come una grande orchestra i cui strumenti, composti di anime umane, non obbediscono più alla bacchetta del maestro, ma si esprimono ciascuno per proprio conto creando un effetto di meravigliosa confusione. Era necessario che io mi perdessi in quella strana musica per trovarne l’anima!

Nella parte finale del brano Orpheus si ritrova proiettato in scena e circondato da una coreografia frenetica. Per alcuni secondi cerca di allontanarsi dalla confusione, ma i ballerini gli si parano continuamente davanti impedendogli di fuggire. Scoraggiato Orpheus abbassa per un attimo la testa e, sul pavimenti, ai suoi piedi scorge la maschera di Pulcinella. Orpheus la raccoglie, la guarda e, assorto, ripete una battuta di Pulcinella.

ORPHEUS GIOVANE - ... guarda ogni cosa con altri occhi!

Orpheus contempla pensieroso la maschera quindi, voltandosi verso la coreografia, con le spalle al pubblico, se la infila, nello stesso momento il brano termina. Sulla scena cala il buio e i ballerini/e escono. Orpheus, stupito, resta immobile.

DODICESIMO QUADRO IL GIARDINO INCANTATO

3' 02"

Personaggi:

Orpheus giovane

Brainpulse

Eury

Ballerini/e

SCENA

La scena è la stessa del quadro precedente, Orpheus è ancora in piedi con le spalle al pubblico e la maschera sul viso. Lentamente la scena si illumina e appare uno splendido giardino. Orpheus si sfilava la maschera e si guarda attorno meravigliato.

ORPHEUS GIOVANE - (*stupito*) Ma... e questo che cos'è?!

BRAINPULSE (*v.f.s.*) - Sei nel nucleo profondo di Polybius.

Orpheus sobbalza e parla guardando verso l'alto.

ORPHEUS GIOVANE - Brainpulse! Che posto è questo?

BRAINPULSE (*v.f.s.*) - Per quest'ultimo livello è stata realizzata un'ambientazione meno "aliena".

ORPHEUS GIOVANE - A... avevi detto che non potevi arrivare fin qui?!

BRAINPULSE (*v.f.s.*) - Orpheus, sono qui per volontà diretta di Polybius.

ORPHEUS GIOVANE - (*esterrefatto*) Che cosa?!

Mentre Orpheus è girato verso sinistra, da destra entra Brainpulse.

BRAINPULSE - Sì... mi ha reimpostato per interloquire con te.

Orpheus sobbalza e si volta.

ORPHEUS GIOVANE - (*ironico*) Ah bene, sei stata posseduta quindi?! Hai bisogno di un programma di esorcismo?

BRAINPULSE - Sono sempre io, Polybius ha solo bloccato la mia autonomia.

ORPHEUS GIOVANE - (*ridendo*) La tua autonomia?! Da quando in qua i programmi sono in possesso di un'autonomia?

Orpheus esasperato cambia tono e si avventa rabbioso su Brainpulse.

ORPHEUS GIOVANE - (*rabbioso*) Maledetto! mi hai fregato fin dall'inizio con tutte le tue stronzate! E alla fine mi hai fatto fare la fine del topo in questa trappola dorata! (*fa un gesto ad indicare il giardino*)

BRAINPULSE - Orpheus, calmati.

ORPHEUS GIOVANE - CALMARMÌ? Per calmarmi dovrei dare fuoco a tutto!

Orpheus, snervato si volta di scatto dando le spalle a Brainpulse.

BRAINPULSE - Polybius ha bloccato la mia autonomia, ma non la mia indipendenza da lui.

Orpheus si volta verso Brainpulse, sta per dire qualcosa in modo alterato, poi cerca con fatica di riprendere il controllo.

ORPHEUS GIOVANE - Sentiamo, che cosa ti sei inventata questa volta?

Brainpulse si avvicina.

BRAINPULSE - (*guardandolo dritto negli occhi*) Hai superato tutti i livelli, lui non ha più la possibilità di mettere altri blocchi o di rallentarti, così ha inviato me, sta giocando la sua ultima carta.

ORPHEUS GIOVANE - (*aggrottando la fronte*) Cosa vuoi dire?

BRAINPULSE - Io non posso più aiutarti a superare o ad aggirare i livelli, ma per mandare me è stato costretto a mettersi in stand-by.

ORPHEUS GIOVANE - È un po' difficile crederti.

BRAINPULSE - Non hai alternative.

Pausa.

ORPHEUS GIOVANE - (*sospirando rassegnato*) Avanti mostrami la prossima fregatura.

BRAINPULSE - Non è una fregatura, Polybius ti ha solo messo davanti ad una scelta.

ORPHEUS GIOVANE - (*perplesso*) Una scelta?

Brainpulse fa un gesto verso il fondale e tutte le luci si spengono, un secondo dopo una fila di spot, parallela al fondale, si accende illuminando dall'alto sette personaggi immobili sul fondo della scena, vestiti completamente da una calzamaglia nera e con una maschera bianca anonima che ne nasconde il viso. Brainpulse e Orpheus, durante il buio, si sono spostati rispettivamente a sinistra e a destra della scena. Nota: a discrezione della regia i sette personaggi potranno essere schierati parallelamente al fondale, inquadrati al centro, oppure sparsi per la scena.

ORPHEUS GIOVANE - E questi chi diavolo sono?

BRAINPULSE - (*solenne*) Sono le "Read Only Memory" dei sette cabinet installati a Portland, gli stessi che hanno risucchiato lo spirito e il cervello di quei ragazzi... (*pausa, poi con voce profonda*) dentro queste ROM ci sono le loro anime.

Orpheus guarda esterrefatto i sette personaggi misteriosi, poi si volta verso Brainpulse.

ORPHEUS GIOVANE - (*allarmato*) Aspetta un momento... vuoi dire che...

BRAINPULSE - ... in una di esse, c'è quella della tua Eury!

Orpheus spalanca bocca e occhi, istintivamente si avvicina rapidamente ai sette personaggi e allunga una mano con l'intenzione di togliere la maschera a quello più vicino.

BRAINPULSE - Non ti consiglio di farlo.

Orpheus si blocca.

ORPHEUS GIOVANE - (*voltandosi di scatto verso Brainpulse*) Perché?!

BRAINPULSE - Perché se provi ad aprirne una si resetterà svuotandosi automaticamente... e l'anima della tua Eury si perderà per sempre.

ORPHEUS GIOVANE - (*esasperato*) Maledizione, come faccio a sapere qual è?!

Pausa.

BRAINPULSE - (*solenne*) Questa è l'ultima carta giocata da Polybius. Ora sta a te giocare la tua.

Orpheus si avvicina di qualche passo e, come ipnotizzato, guarda i sette personaggi immobili.

ORPHEUS GIOVANE - (*fra sé disperato*) Sette banchi di memoria... sette ragazzi risucchiati da un gioco... sette anime... Eury è una di loro...

Orpheus si avvicina ai personaggi mascherati e comincia ad aggirarsi fra loro scrutandoli da vicino. Improvvisamente Brainpulse comincia a tremare, gli spot sopra i personaggi cominciano ad ammiccano, altre luci in scena si accendono e spengono come se da un momento all'altro dovesse mancare l'energia elettrica. I personaggi mascherati si dispongono in cerchio rivolti verso l'esterno. Orpheus si guarda attorno spaventato allontanandosi dai sette personaggi. Qualche secondo dopo Brainpulse si accascia in ginocchio e rimane immobile. Gli spot smettono di ammiccare, le altre luci si spengono.

ORPHEUS GIOVANE - Ma... che diavolo succede?

EURY (v.f.s.) - Orpheus!

ORPHEUS GIOVANE - (sobbalza) EURY! Amore dove sei?

EURY (v.f.s.) - (impaurita) Orpheus... ti vedo... ma non posso muovermi!... Brainpulse sta assorbendo tutta l'energia possibile da Polybius...

ORPHEUS GIOVANE - (lanciando uno sguardo a Brainpulse) Così impedisce a Polybius di intervenire!... C'è riuscita!

EURY (v.f.s.) - (disperata) Sì... , ma noi siamo controllati da lui e in questo modo la toglie anche a noi e... mi impedisce di percepire il tempo e lo spazio... io... non so dove sono!

Orpheus non sa che fare, si guarda intorno agitato cercando di farsi venire un'idea. Alla fine, disperato, si avvicina a Brainpulse.

ORPHEUS GIOVANE - Brainpulse fermati!

Le luci ammiccano di nuovo poi si stabilizzano. Brainpulse apre gli occhi, solleva la testa e gira lentamente lo sguardo verso Orpheus.

BRAINPULSE - Ci sei riuscito?

ORPHEUS GIOVANE - (affranto) Non posso: riesco sentire la sua voce, ma non a capire chi è dei sette!

BRAINPULSE - C'è solo un modo per individuarla...

ORPHEUS GIOVANE - ... separarli, allontanarli l'uno dall'altro e ascoltarli uno per uno... (risoluto) Brainpulse, liberali!

BRAINPULSE - Sei sicuro?

ORPHEUS GIOVANE - (disperato) Non posso fare altro.

Brainpulse si avvicina al gruppo dando le spalle al pubblico, le luci ammiccano di nuovo poi aumentano di intensità i sette personaggi alzano lentamente la testa verso l'alto come se ascoltassero una voce, poi la riabbassano di nuovo. Un secondo dopo iniziano a camminare lentamente poi sempre più speditamente allontanandosi a raggiera dal centro del palcoscenico ognuno diritto verso la sua direzione. Nota: in questo modo alcuni spariranno dal fondale, alcuni oltre le quinte, altri ancora (se la struttura teatrale lo consente) scenderanno dal palco allontanandosi e sparendo sul fondo della sala. Dopo che i personaggi sono usciti tutti, Brainpulse si volta verso Orpheus.

BRAINPULSE - Ho fatto quello che volevi, ora dovrai cercarli uno per uno per sapere dov'è la tua Eury.

ORPHEUS GIOVANE - (stravolto) Ma... ma dove sono andati...?

BRAINPULSE - Sparsi per l'intero pianeta, questa è l'ultima sfida di Polybius!

Orpheus crolla in ginocchio disperato. Buio

TREDICESIMO QUADRO

EPILOGO

3' 23"

Personaggi:

Orpheus maturo

Polybius

SCENA

La scena è la stessa del secondo quadro. Da sinistra entra Orpheus Maturo, ha di nuovo gli occhiali scuri sul naso. Arrivato al centro della scena si ferma e si volta verso il pubblico.

ORPHEUS MATURO - Questa è la mia storia. Con il tempo “Loro” fecero in modo che Polybius diventasse una leggenda metropolitana e se ne perdesse la memoria, ma io in questi anni, rischiando sempre di persona, sono riuscito a ricostruire quello che accadde veramente.

Pausa. Inizia la musica.

ORPHEUS MATURO - Nel 1981 la “KM Breno”, una compagnia di distribuzione di giochi elettronici, incaricò la Sinneslöschen, un’azienda di Praga, di sviluppare un nuovo gioco arcade. La Breno, oltre a fissare le caratteristiche costruttive del gioco, fornì anche le ROM per i cabinet. Nacque così Polybius, un gioco che attraverso messaggi subliminali e algoritmi psicoattivi era in grado di analizzare il comportamento dei giocatori e successivamente di controllare e condizionare chiunque si avvicinava alla consolle.

Pausa.

ORPHEUS MATURO - (*cupò*) In quei banchi di memoria c’era qualcosa che anticipava di parecchio il futuro.

Pausa.

ORPHEUS MATURO - Polybius agiva perfino a livello acustico emettendo suoni binaurali. (*pausa, poi spiega*) I suoni binaurali sono battimenti che vengono percepiti dal cervello quando due suoni con frequenza inferiore ai 1.500 Hz e con differenza inferiore ai 30 Hz, vengono ascoltati separatamente attraverso degli auricolari. Sono frequenze che possono indurre certe ghiandole a secernere quantità specifiche di ormoni. In soggetti particolarmente predisposti possono provocare l’epilessia e altre reazioni incontrollate.

Pausa.

ORPHEUS MATURO - La Breno era solo una copertura, gli “uomini neri” non erano altro che dei controllori che, periodicamente testavano, regolavano il lavoro dei cabinet e infine scaricavano i dati registrati dai banchi di memoria.

Pausa.

ORPHEUS MATURO - (*solenne*) Nessuno sa cosa contenevano quelle registrazioni e in quali mani andavano a finire.

Pausa.

ORPHEUS MATURO - Sei giorni dopo l'installazione un tredicenne ebbe un attacco epilettico mentre stava giocando. Nacque così la leggenda del gioco maledetto. La Breno si attivò per ritirarlo immediatamente dal mercato, ma ormai la fama sinistra di Polybius era già dilagata e molti ragazzini cominciarono a formare file per provare... la nuova "droga elettronica".

Pausa.

ORPHEUS MATURO - Alla fine tutte e sette le macchine furono ritirate, i casi di dipendenza morbosa cessarono e i cabinet scomparvero nel nulla... *(con voce stanca)*. Da trentaquattro anni sono alla ricerca di quei banchi di memoria... perché in uno di loro c'è racchiusa l'anima della mia Eury!

Qualcuno in mezzo al pubblico batte le mani, una luce inquadra il nuovo personaggio, è un uomo completamente vestito di nero, camicia e cravatta compresi, ed ha i capelli impomatati e pettinati all'indietro, deve dare l'impressione di essere un diavolo moderno. Il nuovo venuto si alza in piedi e, sorridendo, si rivolge a Orpheus.

POLYBIUS - *(applaudendo)* Ma bravo! Molto bene!

Orpheus sobbalza e fa un passo indietro.

ORPHEUS MATURO - *(allarmato)* Chi c'è... *(poi scorge il personaggio)* Chi sei?!

Polybius esce dalla fila di sedie e si avvicina lentamente al palco.

POLYBIUS - *(ironico)* Ma come, non mi riconosci?! Eppure abbiamo passato molto tempo insieme.

ORPHEUS MATURO - *(vacilla)* Polybius!

POLYBIUS - *(applaudendo ancora)* Bravissimo!

ORPHEUS MATURO - *(arretrando di qualche passo)* Maledetto! Cosa ci fai qui! Che cosa vuoi ancora da me?!

POLYBIUS - *(sorridendo)* Oh niente, sono qui soltanto per correggere il finale della tua storia, *(indicando il pubblico)* questi signori hanno diritto di conoscere la verità.

ORPHEUS MATURO - *(guardingo)* Che... significa?

Pausa.

POLYBIUS - Fui concepito e creato nel 1979, lo scopo finale del progetto era quello di azzerare la volontà dei giocatori, riprogrammare, controllare e condizionare le menti delle giovani generazioni, fino a trasformare i soggetti più malleabili in informatori inconsapevoli. Non per nulla Sinneslöschen in tedesco significa "estinzione dei sensi".

ORPHEUS MATURO - *(trasecola)* Chi... chi c'era dietro tutto questo?!

POLYBIUS - *(sghignazzando)* La quinta direzione del GRU, cioè la sottosezione responsabile di SIGINT, incaricata della raccolta di informazioni mediante l'intercettazione e l'analisi di segnali, sia emessi tra persone sia tra macchine, oppure una combinazione delle due.

ORPHEUS MATURO - SIGINT... GRU... ma che stai dicendo? Che cosa sono?

POLYBIUS - GRU, Glavnoe Razvedyvatel'noe Upravlenie: cioè il servizio di informazioni delle forze armate russe che coordinava le attività di tutte le intelligence. SIGINT: Signals Intelligence, spionaggio per mezzo di segnali elettromagnetici.

ORPHEUS MATURO - (*esterrefatto*) I russi!

POLYBIUS - Esattamente.

ORPHEUS MATURO - (*con soddisfazione*) Grazie al cielo avete fallito e i cabinet sono spariti dalla faccia della terra!

Pausa. Polybius si avvicina a Orpheus.

POLYBIUS - (*con un ghigno*) È qui che ti sbagli: i cabinet furono smontati perché il progetto ormai aveva raggiunto il suo scopo.

ORPHEUS MATURO - (*avventandosi su Polybius*) SIETE RIUSCITI SOLO A PROSCIUGARE LA MENTE DI UNA POVERA RAGAZZA!

POLYBIUS - (*fermandolo con un gesto*) Eury non fu né la cavia, né il risultato dell'esperimento, ma solo la vittima necessaria per la calibrazione degli strumenti.

Pausa. Orpheus spalanca bocca e occhi, guarda disperato Polybius, realizza e cade in ginocchio.

POLYBIUS - (*con un ghigno*) Sì, Orpheus, il risultato dell'esperimento sei tu! Trentaquattro anni fa ti testammo e da allora sei diventato una perfetta e inconscia macchina al nostro servizio! Le tue prestazioni sono state superlative! Sei diventato il nostro fiore all'occhiello!

Orpheus, sconvolto, guarda Polybius poi si guarda intorno affannato, sudato e con gli occhi sbarrati, inizia a fare qualche gesto strano e incontrollato, comincia a togliersi i vestiti, si strappa la camicia di dosso, infine urlando fugge via dal fondo della scena seguito dallo sguardo di Polybius. Un attimo dopo si sente un colpo d'arma da fuoco. Buio.

FINE

