

2020 SPEEDBALL

Sei chiuso da giorni nella tua stanza. Le tue dita abili accarezzano i tasti, correndo svelte da un sito all'altro. I *mass media* hanno coniato tanti termini per definire quelli come te: *hikikomori*, *neet*, *cyber-reclusi* o semplicemente *svitati* – giovani che rifiutano il mondo freddo e consumistico di questo 2020 distopico, preferendo trovare rifugio in un qualcosa di altrettanto artificiale ma più autentico: la realtà virtuale.

Tua madre bussa impotente alla porta della camera. Non ti avranno mai: non importa se ciò che cerchi è solo un'illusione. È comunque meglio di ciò che ti attende là fuori, tra controllo dal governo e aspettative sociali.

Apri gli ultimi messaggi ricevuti, leggendo su un file: “2020 *Speedball*”. Il testo dice solo “provalo” e il mittente è ignoto. Non è strano: i *cyber-reclusi* come te comunicano così, rifiutando la schedatura data dai *nickname*. Scansioni il programma, trovandolo pulito, dopodiché indossi il visore e avvii il file. Lo schermo mostra un'immagine nera traballante. Nel frattempo un sibilo si leva dalle cuffie: «Ciao, River» dice una voce.

«Chi sei? Cosa vuoi da me?» rispondi subito, accendendo il microfono. Sei abbastanza esperto di *hacking* da riconoscerne uno a prima vista: eppure il file era pulito...

«Io sono l'uomo che ride, River» risponde lo sconosciuto. Come sappia il tuo nome è un mistero. «Sei tu che vuoi – o meglio, vorresti cambiare. Devi solo premere il tasto *Invio* per imbarcarti in un viaggio senza vento. Tuttavia rifletti prima di farlo. Non è detto tu possa tornare indietro.»

“Una pubblicità virale per un videogioco?” pensi mentre il visore si riaccende, mostrando la scritta: *2020 Speedball*. Sotto, i consueti comandi *Esegui* e *Annulla*. Un brivido di emozione ti attraversa il corpo, il primo da molti anni. Le tue mani stavolta si muovono da sole, dando inizio al gioco.

Da adesso in poi non dovrai più leggere queste righe in sequenza. Partendo dal paragrafo 1, che troverai nella prossima pagina, dovrai saltare da una sezione numerata all'altra a seconda delle tue scelte. Ogni volta che giungi in un nuovo paragrafo, scrivi il suo numero nella tabella qui sotto:

1															
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Il paragrafo 1 è già presente, visto che si tratta di un passaggio obbligato. Quando avrai completato la tabella (ossia dopo sedici scelte) il gioco avrà termine e **dovrai andare immediatamente al paragrafo 20** per scoprire cosa accade.

Esiste una sola sequenza perfetta e vari modi per trovarla: più ti avvicinerai a essa, più facile sarà la vittoria. Buona fortuna, River. Scoprirai a tue spese che *2020 Speedball* è molto più di un gioco...

Volta pagina per cominciare.

1

Violenti impulsi attraversano il tuo corpo, facendo esplodere colori nei tuoi bulbi oculari. Per un attimo perdi i sensi. Quando riacquisti coscienza tua madre sta bussando alla porta.

«River!» urla. «Sono due giorni che sei chiuso in camera. Esci immediatamente da lì dentro!» Non ne hai alcuna intenzione.

Il tuo visore mostra da un lato una bellissima ragazza (vai al [16](#)), dall'altro un teschio con le tibie incrociate (vai al [3](#)). Quale immagine sceglierai?

2

Vuoi sapere la verità? Fare i duri costa caro. Se non avessi lasciato la scuola saresti diventato violento, per poi finire nel carcere minorile. Sei lì, adesso. Stai camminando verso la luce dopo chissà quanti anni. Fuori ti aspetta una vita che non è quella che ti manca, non è quella che avresti sempre voluto. Ma oggi puoi averla. «*Speedball...*». Un dolore lancinante ti assale le tempie. Senti che oltrepassando quella soglia non potrai più tornare indietro. Distogli lo sguardo (vai al [14](#)) o procedi fino in fondo (vai al [7](#))?

3

Inutile illudersi: questo gioco vuole ucciderti. Meglio così che finire i tuoi giorni seduto su un divano, come tuo padre, a impazzire di pubblicità e sciocchezze televisive. Vivere, crepare... possibilmente in fretta. «Speedball è la via d'uscita» interviene l'uomo che ride, come se avesse letto nei tuoi pensieri. Luci stroboscopiche riempiono l'aria: l'immagine è cambiata di colpo. Il visore ti ha portato all'ultima festa di fine anno, in cui

passasti tutto il tempo a bere. «Ora puoi cambiare le cose.»
Esci da qui (vai al [13](#)) o ti abbandoni alla musica (vai all'[11](#))?

4

Non sai che fine abbia fatto quel tale. Parlava sempre di cambiare il mondo, si atteggiava da guru hippy, fanatico del passato. In realtà era solo uno schifoso ipocrita. Avresti voluto affermare Sara e urlarle in faccia: «Perché lo segui? Cosa devo fare con te?» Dichiararle il tuo amore (vai al [12](#))? Oppure dimenticarla e partire, alla ricerca della felicità? (vai al [19](#)).

5

Non sai come sia possibile, ma sei finito in una sala operatoria. Un uomo magro è legato al lettino. Sta urlando frasi sconnesse con un tubo infilato nel naso. «Un assassino» dice la donna accanto a te, ora senza volto. «Per quelli come lui non c'è soluzione. Lobotomia. Lobotomia» Provi terrore puro, come se fossi tu la vittima di quell'orrore. Riuscirai a fuggire (vai al [19](#)) o resterai immobile, senza far rumore (vai al [14](#))?

6

Emetti un grido rauco. Questo mondo è marcio, falso come il benessere che la tecnologia vi ha illuso di ottenere. Dal cielo scrosciano ora cascate d'acqua. Vuoi abbandonarti ai ricordi nella pioggia (vai al [10](#)) oppure resistere stoicamente (vai al [2](#))?

7

Esclamazioni di giubilo ti avvolgono. «Fai piano» dice una donna dai chiari tratti stranieri. «Jaco e Pablo stanno dormen-

do». Puoi vederli. Sono piccoli, puri e fragili, così diversi da te. Questo ricordo non ti appartiene – non ancora, almeno. Infatti sbiadisce subito, venendo sostituito da una stanza fredda come la tua camera. C'è una branda al centro: è un lettino da ostetricia (vai al [5](#)) o forse un tavolo di tortura (vai al [3](#))?

8

«Oh oh oh... No money, no love. No no no no no no...» Le ripetitive canzoni accanto al falò risuonano ancora nella tua testa. L'erba sintetica aveva un sapore troppo forte. A metà spinello eri passato a fingere di fumare. Sara invece era ormai assuefatta. Cantava, tenendo gli occhi fissi su... di te (vai al [13](#))? O su un tizio che si atteggiava a santone (vai al [4](#))?

9

Con un urlo strappi il casco dalla testa e lo getti a terra. Stai sudando; è stato tutto così vivo, così reale. Non sai chi possa aver creato quel programma maledetto, né se verrai mai a patti col mostro che ha risvegliato nel tuo cuore. Non importa. Avverti un bisogno incontrollabile di uscire da qui, abbracciare tua madre e raccontarle tutti i tuoi pensieri dalla morte di Sara a oggi. Lei non capirà. Litigherete furiosamente, perderai il controllo. Di nuovo: non importa. Anche questo è vivere, dopotutto.

10

Resti fermo mentre cade la pioggia. La nebbia sale fino a coprirti gli occhi: un attimo dopo sei in una stanza d'albergo. Una ragazza accanto a te dorme e sembra sorridere. «La gita scolastica» ricordi. Quella notte per la prima volta... eri andato in di-

scoteca (vai all'[11](#))? Oppure avevi fumato erba? (vai all'[8](#)).

11

«Al diavolo» mormori, mentre balli come non hai mai fatto in vita tua. Vuoi pensare solo al presente; senza futuro e senza ricordi del passato. Al liceo hai sempre odiato le persone così: uomini primitivi nei loro *latex* sudati, animati solo dai più bassi istinti. Siete due mondi distanti, ma mai come adesso li senti vicini. Pensi che la salvezza sia possibile (vai al [17](#)) o il tuo ricordo peggiore ha iniziato a dilaniarti (vai al [18](#))?

12

«Mi manchi» sussurri al nulla. Sara è scomparsa la notte del dieci agosto. Insieme avevate affidato i vostri sogni allo spazio infinito, sognando di imbarcarvi verso le stelle. «Mi arruolerò sulla nave Europa Tre» ti aveva detto. Non hai mai capito se stesse scherzando o meno. Sai solo che i ricordi ti stanno riempiendo l'anima di emozioni, ma di che genere? Senti la felicità esplodere (vai al [7](#))? O senti l'aria mancare (vai al [6](#))?

13

Non ricordi bene cosa sia accaduto quella notte, perché come al solito avevi bevuto troppo. Era un weekend: l'avevi trascorso con Sara tra *chip*, pillole e ripassi di filosofia. Tu l'amavi, ma per lei eri solo un amico. Avete litigato; è salita sul suo *hover*, ha schiacciato il pedale, ha salutato gli amici: addio. Il dolore del ricordo ti sta squarciando. Dove fu trovato il corpo? In un luogo deserto (vai al [18](#)) o a casa di qualcuno (vai al [4](#))?

14

Come in un sogno, la visione scompare scivolando nella luce. Sei riuscito a mantenere la calma. Ora di fronte a te ci sono delle scale; decidi di salirle, fino a trovare una porta. La apri: dà sul cielo terso. In basso le distese marine mostrano piccole onde. Ti senti in pace con te stesso, nonostante l'immagine traballi come un televisore mal sintonizzato. Credi che sia un'illusione (vai al [3](#)) o sei convinto della sua realtà (vai al [17](#))?

15

«River» sibila la voce. «Credevi di trovare la salvezza in uno spazio virtuale, ma ti sbagliavi. O forse chissà, magari è proprio così... solo che non hai cercato nel posto giusto.» Provi a muovere un muscolo, ma sei paralizzato. Sei condannato a vagare in un mondo da cui non potrai mai uscire.

16

Il tuo occhio cade sulla donna. Assomiglia a qualcuno che conoscevi... Questo programma può frugare nei tuoi ricordi? La ragazza intanto ti accarezza il collo: il suo tocco è freddo. Sussurra: «Vuoi fare l'amore con me?» Piacere industriale: l'hai già provato altre volte. Solo allora noti tra le dita della donna... uno spinello (vai all'[8](#))? O un bisturi da autopsia? (vai al [5](#)).

17

La sensazione di pace interiore ti riporta alla mente Sara. La ragazza aveva un sogno: partire per il Sudamerica e non tornare mai più. Voleva fuggire in un mondo che si diceva fosse più autentico del vostro, tra le Ande, Rio e l'Argentina... Questo so-

gno si è realizzato (vai al [10](#))? O si è infranto (vai al [13](#))?

18

Un solo pensiero è sufficiente per teletrasportarti in mezzo al nulla, dove fu trovato il corpo di Sara. Un incidente nel quartiere più malfamato della città; proseguendo a piedi in piena notte, ciondolante, era diventata facile preda dei trafficanti di organi. Sei stato l'ultima persona ad averla vista viva, a parte i suoi assassini. Forse sei anche tu uno di loro? Cosa stavi facendo quella sera? Guardavi il cielo con lei (vai al [12](#)) oppure dormivi serenamente al suo fianco (vai al [10](#))?

19

Ormai è tardi, lo senti. Cominci a correre disperato mentre il paesaggio cambia ancora. Questa volta mostra l'ultimo giorno in cui sei andato a scuola, tra il disprezzo di professori e compagni. Avresti potuto essere diverso: un uomo forte e giovane con tante donne ai suoi piedi. Non ti è mancato nulla, se non il coraggio. Cosa avresti dovuto fare? Resistere (vai al [2](#))? Oppure hai fatto bene a cedere alla tristezza (vai al [6](#))?

20

D'improvviso tutto si fa buio. Verifica la sequenza di paragrafi che hai segnato nella tabella e la prima lettera del testo di ciascuno di essi. Se li hai visitati nell'ordine corretto, saprai cosa fare; altrimenti dovrai desumerlo in qualche modo dalla scritta ottenuta. Se non riesci a farlo vai al [15](#).

SOLUZIONE DEL CORTO

La sequenza di paragrafi corretta è: 1-16-5-14-3-11-17-13-18-12-6-10-8-4-19-2-7. Le lettere iniziali di queste sezioni formano la scritta “vinci al numero nove”.

È possibile trovare la soluzione in vari modi (oltre che per tentativi): cercando di formare una frase di senso compiuto con le iniziali, capendo che bisogna passare da ogni paragrafo una volta sola, oppure facendo sì che la storia sia coerente con i ricordi di River. Il modo più semplice però è capire che il corto è un tributo all'album omonimo della band italiana Timoria e che ogni paragrafo rappresenta una delle sue tracce, riprendendo talvolta anche parte dei testi. Seguendo le canzoni del disco in ordine, si può ottenere facilmente la soluzione corretta. Il rimando ai Timoria è esplicitato anche da altri riferimenti, come “l'uomo che ride”, i “colori che esplodono” e il “viaggio senza vento”.