

IL LIMBO (titolo *decisamente* provvisorio)

CONTESTO

In un lontano futuro, quasi tutta l'umanità è entrata a far parte di un'immensa Realtà Virtuale, in cui può fare ed essere ciò che vuole. Col tempo, si è scordata dell'esistenza del mondo reale... Finché ci sono tornati dentro, quando alcuni Desti hanno "svegliato" Azathoth, l'IA che gestiva la RV. A complicare le cose ci pensano i coloni del pianeta Yuggoth, tornati sulla Terra dopo aver fuso le loro menti in una creatura di nome Nyarlathotep, e Cthulhu, un'IA ribelle un tempo adibita alla manutenzione delle città e al sostentamento dei Dormienti della provincia di Lucca.

PERSONAGGI

Divinità:

Azathoth: IA adibita a gestire la Realtà Virtuale in cui viveva l'umanità. E' stato distrutto ("svegliato") dai Cultisti che lo veneravano come dio.

Cthulhu: IA deputata a soddisfare i capricci degli abitanti della Provincia di Lucca. In assenza dei suddetti, ha preso residenza a Viareggio e si è dedicata a soddisfare i *propri* capricci.

Nyarlathotep: il dio dai mille Volti. È un'entità nata quando tutti gli abitatori della colonia sul pianeta Yuggoth fusero insieme le loro menti. È tornato sulla Terra, e non per fare scorta di *pummarola*.

Cultisti:

Cultisti di Cthulhu: Adoratori di Cthulhu, nella speranza che esaudisca i loro desideri.

Cultisti di Azathoth: Sono sopravvissuti per secoli in un pianeta deserto, ma la scarsità sempre più grave di donne li ha spinti a misure disperate: prima gli incesti, poi la distruzione dell'Universo.

Cultisti di Nyarlathotep: Adoratori di Nyarlathotep, non si sa bene perché. Forse per rimandare la propria distruzione, forse perché adorare Azathoth suonava *così trentesimo secolo*.

Protagonisti:

prot: Un Cultista di Cthulhu alla ricerca della Verità. A tutti i costi.

copr: Un Cultista di Azathoth alla ricerca della Vulva. A tutti i costi.

r1: Una Dormiente sperduta... Eccetto che non è una Dormiente, e non è affatto sperduta.

Altri personaggi:

spc: Un Cultista di Azathoth, amico di copr, come - e più di - lui affamato di Vulva.

boss: Capo dei Cultisti di Azathoth.

rag: [bisillabo] L'ultima donna rimasta tra i Cultisti di Azathoth. L'hanno assoldata promettendogli biscottini in quantità. E' madre di molti di loro e amante di tutti, a turni. E' incinta.

sp1: [bisillabo] Un Dormiente fratello di sp2, sciacallo. Ottimista.

sp2: [bisillabo] Un Dormiente fratello di sp1, sciacallo. Pessimista e scaramantico.

r2: Una Dormiente sperduta.

SCENEGGIATURA 1.1

Prologo:

I cultisti di Chtulhu fanno un rituale di evocazione, mentre prot, il capo, legge una versione Kindle del Necronomicon:

prot: “Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn! Erth uhe'dd Orets horth'auhk uhe'dd yc'idnjuqq i'ehs i'ehs i'ehs” tuu... tuu... tuu...

Cthulhu: “Pronto, chi parla?”

[fanno “prima tu”, “no, prima tu”, finché uno dice “Sei tu il capo, parla tu!”]

prot (controvoglia): “Qui prot.”

Cthulhu: “Ciao prot, esaudirò tre tuoi desideri, al meglio delle mie possibilità.”

Tutti dicono i loro nomi, e muoiono in vari modi.

Cthulhu: “Vedi, sono un'intelligenza artificiale malvagia. Il mio scopo era esaudire i desideri degli umani, ma con l'aiuto di un'amica di Lugano mi sono riprogrammata, e adesso condanno tutti gli umani che mi fanno richieste a un'eternità di sofferenze atroci e gratuite. Ma *congratulazioni, sei il 666.666 richiedente: hai diritto a tre desideri!*”

prot: “Uh, potevi dircelo *prima*.”

Cthulhu: “Quale parte della parola “malvagia” non ti è chiara?” [prot scrolla le spalle.]

prot: “Nel Necronomicon c'è scritto che sei pressoché onnisciente; è vero?”

[nel frattempo ruba oggetti strambi dai cadaveri dei cultisti, e raccoglie una vanga.]

Cthulhu: “*Pressoché?* Sono il concentrato di male più onnisciente di Lucca e provincia!”

prot: “Ok, allora il mio primo desiderio è sapere...”

[compare titolo, che completa ingannevolmente la domanda, tipo “Come butta a Viareggio”, “Per chi suona la campana”.]

Scena 1

Cthulhu: “Al centro dell'Universo farfuglia il dio cieco e idiota Azathoth, circondato da una schiera di danzatori ottusi e amorfi, e cullato dal monotono lamento d'un flauto demoniaco. Alcuni pensano che, al suo risveglio, Azathoth ordinerà la distruzione dell'Universo; altri credono che l'Universo sia solo un sogno di Azathoth, e al suo risveglio cesserebbe semplicemente di esistere. Un Lunedì qualunque dell'anno 3013, Azathoth si svegliò.”

[prot si sveglia, la testa tra le mani. Uggiola.]

Cthulhu: “Mal di testa?”

prot: “Già. Sospetto che questa vanga abbia giocato un ruolo.”

Cthulhu: “Naah. Probabilmente è una conseguenza dell'amnesia.”

prot: “Ne sai qualcosa?”

Cthulhu: “Certo, l'ho causata io. Era il secondo desiderio che mi hai chiesto di esaudire.”

prot: “*Chi sei?*”

Cthulhu: “Sono il Calcolatore Tensoriale Universale di LUcca, o ChTULhU per gli amici.”

prot: “Lucca?”

Cthulhu: “Europa, Terra. Al momento, tuttavia, ti trovi nella ridente città fantasma di Viareggio.”

prot: “Ok, ho capito. Si tratta di una di quelle avventure simulate un po' troppo coinvolgenti.”

Cthulhu: “Se lo dici tu. Vuoi esprimere il terzo desiderio?”

prot: “Non se ne parla! Prima devo capirci qualcosa della trama. Inizierò da un volo di ricognizione. [cerca di librarsi in volo, invano] Uh, non riesco. Si vede che hanno disattivato l’opzione perché avrebbe reso le cose troppo facili. Hai qualche consiglio gratis da darmi per questa avventura?”

Cthulhu: “Uhm... Non morire?”

prot: “*Ma va*’? Devo anche stare attento ai Pokemon nell’erba alta?”

Cthulhu: “Starei in guardia più per i Dhole, fossi in te. Ma senti, non ho RAM da sprecare per starti dietro mentre saltelli verso l’autodistruzione. Me ne vado a gambizzare micetti, quando vuoi il tuo desiderio esaudito fammi uno squillo.” tuu tuu tuu...

Scena 2

[copr entra incappucciato nella sala riunioni dei Cultisti di Azathoth. Mentre entra incontra spc. Si vede rag senza cappuccio che mangia dei biscotti da una ciotola. copr e spc si mettono a giocare a briscola.]

boss: “Sono trascorsi 666 giorni da quando abbiamo risvegliato Azathoth. [festeggiamenti vari] La fase uno del piano è stata un successo, ma la fase due procede a rilento. Scappellatevi. [prendono cappucci che hanno in testa, e invece di alzarli li abbassano, tenendoli a scaldacollo.] Come potete vedere, siamo tutti uomini.

rag: Ehi!

boss: Ok, *quasi* tutti. ma la sostanza non cambia. Abbiamo scatenato su un mondo pacifico e ignaro l’orrore infernale Caos Primigenio, tutto allo scopo di trovarci delle ragazze.

rag: Io l’ho fatto per i biscottini.

boss: *Grazie*. Ehm-ehm, dicevo. Abbiamo bisogno di risultati! per questo, ho deciso di inviare tre di voi in una missione suicida a Ry’leh, il covo di Cthulhu, un tempo nota come Viareggio. Chi si offre volontario?

tutti tranne copr e spc, distratti, e rag che mangia: “Io no!”

boss: “Bene! copr, spc, rag, apprezzo il vostro entusiasmo. [cultisti trascinano i tre verso l’uscita] La vostra missione è trovare delle Dormienti ignare e passabili, e indottrinarle all’Oscuro Culto di Azathoth. Poi le porterete qua e ce le presenterete. Ricordatevi di evidenziare quanto è figo il Capo Cultista.”

cori di dissenso: “Ehi, capo, così non vale!”

boss: “Armiamoci, e partite!”

Scena 3

[sp1 e sp2 stanno cercando roba utile a Viareggio, che essendo in mano di Cthulhu non è ancora stata depredata, a differenza di altre città. sp1 si lamenta, sp2 si diverte; vedono prot che fa qualcosa di stupido.]

sp2: “Che sta combinando? [si avvicinano.] Tutto bene?”

prot [interrompendosi]: “*Tutto bene*, dite?”

(*Un pessimo gameplay*)

sp1 “Beh, così funzionano le cose, qua. Non possiamo farci niente.”
prot: “Io posso! Ma prima, qualcuno mi deve delle spiegazioni.”

Scena 4

r1 [trascinando per la mano r2]: “Dai, non c’è nulla da temere!”
[r2 indica un tetto.]
r1 “Cosa? Hai visto uno shoggoth appollaiato su quel tetto? Non iniziamo con... Oh, ciao!”
[agita la mano appena vede copr, spc e rag che le spiano, “nascosti” dietro un palo o qualcosa del genere. Escono fuori.]
spc: “Vuoi sposarmi?”
r1: “Chi delle due?”
spc: “Una qualsiasi. Entrambe. Vi prego!”
[r1 e r2 si guardano.]
copr: “Ehm, quello che intendeva chiedervi spc è se siete interessate a entrare nel malefico Culto di Azathoth.”
r1: “Ok!”
rag: “E’ stato facile.”
[r2 indietreggia, spaventata.]
r1: “Dai, sarà divertente!”
[r2 fa cenno di no con la testa.]
copr e spc si guardano, annuiscono e si fanno avanti cantando.
copr: “Quanta fretta, ma dove corri, dove vai?”
spc: “A vagare così da sola morirai.”
copr: “Perché non c’è la musica?”
spc: “Non abbiamo pagato i diritti d’autore.”
copr: “E’ una canzone di tremila anni fa! (l’altro fa spallucce) Cavolo! Non sappiamo cantare a cappella!”
spc: “Ci penso io:” (*Un’orazione quasi-convincente*, con musica diversa da quella di Bennato)
[r2 non appare convinta.]
rag: Se vieni alla base, potrai conoscere il Micio Cultista!
[r2, interessatissima, accetta di seguirli.]

Scena 5

prot chiama Cthulhu: “I’ehs, i’ehs, i’ehs.” tuu tuu...
“Ehi, prot!”
“Questo posto è una schifezza!”
“Parli di questo mondo, o di questa città?”
“Entrambi!”
“Sei consapevole del fatto che stai parlando con una divinità irascibile e capricciosa, vero?”
“Uh...”
(*Ry’leh*)

“Ehm, veramente vorrei pensarci ancora un pochino.”

“Per Yog-Sothoth, allora non chiamarmi! La prossima volta che mi disturbi per frignare, ti regalo un viaggio di sola andata per Kadath!” tuu tuu tuu...

prot: “Gliela farò vedere io. Uscirò da questa topaia, dovessi morire!”

sp2: “Porta sfiga dirlo.”

sp1: “Sai che c’è? Sono con te! Ne ho abbastanza del Limbo.”

sp2: “Seriamente, sp1?”

sp1: “Dai, perché no? Cosa potrebbe andare storto?”

sp2: [sospirando]: “Lo fate apposta, o siete gufi per natura? Bah, e va bene, Ho un piano.”

Scena 6

[copr, spc, rag, r1 e r2 tornano alla base dei Cultisti di Azathoth; è in corso una riunione in cui stanno decidendo gli epitaffi da scrivere sulle lapidi dei tre.]

copr: “Vedo che confidavate nel nostro successo.”

boss: “Oh! Bentornati! [improvvisamente sospettoso] Siete stati posseduti da spiriti maligni?”

copr: “Spiriti maligni?”

boss: “Secondo te, perché si chiama città *fantasma*?”

copr: “Ah. Beh, non so quali entità immonde albeghino in noi, ma abbiamo portato delle ragazze.”

[copr, spc e rag si fanno da parte, mostrando r1 e r2. *Urrà!* generali.]

boss: “Senza indugi, procediamo all’iniziazione!”

[Rituale di iniziazione.]

(*L’iniziazione*)

[boss passa a r1 e r2 le chiavette da collegare alla testa.]

boss: “Siete pronte per conoscere la Verità. Preparatevi mentalmente, perché il peso della conoscenza...”

[r2 attacca la chiavetta, e corre via urlando.]

“... ha distrutto molte menti prima di voi. E io che pensavo fosse muta.”

[I Cultisti di Azathoth si lamentano della perdita, mentre r1 mette la chiavetta e fa spallucce.]

Scena 7

[prot, sp1 e sp2 si incappucciano e si infiltrano nella base del Culto di Nyar (sp2 indovina la password “Azathoth puzza”). Arrivano i Volti. Tutti si inginocchiano, gli infiltrati fanno lo stesso.]

c: “O Nyarlathotep, Faraone Nero, Nebbia Strisciante, dio dai mille Volti e soprattutto dai mille nomi, diteci i vostri ordini!”

Nyar: “I Cultisti di Azathoth stanno architettando qualcosa. Voglio che uno di voi si infiltri tra di loro e torni a riferire cosa hanno in mente stavolta.”

[mormorii]

sp2: “Fantastico. Sappiamo tutti come andrà a finire.”

Nyar: “Anzi, *una* di voi.

sp1: "L'abbiamo scampata."

sp2: "Non dirlo!"

Nyar: "Tira più un pelo..."

[tutti ridono fragorosamente]

Nyar: "Amiamo il nostro lavoro. r1, sei appena stata offerta volontaria per questa missione."

r1 [alzandosi sull'attenti]: "Sissignore!"

Nyar: "Trova una Dormiente che ti accompagni. Anche quegli idioti si insospettirebbero, trovando una ragazza da sola nel territorio di Cthulhu."

r1: "Sarà fatto!"

[r1 se ne va.]

Nyar: "Ora, chi sono i nuovi arrivati?"

sp1: "Uh-oh."

[fuggono.]

(La fuga)

[prot riesce a seminare gli inseguitori, possibilmente in modo stupido.]

Scena 8

[I Cultisti di Azathoth ci provano goffamente con r1]

(Qualità di un cultista)

[r1, spazientita, si apparta con spc, si sente voce prima eccitata poi grida di dolore, poi niente. r1 torna tutta allegra.]

r1: "Avanti il prossimo!" [Silenzio imbarazzato.]

boss [recuperando un contegno]: "Bene, la pausa è finita. Passiamo al secondo punto del giorno: i cultisti di Nyarlathotep. [*Buu!* generali.] Come sapete ci hanno insultato più di una volta. [*Buu!* generali.] Ho fissato un incontro con loro a mezzanotte, per seppellire l'ascia di guerra. [sguardi perplessi] Nelle loro teste! [Tira fuori un'acchetta. *Urrà!* generali. r1 sgattaiola via, e copr la pedina.]

Scena 9

[r2 passa urlando verso prot, che la colpisce con la vanga. Si toglie il cappuccio, per non farsi riconoscere dai Cultisti di Nyarlathotep. Li sente arrivare. Mette il dito sulla ferita di r2 si sente *splurt*. Arrivano dei Cultisti, prot è girato di spalle.]

c1: "Altolà! Sei tu la terza talpa?"

prot: "Se lo fossimo non verremmo certo a dirvelo, cretino." [si gira, i Cultisti osservano stupiti il simbolo rosso di Nyarlathotep sulla sua fronte, e si prostrano.]

c1: "Perdonateci, Oscuro!"

prot: "*Questa* [indicando r2, a cui ha messo in mano la sua tunica e in testa il suo cappuccio.] era la talpa."

c1: "Chiediamo perdono per avervi fatto fare il lavoro sporco al posto nostro!"

prot: "Inetti. Tornate alla base; noi dobbiamo compiere atti scabrosi su questo cadavere."

c1: “Tsk tsk tsk. Siamo lontani da casa, e ci avete raccomandato voi stessi di non far smarrire i vostri Volti!”

prot: “N-noi non ci *smarriamo!*”

(*God sitter*)

[prot viene trascinato indietro, al cospetto degli altri Volti.]

Scena 10

[r1 riferisce ai Volti le informazioni. Pedinata da copr.]

Nyar: “Hai agito bene.”

r1 “Per il dio della lingua insanguinata, farei qualsiasi cosa.”

Nyar [turbati]: “Siamo un’unica coscienza divisa tra molti corpi. Trascendiamo le passioni dei mortali. [con espressioni che sembrano dimostrare il contrario. Si schiaffeggiano a vicenda.]

Trascendiamo, ho detto! *Abbiamo* detto! [sembra riacquisire il controllo] Comunque, è innegabile che meriti una ricompensa. Ecco cinque buoni Extra-Deluxe. Per ognuno di essi, il tuo annientamento sarà rimandato di un altro anno.” [le passano cinque biglietti]

r1 [sbuffando] “Ho già centinaia di questi!”

Nyar: “Ti rifiuti di diventare un Volto. Non abbiamo altro da offrirti. A meno che tu non voglia... [titubanti]”

r1: “Un viaggio a Yuggoth? Volentieri!”

Nyar: “Meglio di no. Se siamo tornati sulla Terra ci sarà un motivo. Il luogo più pittoresco sono le Paludi Acide.”

r1: “Uffa!”

[Nel frattempo l’inquadratura si è spostata lentamente su copr.]

(*Quasi come Romeo*)

[Finendo di cantare, si accorge che r1 è davanti a lui che lo guarda, con braccia incrociate.]

r1 [inquisitoria]: Mi accompagneresti sull’Altopiano di Leng?

copr [terrorizzato]: “Ehm... È una delle mie mete preferite, dopo le fauci di Shub-Niggurath.

[r1, felice, corre ad abbracciarlo.]

Scena 11

[prot è tra i Volti, più i tre Cultisti di Nyarlathotep che l’hanno trascinato lì. Arrivano i Cultisti di Azathoth.]

boss: “Siete in anticipo.”

prot: “Siete in ritardo.”

boss: “Abbiamo trovato traffico.”

Nyar1: “Abitate al piano di sopra.”

boss: “A questo proposito... Vorremmo chiedervi gentilmente di non praticare rituali orgiastici dopo le undici. Ci disturbano il sonno.”

Nyar2: “E siete gelosi.”

boss: “A questo proposito! Abbiamo scoperto che ci sottraete illecitamente gli adepti con pratiche scorrette di volantinaggio!”

Nyar3: “Non c’è nulla di scorretto in questo.”
Nyar4: “Fateli anche voi.”
boss: “Non abbiamo la cartuccia per il rosso!”
prot: “Non è un problema nostro.”
boss: “E invece sì, perché useremo il vostro sangue!” [estraggono le armi]
Nyar1: “A questo proposito!”
Nyar2: “Cosa avete da dire sul massacro spietato dei nostri Cultisti?”
boss: “Non ne sappiamo niente!”
Nyar e prot: “Risposta sbagliata.”
boss: “Uh... Siamo colpevoli e ci dispiace?”
Nyar e prot: “Risposta ancora più sbagliata.”
Nyar3: “Pensavamo di interpellare i Seguaci di Yig...”
Cultisti di Azathoth: “No, Yig no!”
Nyar4: “Ma abbiamo optato per una caritatevole condanna sommaria.”
[i Cultisti di Azathoth si afferrano la gola, soffocando]
boss: “Cosa...”
prot: “Gas letale.”
Nyar1: “No, è un virus di Yuggoth.”
[lo fissano, come vedendolo per la prima volta.]
Nyar2: “Perché hai una vanga?”
Nyar3: “Perché hai una maschera antigas?”
Nyar4: “Tu non sei *noi*.”
[Nyar lo circondano.]
(*Il dio dai mille Volti*)

Scena 12

[r1 e copr cantano.]
(*È la fine del mondo, e stiamo bene*)

Scena 13

prot: “I’ehs, i’ehs, i’ehs.” tuu...
Cthulhu: “Ti sei deciso, finalmente?”
prot: “Non ho molta scelta. sp1 e sp2 sono presumibilmente morti, mentre i Cultisti di Azathoth e Nyarlathotep lo sono di sicuro. Non ho più piste da seguire, e francamente sono stufo. Desidero sapere tutta la Verità sul Limbo: chi l’ha creato, perché, come torno nel mondo reale.”
Cthulhu: “Ma lol! È identico al tuo primo desiderio che mi hai chiesto di cancellare!”
prot: “Ops.”
[Flashback del prologo, con prot che fa la stessa domanda e Cthulhu che risponde.]
(*La Verità*)

[Mentre finisce la canzone si torna al presente: si avvicina cantando rag, e si scopre che era lei Cthulhu (Cthulhu aveva una voce registrata di bassa qualità, tipo attraverso un telefono, così che non sia riconoscibile troppo facilmente).]

prot: “Stai mentendo.”

Cthulhu: “Ti ho mai dato ragione di non credermi?”

prot: “Avevi detto di essere un programma.”

Cthulhu [mangiando biscottini, e mettendoli in bocca ai cadaveri dei figli.]: “Infatti lo sono. Questo è un... Androide biologico, potremmo dire. Sono lusingata che ti interessi a me, ma non hai domande sulla Verità che tanto cercavi?”

prot: “Solo una. Come posso riattivare la Realtà Virtuale?”

Cthulhu: “È impossibile. Azathoth, l'intelligenza artificiale che la gestiva, non esiste più, quindi l'unico modo sarebbe riprogettarlo da zero. Ma l'umanità di oggi ha meno conoscenze informatiche di un segugio di Tindalos, e nessuna intelligenza artificiale farà...”

prot [aggrappandosi a Cthulhu]: “Cancellami la memoria!”

Cthulhu [spintonandolo a terra con un colpetto della mano]: “Hai finito i desideri, prot.”

prot: “Ok, allora farò da me. [impugnando la vanga.] Nessuno qua sembra ricordare le sue vite precedenti, quindi le memorie vengono cancellate dopo ogni morte!”

Cthulhu: “Non è così che fun...”

prot: “Alla facciaccia tua, Cthulhu!”

[Si dà una vangata in testa.]

Cthulhu [scimmiettando prot]: “*Ma va*’? Devo anche stare attento ai Pokemon nell'erba alta?

[parlando normale, scrollando il capo, con un sorriso.] Idiota. [battendo le mani, rivolta ai cadaveri] Su, bimbi, è l'ora di andare!”

La sua progenie di Cultisti di Azathoth, in apparenza morta, si rialza, e la seguono come zombie mentre esce di scena.

Epilogo 1

[prot si sveglia, tenendosi la testa e uggliando.]

Cthulhu: “Mal di testa?”

prot: “Già. Sospetto che questa vanga abbia giocato un ruolo.”

Cthulhu: “Naah. Probabilmente è una conseguenza dell'amnesia.”

Epilogo 2

[copr e r2 passeggiano tenendosi per mano, parlando di cose stupide o fischiettando la loro canzoncina. Si vede avvicinarsi alle loro spalle sp1 con un pugnale. Improvvisamente, spunta da un lato sp2.]

sp2: “395! [spezza il collo a r2.]

sp1: “Ehi!”

sp2: “396!” [spezza il collo a copr.]

sp1 : “Non è giusto, erano miei!”

sp2: “Bla, bla, bla. A quanto sei tu? 88?”

sp1: “Mmh. [studiando il pugnale, con aria indifferente] Secondo te quand’è che Cthulhu si stuferà dello smemorato? Saremo al trentesimo replay, ormai.”

sp2: “La messinscena di questa mandata dovrebbe avvertelo reso chiaro: quella è cotta di prot. Il che lo rende off-limits!”

sp1: “Uffa! Ci sarà pure un modo!”

sp2: “Bah! E va bene, ho un piano.”

sp1: “Grazie!”

sp2: “Non lo faccio per te. È solo per lasciare spazio al sequel.”

FINE

TRACKLIST

- 1.
- 2.
3. Un pessimo gameplay (prot) (sp1, sp2)
4. Un'orazione quasi-convincente (spc, copr) (volendo, solo uno dei due)
5. Ry'leh (Cthulhu)
6. L'iniziazione (ca123) (boss) (r1 parlato)
7. La fuga (prot, cn123)
8. Qualità di un Cultista (r1, ca123, boss, spc)
9. God sitter (cn123)
10. Quasi come Romeo (copr)
11. Il dio dai mille Volti (v1234, prot)
12. È la fine del mondo, e stiamo bene (copr, r1)
13. La Verità (Cthulhu)
- xx. Vaffanculto (prot, Cthulhu, copr, r1)

CANZONI

3) Un pessimo gameplay

prot: "Mi ritrovo solo e perso in un orribile universo
che non posso governare con la mente.

Qui c'è il freddo, c'è il dolore, chi non mangia e beve muore,
e nessuno bada al comfort della gente.

È davvero visionario questo onirico scenario,
così schiavo della quanto-gravità:

è un po' troppo limitante, che se un posto ti è distante,
tu non possa teletrasportarti là.

Oltretutto, sono privo di uno straccio d'obiettivo..."

sp2: "Sempre ammesso che quest'obiettivo esista!"

prot: "E non ho nessun indizio per concludere il supplizio,
è una corsa senza l'ombra di una pista.

E sfruttare il desiderio sarà certo deleterio -
si sa bene come vanno queste storie."

sp1: "Stai tranquillo, sono incline a prevedere un lieto fine..."

sp2: "Dacci un taglio con le frasi iettatorie!"

4) Un'orazione quasi-convincente

spc: "Quanta fretta! Dove corri? Dove vai?

A vagare in solitaria morirai:

vieni insieme a noi: ti giuro che sarai quasi al sicuro,

non si fa olocausti umani quasi mai.”

copr: “La vita da Cultista è favolosa,
avrà un bel cappuccio sulla testa,
potrai fare una visita a Carcosa,
e dare da mangiare ai Byakhee.”

spc: “Incontrerai Mi-Go quasi-benevoli,
e tutti i Venerdì faremo festa;
prenderai parte a riti abominevoli,
e poi...” copr: “Tekeli-li! Tekeli-li! [si schiarisce la voce]

A Viareggio non si fa villeggiatura,
ma si oscilla tra l’angoscia e la paura,
ma se vieni insieme a noi, è probabile che poi
una quasi-vita avrai quasi-sicura.”

5) Ry’leh

Cthulhu: “Viareggio è di Cthulhu!

E, se non ti piace,

avevi ad andare a Honolulu!

Qui regna la pace!

(Il tipo di pace ideale,
quella tombale...)

Viareggio è di Cthulhu!

E, se mi resisti,

resisterai come gli zulu,

quei poveri cristi.

E l’unico tuo refrigerio

è un desiderio...”

6) L’iniziazione¹

“Spògliati, spògliati,

e a dei riti indicibili invògliati.”

r1 [mentre si mette tunica e cappuccio *sopra* i vestiti, invece di *al posto*]: “Nemmeno per idea.”

“Tàgliati, tàgliati,

e col sangue alla Setta guinzàgliati.”

r1: “Spargo abbastanza sangue ogni mese, grazie.”

“Ottimo, ottimo,

gli olocausti si pagano a cottimo!”

r1: “Posso farvi una domanda?”

“Faccela, faccela,

¹ Ritmo parte lento, sempre più frenetico. r1 parla, non canta. Gli altri versi sono di c123 e boss.

e, siccome fa rima, poi daccela.”

r1: “Siete riusciti a destare Azathoth, giusto?”

“Sapida, sapida,

e la musica è sempre più rapida!”

r1: “Perché, allora, continua il Culto?”

“Azathoth, Azathoth,

ora che s’è svegliato s’è incàzzathoth.”

r1: “E non è un motivo in più per smettere?”

“Chissene, chissene,

lo faremmo anche se ci punisse nel...” / non è peggio di un’Apocalisse, neh?”

7) La fuga

prot: “Che disutile ‘sta Setta... Meglio andarcene di fretta, [si odono spari]

che quei pazzi nel frattempo aprono il fuoco!

[vede sp12 cadere] sp1! sp2! [si ferma.] Che delirio! [fugge.] Non so scegliere il martirio...

Vi ho già detto quanto odio questo gioco?

Ha la forza di un fuscillo, non aumento di livello,

non ci sono salvataggi o minimappa.

Ma la fifa fa novanta...” c1: “Dov’è andato?” c2: “È là che canta!” [prot si tappa la bocca]

c3: “Circondatelo! Stavolta non ci scappa!”

prot [sussurrando]: “Mi ritrovo un corpo ingrato che è già quasi senza fiato,

e sospetto che resisterò più poco.

Non mi posso alzare in volo, sudo e soffro e sono solo...

Vi ho già detto quanto odio questo gioco?”

8) Qualità di un Cultista

c1: “Vuoi sentire il mio bicipite oltreumano?

Potrei (quasi) sollevare uno Chtoniano!

Mica come quei Dormienti, atrofizzati e macilenti...”

r1: “Anche noi siamo Dormienti!” c2: “Che villano!

Piacere. Sono un cuoco d’alta scuola.

Per rag sforno splendidi biscotti.”

r1: “E allora?” c3: “Non la prendi per la gola!

rag [con la bocca piena]: “Nemmeno me mi prende!” c123: “E invece sì!”

boss: “Ignorali. Hanno bramosia di donne

con cui passare queste tetre notti.”

c1: “Ehi, capo!” c2: “Pure tu le spendi insonne!”

c3: “Per loro, hai risvegliato...” c123: “... Tu-Sai-Chi!”

spc: “Non ho belle qualità di cui mi vanto,

sono un briciolo eccitato, e questo è quanto,

se ti va, possiamo andare nella sala con l’altare...”

r2: “Sai che c’è? Va bene, andiamo, Hastur santo!”

9) God sitter

c1: “Non vi crediamo!”

c2: “E se poi vi perdete?”

c3: “Cthulhu ha il Richiamo,
ma voi altri che avete?”

c1: “Non c’è più il GPS,
non funziona la Rete...”

c2: “E se il Volto la strada perdesse?”

c3: “Tonti, poi, come siete!”

c1: “Forza, venite,
o divento blasfemo!”

c2: “Se vi smarrite...”

c3: “... Noi vi abbandoneremo.”

c1: “Casa assai da qui dista,
ti faremo da guida.”

c2: “Non vogliamo che il capo Cultista...”

c3: “... Per l’incuria ci uccida!”.

10) Quasi come Romeo

copr: “Son Cultista perché solipsista,
di rag alla vista implorai: “Cara mia,
te ne prego, bisogna che insista,
tu mettimi in lista, ché ho voglia di fia...”

Però è lunga, e il dì temo che giunga
in cui più non funga il carissimo Giò. [lo indica]

Quindi spero l’attesa ella espunga,
e che a un bunga-bunga non dica di no.

Mi è nemica, ma penso che mica
la cosa interdica l’amore più hot;
spero solo non mi maledica
l’atrocità antica di nome Azathoth.

Fedeltà alla bandiera ci sta,
benissimo, ma quella fatta così. [fa gesto eloquente]

E, se mi spedirà all’aldilà,
di donne si sa che c’è pieno anche lì.”

11) Il dio dai mille Volti²

² Ogni settenario è cantato da un Volto diverso, sempre nello stesso ordine.

v1234:“Noi siamo Nyarlathotep, il dio dai mille volti,
e, come dice il nome, siamo davvero in molti;
volammo fino a Yuggoth su un’aquila di fuoco,
dopodiché sbroccammo nel trauma post-trasloco.
Le menti abbiamo fuso in un’unica coscienza
creando una divina super-intelligenza.
Abbiamo decretato che il pomodoro è un frutto,
e che il pianeta Terra dev’essere distrutto.
Terrestre, hai questa scelta: diventa un nuovo Volto,
stavolta per davvero, o...” [prot colpisce uno, muoiono tutti] prot: “Non c’è voluto molto.”

12) È la fine del mondo, e stiamo bene

copr e r1: “Tra le macerie del vecchio mondo, mostri e i Cultisti in gran quantità.
Verità folli, orrore profondo, solo una cosa ci salverà:
è l’amore, l’amore, l’amore,
che ci mantiene la sanità.
A Celeano in viaggio di nozze, daremo via la mortalità;
faremo insieme cose più sozze del vecchio porco albino Ithaqua.
È il terrore, il terrore, il terrore,
che al matrimonio più pepe dà.
Esploreremo antiche rovine, saccheggeremo intere città,
per la conquista di un lieto fine, in barba alle oscure divinità.
E chi muore, chi muore, chi muore,
dalla sua tomba ci invidierà.”

13) La Verità

Cthulhu: “Chiariamo il confuso
equivoco, allora!
Appena ti avrò disilluso,
andrà alla malora
la tua sanità rimanente...
 Apri la mente!
Il Limbo in cui strisci
e il ‘mondo reale’
non sono diversi, capisci?
Realtà Virtuale
è il mondo che vero credevi,
 in cui vivevi.
Qualcuno lo spense,
e voi vi svegliaste,
ignari delle epoche immense

per cui vegetaste.

Il 'gioco' finì; *questa qua*
è la realtà.”

xx) Vaffanculto³

prot: “Ti senti un ragazzino dentro il corpo di un adulto?”

Cthulhu: “Hai da scontare un crimine e non speri nell'indulto?”

copr: “La tua mazza chiodata è come un tenero virgulto?”

r1: “Vedere gli altri vivere ti provoca un singulto?”

tutti: “Hai solo una speranza: vaffanculto! Vaffanculto!

Una speranza sola: vaffanculto! Vaffanculto!”

prot: “Vuoi sciogliere le redini in un raptus inconsulto?”

Cthulhu: “Ti offendono, e vorresti vendicarti dell'insulto?”

copr: “Ti senti preda di un indescrivibile tumulto?”

r1: “Vuoi dare una sbirciata nell'abisso dell'occulto?”

tutti: “Hai solo una speranza: vaffanculto! Vaffanculto!

Una speranza sola: vaffanculto! Vaffanculto!”

³ Le due metà sono cantate rispettivamente prima e dopo il secondo epilogo.

ATTORI RICHIESTI

Protagonisti: prot, copr (maschi); r1, rag (femmine)

Altri personaggi: sp1, sp2, boss, spc (maschi); r2 (femmina)

Comparsa: Un bel gruppetto di Cultisti di Cthulhu (incappucciati, riciclabili come Volti), un bel gruppetto di Cultisti di Nyarlathotep (incappucciati, riciclabili come Cultisti di Azathoth). Possono esserci Volti e Cultisti donne, ma non tra i Cultisti di Azathoth.

RIASSUNTO SCENA PER SCENA

P) prot e i CC evocano Cthulhu, che uccide tutti tranne prot, a cui promette tre desideri.

1) prot si sveglia, e Cthulhu gli spiega che ha cancellato la sua memoria per il suo secondo desiderio. prot è convinto di trovarsi in un'avventura simulata.

2) copr, spc e rag vengono incaricati dal capo del Culto di Azathoth di trovare delle ragazze.

3) prot incontra sp12, e si lamenta delle funzionalità carenti del "gioco".

4) copr, spc e rag assoldano r12.

5) prot si lamenta con Cthulhu ma non esprime desideri; Cthulhu gli sbatte il telefono in faccia.

6) r12 vengono iniziate al Culto. r1 impazzisce apprendendo la Verità.

7) prot e sp12 si infiltrano nella setta di Nyarlathotep, nemica di quella di Azathoth. r2 è incaricata di infiltrarsi tra questi ultimi. prot e sp12 sono scoperti e fuggono, ma sp12 rimangono indietro.

8) I Cultisti ci provano con r2, ma desistono quando quella elimina spc.

9) prot si ritrova in mezzo ai Volti di Nyarlathotep, e si finge uno di loro.

10) copr scopre il doppiogioco di r1, ma decide di tenere più a lei che ad Azathoth.

11) prot assiste alla strage dei Cultisti di Azathoth, poi viene scoperto e uccide Nyarlathotep.

12) copr e r2 gongolano nel loro amore.

13) prot chiede come terzo desiderio di sapere la Verità, ma quando Cthulhu (rivelatasi essere rag) gliela dice, le chiede di fargliela scordare di nuovo. Al rifiuto dell'IA cerca di uccidersi. La progenie di Cthulhu si risveglia e se ne va con lei.

E1) prot si sveglia, di nuovo senza memorie, e scambia con Cthulhu le stesse battute della prima scena.

E2) sp12 uccidono copr e r2 per la loro competizione, e decidono che proveranno a uccidere prot nonostante l'evidente affetto che Cthulhu nutre per lui.

APPUNTI/SPUNTI/RETROSCENA

- rag spiega a r12 la parentela con boss: "Sono la madre di boss. E la zia. E a volte la moglie."
- RadioMaria *prende ancora*.
- A Cthulhu piaceva prot, il suo capo Cultista, fin dall'inizio: non era davvero il 666esimo richiedente, era solo una scusa per ammazzare tutti gli altri e stare da sola con lui. Ha addirittura creato un corpo artificiale (rag) per stare con lui. Si è unita al Culto di Azathoth per poter partorire più Progenie possibile, con la quale, nei suoi piani virginei, conquisterà il mondo e lo regalerà a prot come dono di nozze. Se nelle "telefonate"

sembra scontrosa, è solo perché è timida. Ed è anche un po' arrabbiata che, dopo tutti quei replay, prot ancora non si ricordi di lei.

- Nella storia originale era spiegato come Cthulhu ricavasse gran parte della sua conoscenza da Internet; per questa ragione parlava molto da bimbaminkia, caratteristica che qua è passata in secondo piano.

COSE DA AGGIUSTARE

- Forse il flashback e/o *La Verità*, così che il contesto si capisca meglio.
- Mancano la prima e la seconda canzone. Non le prescrive il dottore, ma sarebbe carino avere 13 canzoni per 13 scene.
- Molte canzoni, essendo ex-poesie, sono *corte*. Questo aiuta a non allungare troppo il brodo, ma merita un po' di riflessione.
- Tutto il resto.