

Elena Masia

# IN-DOOR



## CAPITOLO 1

Come quasi ogni mattina, la sirena del trasporto interrompe la colazione di Prisma. Tre squilli forti, della durata di tre secondi l'uno, segnalano che mancano solo dieci minuti alla partenza del tubolare magnetico che porterà i bambini e i ragazzi del settore a scuola. Dopo aver masticato un ultimo boccone di fretta, la ragazza si mette le scarpe e corre fuori.

«Devi imparare a rispettare il programma orario. Comportarti come l'adulta che stai per diventare». Mamma Onda tiene per mano Luxis, il fratello piccolo di Prisma.

«Scusa mamma».

I tre si avviano verso il punto di raccolta. Nella piazzola, altri 30 studenti stanno aspettando di poter salire a bordo del tubolare magnetico. Lungo 10 metri circa e interamente trasparente, il tubolare è l'unico mezzo di trasporto su IN-Door. Ce n'è uno per ogni settore, con il solo scopo di trasportare bambini e ragazzi. Ogni tubolare percorre una linea retta, collegando le abitazioni settoriali poste sul perimetro di IN-Door alle scuole, situate al cuore dell'area circolare che occupa. Non c'è nemmeno bisogno di un autista: allacciato a una monorotaia, il tubolare magnetico si muove grazie a un generatore di carica magnetica positiva che si attiva al momento della partenza. Dato che anche la monorotaia è a

carica positiva, le due forze si respingono, facendo scivolare il tubolare fino al punto di arrivo.

Quando mancano cinque minuti alla partenza, le porte del tubolare si schiudono e bambini e ragazzi iniziano a salire a bordo. Prisma guarda la fila scorrere, regolare e ordinata, tra due linee gialle parallele disegnate per terra. Le due strisce disegnano una corsia di un metro e mezzo di larghezza, lunga tanto quanto il tubolare magnetico. In corrispondenza delle porte, queste si piegano di 90° verso il binario. Il disegno continua sulla parete del tubolare, dove le due linee risalgono i lati delle porte e si uniscono in alto. Ogni volta che arriva a fine tragitto, il tubolare si ferma con estrema precisione, facendo combaciare le strisce che incorniciano le porte con quelle al binario.

«Andate ragazzi, sul!» Mamma Onda interrompe i pensieri della ragazza, che non si era accorta di essersi fermata a osservare il tubolare. Prisma recupera velocemente la distanza dal resto della coda, mentre Luxis la segue trotando per mantenere il passo.

Come ogni mattino, Prisma accompagna il fratello al posto numero ventiquattro, lo aiuta a sedersi e gli allaccia la cintura di sicurezza. Le sue gambette sottili penzolano e si agitano in maniera irregolare, tradendo tutta l'eccitazione di un bambino al suo primo anno di scuola. Dopo aver controllato la cintura un'ultima volta, la ragazza si avvia al proprio posto, il numero undici. Anche gli altri trenta studenti si accomodano, occupando tutti i posti del tubolare. Su IN-Door il numero di abitanti è controllato in modo da non farlo né aumentare, né

diminuire: se aumentasse, le risorse prodotte non sarebbero sufficienti a sostenere tutti. Allo stesso tempo, se diminuisse, non ci sarebbero abbastanza persone per garantire il funzionamento ottimale di ogni settore. Perciò, in ogni settore nascono quattro bambini all'anno: non uno di più, non uno di meno. Dato che la scuola dura otto anni, su un tubolare ci sono soltanto trentadue posti, assegnati ai bambini all'inizio del loro primo anno.

«Ciao Prisma», Gamma, seduta nel posto davanti a Prisma, si è girata per salutarla e lanciarle un sorriso timido, come fa ogni giorno.

«Ciao Gamma, come stai?» Per molto tempo, Gamma non ha rivolto la parola né a lei, né a nessun altro studente sul tubolare. Ci è voluto quasi un anno prima che si sentisse abbastanza a proprio agio per salutare gli altri e, a oggi, è solo con Prisma che si mette a parlare.

«Bene, ho perso un altro dente». Con orgoglio, la bimba le mostra l'ennesimo buco, stavolta al posto del canino sinistro di sopra.

«Congratulazioni! Ti ha fatto male?» Prisma cerca di fare il possibile per sembrare interessata, anche se la sua mente è altrove. Fortunatamente, Gamma è rimasta comunque una bambina di pochissime parole. Infatti, dopo aver scosso un paio di volte il capo in segno negativo, la bimba si gira di nuovo, decretando la fine della chiacchierata mattutina.

Prisma prova una certa tenerezza nei suoi confronti. Fino ai sei anni di vita, i bambini rimangono prevalentemente a casa con i genitori, lasciando le proprie abitazioni solo in caso di

necessità. Per quanto riguarda la socializzazione, è concessa solo tra bambini della stessa età. Questo significa che fino a quando non si inizia ad andare a scuola, ogni bambino conosce solo tre altri bambini oltre al proprio fratello o sorella. La scuola, invece, conta in tutto 480 studenti. Il primo giorno non è facile per nessuno. Per bambini come Luxis, aperti ed entusiasti, ci vuole poco per adattarsi e inserirsi bene nella classe. Per quelli più timidi e introversi, invece, il trauma iniziale è spesso insuperabile. Gamma è tra questi, come lo è stata Prisma otto anni prima. Forse è per questo che, a oggi, la bimba parla solo con lei: come se percepisse, nel loro essere simili, un legame che la fa sentire al sicuro. Anche Prisma si ritrova molto in quella bambina silenziosa, dagli occhi curiosi e la testa piena di pensieri.

Oggi però non ha voglia di parlare, di ascoltare, di interagire. Una sorta di tristezza, nelle ultime settimane, la sta spogliando di ogni energia, tenendola lontano dal mondo e dalle persone. Ha passato innumerevoli notti senza sonno, girandosi a destra e a sinistra nel letto, la mente stremata e confusa dai troppi pensieri. Mentre le porte del tubolare si richiudono, la ragazza appoggia la fronte alla parete trasparente, guardando fuori con poco entusiasmo. Tra una settimana, non le sarà più permesso di viaggiare al di fuori del proprio settore. Come per tutti i ragazzi della sua età, questo sabato prenderà parte alla cerimonia di iniziazione che su IN-Door decreta la fine dell'infanzia e l'ingresso nella società adulta. Dopo la cerimonia, la ragazza dovrà ritirarsi nel proprio settore funzionale, quello addetto all'illuminazione di IN-Door. Per il

resto della sua vita, si dovrà occupare di assemblare lampadine e aggiustare i moduli dell'illuminazione pubblica provenienti da tutti i settori. Così hanno fatto i suoi genitori, i suoi nonni e tutti gli abitanti del settore per più di due secoli e mezzo. Un altro bambino prenderà posto al numero undici del tubolare e Gamma non gli rivolgerà la parola.

Durante gli anni di scuola, Prisma ha imparato tutto quello che c'è da sapere su IN-Door e sulla perfezione che lo governa. Le origini risalgono a 253 anni fa, quando l'umanità primordiale venne salvata per un soffio dall'estinzione. Ai tempi, il pianeta di chiamava Terra e gli umani primordiali ne stavano causando la rovina. Troppo avidi e incapaci di prevedere le conseguenze delle proprie azioni e decisioni, avevano portato il pianeta verso l'autodistruzione: il cambiamento climatico, le pandemie e i continui conflitti internazionali stavano inesorabilmente rendendo la Terra inabitabile. Allo stesso tempo, gli umani primordiali si erano dedicati alla tecnologia, sviluppando forme di intelligenza artificiale che riuscirono a identificare la data della fine del mondo con decenni di anticipo. Malgrado fossero stati avvisati, essi non ascoltarono, guidati da decisori interessati più ad accumulare ricchezze personali, che a garantire la salvaguardia del bene comune. Errore dopo errore, la popolazione mondiale venne decimata. Mancavano solo cinque mesi all'eventuale collasso stimato dai supercomputer quando Jacob Otan, l'ingegnere informatico più brillante dei tempi, creò una forma di intelligenza artificiale in grado di trovare una soluzione. Dopo settimane di calcoli statistici e di probabilità, il supercomputer gestito da Otan produsse la

*Traiettorie di Recupero*: una serie di adattamenti e trasformazioni che, se attuati con precisione, garantivano la salvezza della specie umana. Otan riuscì a convincere le poche centinaia di umani rimasti ad approvare la *Carta di Riformazione Tecnologica*, rinunciando ai loro diritti e fidandosi delle decisioni che lui e i suoi collaboratori avrebbero preso per attuare la Traiettorie. Nel corso dei due mesi successivi, i computer guidarono la creazione di IN-Door. La poca vita rimanente sulla Terra venne concentrata in un'estesa struttura circolare, coperta e protetta da una barriera semisferica in grado di riparare dagli agenti atmosferici esterni sempre più violenti. Allo stesso tempo, la calotta venne dotata di simulatori in grado di riprodurre diversi scenari climatici, per garantire lo sviluppo della vita al suo interno. Le simulazioni climatiche avevano anche lo scopo di celare il mondo fuori, proponendo uno spettacolo più piacevole e rasserenante. Sottoterra e al centro dell'area occupata dalla struttura venne installata una centralina tecnologica per la gestione dell'intera struttura, che ancora oggi fornisce indicazioni su quali modifiche apportare per rispondere ai cambiamenti dell'ambiente esterno e mantenere l'efficienza e la sicurezza di tutto l'apparato. Grande circa come una vecchia metropoli, IN-Door è definito anche *Dispositivo a Sistema Perfetto*: grazie alle grandi possibilità di calcolo offerte dalla tecnologia che lo gestisce, tutte le risorse vengono utilizzate al massimo dell'efficienza, senza sprechi né carenze. Attraverso l'avanzamento tecnologico, il supercomputer di gestione generale è in grado di considerare qualsiasi variabile relativa allo sviluppo della vita su IN-Door,

mentre dei raffinati sistemi decisionali sono capaci di definire sempre l'opzione migliore, indipendentemente dal tipo di scenario che viene loro proposto.

Un leggero ronzio accompagna l'azionarsi del generatore magnetico e il tubolare inizia a muoversi. Così ordinato e così geometrico, IN-Door è un vero capolavoro tecnologico. L'area circolare che occupa è suddivisa in sedici spicchi funzionali equivalenti e con la stessa organizzazione spaziale. Visto da sopra, IN-Door assomiglia a una torta a sedici fette identiche, a quindici delle quali è assegnata una funzione necessaria per il sostentamento dell'intero Dispositivo. Un tempo, il sedicesimo settore era adibito a tutte le attività che avevano a che fare con l'esterno: fortificazione della struttura del Dispositivo, recupero di materiali, rilascio di scarti e rifiuti ed esplorazioni più in generale, volte alla ricerca di forme di vita rimaste fuori da IN-Door. Oggi, il settore è in disuso e disabitato: grazie allo sviluppo tecnologico, IN-Door ha implementato sistemi di auto-manutenzione. Inoltre, con l'inasprirsi delle condizioni climatiche dell'esterno, le escursioni hanno gradualmente perso il loro senso: da molto tempo ormai, l'atmosfera della Terra primordiale è saturata di gas tossici, che impediscono lo sviluppo di qualsiasi forma di vita.

Dal punto di raccolta, situato all'estremo destro delle abitazioni, il tubolare si sta muovendo lungo la parte centrale del settore, che si estende per circa due terzi dell'area totale ed è adibito alla funzione settoriale specifica. Dato che le rotaie corrono sulle linee di confine tra i vari settori, dal tubolare è

possibile vedere anche il centro funzionale del settore vicino, quello di Agricoltura: frutta, verdura, grano e fiori vengono coltivati tutto l'anno. A differenza della Terra primordiale, su IN-Door non serve aspettare che sia la stagione giusta per ciascuna coltivazione: nel terreno, infatti, sono installati sensori e sistemi di autoregolazione minerale che permettono una fioritura continua durante tutto l'anno, implementando al massimo le capacità produttive di ogni pianta. Lo spettacolo è mozzafiato: una serpentina di coltivazioni risale dalle abitazioni fino al confine interno del centro funzionale. Disposte in modo da ottimizzare al massimo lo spazio e minimizzare la manutenzione, le piantagioni dai colori più diversi creano mosaici cangianti, a mano a mano che la prospettiva viene alterata dallo scorrere del tubolare sulla rotaia. Anche se Prisma è sempre stata ammaliata da quegli effetti caleidoscopici, quella mattina la vista è insopportabile ed è costretta a distogliere lo sguardo. La ragazza osserva il centro funzionale del settore di Illuminazione: un vasto, tristissimo reticolato di edifici bianchi e senza finestre dove, molto presto, passerà la maggior parte di ogni giornata, finché non diventerà troppo vecchia per lavorare. Una lacrima le scende dalla guancia, ma lei cerca di trattenersi: tra qualche minuto il tubolare arriverà a destinazione. Per ricacciare l'impulso di piangere e ricomporsi, la ragazza beve qualche sorso d'acqua. Non ha tempo di lasciarsi andare e, in ogni caso, sa già che le lacrime non mancheranno al solito appuntamento notturno, appena appoggerà la testa al cuscino e non avrà più scuse per ignorare i propri pensieri.

L'area compresa tra il centro funzionale e la scuola è suddivisa a metà: sulla sinistra, un parco con delle panchine permette ai lavoratori in pausa di prendere una boccata d'aria. La metà di destra, invece, è adibita a due scopi: nella parte direttamente adiacente al centro funzionale, le mense distribuiscono i pasti giornalieri alle famiglie di ogni settore. Tra le mense e la scuola, invece, una serie di abitazioni ordinate in una struttura circolare è adibita alla cura degli anziani. Adesso che ci pensa, è un po' di tempo che Prisma non fa visita a nonno Delta: la ragazza decide di andare nel pomeriggio, dopo la scuola. Oltre ad aver sempre saputo ascoltarla e darle i migliori consigli, il nonno le ha sempre mostrato un affetto che difficilmente ha visto nei propri genitori.

Il tubolare comincia a decelerare, mentre al brusio di sottofondo delle chiacchiere degli studenti a bordo si aggiungono i rumori secchi degli scatti delle cinture e i fruscii degli zaini calzati sulle spalle. Prisma si volta verso il fratello minore. Luxis sta cercando di slacciarsi la cintura, ma si ferma di scatto appena incontra lo sguardo della sorella maggiore.

«Ah! Non ci provare neanche» dice, ad alta voce per farsi sentire sopra al brusio degli altri studenti in fermento. «Devi aspettare che siamo fermi». Il bimbo le sorride, quel suo sorriso dolce da furbetto che gli ha sempre permesso di passarla liscia.

«Ok Prisma». Fanno questo gioco ogni mattina, una delle tante cose che sono solo loro. Ci sono i fortini improvvisati, gli esperimenti in cucina e le sfilate di moda, preferite in assoluto. Quando i loro genitori non sono in casa, Prisma veste e trucca

Luxis giocando con geometrie e colori. Una volta, papà Spectrum era tornato a casa in anticipo dal lavoro e li aveva sorpresi: entrato nella camera di Prisma, aveva visto Luxis passeggiare avanti e indietro, il cappotto di mamma Onda e una maglietta nera sulla fronte, sistemata in modo da sembrare una chioma di capelli lunghi. Prisma, seduta per terra, gli stava scattando fotografie finte, mimando il gesto con le mani, mentre il fratellino assumeva delle pose femminili, le sue labbra sottili tinte da un rossetto luccicante e sbavato dall'eccitazione. Spectrum li aveva rimproverati a lungo, definendo quel loro hobby *'una schifezza'* e dicendo loro che, quel giorno, lo avevano deluso come mai prima di allora. Anche se avevano acconsentito a non farlo più, non erano d'accordo sulla decisione del padre: come poteva essere sbagliato, se entrambi stavano così bene? Prisma dava sfogo alla sua vena creativa e Luxis si godeva le attenzioni. Come dice nonno Delta, *'non ci si deve mai sentire in colpa di fare qualcosa che ci viene naturale. Anzi, non c'è niente di meglio'*. Così, fratello e sorella avevano continuato, aggiungendo al divertimento delle sfilate anche l'adrenalina di dover tener d'occhio porte e finestre. La cosa che Prisma apprezza di più è il legame che questa attività ha permesso di creare negli anni, costruito nello spazio segreto che Luxis e lei si sono creati, uno spazio dove è possibile essere se stessi, fare quello che si vuole.

Prisma perderà anche questo, appena inizierà a lavorare.

Il tubolare si ferma e in un attimo Luxis è già pronto e in piedi.

Prisma lo raggiunge e lo prende per mano, ma lui la guarda,

negli occhi una richiesta che non ha bisogno di essere detta a parole.

«Va bene, ma stai attento». La ragazza lascia andare la mano del fratellino, che ringrazia e corre via, lungo la passerella che collega le porte del tubolare all'ingresso della scuola. Lo guarda allontanarsi, lo zaino grande che molleggia sotto la spinta dei suoi passi e lo fa sembrare ancor più minuto. Il cuore di Prisma si stringe al pensiero che andranno a scuola insieme solo per altri cinque giorni.

Spingendo la tristezza in un cassetto remoto del cervello, la ragazza si avvia a sua volta verso l'ingresso. La scuola è costituita da una struttura circolare, un anello che all'esterno tocca la base di ciascun settore mentre, all'interno, delimita l'unica piazza di tutto IN-Door: Piazza Mater. Al centro di questa si erge Palazzo Grande: alto oltre centocinquanta metri, il palazzo ospita il supercomputer che gestisce l'intero Dispositivo a Sistema Perfetto in congiunzione con la centralina sotterranea. Stretto alla base, il Palazzo si allarga leggermente a mano a mano che si sale fino alla cosiddetta Sala Grande, un largo anfiteatro situato in cima al grattacielo e utilizzato per i grandi eventi, quelli che vengono trasmessi in televisione. Sarà lì che si terrà il rito di iniziazione della prossima settimana, per Prisma come per tutti gli altri i ragazzi di 14 anni. Mentre cammina nel corridoio verso la propria classe, la ragazza lancia un'occhiata alla struttura dalle finestre della scuola. È indubbiamente un capolavoro, ma la ragazza non prova più il gusto di un tempo nell'osservare le simmetrie di quella costruzione che sembra prendere in giro le leggi della

fisica. Adesso, la vista del Palazzo le incute solo angoscia e tristezza. Arrivata di fronte alla porta della sua classe, Prisma si ferma e fa due respiri profondi, lottando contro l'ennesimo nodo alla gola. Fortunatamente, qualcuno le stringe il braccio, distraendola dai pensieri. È Kay.

«Prisma! Ti ho chiamato tipo cento volte, si sono girati tutti meno te». La vista dell'amico amica dissipa subito la nebbia di ansia e paura che tiene Prisma lontana dal mondo.

«Scusa». La ragazza lo abbraccia. Kay, che la conosce meglio di chiunque altro, sa già tutto quello che le sta passando per la testa e ricambia, accarezzandole la testa.

«Fa nulla. Sei pronta per oggi?»

«Per cosa?» Una scarica di terrore attraversa il corpo di Prisma al pensiero di essersi dimenticata, per l'ennesima volta, di qualche test o consegna scolastica. Si stacca bruscamente dall'amico.

«Tranquilla, non è roba di scuola» la rassicura il ragazzo «Oggi vengono i tipi di Palazzo Culo a parlarci». Con un cenno del capo, Kay indica il grattacielo. Malgrado il nomignolo le faccia scappare un sorriso, Prisma si ricorda presto che il motivo della visita non è per niente felice.

«Ah già. Ci devono spiegare il programma dell'iniziazione di sabato sera».

«Esatto» Kay la guarda serio, ma nei suoi occhi c'è dell'altro, qualcosa che Prisma non riesce a percepire bene. «Ma se vuoi possiamo balzarla».

«Impossibile. Nessuno salta più lezioni da secoli ormai. Da quando le malattie sono sparite e hanno migliorato il sistema di monitoraggio scolastico non si riesce più a fare fuga».

«Lo so, Prisma. Infatti non intendevo balzare oggi. Intendevo la roba vera».

«Eh?»

«La cerimonia».

«Ma sei matto?»

«Possiamo provare. Andarcene via, tutti insieme».

La ragazza fa fatica a credere che Kay stia facendo sul serio. «Andarcene via dove? Ti sei accorto che viviamo in una capsula ipertecnologica dispersa su un pianeta decaduto dove è impossibile sopravvivere? Il tuo piano non ha il minimo senso».

«Che ne sai, magari un modo c'è...» Kay distoglie lo sguardo ed entra in classe, senza aspettarla. Prisma si accorge di averlo ferito: in effetti, non è facile per nessuno. Nel corso degli anni di scuola, i bambini e i ragazzi di ogni settore hanno la possibilità di incontrarsi, passare del tempo insieme, diventare amici. L'ingresso nella società segna la fine di tutti i rapporti cross-settoriali. Dato che ciascun studente si ritirerà per il resto della propria vita all'interno del settore funzionale d'origine, gli addii sono tanti. Anche se il modo di fare ottimistico di Kay lo fa sembrare sempre di buon umore, il fatto che abbia proposto quel piano strampalato tradisce i suoi veri sentimenti, forti tanto quanto quelli di Prisma. Nemmeno lui sopporta l'idea di separarsi dagli amici. Sentendosi in colpa per avergli risposto male, Prisma entra in classe, trovandolo a

chiacchierare con Talyra e Axtin. Per un momento, si ferma a guardarli: Kay è seduto sul banco degli altri due, dal lato di Axtin, mentre lui si toglie la giacca e la appoggia alla sedia. Seduta dall'altro lato, Talyra sta trafficando con degli oggetti di metallo, al centro dell'attenzione di tutti e tre.

Il primo giorno di scuola di otto anni fa, i quattro si sono trovati seduti vicini, per caso. Non si erano mai incontrati prima di quel giorno, perché appartengono a quattro settori diversi. Kay viene dal settore di Chimica & Biologia, che si occupa di ricerca e analisi. Axtin è del settore della Cucina, che provvede alla distribuzione dei pasti su tutto IN-Door, mentre Talyra proviene dal settore Educazione, dove vengono scritti i libri di scuola e si aggiornano i percorsi educativi. Con un po' di fortuna, Talyra potrebbe essere eletta insegnante: una delle poche posizioni che permettono di lasciare il proprio settore. Tuttavia, non le sarebbe comunque concesso di sconfinare in un altro settore, dato che agli insegnanti è proibito lasciare la scuola usando uscite dei settori diversi dal proprio.

In ogni caso, Talyra non sembra molto interessata alla propria carriera e neanche Prisma e gli altri lo sono. L'organizzazione di IN-Door si basa interamente su decisioni algoritmiche, analisi statistiche e criteri di ottimizzazione. Un tempo, sulla Terra primordiale, i ragazzi erano liberi di scegliere ciò che avrebbero fatto da grandi. Stupidamente, si facevano influenzare da regole non scritte: per esempio, le discipline scientifiche erano solo per maschi, mentre le femmine dovevano dedicarsi alle materie più umanistiche. Schiacciati dal peso di una società ignorante, non seguivano la direzione

indicata dai loro desideri e passioni. Poi, con l'approvazione della Carta di Riformazione, la struttura della società venne rivoluzionata e anche quel poco libero arbitrio che avevano venne loro tolto. Le analisi del supercomputer avevano infatti rivelato che, con la concentrazione delle diverse attività in aree distinte e il passaggio della conoscenza specifica di generazione in generazione, l'intera società ne traeva beneficio. Il settore d'origine di ogni ragazzo, quindi, avrebbe determinato la futura mansione che avrebbe ricoperto da adulto. Secondo le stime che Prisma ha letto nei libri di storia, la nuova organizzazione ha permesso di ridurre i consumi e gli sprechi di IN-Door allo 0.007% rispetto a una metropoli della Terra primordiale. Allo stesso tempo, la velocità di avanzamento del sapere nelle diverse aree è aumentata del 625% negli scorsi 253 anni. Spesso, Prisma si è chiesta se ne valesse ancora la pena. La razza umana è riuscita a salvarsi grazie a queste misure drastiche, adottate in una situazione catastrofica. È davvero necessario mantenerle, dopo il progresso esponenziale degli ultimi secoli? Non si potrebbe adottare un nuovo modello? Prisma non riesce ad accettare che le tre persone più importanti della sua vita la stiano per lasciare. Talyra alza lo sguardo e, appena la vede, le sorride con tutti i muscoli del viso.

«Prisma, vieni! Guarda cos'ho inventato». La ragazza è esaltatissima e si riconcentra subito sugli oggetti di metallo, che dispone con estrema precisione sul tavolo. Prisma si avvicina, mimando uno *'scusa'* con le labbra a Kay, che però l'ha già

perdonata e le risponde con un *'no problem'* altrettanto silenzioso.

«Ciao raga». Saluta gli amici con poco entusiasmo, togliendosi zaino e giacca e lasciandoli cadere sul pavimento. Rimane in piedi davanti al banco di Talyra, con Kay che le dà un paio di spinte leggere col ginocchio. Da qualche tempo, c'è una certa tenerezza tra loro, una dolcezza inaspettata, ma comunque naturale. Alle battute e alle prese in giro si sono sostituiti tanti sguardi e qualche coccola, probabilmente perché sanno che si dovranno salutare molto presto. Però con Talyra e Axtin non è così, il che lascia la ragazza un po' confusa.

«Ciao amica. Talyra ha creato un altro robot che non funziona». Axtin pungola la ragazza.

«Ma hai finito? Neanche l'ho acceso. E comunque è sempre meglio dei tuoi disegninì». Talyra sa sempre come rispondere per le righe.

«Ma stai zitta. Lo fai partire o no?» Axtin sembra un po' offeso, anche se tutti sanno che il commento della ragazza è senza senso, visto che i suoi disegni sono incredibili. Malgrado sia così giovane, sembra che Axtin abbia dipinto per decenni: senza aver mai studiato, il ragazzo padroneggia una vasta gamma di tecniche, che contrappone con estrema competenza. Gli animali e le persone che disegna sono di un realismo inuguagliabile, mentre la profondità dei loro sguardi ed espressioni racconta storie segrete. Prisma ha sempre ammirato il genio creativo di Axtin: se solo avesse potuto coltivare la sua passione per il resto della vita... Chissà come sarebbero stati i suoi quadri da adulto.

«Ok, ok» Talyra interrompe il suo flusso di pensieri. «Pronti? Questa è la prima volta che lo provo».

Disposti sul banco di Talyra ci sono 4 oggetti, uno sferico e 3 cubici, con diverse fessure e connettori in superficie. La ragazza appoggia il dito sulla parte superiore della sfera, dove ha installato un sensore di impronte digitali. Un piccolo '*ding*' conferma la lettura dell'impronta, e la sfera prende vita, emettendo luce da diverse fessure sottili. Con un movimento lento, ma preciso, la pallina di metallo raggiunge il primo cubetto, ci gira un po' intorno e si posiziona in corrispondenza di un connettore. Ruotando su se stessa fino ad allineare uno dei suoi connettori a quello del cubo, la sfera ci si avvicina piano. Grazie ad un'attrazione magnetica, i due componenti si uniscono in uno scatto secco. La pallina indietreggia, rivelando l'intento della connessione: sfilare una determinata parte dal cubo, un parallelepipedo con al centro un'altra parte sferica. La pallina fa un mezzo giro intorno al cubo metallico, e ripete la stessa procedura anche dall'altro lato. Per un momento, rimane immobile, con quei due parallelepipedi tesi e opposti l'uno all'altro. Improvvisamente però, anche questi si illuminano e iniziano a muoversi in maniera simile a due braccia. La sfera si avvicina quindi al secondo cubo, ripetendo l'operazione con dei parallelepipedi leggermente più lunghi. Dopo aver azionato anche questi, una serie di movimenti angolati e bruschi permette alla sfera di issarsi su di essi e utilizzarli come gambe. Talyra lancia occhiate furtive ai suoi amici, che non se ne accorgono perché troppo intenti a osservare la sfera che zampetta sulle gambe robotiche verso

l'ultimo cubetto. Qui, l'ultimo connettore fa scattare verso l'alto la parte centrale del cubo, un'ultima seconda sfera grossa circa la metà della sfera motrice. I bracci più corti la afferrano, connettendola all'estremità superiore della motrice stessa. Proprio come tutti gli altri pezzi, anche questa si illumina, stavolta mostrando una faccina sorridente. Il robottino, che ha finito di auto-assemblarsi, agita un braccio in cenno di saluto. Talyra lascia andare un sospiro di sollievo.

«Ma come hai fatto?!» Kay, come tutti gli altri, è stupefatto.

«Ci è voluto un casino di tempo, sai» ammette Talyra «E mezzo esaurimento nervoso, ma alla fine ho scoperto come trasferire le informazioni sui movimenti da effettuare attraverso i connettori e da lì è stata una passeggiata. Questo prototipo dovrebbe riuscire a ricomporsi indipendentemente dalla posizione delle parti cubiche, ma non ci ho ancora provato».

«Incredibile Talyra, sei proprio un genio!» Prisma si domanda cosa ci sia dentro a quella testa. L'amica riesce sempre a stupire tutti con le sue invenzioni. Ha un tipo di intelligenza che le permette di risolvere anche i problemi più complessi: comparando e valutando analiticamente le caratteristiche e i fattori di influenza per ciascuno dei risultati che ottiene dai prototipi che costruisce, Talyra è sempre in grado di adattarli e modificarli fino a raggiungere la perfezione.

«Ma è fantastico! Come hai fatto a trovare i materiali stavolta?» Le chiede Axtin. Attività come maneggiare viti, connettere circuiti e saldare metalli sono permesse solo agli adulti dei settori pertinenti, tipo Informatica o Costruzioni. L'hobby di Talyra, sfortunatamente, ha parecchi rischi.

«Mah, ho preso qualche pezzo dal televisore di casa, qualcosa dall'aula computer e un paio di attrezzi dal laboratorio di tecnologia. Il trucco è prendere poche cose nel corso di lunghi periodi, così si riducono le possibilità che qualcuno se ne accorga».

«Talyra, il tuo televisore è stato già riparato tipo tre volte nell'ultimo anno. Non mi sembra una strategia molto efficace» la pungola il ragazzo, allungando una mano verso il robottino, che li sta ancora salutando.

«Oh, stai zitto» Talyra gli tira uno schiaffo sulla mano, ma entrambi stanno sorridendo.

«Che bello, Talyra! Sei un vero talento» Flora, una loro compagna di classe del settore di Agricoltura, si è timidamente avvicinata al banco dei ragazzi per complimentarsi con l'amica. «Grazie» risponde lei, altrettanto timidamente.

La campanella di inizio lezione suona e anche se tutti vorrebbero continuare a giocare con il robottino, Talyra ha solo due minuti per nascondarlo e prepararsi alla lezione, prima che la loro insegnante entri in classe. Dopo averlo disassemblato frettolosamente, lo infila in una scatola di legno che nasconde accuratamente nello zaino. Nel frattempo, Kay scende dal banco di Axtin e si siede nella fila davanti, accanto a Prisma. Così, anche gli altri 56 compagni di classe prendono posto, a coppie ordinate nei banchi disposti in un reticolato di cinque per sei.



## CAPITOLO 2

Merynn, l'insegnante di Prisma e degli altri, entra in classe. «Buongiorno a tutti, ragazzi». Alta e slanciata, si muove con eleganza e delicatezza, un fascino che difficilmente Prisma ha visto in altre donne. Durante il corso di storia primordiale di due anni fa, avevano studiato professioni che sono scomparse con la creazione di IN-Door. Guardando le illustrazioni, Prisma era rimasta ammagliata da quanto il fisico dell'insegnante assomigliasse a quello tipico delle ballerine di danza classica. Se fossero vissuti ai tempi primordiali, forse, Prisma avrebbe guardato Merynn piroettare su palchi di teatri lussuosi, accompagnando le opere di grandiosi musicisti. Su IN-Door, questo scenario era quantomeno impossibile: a parte il futuro individuale stabilito dalla provenienza settoriale, la danza non veniva più praticata e non esistevano né teatri, né musica.

«Buongiorno Merynn!» risponde la classe in un coro asincrono, ma allegro.

Prima della creazione di IN-Door la società era organizzata in maniera gerarchica: alcuni gruppi di persone avevano più importanza rispetto ad altre e questo doveva sempre riflettersi nel modo in cui ci si parlava. Sulla Terra primordiale, per esempio, sarebbe stato inaccettabile salutare gli insegnanti

come avevano appena fatto gli studenti. Ai tempi si doveva usare la forma di cortesia *'lei'* e il cognome. Attraverso la Carta di Riformazione, però, la forma di cortesia cadde in disuso in quanto la società di IN-Door venne creata senza divisioni gerarchiche, in modo da promuovere l'uguaglianza di tutte le parti. Infatti, tutti gli abitanti di IN-Door vengono ancora oggi considerati uguali gli uni agli altri, se non per i Cinquanta. Questo gruppo di cinquanta persone, infatti, vive permanentemente all'interno di Palazzo Grande, occupandosi di supervisionare i diversi supercomputer che regolano il funzionamento del Dispositivo: discendenti di Otan e della équipe che il visionario aveva formato per costruire IN-Door, loro sono considerati con riguardo dal resto della popolazione, in quanto essenziali. Questa distinzione, però, rimane a livello del sentire comune e non è formalizzata nelle leggi di IN-Door. Sempre per promuovere l'uguaglianza all'interno della società, anche i cognomi vennero aboliti: ogni abitante di IN-Door ha infatti diritto di esistere per se stesso, senza che la reputazione della propria famiglia, positiva o negativa che sia, influenzi il modo in cui si viene percepiti dalla società. In ogni caso, dato il numero fisso di 5.450 abitanti, l'uso dei cognomi diventa ancor meno necessario: non ci sono mai state, né mai ci saranno, due persone con lo stesso nome. Un'altra particolarità dei nomi sul Dispositivo è che permettono di identificare la provenienza settoriale di ciascun abitante. Una delle prime cose che Prisma e gli altri hanno imparato a scuola, infatti, è stata proprio la serie di criteri settoriali specifici per la scelta dei nomi dei nascituri. In generale, questi criteri possono

essere di due tipi, ortografici o di senso. Un criterio ortografico indica determinate caratteristiche relative al nome che viene assegnato. Per esempio, tutti i Cinquanta hanno il nome che finisce per 't'. Allo stesso modo, Talyra e Merynn hanno un 'y' come quarta lettera, che indica la loro provenienza dal settore Educazione. Che Kay provenga dal settore Chimica & Biologia, invece lo si capisce dalla lunghezza del suo nome, di sole tre lettere. Axtin, come tutti quelli del settore Cucina, ha il nome che inizia per 'Ax'. Il criterio di senso, invece, indica che il nome degli abitanti deve avere a che fare con la funzione svolta nel settore di provenienza. Coloro che provengono dal settore Agricoltura come Flora ne sono un esempio: i loro nomi sono relativi a piante e fiori. Anche nel settore di Prisma si segue il criterio di senso: ciascun nome ha a che fare con l'ottica geometrica e lo studio delle onde elettromagnetiche. Prisma pensa al significato del proprio nome e a quello di suo fratello Luxis, che deriva dalla parola Lux, latino per 'luce'. I loro genitori avevano già anticipato nei loro nomi il legame di reciproca dipendenza tra i due: un prisma perde il suo scopo senza luce, mentre la vera natura della luce si rivela solo attraverso un prisma.

«Prisma, ci sei?» Kay riporta la ragazza nel mondo reale, la sua voce troppo vicina all'orecchio di lei per non essere notata. Qualcosa le si muove nello stomaco, ma non sa spiegare cosa sia. Senza rispondergli, Prisma si concentra sull'insegnante, che durante il suo fantasticare aveva avuto il tempo di accomodarsi alla cattedra e aveva già iniziato a parlare da un po'. Non ci vuole molto prima che la ragazza capisca di cosa.

«Perciò, ragazzi, è importante che stiate attenti e che prendiate nota di tutto quello che vi verrà spiegato oggi. La cerimonia di sabato verrà trasmessa in televisione e non voglio vedere nessuno pasticciare». Merynn le è sempre piaciuta. Malgrado fosse molto esigente, ha saputo alternare la severità all'ironia e alla leggerezza, trattando i ragazzi come se fossero adulti e guadagnandosi la complicità di tutti i suoi compagni. Secondo le statistiche, la classe di Prisma ha ottenuto i risultati più alti degli ultimi trent'anni. Il motivo è chiaro a tutti: Merynn ha sempre saputo come farli appassionare a qualsiasi argomento e i ragazzi, riconoscenti, si sono impegnati nello studio anche per non deluderla. Prisma obbedisce più volentieri a lei che ai suoi genitori e, probabilmente, è così anche per i suoi compagni. *'Io sono dalla vostra parte, sempre'* è una delle frasi che ha ripetuto più spesso ai ragazzi, negli anni. *'Siamo nella stessa squadra'*. Tra poco, anche Merynn uscirà dalla vita di Prisma, per sempre.

«Tutto chiaro?» L'insegnante si guarda intorno in cerca di risposta, mentre qualche studente annuisce e altri le rispondono: «Sì Merynn», «Tutto chiaro». Gli occhi di Prisma incontrano i suoi e, mentre la donna allunga la mano verso un bottone posto a lato della cattedra, una conversazione senza parole avviene tra le due, fatta solo di sguardi ed espressioni. *'Tutto a posto Prisma?'* chiedono le sopracciglia alzate dell'insegnate.

*'Sì Merynn'*, rispondono le labbra di Prisma, tese in un mezzo sorriso, poco convinto.

‘*Non si direbbe*’. Il capo della donna è leggermente inclinato verso sinistra mentre lei ammicca.

‘*Non preoccuparti*’, insistono le spalle della ragazza, che si stringono mentre lo sguardo si posa sul motivo geometrico verdazzurro che le piastrelle disegnano sul pavimento, concludendo la conversazione muta tra le due.

«Va bene». Dice l’insegnante, rispondendo agli altri studenti e, più segretamente, anche a Prisma. Nel mentre, Merynn tiene premuto un bottone sotto alla cattedra finché un suono di conferma riverbera nell’aula. Dopo qualche secondo, la porta automatica della classe si apre e due uomini in giacca e cravatta entrano a passo lento. Indossano entrambi un completo nero e una camicia bianca, la divisa tipica di quelli di Palazzo Grande: si veste così anche Jadot, che ogni mattino e sera legge le notizie del giorno in diretta TV.

«Benvenuti, prego accomodatevi». Merynn si alza per accoglierli. Senza risponderle, i due uomini appoggiano le loro ventiquattrore sulla cattedra.

«Ragazzi, date il benvenuto a Niklat e Pevit, venuti per voi da Palazzo Grande. Mi raccomando, fatemi fare bella figura» scherza l’insegnante, una battuta che cela a malapena il disappunto per quella presenza ingombrante e non desiderata. «Buongiorno, ragazzi, io mi chiamo Niklat e vengo da Palazzo Grande. Qui con me c’è il mio collega, Pevit. Oggi vi spiegheremo come si svolgerà la cerimonia di iniziazione di sabato sera». Il più alto dei due si presenta di nuovo, continuando a ignorare l’esistenza dell’insegnante. Merynn gli

lancia un'occhiataccia, per poi concentrarsi su un punto indefinito fuori dalla finestra.

«Buongiorno a tutti» gli fa eco Pevit, mentre prende posto alla cattedra e inserisce una chiavetta nel computer. Qualche *'buongiorno'* poco energetico si leva dal resto della classe. Prisma rimane in silenzio: questi uomini, come tutto quello che rappresentano, la disgustano. Kay, Axtin e Talyra si uniscono alla sua protesta silenziosa.

Il proiettore si accende e Pevit fa partire una serie di fotografie. La prima mostra Palazzo Grande, come se il grattacielo non fosse già abbastanza visibile dalle finestre. Niklat inizia a parlare.

«Come già saprete, la cerimonia si svolgerà nella Sala Grande del Palazzo Grande. Il tubolare magnetico effettuerà una corsa straordinaria alle 18:30 per trasportare voi e la vostra famiglia fino a scuola. Al punto di raccolta settoriale, sarete accolti da un rappresentante di Palazzo Grande, che vi accompagnerà lungo il tragitto. Con voi devono presentarsi i vostri fratelli e sorelle e i vostri genitori. È vietata la partecipazione dei vostri nonni, come lo è per qualsiasi altro abitante del settore che non viva nella vostra stessa abitazione. Ci aspettiamo di vedere sedici persone al punto di raccolta settoriale, non una di più, non una di meno». Il tono di Niklat è perentorio, mentre Pevit fa scorrere immagini inutili della Sala Grande e del tubolare magnetico, per poi fermarsi su un albero genealogico anonimo, che spiega chi deve partecipare alla cerimonia e chi, invece, non può. In basso, un pallino metà rosa e metà blu è cerchiato, con al centro scritta la parola *'TU'*, in grassetto e di

colore nero. Accanto, un pallino altrettanto bicolore indica il fratello o la sorella del partecipante, e questi due sono uniti da una linea che li collega ad altri due pallini, uno blu e uno rosa, che simboleggiano i genitori. A lato di ognuno di questi pallini, una spunta verde indica l'obbligo di partecipazione. Nel diagramma, da ciascun genitore partono due linee che lo collegano ai nonni, per un totale di quattro pallini nella parte più alta del diagramma. Tutti e quattro sono sovrastati da una croce, rosso brillante e spessa, rinforzata da un *'NO!'* a lato, sempre in grassetto nero. Prisma pensa a nonno Delta, e a come sarebbe stato tutto più sopportabile per lei se lui avesse potuto essere lì con lei. Risalendo il grafico, lo identifica sopra a papà Spectrum e accanto a nonna Lente. La croce rossa sul suo pallino azzurro le mette una strana angoscia addosso, quasi un senso di pericolo. La ragazza deglutisce, asciugandosi il sudore delle mani sulla gonna della divisa scolastica. Niklat continua a parlare.

«Arrivati alla Sala Grande, prenderete posto ai sedili numerati tutt'attorno alla pedana centrale, quella da dove il nostro collega Jadot trasmette le comunicazioni giornaliere. I posti riservati alle vostre famiglie sono sugli spalti, accessibili da delle scale che troveranno accanto alle porte di ingresso». Una nuova diapositiva mostra la piantina della Sala, vista da sopra. Prisma sente una piccola pressione sulla schiena e riconosce il modo in cui Talyra la chiama durante le lezioni, usando l'altra parte della matita per riuscire a toccarla. Si gira, distraendo anche Kay. Axtin sta disegnando qualcosa, per ora solo uno

schizzo difficile da definire. Gli sguardi dei tre sono su Talyra, in attesa.

«Mi sembra logico che ci sediamo vicini, raga». La voce della ragazza è poco più che un sussurro. Axtin sorride e gli altri annuiscono. «Certo» risponde Prisma.

«I posti saranno assegnati, per cui non c'è bisogno che vi mettiате d'accordo su come disporvi». In qualche modo, dall'altro lato della classe Niklat è riuscito a sentire cosa si sono detti, o è riuscito a leggere i loro pensieri. Ha alzato la voce e assunto un tono di rimprovero, quindi i quattro sanno per certo che ce l'ha con loro. Kay e Prisma si girano subito, imbarazzati. Niklat li sta fissando, lo sguardo severo e scuro come i suoi vestiti.

«Il documento con la disposizione dei posti è già su questo computer» gli fa eco Pevit. Prisma guarda Merynn: le dispiace averle fatto fare brutta figura. Ma l'insegnante non sta prestando attenzione. Girata ancora verso la finestra, sta cercando di farsi vedere il meno possibile mentre, con la nocca del dito indice, si strofina sotto agli occhi, asciugandosi. Una tristezza sconcertante stringe lo stomaco della ragazza, che si sente sempre più pesante sotto al peso del futuro.

Niklat e Pevit continuano a spiegare lo svolgersi della serata, completando uno le frasi dell'altro. La trasmissione inizierà alle 19:30 e, dopo un discorso introduttivo da parte del presentatore, ciascun ragazzo verrà chiamato individualmente sulla pedana, dove riceverà il diploma di fine percorso scolastico e verrà presentato o presentata alla società. Malgrado il valore simbolico del rito di iniziazione,

considerato il momento più importante nella vita di un abitante di IN-Door, l'atto in sé non è niente di particolarmente eccitante. Semplicemente, il loro nome e settore di provenienza vengono letti dal presentatore, secondo la formula:

*'La società adulta dà il benvenuto a X, da oggi impiegato/a nel settore Y.'*

Molti dei loro compagni di classe sembrano sinceramente emozionati all'idea che tutta IN-Door, per una manciata di secondi, avrà gli occhi su di loro. In pochi sembrano aver capito che sarà per la prima ed ultima volta, prima di diventare ingranaggi invisibili del Dispositivo finché non verrà il loro turno di stabilirsi nelle residenze degli anziani.

Alla spiegazione dettagliata della serata si accompagna una serie decisamente lunga di raccomandazioni sul corretto comportamento da tenere durante la cerimonia. Dal *'non parlate tra di voi'* al *'non muovetevi dal posto a meno che non siate chiamati sul palco'*, la lista sembra non finire mai. Kay si avvicina a Prisma e, imitando il modo di parlare dei due rappresentanti, sussurra: «E se potete anche evitare di respirare, ragazzi, ci fareste un gran favore». Il tono scherzoso nasconde appena la preoccupazione che il ragazzo prova per l'amica, che con un mezzo sorriso risponde: «Anche vivere, se riuscite». Per la seconda volta, Niklat li fulmina con lo sguardo.

Finita la deprimente presentazione, Pevit scollega la chiavetta e la mette via nella propria valigetta, mentre Niklat lancia un'ultima raccomandazione.

«Ci aspettiamo un comportamento impeccabile da parte vostra. La cerimonia di sabato verrà trasmessa in ogni abitazione di ogni settore. Ricordate: anche se non sembra, c'è sempre qualcuno che vi sta guardando». Quell'ultima fa rabbrivire Prisma.

Niklat e Pevit lasciano la classe senza salutare né i ragazzi, né Merynn, che rimane in piedi accanto alla finestra, quasi non volesse entrare nello spazio occupato dai due rappresentanti. Ci mette un po' prima di dire qualcosa.

«Ok ragazzi, abbiamo capito tutto?» Non aspetta di ricevere risposta. «Apriamo i libri di matematica adesso».

Le due ore successive passano lentamente, mentre dalla classe si leva poca energia. Gli studenti rispondono sistematicamente alle domande di Merynn, che sta testando le cose imparate nell'ultimo mese. Raggiunta la pausa di metà mattina, Prisma corre in bagno, chiudendosi a chiave in uno dei sei loculi. Seduta sul water, si copre la bocca con la manica del maglione e si lascia andare a un pianto ovattato e disperato. Intorno a lei alcune studentesse di altri anni si danno consigli su come legare i capelli durante educazione fisica, mentre altre si scambiano pareri su un test di storia che hanno appena finito e altre ancora discutono su quale sia il compagno di classe più simpatico. La ragazza darebbe qualsiasi cosa pur di poter tornare indietro nel tempo, a quella tranquillità che sa dare solo la monotonia di un piano che non cambia. Le punte di due piedi spuntano da sotto la porta del suo loculo e iniziano a muoversi a scatti a destra e sinistra, in una danza buffa in linea retta. Talyra sapeva esattamente dove trovarla. Senza alzarsi

dal water, Prisma allunga una mano e sgancia il lucchetto del bagno. L'amica ci si infila velocemente e si volta, richiudendo la porta del cubicolo dietro di sé. Prisma continua a guardare le scarpe di lei che, seguendo la sua manovra, disegnano una piroetta sul pavimento bianco, per poi fermarsi a cavallo delle sue. Talyra è in piedi di fronte a lei ora, ma Prisma non ha il coraggio di guardarla negli occhi. Invece, si lascia andare di nuovo alle lacrime, appoggiando la testa sul grembo dell'amica, che le mette una mano sulla spalla e, con dolcezza, inizia ad accarezzarle la testa con l'altra.

«Oh Prisma, mia dolcissima amica» dice dopo un po', abbastanza piano da non farsi sentire dalle altre ragazze in bagno. «Fa arrabbiare, lo so. È probabilmente la cosa più difficile che mai dovremmo fare nelle nostre vite». Il corpo di Prisma è percorso da scossoni forti mentre cerca di silenziare i propri singhiozzi. Avvolge le braccia intorno alle gambe tese dell'amica, stringendole appena sopra alle ginocchia. Per qualche istante, le due rimangono in silenzio, i loro corpi incastrati in quell'abbraccio asimmetrico.

«Questi anni che abbiamo passato insieme sono stati incredibili» continua Talyra. «Non hai idea di quanto sia grata che la disposizione dei posti ci abbia fatto capitare vicine». La ragazza piega le gambe, slegandosi dalla stretta di Prisma e accovacciandosi in modo che i loro visi siano alla stessa altezza. «Non possiamo fare niente per evitare quello che succederà sabato. È una cosa terribile, faccio anch'io fatica a dormirci la notte». Talyra strappa un pezzo di carta igienica e asciuga le guance dell'amica, che tiene gli occhi chiusi: un po'

per imbarazzo, un po' per respingere quello che lei sta dicendo, come se non vedendola pronunciare quelle parole potesse negare la verità che si portano dentro.

«Cerca di non pensare a questo momento come la fine di tutto. Ti ricordi quando ci siamo arrampicati sugli olivi del cortile e, nascosti tra i rami, abbiamo lanciato olive ai bambini che passavano vicino?» Prisma non riesce a trattenere un sorriso, mentre pensa a quel giorno di cinque anni fa, all'orgoglio di essere riusciti a scalare quei rami rugosi e alla difficoltà nel trattenere le risate, quando le loro vittime si guardavano intorno confuse.

«E quella volta che ho sostituito tutte le penne nell'astuccio di Axtin con dei prototipi identici, ma che lo forzavano a scrivere solo parolacce, te lo ricordi?» Il cambiamento del timbro della voce di Talyra le fa capire che sta facendo uno dei suoi soliti sorrisi, ampi e sinceri come mai ne ha visti in altri volti. Prisma apre gli occhi.

«Sì, si stava impanicando tantissimo durante il compito di matematica» le risponde, mentre l'amica finisce di asciugarle le guance.

«Esatto. Indipendentemente da quello che succederà sabato e dopo sabato, noi quattro abbiamo dei ricordi che esisteranno per il resto delle nostre vite. Siamo cresciuti insieme e siamo diventati chi siamo anche grazie alle esperienze che abbiamo condiviso. Per questo, anche se dalla prossima settimana non saremo più nello stesso posto, tu e gli altri sarete sempre con me, perché siete anche *parte* di me, e nessuno mi può togliere

questo». Talyra prende le mani di Prisma tra le sue, mentre lei annuisce timidamente con il capo.

«Ogni volta che costruirò uno dei miei prototipi, mi ricorderò di Kay, perché è stato lui a suggerirmi la prima volta di rubare pezzi qua e là. Ogni volta che lavorerò a un libro di testo, mi verrà in mente Axtin che critica le illustrazioni e l'impaginazione di quelli che abbiamo usato in classe e sarò in grado di farne di migliori. Quando i miei figli dovranno scrivere i temi di scuola, darò loro gli stessi consigli che tu hai dato a me. Vivrete nelle mie azioni e nelle mie scelte, e non vi lascerò mai andare». La ragazza fa una pausa, provata dal peso delle sue stesse parole. Dopo qualche istante, appoggia la fronte a quella di Prisma e riprende:

«Tu farai lo stesso. Tu vivrai la tua vita pensando a noi, prenderai decisioni e scelte seguendo i nostri vecchi consigli. So che lo farai, e so che lo faranno anche Axtin e Kay. Così saremo sempre insieme, e anche se sarà difficile all'inizio, il nostro volerci bene non cambierà mai nel tempo». La voce di Talyra si incrina, ma non si lascia andare alle lacrime come l'amica. Invece, le stringe le mani con più forza, come se volesse imprimere quelle parole sulle dita di Prisma, sigillare questo momento nella loro carne e nella loro memoria. L'amica ha ragione: anche se non possono cambiare ciò che verrà, possono scegliere come affrontarlo. Possono scegliere di non lasciarsi sopraffare. Possono impedire agli eventi di annientare chi sono stati e chi saranno. La campanella di fine pausa interrompe il loro momento di tenerezza. Talyra si alza in piedi senza mollare le mani di Prisma. «Andiamo» la

incoraggia, tirando piano. La ragazza, esausta dal pianto e dalla verità delle parole dell'amica, si alza in silenzio e si lascia accompagnare in classe.

Il resto della giornata scorre lento: dopo la lezione di grammatica, i ragazzi pranzano nelle mense scolastiche, circa cento metri più in là lungo il corridoio circolare che si estende lungo tutto il perimetro interno della scuola. Gli studenti di tutte le classi mangiano contemporaneamente, occupando i loro posti assegnati ai tavoli disposti in file lunghe. I vassoi di cibo, che arrivano dal settore Cucina grazie a dei nastri trasportatori sotterranei, sono già stati disposti in corrispondenza di ogni sedia. Per tutta la durata del pasto, Axtin e Kay parlano del più e del meno, scherzando come fanno sempre. A Prisma mancherà il loro umorismo. La ragazza gioca svogliatamente con la zuppa di cereali che ha davanti, riempiendo e svuotando il cucchiaino con lentezza, mentre Talyra sta mangiando distrattamente, prendendo appunti sul suo quaderno di progettazione dei prototipi.

«Che cosa stai creando stavolta?» le chiede Axtin, cercando di coinvolgerla nella conversazione.

«Ehm, è una cosa che ho quasi finito in realtà...» risponde la ragazza, grattandosi con la punta della matita sulla nuca e senza sollevare gli occhi dal quaderno.

«È una coppia di ciondoli... a forma di fiore, due rose con al centro una gemma che in realtà è una piccola telecamera. In questo modo chi le indossa può sapere sempre cosa sta facendo l'altra persona, guardando attraverso la gemma».

«Ma che bella idea! Per chi li hai fatti?» Axtin, visibilmente impressionato, vuole sapere di più.

«Non sono affari tuoi» la ragazza stronca la conversazione, con quel tono brusco che fa capire a tutti che la conversazione è finita lì.

Nel pomeriggio, Prisma è troppo stanca per seguire la lezione di storia. Merynn sta facendo un ripasso della Vittoria Immunologica, ovvero quando, nel 64° anno dalla creazione di IN-Door, tutti i virus e le malattie primordiali sono stati annientati. Grazie alla creazione di un siero che viene iniettato regolarmente a ogni abitante di IN-Door, nessuno ha più avuto problemi di salute: niente influenza, nessuna carie, niente tumori. Nessun problema di vista, malattia congenita o malformazione: per lo stesso motivo, il concetto di 'assenza', dal lavoro o da scuola, non esiste più. Prisma si chiede come si sarebbe sentita ora, se nelle iniezioni ci fosse stato anche un agente per annullare le emozioni. Forse, sarebbe stato tutto più facile.

Alla fine dell'ultima lezione, i quattro amici si avviano verso le proprie uscite settoriali. Si muovono in gruppo, percorrendo il corridoio in senso antiorario. Il primo a raggiungere la propria uscita è Axtin, e due settori più avanti viene il turno di Talyra. «Ti voglio bene amica» sussurra all'orecchio di Prisma, mentre si abbracciano. «Anche io, per sempre» le risponde lei, dandole un bacio sulla guancia. Kay e Prisma rimangono in silenzio finché non arrivano davanti all'uscita settoriale di Chimica & Biologia, anche se è chiaro a entrambi che stanno pensando l'uno all'altra.

«Mi dispiace per prima, Kay. Se ci fosse un modo per scappare, giuro, lo farei».

«Lo so Prisma. Non preoccuparti, stavo solo scherzando». Il sorriso di Kay è teso, un po' sofferto.

«Sarebbe bello poter rimanere insieme». Risponde la ragazza, appoggiando una mano sul braccio di lui. Kay distoglie lo sguardo, fissandolo sulle proprie scarpe.

«Non c'è niente che vorrei di più al mondo» I suoi occhi si rialzano, fissandosi su quelli di Prisma. Sono tante le cose che i due si vorrebbero dire, ma non sanno che parole usare. Qualcosa dentro di lei si muove e, istintivamente, si stringe forte all'amico. Superata la sorpresa, la ragazza sente il corpo di Kay rilassarsi, e premersi contro il suo.

«Mi mancherete» dice lei, dopo qualche momento di silenzio.

«Mi mancherai» le risponde Kay. L'ennesima sirena avvisa che i tubolari stanno per partire. Prisma non sopporta più che ogni aspetto della sua giornata sia scandito da suoni di notifica, sirene e squilli, che si intromettono con maleducazione anche nei momenti più privati, come se volessero rovinare apposta i pochi attimi belli che le sono rimasti. Kay si stacca e dopo averla salutata si allontana di fretta, quasi cercasse di fuggire da quel momento, o da ciò che si sono appena detti.

Luxis la sta aspettando all'uscita settoriale di Illuminazione.

«Sei lenta!» esclama, prendendola in giro con la sua solita aria simpatica. Quando Prisma non risponde alla sua provocazione, le tende la manina: anche se si vergogna a farsi tenere per mano davanti a tutti, sa che la sorella ne ha bisogno. Il rituale dell'andata si ripete di nuovo, in maniera sistematica:

lei lo aiuta a sedersi a bordo del tubolare e gli allaccia la cintura, prima di andare a sedersi al proprio posto. Gamma non si gira stavolta. Durante il tragitto lento e scorrevole del tubolare magnetico, dalle scuole verso le abitazioni, Prisma non riesce a smettere di pensare a Kay e agli altri. Perché deve abbandonarli? Perché non può fare quello che vuole? Perché, su IN-Door, a nessuno è concesso di essere felice? Queste e altre domande le annebbiano i pensieri, mentre osserva di nuovo gli edifici bianchi senza finestre del settore di Illuminazione, costruzioni alte che incombono sul suo futuro come brutti presagi.

In prossimità del punto di raccolta settoriale, il tubolare inizia a rallentare. I genitori dei bambini più piccoli, che non hanno fratelli o sorelle maggiori ad accompagnarli a scuola, stanno aspettando il loro arrivo. In fila ordinata, bambini e ragazzi scendono dal mezzo di trasporto. Luxis, da bravo, aspetta che la sorella si avvicini prima di uscire. Uno accanto all'altra, si avviano verso casa senza parlare. A metà strada, il fratello interrompe il silenzio e i pensieri di Prisma.

«Cuciniamo oggi?» le chiede, forse più per fare piacere a lei che per un desiderio personale.

«No Luxis, oggi no».

«E perché?» Il tono del fratello è ferito.

«Ho da fare oggi, Luxis».

«Che fai?»

«Vado da nonno Delta».

«Anch'io!!!» Eccitatissimo, Luxis le corre davanti e si gira, iniziando a camminare all'indietro e saltando per l'entusiasmo.

«No, stavolta no». A Prisma dispiace smorzare la felicità esplosa sul viso del fratellino. «Devo parlare con il nonno di cose private».

«E non le posso sapere?»

«No Luxis, sei ancora piccolo». Quest'ultimo commento fa infuriare il bambino, che non sopporta per niente quella frase.

«Io non sono piccolo!» Dice, pestando i piedi e stringendo i pugni. «Le posso sapere, le cose dei grandi!» aggiunge, il viso rosso e il petto che si muove in un'iper ventilazione nervosa.

«Beh, un bambino grande di certo non fa questa scena qui» commenta la ragazza. «Se ti comporti da grande ti porto la prossima volta».

Luxis, ancora un po' offeso, si ricompone e comincia di nuovo a camminarle accanto, mentre il profilo della loro abitazione diventa sempre più nitido.

«Va bene» conclude lui, in tono serio. «Io faccio il bravo ma tu prometti che mi porti».

«Certo. Promesso» risponde Prisma, con tono solenne. Si stupisce di essere riuscita a disinnescare la bomba a orologeria che è Luxis, quando non riesce a fare quello che si mette in testa.

Arrivati all'abitazione, trovano mamma Onda che legge in salotto. Oggi è al riposo da lavoro: per questo, Prisma non ha bisogno di badare al fratello ed è libera fino all'ora di cena.

«Mamma, posso andare da nonno Delta?» le chiede, direttamente dall'ingresso e senza neanche togliersi le scarpe.

«Perché?» Prisma odia il fatto di doversi sempre giustificare, sia con lei che con il padre.

«Devo intervistarlo per un compito per domani» mente, su due piedi.

«Ok, torna in tempo per cena» acconsente la madre, che nel frattempo si è alzata per aiutare Luxis a svestirsi.

«Grazie mamma» risponde Prisma, già fuori dal portone.



### CAPITOLO 3

Il centro funzionale di Illuminazione è attraversato da diverse strade parallele, che collegano le abitazioni al parco e alle residenze degli anziani. Camminando lungo una di queste, Prisma osserva i lavoratori entrare e uscire dai vari edifici in un flusso regolare e poco energico. Si muovono con sicurezza, senza guardarsi intorno o salutarsi, ma schivandosi con precisione e senza incrociare gli uni la traiettoria degli altri. La fluidità dei loro movimenti, nel complesso, dà l'idea di una coreografia di massa, consolidata nel tempo dalla ripetitività e regolarità degli spostamenti di ciascuno nello spazio. È come se ogni operaio in movimento sapesse chi avrebbe incontrato lungo il proprio tragitto, e dove. La ragazza ne vede alcuni spostarsi leggermente prima di determinate svolte, per lasciar passare agevolmente altri che sbucano da dietro l'angolo solo dopo diversi secondi. Prisma si sente di troppo, un elemento di disturbo che altera le traiettorie perfette delle persone intorno a sé. Si tiene il più possibile fuori dai piedi degli altri, chiedendosi se davvero la sua vita sia destinata a questo: lavorare tutto il giorno in edifici senza finestre e inserirsi nello schema di circolazione disegnato apaticamente da colleghi indifferenti. La ragazza allunga il passo, cercando di

allontanarsi il più in fretta possibile da quella visione deprimente.

Dopo circa una decina di minuti passati a camminare in linea retta e sguardo basso, Prisma raggiunge la fine del centro funzionale. Al di là del cancello, una stradina costeggia le mura del centro, connettendosi a quella che, invece, separa mense e residenze degli anziani dal parco. Nei libri di scuola, Prisma aveva visto tante immagini dei vecchi parchi cittadini sulla Terra primordiale: vasti e grandiosi, a volte contenevano dei laghi ed erano frequentati dalle più diverse specie di uccelli, rettili e insetti. Panchine e tavoli nelle aree pianeggianti permettevano ai visitatori di rilassarsi, fare dei pic-nic o mettersi a chiacchierare in gruppo. Il parco settoriale non è niente di lontanamente simile a quelle aree verdi bellissime: la loro forma più o meno rettangolare è marcata dall'alternarsi di pini e olivi, la cui convivenza è resa possibile grazie alla regolazione chimico-mineraria del terreno di IN-Door. Nell'area interna, invece, delle sedie permettono ai lavoratori di rilassarsi: abbastanza lontane le une dalle altre per prevenire ogni forma di socializzazione, sono rivolte verso il centro funzionale, per assicurarsi che, anche in pausa, non si smetta mai di pensare al lavoro. Su ogni sedia, un numero: come per il tubolare, il banco di scuola e le mense, anche questi posti vengono assegnati individualmente e rimangono invariati per il resto della vita. Mentre risale il lato interno del parco, Prisma guarda la manciata di persone che lo popolano in quel momento. Sembra che l'area sia stata creata da qualcuno che non ha mai visto un parco, ma che ne ha solo sentito parlare e

ha fatto del proprio meglio per ricostruirne un'immagine fedele.

A metà strada tra il centro funzionale e le scuole, Prisma svolta a destra verso le abitazioni degli anziani. Trenta casette a schiera sono disposte in un anello senza interruzioni intorno a un'area verde quasi più disadorna del parco. In ciascuna di esse vive una coppia di anziani, per un totale di sessanta abitanti della piccola comunità di mattoni verdi. Anche questo aspetto della vita su IN-Door è regolato con efficienza e precisione, in modo da garantire l'utilizzo di ogni spazio al massimo del potenziale. All'età di 65 anni, si cessa di lavorare e di vivere nelle abitazioni poste all'estremo esterno di ogni settore: gli adulti assumono il titolo di *anziani*, per poi ritirarsi in queste villette per i quindici anni successivi. Diversamente da come accadeva sulla Terra primordiale, dove si era quasi sempre liberi di scegliere il proprio partner per la vita, su IN-Door le coppie che formeranno delle famiglie vengono prestabilite all'interno dello stesso anno di nascita. Grazie a sistemi di manipolazione genetica, i quattro bambini che nascono ogni anno in ciascun settore sono sempre due maschi e due femmine, destinati a creare due famiglie. Grazie a quest'organizzazione ottimale, padre e madre di ogni famiglia smettono di lavorare e si ritirano, insieme, nelle residenze degli anziani, lasciando così la propria abitazione settoriale a una nuova famiglia. Prisma pensa a quando sarà lei a dover metter su famiglia insieme a Ocularis, ragazzo abbastanza noioso per cui non ha mai provato troppa simpatia. Mentre si avvia verso l'abitazione del nonno, seguendo la strada che si avvolge

intorno al perimetro esterno delle abitazioni, Prisma lascia correre l'immaginazione verso un futuro proibito, dove lei e Kay sono insieme e osservano i loro figli crescere, la vita troppo piena di gioia per avere il tempo di annoiarsi. Una sensazione calda le si irradia dentro, e lei si chiede se si tratti di *'amore'*, quella cosa che sulla Terra primordiale differenziava un amico da un partner. Non ne è sicura, dato che *'amore'*, sui libri, non è spiegato bene.

Raggiunto il civico sette, Prisma preme il bottone di chiamata posto accanto all'ingresso della villetta, facendo illuminare uno schermo su cui compare la scritta: *'Gli abitanti della residenza n. 7 sono stati notificati della tua richiesta. Attendi, per favore: riceverai risposta a breve.'* La ragazza si aggiusta il maglione della divisa scolastica e si posiziona con precisione davanti alla telecamera, in modo che il nonno possa vederla nitidamente dal ricevitore della cucina a essa collegato. Dopo quasi un minuto, la scritta scompare, lasciando posto a una ripresa: nonno Delta, che sta ammiccando verso il suo schermo per identificare il visitatore. «Chi è?» la sua fronte si distende e la bocca si apre in un sorriso di cui Luxis ha ereditato ogni dettaglio. La ragazza non ha bisogno di rispondergli.

«Prisma! Che bello vederti. Entra pure!» Il tono del nonno tradisce l'entusiasmo sincero per la visita inaspettata, mentre preme un bottone che fa aprire la porta di ingresso. Prisma entra frettolosamente, la voglia di tuffarsi nelle sue braccia è ormai insopportabile. Dall'altro lato del corridoio, anche lui le sta già venendo incontro.

«Ciao nonno, mi sei mancato» dice lei, la testa affondata tra le sue braccia, incastrata nell'incavo della spalla.

«Oh, ragazza mia. Sembra proprio che tu abbia bisogno di un po' di tè».

Delta e Prisma hanno sempre avuto un'intesa speciale, come se lui fosse l'unica persona in grado di capirla davvero, e viceversa. Negli anni, si sono sempre scambiati confidenze di fronte a tazze di tè fumante. Con quella proposta, quindi, Prisma capisce che il nonno è pronto ad ascoltare tutto quello che le sta passando per la testa.

«Grazie, mi piacerebbe, sì» risponde, sciogliendosi dall'abbraccio e seguendolo in cucina. Delta riempie il bollitore e prepara i filtri in due tazze mentre lei si siede al tavolo quadrato di legno bianco, come tutti i mobili di casa dei nonni. «Dov'è nonna?»

«Nell'area verde, a quest'ora si incontra con qualche amica. Abbiamo la casa tutta per noi» risponde il nonno. «Uno o due cubetti?» Si gira, mostrandole il barattolo di zucchero che stringe tra le mani rugose.

«Due».

«La mia ragazza dolcina» sogghigna lui. Le sembra un po' dimagrito e impallidito dall'ultima volta che lo ha visto, il mese scorso. Anche se è ancora abbastanza alto e massiccio, il cambiamento così repentino le sembra poco naturale.

«Come stai?» Gli chiede, preoccupata.

«Qualche acciacco, ma per il resto bene» risponde lui con tono scherzoso, mentre rovista nel cassetto delle posate alla ricerca di due cucchiaini. «Sono un vecchietto ormai, me ne devo fare

una ragione» aggiunge, improvvisamente serio. Il bollitore emette un suono secco e l'acqua è pronta per il tè. Con attenzione, riempie le tazze e le porta al tavolo, sedendosi accanto alla nipote.

«E tu, invece?» le chiede. «Che succede? Si vede che non stai bene». Prisma fa fatica a mantenere le lacrime e le ci vuole un attimo prima di riuscire a rispondere. Il nonno non le mette fretta.

«Non voglio andare alla cerimonia di sabato. Odio l'idea che non vedrò più i miei amici e che per tutta la vita dovrò riparare lampadine in edifici senza finestre». Risponde infine, di fretta per non dare tempo alla sua voce di incrinarsi sotto il peso delle lacrime.

«Lo so, tesoro. È dura». Il nonno le mostra compassione, ma Prisma sembra inconsolabile. «Talyra e gli altri come stanno?» Tra tutti i membri della famiglia, il nonno è l'unico a essersi sempre interessato ai suoi amici e, dopo tutti questi anni di chiacchiere e racconti da parte di Prisma, è come se anche lui li conoscesse.

«Mah, Talyra se ne sta facendo una ragione. Ha detto che noi continueremo a vivere nei suoi ricordi e che dobbiamo fare lo stesso con lei, ma non so se a me basta. Axtin è dispiaciuto, ma continua a tirare frecciate a tutti come ha sempre fatto, e Kay...» Prisma si accorge di non aver davvero capito lo stato d'animo dell'amico. Ripensa alle spinte affettuose, agli abbracci e alla preoccupazione nei suoi sguardi. «...Kay sembra preoccupato per me. E triste» dice, dopo averci pensato un po'.

«Ci credo, ti vuole bene» le risponde Delta, lo sguardo che suggerisce pensieri che non sta esprimendo a voce alta.

«Mi ha detto che vuole scappare, ma è completamente fuori. È impossibile andarsene da IN-Door». Entrambi stanno guardando dentro alle tazze fumanti, cercando le prossime parole da dirsi.

«Mi è sempre piaciuto Kay. Ragazzo intraprendente». commenta il nonno, sul viso un'espressione che Prisma fatica a decifrare. Prisma manda giù qualche sorso di tè, svogliata. La sua attenzione viene richiamata da un sospiro di Delta: l'aria viene inspirata con avidità, e rilasciata con un rantolo tenue, che parte dal profondo dei suoi polmoni. La ragazza non lo aveva mai sentito sospirare così e, preoccupata, gli prende una mano tra le sue. Lui, tuttavia, non le lascia il tempo di chiedergli nulla.

«Se ci fosse un modo, davvero, lo farei. Dalla prossima settimana, perderò tutto quello a cui tengo».

«Vedi, Prisma, crescere non è mai facile. La vita ci pone continuamente delle prove che dobbiamo affrontare, prove da cui non possiamo sottrarci. Sabato sera sarà solo la prima di tante, ora che state diventando grandi. Non ti puoi sottrarre a cosa accadrà, non puoi sottrarti al futuro». Le sue parole dure sono pronunciate quasi con rimprovero, come se, lasciandosi tentare da quell'idea, la ragazza lo avesse deluso. «Mi stupisce che tu pensi di perdere tutto... La tua famiglia non conta niente?»

«Certo che conta» risponde lei, ferita dal cambiamento improvviso nel modo di fare del nonno. Per la prima volta, la

ragazza si sente a disagio a parlare con il nonno. «Ti stavo solo dicendo come mi sento... Non sopporto il sistema che regola IN-Door, secondo me non c'è niente di più sbagliato che forzare le persone a fare cose per cui non sono portate, o a costruire famiglie con partner che non si possono scegliere» continua, dimostrando un risentimento sempre più palese. Il nonno sta stringendo con forza il manico della sua tazza, le nocche sbiancate dalla tensione.

«IN-Door» inizia lui, a voce più alta e nervosa del solito «è sopravvissuta grazie alla disciplina che lo ha sempre regolato: ognuno ha sempre e immancabilmente obbedito alle regole, garantendo il funzionamento perfetto del Dispositivo fino a ora. Se ogni abitante iniziasse a fare quello che vuole, il caos si impadronirebbe della società e sarebbe la fine. Il fatto che tu la pensi in questo modo ti rende una grande egoista». Quelle parole la feriscono nel profondo: mai, prima di allora, si era sentita giudicata dal nonno. Dov'è finita la loro intimità? Per tutta la vita, lei ha sempre potuto dirgli tutto quello che pensava, anche le opinioni più controverse. Perché, di punto in bianco, lui la sta facendo sentire in colpa per i sentimenti che prova?

«Ma perché dici così? Mi stanno per togliere tutto e mi dai dell'egoista? Certo che voglio bene alla mia famiglia, soprattutto a te, nonna Lente e Luxis. Ma voglio bene anche a Talyra, Axtin e Kay, tanto quanto ne voglio a voi. Anche loro sono la mia famiglia...» la voce di lei si incrina e le lacrime affiorano. Il nonno non osa guardarla in faccia. «È assurdo che, per la sopravvivenza del popolo di IN-Door, io non

debba più vederli. Non ha il minimo senso, capisci?» Le dispiace essere così irruente con il nonno, ma è troppo risentita dal fatto che lui non la stia consolando come al solito per riuscire a trattenersi. «Per tutta la vita, ti ho sentito dire che non c'è niente di meglio che fare ciò che sentiamo naturale... Che ti sta succedendo adesso?» Prisma si alza di scatto, senza aspettare che il nonno le risponda. Ferita dalla sua insensibilità inaspettata, svuota la sua tazza di tè nel lavandino.

«Non importa come ti senti al riguardo. Stavolta, devi imparare a comportarti da adulta» anche il nonno si alza, dandole le spalle mentre si avvia verso il soggiorno. «Ora, vai a fare un saluto alla nonna prima di andare via. Giusto l'altro giorno mi ha detto che le mancano i suoi nipotini».

Prisma non riesce a credere di aver appena discusso con nonno Delta. È la prima volta che succede e le lascia dentro un misto di rabbia, esasperazione e dolore. Non si era mai sentita così distante da lui. Il tono critico con cui le si è appena rivolto le ricorda il modo in cui le parlano tutti gli adulti che conosce: in maniera impersonale, quasi seguisse un protocollo e ripettesse parole di altri. La ragazza si volta, appena in tempo per vederlo chiudersi la porta della cucina alle spalle: mai come in quel momento si è sentita così lontana da lui. Offesa, esce sul giardino a passi pesanti. Ora che anche il nonno non sembra volerla ascoltare e capire, la sua solitudine sembra ancor più desolata.

Prisma si incammina verso il centro dell'area comune, il luogo dove nonna Lente si incontra di solito con le amiche. Appena superata la siepe che delimita il giardino privato dei nonni,

però, la scorge una decina di metri più avanti, sola e seduta per terra, la testa china. La ragazza inizia a chiamarla da lontano, ma la nonna non risponde. Avvicinandosi, un brutto presagio le si fa strada dentro, quando capisce che la nonna sta piangendo.

«Nonna, che succede?» le chiede allarmata, ora in ginocchio accanto a lei.

«Oh, piccola mia» le risponde Lente, asciugandosi il viso con la manica del maglione e cercando di ricomporsi in fretta per nascondere un certo imbarazzo nel farsi vedere così. «Niente, tesoro» aggiunge, tra uno scossone e l'altro.

«Non ci credo, ti sei vista?» ribatte la ragazza.

«Non preoccuparti, sto bene» insiste Lente, alzando lo sguardo e sorridendole debolmente. Sotto agli occhi gonfi e arrossati, le occhiaie profonde sfumano tra i toni del blu e del giallo. Tutt'attorno, la pelle del viso sembra di carta, secca e spiegazzata. Ansia e sconforto si fanno largo nella ragazza, stringendole la bocca dello stomaco. Il peso di ciò che la circonda, sia palese che non detto, la schiaccia in ogni punto, facendola sentire pesante come un macigno.

«Non è vero, nonna. Sei per terra in un prato, che piangi, e la tua faccia è praticamente irriconoscibile. Cosa c'è che non va?» la incalza.

«Sono solo un po' stanca, bimba mia. Adesso mi riprendo». Prisma non ne può più di essere trattata come se non valesse niente, come se fosse un'adulta e una bambina allo stesso tempo. Troppo grande per sottrarsi a un imminente, tristissimo futuro, ma troppo piccola per conoscere la verità

dietro la metà delle cose che le vengono dette. Si sente di poca importanza, vittima dei preconcetti degli altri su di lei. Tutti scelgono per lei: cosa sarà del suo futuro, cosa le è permesso fare e dire, cosa le è concesso sapere. La rabbia le cresce dentro, impetuosa. Sembra che gli adulti non capiscano il valore delle sue opinioni, dei suoi sentimenti ed emozioni. La ragazza tiene i pugni serrati mentre cerca di contenere, con scarsi risultati, la frustrazione.

«Nonna...» inizia, a denti stretti. «...Non ne posso più di sentirmi dire bugie, specialmente così ridicole. Non sono più una bambina e ho il diritto di sapere cosa ti succede, perché ci tengo a te».

Nonna Lente si concede un silenzio lungo, pieno di riflessioni. Si sta mettendo a posto la manica del maglione quando, sottovoce, inizia a parlare.

«Va bene, Prisma. Sei grande ed è giusto che tu sappia cosa ci sta succedendo».

«Chi? A te e chi?»

«A me e al nonno. Il motivo per cui mi hai trovato qui per terra è che, mentre stavo andando a trovare le mie amiche, le ginocchia hanno ceduto e sono caduta. Non riesco più ad alzarmi, perché sono troppo debole...». Le lacrime tornano a solcare le guance della nonna quando prende le mani di Prisma tra le sue. Dopo un sospiro profondo, Lente riprende a parlare. «...Come avrai studiato anche a scuola, la popolazione di IN-Door è sempre costante, cioè non cresce e non cala mai. Per fare ciò, solo quattro bambini possono nascere ogni anno, in ogni settore...» la nonna esita, stringendo con più forza le

mani della nipote. A Prisma, il gesto sembra un misto tra il bisogno di supporto e un modo per evitare che lei scappi prima di sentire ciò che lei sta per dirle.

«Questi quattro bambini prendono il posto di quattro anziani, Prisma». Lente non riesce a mantenere lo sguardo confuso della ragazza.

«Che vuoi dire?» Ancora una volta, la nonna ci mette un po' a risponderle.

«Vuol dire che per ogni bambino che nasce, un anziano deve morire». Un'ondata di panico investe la ragazza, appena realizza la gravità di ciò che quelle parole implicano. Non si era mai accorta di quella falla nei libri di scuola, di quella parte mancante che ora le sembra incredibilmente palese. Gli indizi che ha collezionato negli anni si mettono insieme, una composizione terrificante che la getta nello sconforto più assoluto. Non si era mai chiesta perché il numero non cambiasse anno dopo anno, anche se nascevano nuovi bambini. Non si era mai chiesta perché gli anziani risiedessero nelle residenze solo per quindici anni, o cosa accadesse dopo. L'aria comincia a mancarle, quando realizza che i suoi nonni hanno già 79 anni. La nonna sembra averle letto nel pensiero. «Sai quelle iniezioni che si fanno ogni tre mesi, per tenerci lontani da malattie infettive e altri problemi di salute? Beh...» la sua voce è ora rotta dai singhiozzi, mentre rivela a Prisma l'ultimo tassello dell'agghiacciante verità. «...L'ultima che io e nonno Delta abbiamo fatto ha iniziato un trattamento di un anno, alla fine del quale non ci saremo più». Nonna Lente si scioglie dalla stretta della nipote per nascondersi il viso tra le

mani. Si abbandona a un pianto disperato, colmo di sconforto e disperazione. La ragazza la osserva stravolta, nella testa troppi pensieri da mettere in ordine. All'improvviso, si sente terribilmente in colpa per le parole e i modi con cui si è rivolta a nonno Delta. Allo stesso tempo, un'ira scura e inarrestabile le si ramifica dentro, tendendo ogni muscolo del suo corpo in un tremolio nervoso e cupo. Qual è il senso della vita su IN-Door, se non si può avere il controllo su niente? Lacrime colme d'odio le scendono dalle guance, mentre massaggia con delicatezza la schiena sussultante di nonna Lente.

«Non ci voglio credere» sono le uniche parole che riesce a pronunciare, dopo diversi minuti passati così. Il meteo simulato di oggi è soleggiato, con una leggera brezza dalla direzione poco identificabile. Tutto, intorno a loro, è falso: il meteo, la società, le loro esistenze. L'ordine perfetto che regola IN-Door non è altro che un'enorme bugia per evitare che i suoi abitanti vivano una vita di cui valga la pena. Prisma è disgustata.

«Neanche io, ragazza mia... Sono così dispiaciuta per Delta...» Prisma ricorda la sua schiena ricurva, i suoi movimenti più goffi e lenti e non può fare a meno di sentirsi ancora peggio per come sono andate le cose tra loro, durante l'ultima chiacchierata.

«Anche a me dispiace, nonna. È terribile, impossibile» cerca di consolarla la ragazza, anche se si sente inutile e insignificante a confronto con quello che i suoi nonni stanno affrontando.

«No, Prisma... C'è di più...» Quando nonna Lente inizia a singhiozzare con più forza, un'altra ondata di sconforto

investe Prisma. Non è convinta di voler continuare la loro conversazione, ma allo stesso tempo non può fuggire dalla realtà delle cose.

«Cosa intendi nonna?»

«Delta... Lui è rimasto per me...» inizia lei, le parole che escono con estrema fatica.

«Rimasto?»

«Io avevo troppa paura e lui mi voleva troppo bene per lasciarmi qui... E guardaci ora, ci stanno mandando a morire... Io gli ho tolto l'unica possibilità che aveva per scappare a tutto questo». Aprendo le braccia, nonna Lente fa un gesto ampio, come a indicare tutta IN-Door, e tutta la situazione in cui si trovano.

«Ma di cosa stai parlando?» Ancora una volta, Prisma fatica a comprendere. Sembra che tutto sia cento, mille volte più complicato di ciò che appare. La ragazza si chiede se smetterà mai di sentirsi così stupida, di sentirsi sempre un passo indietro rispetto alla realtà.

«Fuggire, Prisma... Tuo nonno e alcuni nostri compagni di classe volevano fuggire, ma io mi rifiutai di andare con lui, avevo troppa paura... Alla fine, anche lui decise di restare, e il piano di fuga andò a monte... Lui e gli altri avevano già capito ciò che io capisco solo ora... Quanto sia insignificante la vita in questo posto». La nonna è inconsolabile e, presto, i singhiozzi le impediscono di continuare a parlare.

Il nonno aveva avuto la loro stessa idea. Perché, allora, le aveva risposto così prima? Ma soprattutto, c'è davvero un modo per andarsene da IN-Door?

«Fatti aiutare, nonna, andiamo a casa. Vi devo parlare». Una strana energia le scorre nelle vene ora, una forza cupa scaturita da una combinazione di disperazione, odio e risentimento. Anche se la nonna è più alta di lei, riesce a rimetterla in piedi con estrema facilità, prima di accompagnarla dentro casa, mettendo un braccio di lei intorno alle sue spalle e facendosi carico di metà del suo peso, trascinandola. La porta direttamente in soggiorno, dove nonno Delta si era messo a leggere. I suoi occhi, gonfi e arrossati da un pianto recente, si spalancano terrorizzati alla vista di nonna Lente in quello stato. «Cosa è successo?» chiede, alzandosi dalla poltrona di scatto. «Sono caduta mentre stavo andando a trovare le mie amiche e non sono più riuscita a rialzarmi. Mi ha trovato Prisma» spiega la nonna, lasciandosi adagiare da entrambi sul divano. «Mi ha detto tutto, nonno. Mi ha detto del trattamento che avete iniziato». Il tono di Prisma è ancora brusco, un po' per la recente discussione, un po' per la scoperta agghiacciante. «Perché?» chiede Delta a nonna Lente. «Perché glielo hai detto?» Nel suo sguardo, rimprovero e compassione sfumano. L'uno nell'altro in maniera indefinibile. «Scusami. Ero disperata e non ho resistito». Il tono di sincero dispiacere nella voce della nonna fa innervosire ulteriormente la ragazza. «Non ne posso più di gente che mi tiene segreti!» Esclama, quasi urlando. «Sono un'adulta ormai, non riesco a credere che perfino voi mi abbiate tenuto nascoste delle cose così fondamentali! Chi vi ha dato il diritto di scegliere cosa dirmi e cosa no, eh? Io mi sono sempre fidata di entrambi e mi avete

tenuto all'oscuro di una cosa così importante, ma non vi vergognate?» di solito, Prisma porta molto rispetto ai nonni, ma ora si sente troppo tradita per mantenere i suoi soliti toni gentili. Le sue parole feriscono i due nonni: Lente ricomincia a piangere e Delta non riesce neanche a guardarla. Prisma non ha finito.

«Come abitante di IN-Door, anche io ho diritto di sapere cosa mi succederà. Non potete capire che insulto sia da parte vostra, il fatto che abbiate deciso che non meriti di sapere che a 80 anni verrò uccisa, indipendentemente dalla mia volontà o stato di salute. Almeno voi avreste dovuto dirmelo, mi sono sempre fidata di voi».

«Scusa, Prisma» le risponde il nonno. «Non sapevamo cosa fare e abbiamo deciso di non caricarti anche di questo peso, così vicino alla cerimonia di iniziazione. Ti vedevamo soffrire già abbastanza».

«Tutte balle! Non sta a voi decidere per me! Tutti prendono decisioni per me e nessuno mi ascolta, non ne posso più!» Esclama la ragazza, stringendo i pugni. Ha quasi paura di non riuscire a contenere tutta la rabbia dentro sé, paura di cosa potrebbe succedere se si lasciasse andare. Nonno Delta, seduto accanto a Lente, le lancia uno sguardo allarmato, mentre si stringe alla nonna come per proteggerla. Quello sguardo fa fermare la ragazza: mai e poi mai vorrebbe incutere timore ai suoi nonni.

«Io sono un'adulta, tanto quanto voi» riprende, cercando di adottare un tono più calmo. Nonno Delta annuisce.

«Hai ragione, scusa. Non è stato giusto trattarti come se fossi ancora piccola, e ci dispiace».

«Nonna mi ha detto che tu e i tuoi amici avevate un piano». Prisma non riesce più a trattenersi dal toccare l'argomento. «Spiegamelo. Voglio andarmene da IN-Door e portare tutti quelli a cui voglio bene. Voglio andarmene con Talyra, Kay e Axtin. Voglio andarmene con voi, con Luxis. E questa è una decisione che ho preso da adulta». Delta la sta guardando negli occhi ora, uno sguardo profondo e lungo.

«Non è facile, Prisma. Potresti morire. Kay potrebbe morire. Potremmo morire tutti» le risponde, ma Prisma sa, in cuor suo, di essere pronta.

«Meglio morire così che come state morendo voi. Almeno, ne sarà valsa la pena». Le sue parole dure lasciano il segno: i nonni si scambiano uno sguardo, entrambi con aria interrogativa. Prisma può percepire il dialogo segreto tra i due, che si conclude con Delta che annuisce leggermente.

«Va bene» le risponde infine, alzandosi e uscendo dalla stanza. «Aspettate qui». Dopo qualche istante, fa ritorno con un coltello da cucina in mano. «Tieni» dice, porgendolo a Prisma. Il corpo della ragazza è in massima allerta, un misto di paura e adrenalina le fa sentire il sangue che pulsa in ogni vena, mentre il sudore le affiora sui palmi delle mani. Il nonno controlla la finestra del soggiorno prima di tirare le tende. Nella penombra, Prisma lo vede cercare l'interruttore dell'abat-jour sul tavolino accanto alla libreria. Dopo qualche secondo, una luce calda e soffusa si diffonde per la stanza e il nonno inizia a svuotare freneticamente uno scaffale della libreria.

«Vieni» le ordina mentre tasta il muro dietro allo scaffale appena liberato, in cerca di qualcosa. «Ecco» dice, la mano ferma in un punto specifico e l'altra aperta e tesa verso Prisma. «Passa» aggiunge. La ragazza lancia uno sguardo alla nonna che le sorride leggermente, come per incoraggiarla. Dà il coltello al nonno, che ne appoggia la punta sul muro e inizia a picchiettarne il manico. Dopo uno, due, tre colpi, la lama penetra l'intonaco con uno schiocco secco. Metodicamente, Delta muove il coltello avanti e indietro, disegnando un piccolo quadrato. Prisma non apre bocca: anche volendo, non saprebbe cosa dire. Dopo un paio minuti di lavoro minuzioso, nonno Delta ricava un'apertura, rimuovendo il pezzo quadrato dal muro. Lo appoggia sulla scrivania e, con delicatezza, infila una mano nel buco. Dopo aver cercato un po', si ferma di scatto, lanciando un'occhiata a Prisma.

«Ecco» dice, mentre dall'apertura sfila una busta di carta, ingiallita e spiegazzata. La porge alla nipote. «Tieni». La ragazza prende la busta tra le dita, una sensazione simile a una scarica elettrica le si irradia per tutto il corpo. L'eccitazione le cresce dentro, insieme a un senso inaspettato di speranza. Il peso di quella busta rende tutto più vero: non si torna più indietro. Avvicinandosi alla luce, riesce a leggere la scritta sul retro, piccola e sbiadita:

*'OUT-Door'*

## CAPITOLO 4

Stamattina, Prisma è pronta prima del solito. In piedi sul portone di casa, aspetta impaziente che mamma Onda finisca di allacciare le scarpe a Luxis.

«Sei stata veloce, oggi. Era ora». Mamma Onda non la guarda nemmeno, mentre riconosce il cambiamento con un commento sarcastico. Prisma non risponde, i suoi pensieri sono da tutta un'altra parte. Ha passato la notte praticamente in bianco, cercando di memorizzare ogni aspetto del piano: il sabotaggio della cerimonia, la fuga attraverso il tunnel sotterraneo, l'incontro con i nonni nel settore dismesso. Dovrà spiegare tutto ai suoi amici e non vuole portarsi dietro neanche un foglio: questa è l'unica chance che hanno di fuggire e la ragazza si ricorda bene le parole di Niklat del giorno prima: *'è sempre qualcuno che vi sta guardando'*. La busta di carta contenente i piani di fuga del nonno è al sicuro, incollata sotto l'armadio della sua camera. Solo chi sa esattamente cosa cercare e dove guardare sarebbe in grado di trovarla.

Il sole simulato crea dei riflessi insoliti, giocando con il materiale trasparente del tubolare magnetico. Prisma osserva le onde colorate che si rincorrono, sfiorandosi e respingendosi lungo le pareti della monorotaia. La ragazza si chiede se quegli effetti siano reali, o solo il frutto della sua immaginazione, una

manifestazione visiva della speranza che, da ieri, non l'ha abbandonata un attimo.

Il viaggio dura pochissimo e, una volta arrivati alle scuole, Prisma saluta il fratello con un bacio sulla fronte. «Scusa per ieri, Luxis. Presto saprai anche tu di cosa abbiamo parlato il nonno e io, promesso».

«Davvero?» I suoi occhi si allargano, stupiti ed emozionati.

«Certo, sei grande ormai» lo conforta la sorella, mentre la sua mente va avanti nel tempo, a qualche giorno più in là, verso una vita nuova.

Camminando lungo il corridoio circolare della scuola, Prisma si ferma di fronte all'ingresso settoriale di Chimica & Biologia. Dopo poco compare Kay, camminando a testa china e senza vederla. Prisma si fa strada attraverso gli studenti in movimento, lanciandogli un braccio al collo. L'amico sussulta, ma poi si volta e completa l'incastro di quell'abbraccio al volo. «Sei di buon umore, oggi» le dice, e dal suo tono non traspare nemmeno un briciolo della tristezza visibile di poco prima.

«Ciao Kay» risponde lei, la sua testa appoggiata alla guancia di lui e le braccia ancora strette intorno al suo collo.

«Ciao stupidina» dice lui, appoggiando le labbra ai suoi capelli e dandole un bacio leggero. Non aveva mai fatto così e Prisma si sente di nuovo strana, strana come si sente solo con lui.

«Presto lo sarai anche tu» si affretta a dire lei, quasi per non dare tempo a quel gesto di esistere, di occupare spazio e assumere consistenza. Non ha idea di che cosa significhi per lei, per Kay, per la loro amicizia. Non sa come gestirlo e come

comportarsi. In quei pochi istanti, decide di andare dritta al sodo.

«C'è un modo per andarsene via».

«Cosa?!» l'amico è sorpreso e gira la testa in modo da riuscire a guardare Prisma in faccia. Lei alza lo sguardo, ora a pochi centimetri da quello di Kay. Il sangue le pulsa sottopelle e un tepore strano le si irradia dalle guance, quasi come delle vertigini, ma piacevoli. Le dita di lei affondano piano nei capelli di lui, e Kay la stringe un po' più forte a sé. Per qualche secondo i due amici rimangono immobili, guardandosi da vicino come se non si fossero mai visti prima d'ora. Prisma è la prima a interrompere quel momento a loro incomprensibile, quando distoglie lo sguardo per posarlo in un punto indefinito dietro le spalle di Kay e riprendendo il discorso.

«Ieri sono andata da mio nonno e ho scoperto tante cose su IN-Door. Dobbiamo andarcene, Kay... E ora so che possiamo. Mio nonno aveva un piano per fuggire e se vogliamo farlo davvero, ne dobbiamo parlare anche con gli altri, oggi. C'è bisogno di organizzazione, è una cosa rischiosissima, ma si può fare». Mentre pronuncia queste ultime parole, la presa del ragazzo si allenta gradualmente, sciogliendo l'abbraccio che li aveva avvolti fino a quel momento.

«Non ci posso credere... Ma sei sicura?»

«Sicurissima. È tutta la notte che ripasso il piano. Andiamo» dice lei, prendendogli la mano. I due si fanno strada nel caos mattutino fino alla porta della loro classe, ed entrano ancora mano nella mano. Talyra, a cui non sfugge mai nulla, inclina la

testa e guarda Prisma con aria interrogativa. Ma la ragazza non ha tempo.

«Raga» dice, mentre lei e Kay si stanno ancora avvicinando. Axtin sbuca da sotto il banco, in un gesto che sarebbe perfino buffo, se avessero il tempo di fermarsi ad apprezzarlo. «Che c'è?» dice, mentre si aggiusta sulla sedia e inizia a tirare fuori i libri.

«Vi devo parlare di una cosa importantissima. Oggi, agli olivi del cortile dopo pranzo. Non dobbiamo farci vedere né sentire» risponde Prisma, concitata.

«Che hai in mente?» risponde l'amica, le sopracciglia ravvicinate dalla preoccupazione.

«Sarà mica una roba illegale» scherza Axtin, ma il suo tono è smorzato dallo sguardo serio di Prisma e Kay. «Oh, no...» commenta, dopo poco.

«Non ce lo potete dire ora?» insiste Talyra.

«No, troppa gente. Non è sicuro» interviene Kay, in supporto a Prisma.

«Un anticipo?» chiede Axtin.

«Sabato» risponde la ragazza.

«Prisma!» esclama Talyra, con aria di rimprovero.

«Ma che avete per la testa?» Axtin è sempre più impaziente, ma la campanella di inizio lezione interrompe la conversazione.

Rispetto al giorno prima, le lezioni sembrano più veloci, più interessanti, più leggere. Ogni tanto, Prisma e Kay si scambiano qualche occhiata, mentre Talyra continua a lanciare palline di carta nella loro direzione, pretendendo spiegazioni.

Durante la pausa di metà mattina, Prisma rimane al posto, ripassando mentalmente le cose che dirà ai compagni più tardi. «Dimmi solo questo, Prisma». Talyra, in piedi davanti al suo banco e con entrambe le mani chiuse a pugno e appoggiate ai fianchi. «È una fuga, vero?». Le è sempre risultato difficile tenere segreti a Talyra: estremamente perspicace e intuitiva, la conosce così bene da sapere leggere ogni sua espressione. Prisma non le risponde neanche, sa che non ce n'è bisogno. Talyra sospira forte, mentre sul suo viso compare una smorfia che sembra un misto impossibile tra felicità e sofferenza.

«Ma porca miseria» si lascia andare, voltandosi mentre si dirige fuori dalla classe, cercandosi qualcosa in tasca.

I quattro amici consumano il pranzo di fretta: secondo la tabella oraria, hanno a disposizione un'ora di pausa, durante la quale possono scegliere se rimanere in mensa, o passare anche del tempo in cortile. In meno di dieci minuti, Kay ha ripulito il suo piatto e Axtin inizia a piluccare da quello di Talyra, che non ha molta fame. Neanche Prisma è riuscita a toccare cibo. «Andiamo» dice, quando i ragazzi le sembrano sufficientemente sazi. Come molle, i quattro si alzano tutti insieme e si dirigono agli olivi. A turno, scalano furtivamente i rami delle due piante, posizionandosi in modo da riuscire a vedersi senza dover scostare troppo i rami e potersi sentire senza dover parlare a voce alta. Kay aiuta Prisma a issarsi sull'ultimo ramo e, nel farlo, la stringe a sé come se fosse la cosa più preziosa che possiede. Un braccio di lui è ora intorno alla sua schiena anche dopo che si sono seduti. Prisma lo guarda.

«Non voglio che tu cada, siamo più in alto del solito» si giustifica lui, senza lasciare la presa. La ragazza accetta la giustificazione anche se non ha molto senso, dato che lei conosce ogni ramo e ogni nodo di quell'albero rugoso che ha scalato infinite volte nel corso degli ultimi otto anni. Talyra e Axtin prendono posto su un ramo dell'albero di fronte, anche loro seduti uno accanto all'altra.

«Allora?» esorta Axtin. Prisma guarda i suoi amici per un po', prima di parlare. Ciò che sta per raccontare cambierà le vite di tutti, per sempre. Se le cose non dovessero andare secondo i piani, questo sarebbe il loro ultimo momento di serenità. La ragazza cerca di raccogliere e imprimere nella mente il maggior numero di dettagli possibili: il profumo delle olive, il fruscio delle fronde, la bellezza della loro amicizia. La forza del legame che esiste tra loro quattro ha dell'incredibile. La ragazza si chiede se sarà sufficiente a mantenerli tutti in vita, nel corso dei prossimi giorni.

«Hey». Kay le dà una spinta dolce, distogliendola dai propri pensieri. Prisma inizia a parlare, ancora incerta su come raccontare tutti ciò che ha imparato il pomeriggio prima.

«Ieri sono andata a visitare i miei nonni e abbiamo parlato della cerimonia di sabato e della vita su IN-Door... Ci sono tante cose che non ci insegnano a scuola, cose terribili che preferiscono che nessuno sappia, finché non si diventa troppo tardi per poter fare qualcosa». Prisma osserva gli amici, valutando l'effetto di queste prime parole. Ha la loro completa attenzione, mentre sui loro visi legge un misto di inquietudine e curiosità. La gola comincia a seccarsi e la ragazza comprende,

per la prima volta, quanto sia difficile ripetere ciò che ha imparato il pomeriggio prima.

«Tipo?» la esorta Talyra.

«Tipo che quando ciascun abitante si avvicina agli ottant'anni, ovvero al termine del proprio periodo di residenza nelle abitazioni... Beh...» Prisma fa fatica a finire la frase. Prontamente, il palmo della mano di Kay si apre sul suo ginocchio, un'offerta che quasi la commuove: come gli altri, lui non ha idea di quale spaventosa verità lei stia per rivelare. Eppure, è pronto a sostenerla, disposto ad accettare qualsiasi cosa lei stia per dire. Prisma intreccia le dita con le sue e prova a riprendere il discorso.

«Una volta raggiunti gli ottant'anni, non si può più stare lì... La popolazione deve rimanere stabile e...» ancora una volta, le parole sono troppo pesanti. Prisma deve fermarsi di nuovo e si trova a inspirare con forza, come se l'aria fosse diventata improvvisamente troppo sottile per essere catturata dai suoi polmoni. Con la sorpresa di tutto il gruppo, è Axtin ad intervenire.

«Gli anziani di ottant'anni vengono mandati a morire. Nelle loro punture trimestrali vengono messi degli agenti invecchianti che li portano alla morte entro quattro iniezioni dalla prima del ciclo» spiega il ragazzo, la voce priva di emozioni, come se stesse ripetendo qualcosa di tremendamente noioso che ha imparato a memoria. Tutti gli occhi sono su di lui ora.

«Come fai a saperlo?» gli chiede Prisma, sbalordita.

«Cosa?! State scherzando?!» Kay non aspetta che l'amico risponda, la sua voce carica di rabbia. Talyra inizia a tremare, in shock. Axtin le appoggia una mano sulla schiena, accarezzandola piano.

«Stai bene?» sussurra. Talyra non risponde, e distoglie lo sguardo verso un punto indefinito per terra.

«Axtin?» lo incalza Kay, non troppo sicuro di cosa gli stia chiedendo davvero. L'amico guarda lui e Prisma, senza scostare la mano dalla schiena di Talyra.

«A un certo punto, quando ero piccolo, mi è stato vietato di andare a trovare i miei nonni. Non riuscivo a spiegarmi il motivo, per cui ogni notte uscivo di soppiatto dalla mia camera per origliare le conversazioni dei miei genitori, cercando di capire di più. Una notte, ho sentito mia madre piangere e mio padre consolarla... Non è stato difficile unire i frammenti delle conversazioni che avevano avuto in quell'ultimo mese. I miei nonni avrebbero ottantatré anni oggi. I nonni paterni invece, hanno appena iniziato il loro ciclo» si spiega, la voce ancor più vuota di prima.

«Mi dispiace» dice Prisma. «Non lo sapevamo, non ce lo hai mai detto».

«Non avevamo neanche undici anni, Prisma. Non avevo la più pallida idea di come affrontare l'argomento, e tanta paura di cosa sarebbe successo se avessi rivelato ciò che sapevo. Non me la sono sentita».

«Immagino, comunque mi dispiace...»

«Ci state prendendo in giro, vero?» Irrompe Kay, ancora sconvolto. Prisma sente la sua mano inumidirsi di sudore nervoso.

«No, purtroppo. È così che funziona, la popolazione deve rimanere stabile altrimenti non potremmo sopravvivere su IN-Door. So che è uno shock, mi spiace Kay» gli spiega Axtin, il tono calmo di chi ha avuto modo di metabolizzare il trauma negli anni.

«Talyra...» inizia Prisma, angosciata dallo stato dell'amica.

«Lasciami stare un attimo, potrei vomitare...» è l'unica cosa che lei riesce a dire.

«Coraggio, amica» la conforta Axtin, la sua voce che ora tradisce una sincera preoccupazione.

«Questo non deve per forza essere il nostro destino» interviene Prisma, cercando di portare un po' di speranza ai suoi amici.

«Vedete, quando mio nonno aveva la nostra età, anche lui aveva due amici carissimi, a parte mia nonna. Uno era Ternce, del reparto di Medicina e l'altra si chiamava Axevia, del reparto cucina come te, Axtin». L'amico annuisce, in ascolto come gli altri.

«Axevia aveva scoperto come infiltrarsi all'interno del sistema sotterraneo di trasporto del cibo, che collega il vostro settore a tutti gli altri, inclusi le scuole e il Palazzo Grande. Esplorando questo reticolo sotterraneo, un giorno era arrivata al settore dismesso, quello di Comunicazione Esterna, dove un tempo venivano organizzate le attività di manutenzione esteriore del Dispositivo e le escursioni sul resto del pianeta. Non so se lo sapete, ma quando il settore è caduto in disuso, sono state

costruite delle pareti aggiuntive per separarlo dai settori adiacenti, ovvero Agricoltura e Meccanica. Queste pareti sono state dotate di simulatori metereologici uguali a quelli sulla cupola di IN-Door, che rendono il settore completamente invisibile. Questo vuol dire che se gli abitanti dei due settori laterali si recano in prossimità di quello di Comunicazione Esterna, vedono solo il cielo simulato, e non il settore adiacente come possiamo vedere noi quando andiamo sul tubolare della mattina». Prisma fa una pausa, controllando che gli amici stiano seguendo il filo logico del suo discorso. È sicura di avere la loro massima attenzione: perfino Talyra la guarda ora, il corpo che ha finalmente smesso di tremare.

«Girando per il settore, Axevia notò come tutto fosse rimasto intatto e preservato: nel centro funzionale aveva perfino trovato i mezzi di trasporto necessari per uscire da IN-Door, e sopravvivere nel clima che c'è fuori... Oltre a una quantità di cibo a lunga conservazione che potrebbe sostenere un piccolo gruppo di persone per tutta la durata delle loro vite. Una volta raccontato della sua scoperta ai miei nonni e a Ternce, i quattro idearono una fuga. Il loro piano era sabotare la cerimonia di iniziazione e, attraverso i sistemi sotterranei di trasporto del cibo, arrivare al settore di Comunicazione Esterna, dove avrebbero preso il controllo di una navicella che Axevia aveva imparato a manovrare nelle sue tante visite clandestine e che aveva già rifornito di un'immensa quantità di provviste, raccogliendole dalle numerose altre navicelle. Tuttavia, il piano non venne mai attuato».

«Perché?» le domandano i ragazzi in asincrono.

«Perché mia nonna Lente, all'improvviso, si ritirò dal piano. Anche lei aveva un ruolo importante per la realizzazione della fuga, ma fu scoperta dai suoi genitori mentre ne parlava con il fratello maggiore. Non ho idea di che cosa le accadde dopo, ma il suo sguardo mentre mi raccontava queste cose ieri suggeriva qualcosa di terribile e indicibile... Il nonno decise di rimanerle accanto e, a sua volta, rinunciò alla fuga».

«Oh no... Mi dispiace per tua nonna, Prisma». Axtin simpatizza, mentre gli altri due fanno un cenno di assenso col capo e Kay le accarezza il dorso della mano, ancora stretta nella sua.

«Grazie ragazzi... Ma non c'è bisogno di dispiacersi per ora... Perché ieri, i miei nonni mi hanno spiegato tutti i dettagli del piano. Se vorrete aiutarmi, potremo riuscire a scappare tutti insieme. Se riusciamo a eseguire la prima parte del piano da soli, loro si faranno trovare nel settore di Comunicazione Esterna, per aiutarci a fuggire. Che ne pensate?» La ragazza concede qualche minuto agli amici per riflettere. Axtin fa rimbalzare qua e là il suo sguardo nervoso, tipico di quando succede qualcosa che lo prende alla sprovvista. Talyra dondola la testa avanti e indietro, pensosa, mentre Kay non muove un muscolo.

«È un piano fattibile?» le chiede l'amica, l'espressione più che mai concentrata.

«Sì, ma solo se lo facciamo tutti insieme. Ciascuno di noi avrà una parte ben precisa e fondamentale nel sabotaggio della cerimonia e nella fuga».

«Cosa succede se sbagliamo?» Domanda Axtin. Prisma aveva paura di quella domanda fin dall'inizio.

«Sinceramente? Potremmo rischiare le nostre vite. Non è qualcosa che possiamo fare senza essere notati, quindi quelli di Palazzo Grande ci staranno alle calcagna a partire dal primo istante... Ogni errore potrebbe esserci fatale».

«Oh...» si lascia scappare il ragazzo, preoccupato. L'angoscia di Prisma cresce sottopelle. Il piano l'aveva emozionata fin dal principio. Non aveva considerato che i suoi amici avrebbero potuto rifiutarsi di partecipare. L'idea che la fuga sia stata solo un piacevole pensiero per distrarsi dalla realtà del futuro terribile che le si prospetta su IN-Door le fa rivoltare lo stomaco. Le piacerebbe stare con i suoi amici per sempre, ma non è detto che loro siano disposti a rischiare le proprie vite per lo stesso motivo. Nessuno dice niente per qualche minuto, dilatato fino a sembrare un'eternità. Finalmente, proprio quando Prisma si sente cedere sotto il peso della tensione, Kay rompe il silenzio del gruppo.

«Sai già che io farei qualsiasi cosa pur di rimanere con te e con voi... Io ci sto» dice, deciso. Il sollievo, fresco e leggero, cala sul corpo e sulla mente di Prisma: la cortina di ansia smette di annebbiarle i pensieri e i muscoli si distendono gradualmente, uno a uno, quasi si stessero passando parola in merito alla bella notizia. La ragazza sorride all'amico, che ricambia con tenerezza. Ma il senso di liberazione è solo parziale. Prisma fissa lo sguardo su Axtin e Talyra. L'amica la guarda, le sopracciglia che disegnano un'espressione difficile da interpretare.

«Non abbiamo idea di che cosa ci sia fuori» commenta Talyra. «Inoltre, sono passati più di sessant'anni da quando Axevia si è recata nel settore. Non possiamo sapere se il sistema sotterraneo sia ancora accessibile, dopo tutto questo tempo. Se anche ce la facciamo a raggiungere il settore, poi, non abbiamo nemmeno la certezza che le navicelle siano ancora lì, o che funzionino». Queste parole fanno male a Prisma, un dolore che solo una verità difficile da accettare può causare. L'amica ha ragione: come può pretendere che i suoi amici accettino di aiutarla, con tutte quelle incognite? La ragazza si sente stupida, illusa da un piano troppo grande per lei, per loro e per il loro posto nel mondo.

«Detto ciò, penso che valga la pena provarci. Se, provandoci, perdessimo le nostre vite, almeno saremmo morti a modo nostro. Per me questo vale molto di più della vita che ci aspetta se non cogliamo questa opportunità. Preferisco un atto di fede a una vita che non vale la pena vivere» aggiunge Talyra, dopo una pausa. Prisma fa fatica a contenere le lacrime.

«Grazie» è l'unica cosa che riesce a dire, la voce rotta dai singhiozzi.

«Beh... Non sarò certo io a rovinare la festa» aggiunge a sua volta Axtin, sorridendo. «Spiegaci il piano, dai». Prisma annuisce, grata. Non ha le parole per esprimere quanto questo significhi per lei. È completamente sopraffatta dalla bellezza del loro legame, che in quel momento è palese e chiara come mai prima d'ora. Sono disposti a rischiare la loro vita per lei, per un sogno che hanno accettato fin dal principio come il

proprio. La ragazza si accorge di essere estremamente fortunata.

I quattro amici passano il resto della pausa pranzo sui quei rami, decidendo e valutando ogni aspetto del piano e dividendosi i compiti. Il primo, fondamentale passo sarà far saltare la corrente. Per fare ciò, utilizzeranno una variazione dell'ultimo prototipo di Talyra, quello in grado di ricomporsi cercando i propri pezzi nello spazio. Quando Talyra verrà chiamata da Jadot sul palchetto di legno al centro della Sala Grande, farà scivolare per terra la parte principale del prototipo. A quel punto, Prisma e Axtin posizioneranno, senza farsi vedere, altri due pezzi per terra: si divideranno le parti il giorno prima, per minimizzare il rischio di essere scoperti. Il dispositivo, quindi, inizierà automaticamente a ricomporsi per poi andarsi a nascondere sotto alla piattaforma, in attesa. Durante la presentazione di Kay, Talyra lo azionerà tramite un telecomando e il prototipo cercherà i cavi della corrente elettrica posti sotto alla pedana, per poi scioglierli con un laser. Sarà il buio a dare inizio alla vera e propria fuga: Kay dovrà colpire Jadot il più forte possibile e spingerlo giù dal palco, in mezzo alle tribune dove siedono i loro compagni. Questo, unito al caos dato dalla temporanea mancanza di luce, dovrebbe dare abbastanza tempo a Prisma per correre verso gli spalti e recuperare il fratello Luxis, mentre Axtin dovrà sollevare il palchetto di legno e aprire la botola al di sotto. Con un po' di fortuna, i ragazzi riusciranno a infilarsi in tempo nella botola, e Axtin si occuperà di chiudersela dietro, dopo aver riposizionato il palchetto e celato la loro via di fuga. Questa

manovra dovrebbe dargli qualche minuto di vantaggio, prima che i Cinquanta riescano a capire da dove sono fuggiti. Al di là della botola, poi, i ragazzi dovrebbero trovare un lungo scivolo di evacuazione d'emergenza in grado di farli arrivare direttamente alla base del Palazzo dove, secondo le vecchie ricostruzioni di Axevia, dovrebbe trovarsi anche l'accesso al sistema di trasporto del cibo, protetto da un codice a sei cifre. Fortunatamente, Talyra ha già ideato un sistema per decodificare la combinazione, un dispositivo abbastanza piccolo da permettere alla ragazza di infilarcelo in un orecchio, senza che sia visibile. Una volta scesi nel sistema di trasporto, i ragazzi dovranno percorrere il corridoio di corsa, tenendo la destra al primo bivio fino all'accesso a un secondo corridoio, circolare, che passa sotto a ogni settore. Periodicamente, dovrebbero trovare gli accessi ai vari settori: se percorreranno il corridoio in senso antiorario, l'accesso al settore di Comunicazione Esterna dovrebbe essere il terzo. Un'ultima mossa dovrebbe consentire loro di guadagnare altro tempo: far esplodere il primo corridoio. Nei giorni prima della cerimonia, Kay si occuperà di preparare una carica esplosiva di nascosto, rubando elementi dal proprio centro funzionale di Chimica & Biologia. Talyra costruirà un pulsante a rilascio telecomandato, così che i ragazzi potranno far detonare la carica a una distanza di sicurezza. Secondo gli appunti di Axevia, gli accessi settoriali sono liberi e aperti: perciò, non dovrebbe essere un problema emergere in superficie, dove Delta e Lente li staranno aspettando. Infatti, a inizio della cerimonia, i nonni di Prisma si intrufoleranno nelle mense

settoriali di Illuminazione, utilizzando lo stesso corridoio circolare che useranno i ragazzi, ma in senso orario. Con un po' di fortuna, si troveranno tutti lì e saliranno a bordo della navicella che l'amica dei nonni aveva preparato e rifornito sessantasei anni prima. L'accesso all'esterno dovrebbe aprirsi in automatico, una volta che la rotta verrà impostata sulla navicella.

«Ci sono tanti *'se'* e tanti *'forse'* in questo piano, raga» commenta Kay, un po' preoccupato.

«Lo so. Per questo dobbiamo fare in modo di eseguirlo con la massima precisione. Per il resto... Dobbiamo solo sperare che sia tutto come negli schemi di Axevia». Risponde Prisma, le sue parole accolte con dei cenni del capo da parte degli amici. Nei loro sguardi c'è una decisione che rende tutto più concreto, un desiderio disperato di poter realizzare la loro fuga.

Sulla strada dal tubolare alle abitazioni, Prisma appoggia una mano sulla spalla del fratellino, facendolo fermare.

«Luxis, devo parlarti. Da adulto ad adulto». Eccitato, il fratello si gira e la guarda con la più totale attenzione.

«Che c'è?» dice, curioso. Prisma si inginocchia a terra, in modo che i loro visi siano alla stessa altezza.

«Sai che sabato c'è la mia cerimonia di iniziazione, vero?»

«Sì Prisma».

«Bene. Saremo in una sala molto molto grande, io in basso e tu in alto, sulle tribune con mamma e papà». Il fratello annuisce, seguendo il discorso.

«Sto per chiederti un grande favore, una cosa che non devi dire a nessuno e devi fare solo per me. Un altro dei nostri segreti, ok?»

«Oh, un segreto! Ok, di cosa hai bisogno?» Il sorriso birbante torna a incidere delle fossette simpatiche sulle guance di Luxis. «A un certo punto, diventerà tutto buio. Quando accadrà, voglio che tu scenda dalle scale facendo il meno rumore possibile. Potrebbe essere spaventoso, ma so che tu ormai sei grande e non ti fai spaventare da un po' di oscurità. Vero?» Le chiede la sorella, cercando di nascondere la preoccupazione con un tono scherzoso. Non ci riesce molto, ma il fratello è troppo agitato per accorgersene.

«Sì, sono grande! Non mi fa paura il buio, hai visto che dormo senza lucina ora».

«Lo so, sei bravissimo... E comunque, ci sarò io in fondo alle scale. Ti verrò a prendere». Lo rassicura la ragazza.

«E dove mi porti?»

«Ti porto da nonno Delta, come ti avevo promesso».

«Sì!!! Che bello andiamo dal nonno!!!» La promessa di vedere nonno Delta è sufficiente affinché Luxis non si metta a fare altre domande sulle evidenti stranezze della situazione. Prisma sente il sollievo alleggerirle lo stomaco.

«Però mi raccomando, non lo devi dire a nessuno, neanche a mamma e papà. Altrimenti non ti posso portare».

«No no, prometto! Mantengo il segreto, promesso» risponde il fratello, in un misto di preoccupazione e agitazione.

«Bravo Luxis. Sei davvero diventato grande, sai?»

Il resto della giornata passa tranquillo e, dal di fuori, niente sembra diverso dal normale. Prisma tiene d'occhio il fratello, fingendo di fare i compiti mentre aspetta che i loro genitori rientrino dal lavoro. Quando tornano, la famiglia cena con il cibo proveniente dal settore Cucina. Consumano il loro pasto in silenzio, come al solito: Onda e Spectrum sono sempre troppo stanchi per interessarsi alla giornata dei loro figli. Prisma li osserva, le loro facce grigie e monotone si deformano ritmicamente mentre masticano, facendoli sembrare più degli automi che degli esseri umani. Prova a ricordarsi un tempo in cui loro non erano così, un tempo in cui dimostravano interesse e affetto verso lei e Luxis. Non le viene in mente nulla: né un abbraccio, né una carezza. Né baci, né giochi insieme. Nessun gesto di affetto come quelli dei nonni. Niente di niente.

Con amarezza, ma senza sensi di colpa, Prisma capisce che non sentirà la mancanza delle due persone sedute all'altro lato del tavolo.

## CAPITOLO 5

Stesa sul letto, Prisma fissa il soffitto bianco della sua camera. Le sue braccia sono incrociate sul petto, le mani umide di sudore freddo infilate nell'incavo delle ascelle. Sul lato destro, riesce a sentire il pezzo del prototipo di Talyra, tenuto fermo dalla fascia del reggiseno. Negli scorsi giorni ha testato diversi nascondigli, alla ricerca di un punto sicuro e poco visibile, ma allo stesso tempo facile da raggiungere senza dare nell'occhio. Ogni sera, si è messa a provare davanti allo specchio, finché il gesto non è diventato naturale e fluido.

«Bambini, andiamo!» Chiama papà Spectrum, dal fondo delle scale. Prisma si mette a sedere, guardandosi intorno per un'ultima volta e dicendo addio alla stanzetta che l'ha vista crescere negli anni. Improvvisamente, un moto di nostalgia la colpisce: i suoi libri, i disegni di Axtin appesi ai muri, il gatto meccanico che Talyra le ha regalato per il suo decimo compleanno. I suoi vecchi giocattoli, i vestiti smessi e il mazzetto di fiori sul davanzale della finestra che non appassisce mai grazie a uno strano trattamento di Kay. Indipendentemente da come andrà stasera, non rivedrà nulla di tutto questo. Qualche giorno prima, nonno Delta le aveva detto che crescere non era facile e che non ci si può sottrarre al futuro. Prisma sta iniziando ad accorgersene davvero solo

ora. Sospirando, chiude la porta della camera, lasciandosi alle spalle la propria infanzia.

Avvicinandosi al punto di raccolta settoriale, la fisionomia del rappresentante di Palazzo Grande diventa sempre più identificabile. Un'agitazione improvvisa colpisce la ragazza, quando capisce che si tratta di Niklat.

«Buonasera, e benvenuti a tutti. Vi prego di prendere posto sul tubolare, partiremo tra qualche minuto». Mentre i passeggeri salgono a bordo, Prisma si sente il suo sguardo addosso, quasi stesse cercando di scoprire ogni suo segreto. Ansiosa, la ragazza avvicina il braccio destro al fianco, tenendo ben fermo l'oggetto metallico contro le costole.

«Tutto bene, sorellona?» Le chiede Luxis. Si era completamente dimenticata che si stessero tenendo per mano. «Sì, tesoro» si affretta a rispondere. «Sono solo un po' agitata per la cerimonia».

«Mi raccomando, comportati da adulta». I loro genitori sono seduti nella fila dietro del tubolare, e a quel commento della madre Prisma sorride amaramente, rendendosi conto che lei non sarà mai abbastanza grande, per loro.

«Prisma è adulta!» La difende il fratello. Come al solito, Onda e Spectrum lo ignorano, cominciando a parlare degli ultimi avvenimenti al lavoro, i loro sguardi mogi e inespressivi che non si incontrano neanche. Fortunatamente Luxis interpreta quel silenzio come una vittoria e, soddisfatto, sorride alla sorella.

Il viaggio trascorre con qualche mormorio in sottofondo. Ogni tanto, Prisma scambia delle occhiate con gli altri tre

compagni di classe, senza ricambiare i sorrisi di Ocularis. I passeggeri intorno a lei hanno certe aspettative, delle previsioni in merito alla serata che stanno per passare. Solo lei è cosciente del fatto che i loro pronostici non potrebbero essere più lontani da ciò che accadrà davvero. Finito il viaggio sul tubolare, Niklat li scorta verso l'entrata della scuola, per poi attraversare il corridoio e uscire su Piazza Mater. Lungo tutta la circonferenza, altri quattordici gruppetti da sedici persone sono guidati dai rispettivi rappresentanti verso il centro della piazza. Prisma cerca i suoi amici in ciascun gruppo. Non può vedere Talyra e Axtin, i cui gruppi sono dall'altro lato della piazza, nascosti dalla sagoma incombente di Palazzo Grande. Finalmente, riesce a trovare Kay, a una ventina di metri di distanza. Il ragazzo, che stava guardando per terra assorto, sembra percepire lo sguardo dell'amica e alza gli occhi. Con le labbra, il ragazzo le mima un 'ciao' muto, a cui lei non può fare a meno di rispondere con un sorriso largo e sincero. Arrivati alla base del Palazzo, ciascun rappresentante alla guida di ogni settore chiama un ascensore. I 'ding' delle porte risuonano in sincrono e ciascun gruppo entra nel proprio ascensore. Risalendo lungo la parete esterna del palazzo, le cabine offrono una vista spettacolare di IN-Door dall'alto. Intorno a Prisma, in tanti si agitano e SI emozionano, premendosi contro le pareti trasparenti dell'abitacolo. La ragazza, invece, getta un'occhiata verso il settore dismesso: come dagli appunti di Axevia, delle pareti si ergono fino alla cupola del Dispositivo e celano completamente Comunicazione Esterna, simulando un cielo turchese tanto bello quanto innaturale. Prisma lascia

andare un sospiro di sollievo, mentre la fiducia nella riuscita del piano inizia ad aumentare. Dato che Niklat la sta ancora osservando, la ragazza adegua la propria energia a quella del piccolo gruppo sbalordito, fingendosi a sua volta meravigliata e sorpresa.

Arrivati in cima, le porte dell'ascensore si aprono verso l'interno del palazzo, rivelando la Sala Grande: perfettamente circolare, la sala è decorata da arredi e rivestimenti scuri, senza neanche una finestra per far entrare luce dall'esterno. Dal soffitto, una dozzina di telecamere appese a dei bracci meccanici si muove in diverse direzioni, mentre i tecnici effettuano le prove per le riprese. Accanto a ogni ascensore, delle scale d'acciaio conducono a quindici palchetti per le famiglie dei vari settori. Prisma guarda verso destra: il palchetto del settore dismesso è stato smontato e l'accesso celato dallo stesso materiale scuro che ricopre il resto della parete della sala, creando una interruzione irregolare della serie di accessi e palchetti disposti lungo tutta la circonferenza della sala. I familiari di ciascuno dei sessanta ragazzi che parteciperanno alla cerimonia stanno prendendo posto in cima alle scale. Prisma si sente tirare la mano dal fratello e, prima di lasciarlo andare, si abbassa al suo livello per un abbraccio, sperando non sia l'ultimo.

«Mi raccomando, quando viene buio scendi giù. Più veloce che puoi» gli sussurra nell'orecchio.

«Velocissimo, vedrai!» Luxis sta sussurrando a sua volta, ma la sorella riesce a cogliere l'eccitazione nel suo tono di voce. Con tutta se stessa, la ragazza spera che tutto vada bene: stanno

prendendo un rischio incredibile, una scommessa che sembra più grande ogni minuto che passa.

Luxis corre via, raggiungendo i genitori sul palco. Prisma si volta e, ignorando il battito forte del cuore che le rimbalza tra le pareti della gola e del petto, si fa strada verso il centro della sala. Il pavimento pende verso il basso, in una sorta di imbuto con al centro la piattaforma di legno, circondata da sessanta sedie disposte in quattro file concentriche da quindici posti. La ragazza prende posto al numero 27, assegnatole dalla cartina che Niklat e Pevit avevano copiato sul computer della classe quando erano venuti in visita. Talyra è seduta nell'ultima fila, qualche metro più a destra, mentre Axtin è sul lato opposto, Kay direttamente davanti a lui. Le due amiche si scambiano un sorriso e Talyra annuisce come fa sempre, quando si vuole raccomandare per qualcosa.

I venti minuti che li separano dall'inizio della cerimonia passano veloci, mentre Jadot dà qualche ultima raccomandazione ai ragazzi e una donna del reparto di Pulizia & Cosmesi gli rifinisce il trucco, aggiungendo una polvere con dei colpetti di spugna, cercando di nascondere il luccichio unto sulle guance e sulla fronte del presentatore. Prisma si accorge che nessuno dei suoi compagni lo sta ascoltando. Un segnale acustico interrompe i preparativi, indicando che mancano solo 30 secondi all'inizio della diretta. Una delle dodici telecamere si abbassa e si avvicina al viso di Jadot, che si sistema la giacca nera e stringe il nodo della cravatta. Le luci si regolano, concentrandosi sul palco, e una voce si leva da un punto indefinito della sala:

«Tre, due, uno...» Jadot inizia a parlare.

«Buonasera e benvenuti all'evento più importante di IN-Door! Come ogni anno, stasera avremo il piacere di presentarvi i nuovi membri della società adulta, tasselli fondamentali per il progresso della nostra società» inizia, con tono sicuro e personale. A Prisma era sempre piaciuto il suo modo di parlare: guardandolo dal televisore di casa, sembrava fosse insieme a loro, seduto sul divano del salotto a chiacchierare con lei e con la sua famiglia. Ora però, vederlo dal vivo le fa tutt'un altro effetto: l'uomo è in piedi in una sala spoglia, a pochi centimetri da una telecamera con cui parla adottando un tono affettuoso e cordiale. Ora che la ragazza sa come la vita e la morte vengono gestiti su IN-Door, la falsità di quel momento la inorridisce, mentre si accorge di quali effetti potenti possa creare una comunicazione ben studiata. Basta un tono convincente e una bella retorica, per indurre chiunque a credere in un certo messaggio, ad accettare un'oppressione mascherata e narrata come perfezione. Fin da quando IN-Door è stata creata, i Cinquanta hanno fatto in modo di descriverlo come un Dispositivo a Sistema Perfetto, non come un'organizzazione che opprime il volere e i desideri di chi la abita e la compone, privandoli della capacità di prendere decisioni in autonomia anche per i più piccoli aspetti delle loro vite. Jadot continua a blaterare sulla bellezza e la forza della loro società: la rabbia cresce dentro alla ragazza, mentre si accorge del sadismo sistematico con cui, da secoli, i Cinquanta hanno oppresso gli abitanti di IN-Door e di come la loro comunicazione, tanto falsa quanto potente, sia stata studiata

per ingannare coloro che non potevano guardare oltre le semplici parole, verso i veri significati di ciò che queste implicavano. Chi ha il potere di parlare a una popolazione intera e possiede l'autorità di poter essere ascoltato da tanti ha anche il dovere di adottare una comunicazione sincera. Prisma stringe i pugni, cercando di ignorare il più possibile le parole del presentatore.

«Ma prima di presentarvi i nostri meritevolissimi giovani, due parole da chi, per gli scorsi otto anni, li ha accompagnati in questo processo di crescita personale e preparati a diventare gli adulti del domani. Merynn, vieni pure sul palco!» annuncia Jadot, riguadagnandosi l'attenzione di Prisma. La ragazza non aveva idea che l'insegnante sarebbe stata presente: probabilmente, doveva essersi distratta mentre Niklat e Pevit ne avevano parlato a scuola. Mentre si fa strada tra i ragazzi seduti, verso il palco, l'insegnante le passa una mano sulla testa, una carezza veloce prima di raggiungere Jadot.

«Grazie Jadot» dice, mentre il presentatore le passa il microfono. Un po' imbarazzata dalle luci e dalla telecamera puntata, Merynn fa rimbalzare gli occhi in giro per la sala, per poi guardare i suoi alunni, sorridendo dolcemente. «Beh, che dire... Sono stati otto anni bellissimi con voi, ragazzi. Sono molto orgogliosa di quanto abbiate lavorato duramente e devo dire che i successi si sono visti. È stato un piacere guardarvi diventare grandi, anno dopo anno e vedervi lavorare sulle vostre passioni e sulle cose che vi piacciono davvero». La sua voce si incrina, commossa dall'affetto che prova per i suoi alunni e dall'improvvisa consapevolezza che quelle sono le

ultime parole che rivolgerà a loro. Si prende qualche istante prima di ricominciare, deglutendo per spingere via i singhiozzi. «Adesso inizierete la vostra vita da adulti ma vi prego, non perdetevi il vostro spirito da sognatori, non perdetevi il vostro entusiasmo per cose anche diverse. Perché ve ne siete accorti anche voi che quando fate cose che vi appassionano, i risultati sono eccezionali e...» Merynn non ha il tempo di concludere il suo discorso ai ragazzi: Jadot le strappa di mano il microfono e la spinge fuori dall'inquadratura, rischiando di farla cadere dalla pedana.

«Grazie mille a Merynn per il suo bellissimo discorso. È vero, i ragazzi hanno concluso il loro percorso scolastico con dei risultati che sono impareggiati da ben trent'anni e non vediamo l'ora che inizino a contribuire alla società di IN-Door, un contributo che ci aspettiamo sarà tanto incredibile quanto le loro performance a scuola». L'insegnante, smarrita, si guarda intorno cercando di capire cosa fare. Dopo qualche istante, la donna scende dalla piattaforma, le guance arrossate da un pianto difficile da contenere. Mentre le passa di nuovo accanto, Prisma le afferra la mano: vorrebbe dirle tutto, raccontarle il loro piano, i loro sogni. Vorrebbe che Merynn venisse con loro, ma sfortunatamente non può fare nulla al riguardo. L'insegnante ricambia la stretta con dolcezza e sussurra:

«Coraggio, ragazza mia. Io sarò sempre dalla vostra parte». Per un attimo, Prisma si chiede se Merynn sia a conoscenza del piano. Anche se quelle parole sembrano scelte con cura, però, è impossibile che lei ne sappia qualcosa. Tuttavia, quell'ultima

promessa incita un moto di coraggio nella ragazza: il sistema creato dai Cinquanta si sta prendendo troppo della sua vita, riducendola in qualcosa di piccolo e irrilevante. L'unico scopo della sua esistenza è diventare una parte anonima di un sistema corrotto. Lei è sempre meno disposta ad accettarlo.

La vera e propria cerimonia di iniziazione comincia: a turno, Jadot chiama ciascun ragazzo sul palco. I compagni di Prisma rispondono con ordine, raggiungendo il presentatore e sorridendo verso la telecamera mentre Jadot stringe loro la mano. Ancora una volta, l'effetto della cerimonia è completamente diverso da come appare di solito in televisione: i sorrisi sono falsi, i muscoli dei ragazzi tesi, l'aria pesante. Ci sono dodici ragazzi prima di Talyra: Prisma attende il turno dell'amica, i palmi delle mani appoggiati sulle ginocchia in modo che i pantaloni assorbano il sudore nervoso che non fa altro che aumentare. Kay, invece, stringe i denti tenendo le labbra chiuse: i muscoli e i tendini della mandibola si flettono e distendono ritmicamente, a un ritmo che tradisce la stessa agitazione di Prisma. Axtin lancia occhiate dappertutto, con la sua solita aria confusa, mentre Talyra ha fissato lo sguardo serio alla base del palco dove dovrà far cadere il pezzo principale del prototipo. Come sempre quando si concentra, la testa e il busto compiono dei piccoli movimenti avanti e indietro. Solo nel momento in cui il ragazzo prima di lei sorride alle telecamere e viene introdotto, l'amica fissa gli occhi in quelli di Prisma, un'espressione tanto severa quanto determinata.

«Ed è giunto il momento di dare il benvenuto a Talyra. Prego, vieni sul palco!» Esclama Jadot, con lo stesso entusiasmo finto e nauseabondo con cui ha condotto tutta la cerimonia.

È ora.

Talyra si alza con decisione, facendosi largo tra le sedie e avvicinandosi alla piattaforma. È circa a un metro di distanza quando, in maniera impercettibile, si pizzica i pantaloni ad altezza della coscia sinistra, tirando la stoffa. Compie altri due passi, fingendo di aggiustarsi i capelli per far concentrare l'attenzione di chi la guarda su quel gesto, più che sulle sue gambe. Prisma non si lascia distrarre: è fondamentale che la sfera del dispositivo scivoli fuori dai pantaloni di Talyra nel momento giusto, in modo da andarsi a nascondere nel minor tempo possibile sotto alla piattaforma. Se dovesse accidentalmente colpire il gradino, rimbalzare o anche solo sbagliare traiettoria, sarebbero tutti spacciati. Il cuore le batte a mille: tutto dipende dalla precisione dei movimenti di Talyra. Prisma trattiene il respiro, mentre vede la sfera scorrere sotto la stoffa e verso il basso, lungo il muscolo del polpaccio di Talyra. I pochi secondi che seguono le sembrano durare un'eternità: Talyra alza il piede destro sul primo gradino proprio mentre il dispositivo sfugge dalla stretta del tessuto. Per cercare di nascondere il rumore della sfera che cade a terra, Talyra sbatte il piede sul gradino, ma sbaglia il tempo di qualche frazione di secondo: anche se estremamente ravvicinati, i colpi secchi che risuonano nella sala sono due. Le labbra di Talyra si torcono in una smorfia appena percettibile e Prisma inorridisce. Il panico la assale e i tendini del collo le

si irrigidiscono, mentre spera con tutta se stessa che i ragazzi e i Cinquanta non si siano accorti di quell'asincronia appena percettibile. I suoi occhi sono fissi sulla sfera che, con una lentezza quasi esasperante, sfrutta la pendenza della sala e si infila sotto alla pedana. Solo in quel momento, Prisma si accorge di aver tenuto il fiato sospeso per tutto quel tempo: improvvisamente a corto di ossigeno, boccheggia il più silenziosamente possibile mentre la tensione allenta la presa sul suo petto e dietro la sua nuca. Talyra, che sa come mantenere il sangue freddo, è ora accanto a Jadot, che la presenta:

«La società adulta dà il benvenuto a Talyra, da oggi impiegata nel settore Educazione». La ragazza stringe la mano al presentatore, il sorriso velato da una certa amarezza e sarcasmo, che Prisma è sicura di essere l'unica a cogliere. Torna al suo posto muovendosi con calma, senza far trapelare il sollievo quando, lanciando un'occhiata alla base della piattaforma, non trova il pezzo di dispositivo. Una volta seduta, annuisce in direzione di Axtin, poi in direzione di Prisma. È il loro momento.

La ragazza sfilava la piccola sfera d'acciaio dalla fascia del reggiseno, stringendo il bordo del maglione in modo da non farla cadere a terra. Cercando di nascondere il tremolio agitato che ha preso il sopravvento su gambe e braccia, Prisma infilava due dita madide di sudore sotto l'orlo del maglione, controllando che intorno a sé nessuno si sia accorto dei suoi movimenti. Tentando la massima disinvoltura, sfilava la sfera da sotto il maglione e si chinava proprio mentre il ragazzo dopo

Talyra viene chiamato sul palco, attirando l'attenzione di tutti i suoi compagni e, si spera, del resto dei presenti. Con la massima delicatezza possibile, Prisma appoggia la sfera per terra, che inizia a scivolare verso la piattaforma. Senza difficoltà, il dispositivo rotola in mezzo alle due sedie della fila davanti e si infila sotto il palco. Finalmente, il rimbombo del battito cardiaco nel suo petto si affievolisce, quando Axtin le lancia un sorriso trionfante. Anche Kay sorride ora, mentre si rende conto che la prima parte del piano è stata attuata con successo. Un'altra decina di ragazzi vengono presentati, e Prisma ripassa mentalmente le sue prossime mosse, lo sguardo fisso sulla trama del tessuto dei suoi pantaloni: la distanza dalla scala che conduce al palco dove si trova la sua famiglia è di circa trenta metri. La scala è di soli dieci gradini, perciò Luxis non ci metterà molto a scendere. Data la pendenza, la sua corsa non sarà veloce come al solito: per non lasciare Luxis da solo in fondo a quelle scale e nel caos generale, Prisma dovrà dare il massimo in quello sprint in salita. Se dovesse succedere qualcosa a suo fratello, la ragazza non potrebbe mai perdonarselo. Nella mente, simula la corsa, il momento in cui afferra la mano di Luxis, e la discesa nel sistema di evacuazione attraverso la botola. Anche se è preoccupata per la paura e il panico che tutto questo trambusto causerà nel fratellino, il fatto che lo stia portando lontano da questa vita miserabile la rincuora. Con tutta se stessa, Prisma spera che il fratello si fiderà di lei e non opporrà resistenza: qualsiasi rallentamento potrebbe essere fatale, per tutti loro. Poi pensa anche ai nonni: in questo momento, dovrebbero già trovarsi oltre la metà del

proprio percorso sotterraneo. L'immagine della nonna, accasciata a terra senza forze, la fa preoccupare. Anche se per i ragazzi sarebbe impossibile attuare il piano senza di loro, Prisma si sente improvvisamente in colpa per averli coinvolti nella loro fuga, per l'enorme rischio che stanno correndo solo per poter dare loro un futuro migliore.

Improvvisamente, una mano le passa davanti agli occhi, muovendosi due volte avanti e indietro, distraendola. Alzando lo sguardo, nota la sua compagna di classe Flora, seduta accanto a lei, che la osserva con uno sguardo preoccupato.

«Tutto ok? Per un attimo sembravi in trance» le chiede, le sopracciglia ravvicinate.

«Sì, sì... Mi sono distratta un attimo» si giustifica velocemente la ragazza. La sua attenzione viene richiamata da un luccichio al collo di Flora: è un ciondolo lucente e bellissimo, a forma di rosa. In quel momento, Kay viene chiamato sul palco e la ragazza volta la testa di scatto, l'adrenalina che le riverbera in ogni muscolo del corpo. Di sfuggita, nota Talyra premersi un punto preciso sulla spalla, dove probabilmente ha posizionato il pulsante che attiva il prototipo sotto alla piattaforma.

In meno di un minuto, i fili della luce verranno trinciati dal prototipo e l'oscurità e la confusione si diffonderanno velocemente nella sala. Allo stesso modo, tutta la popolazione del Dispositivo verrà presa di sorpresa. Prisma appoggia le mani sui braccioli della sedia, posizionando le gambe in modo da poter partire con uno scatto il più energetico possibile, appena calerà l'oscurità. Axtin sta fissando la piattaforma di legno, nel punto esatto in cui dovrà fare leva per permettere ai

ragazzi di accedere alla botola, mentre deglutisce con forza, cercando di mantenere la calma. Mentre Kay sale sul palco, l'aria è pesante, silenziosa e dilatata, quasi si trovasse in un acquario. In allerta, il ragazzo si avvicina lentamente al presentatore, osservando il suo fisico e valutando la forza che gli servirà per scaraventarlo giù dal palco. Ignaro di quei calcoli, Jadot allunga la mano verso di lui, facendogli segno di avvicinarsi con una finta cordialità. Da un secondo all'altro, il dispositivo di Talyra dovrebbe essere in grado di svolgere il suo compito.

«Vieni pure, Kay, fatti presentare» lo incita. Il ragazzo cerca di ricambiare il sorriso, digrignando i denti in preda alla tensione. Ora accanto al presentatore, lancia lo sguardo verso la telecamera mentre viene pronunciata la faticosa frase:

«La società adulta dà il benvenuto a Kay, da oggi impiegato nel settore Chimica & Biologia». L'ansia cresce di nuovo, impetuosa e inarrestabile nel petto di Prisma, mentre attende che l'oscurità si impadronisca della sala. I due si stringono la mano e Kay, madido di sudore, cerca di guadagnare del tempo prolungando il gesto, senza lasciare andare la mano di Jadot. Il presentatore asseconda, anche se il suo sorriso comincia a tramutarsi in un'espressione confusa. Il dispositivo ci sta mettendo troppo tempo. Talyra, che era rimasta abbastanza composta e concentrata, si sta mordendo il labbro nervosamente. Axtin le lancia un'occhiata terrorizzata.

«Grazie, Kay. Puoi andare a sederti» insiste Jadot, accennando con il capo in direzione del posto di Kay. Il ragazzo non si muove: i tendini della mascella sono di nuovo tesi in quella che

appare come una smorfia di dolore, ma vuol dire ben altro. L'ansia di Prisma si trasforma in panico, quando Jadot posa lo sguardo sulla parte bassa del maglione di Kay, rigonfia a causa della carica esplosiva che si è nascosto sotto i vestiti, infilata per metà nei pantaloni. La telecamera si allontana e poi riavvicina, in un movimento incerto che rende palese l'indecisione dell'operatore che la sta muovendo. Jadot allunga la mano libera verso l'orlo del maglione di Kay. Un mormorio perplessa si leva dagli spalti.

«Oh no» si lascia sfuggire Prisma sottovoce, mentre sente salire un conato di vomito, spinto dal terrore che le stringe lo stomaco. Era stata stupida a credere che sarebbe andato tutto bene. La consapevolezza di aver trascinato tutte le persone a cui tiene in un piano suicida si fa strada nella sua mente, ora in preda alla disperazione.

Jadot afferra la stoffa del maglione di Kay che, immobilizzato dal panico, non reagisce. Prisma e gli altri non possono fare altro che guardare mentre la solleva con lentezza, scoprendo la carica esplosiva. Il presentatore sgrana gli occhi, sbalordito e spaventato, mentre Axtin si alza in piedi di scatto, i pugni stretti e i lineamenti del viso contorti in un'espressione di panico e rabbia.

Improvvisamente, Prisma non vede più nulla.

Ci mette un attimo a realizzare che il dispositivo è riuscito a tranciare i cavi e, con molto più ritardo di quanto avrebbe voluto, si lancia di corsa verso le scale. Mentre corre, sente alle sue spalle un grido acuto di Jadot, seguito dal suono fragoroso dell'uomo che viene scaraventato sulla folla di compagni

seduti alla base del palco. Molte altre grida spaventate rimbombano tra le pareti della sala, il che fa correre Prisma ancora più velocemente. Nel panico e nel buio, sbaglia la traiettoria, andando a sbattere contro il corrimano della scala che conduce al palchetto. Un dolore lancinante e appuntito le parte dalla spalla sinistra, attraversandole il corpo intero con uno scossone forte. Stordita, si aggrappa al corrimano per cercare di riprendere l'equilibrio. Cerca di muovere il braccio, ma un secondo scossone altrettanto doloroso le fa cambiare idea. In quel momento, in mezzo alle urla spaventate dei ragazzi, delle famiglie e dei Cinquanta che cercano di capire cosa stia succedendo, sente una voce inconfondibile, per quanto sussurrata:

«Prisma?» è Luxis, arrivato alla base delle scale. Con il braccio buono, la ragazza cerca il fratello nell'oscurità. A un certo punto, le sue dita affondano nei capelli del bambino.

«Eccomi, vieni Luxis» dice lei, stringendo la mano saldamente intorno al suo braccio sottile.

«Perché urlano tutti?» le chiede il fratello, confuso.

«Perché a loro fa paura il buio, proprio come faceva paura a te. Adesso però dobbiamo sbrigarci se vogliamo arrivare dal nonno, ok? Fidati di me, ti guido io» risponde la sorella, mentre a passi lunghi si avvia di nuovo verso il centro della sala. Luxis deve correre per mantenere la sua velocità, ma la segue senza fare storie. Sono più o meno a metà strada verso il centro, quando un braccio muscoloso si attorciglia intorno al collo di Prisma, sollevandola da terra e togliendole il respiro. Il fratello le sfugge dalla presa e, spaventato, inizia a piangere.

«Sapevo che avreste combinato qualcosa, piccoli bastardi». La voce di Niklat, così vicina all'orecchio della ragazza, la getta nel panico. Inutilmente, cerca di divincolarsi dalla stretta potente dell'uomo, le gambe che scalciano in ogni direzione cercando di colpirlo. La spalla le fa un male assurdo e le orecchie cominciano a fischiarle, a mano a mano che il tempo passa senza poter respirare. Gradualmente, i colpi che sferra nell'aria hanno sempre meno forza. La ragazza sente i rumori intorno a sé attutirsi, e la mente alleggerirsi. Sta per svenire.

Improvvisamente, però, Niklat la lascia andare. Accasciata a terra, Prisma è priva di forze e, girandosi sulla schiena, le sembra di essere di nuovo coricata sul letto di casa. Osserva gli oggetti della sua stanza, ripassa il piano per la cerimonia e si aggiusta il dispositivo sotto i vestiti. Si sente incredibilmente serena: tutto ciò che le è appena successo è stata solo un'allucinazione, causata dall'ansia. Andrà tutto bene stasera, pensa mentre tiene gli occhi chiusi, lasciandosi andare mentre varca il confine tra realtà e delirio. Al piano di sotto, sente suo fratello piangere: chissà che capricci starà facendo ora. A volte diventa irritabile, quando gli si dice di fare qualcosa che non vuole fare. Se stasera andrà tutto bene, Prisma si promette che gli lascerà fare sempre ciò che gli piace. Il pianto, però, dura più del solito e, quando la ragazza si sente chiamare dal fratello, decide di scendere dal letto e andare a vedere cosa sta succedendo. Quando apre la porta della camera, però, non riesce a vedere nulla. Il buio completo nasconde il corridoio di casa, lasciando la ragazza confusa. Il pianto di Luxis si fa

sempre più vicino e improvvisamente, avverte il fratellino stringersi a lei, la testa appoggiata sulla sua pancia.

«Prisma! Aiuto Prisma!» È proprio Luxis a riportarla nel mondo reale: il suo pianto e le sue urla disperate la riscuotono dall'allucinazione. Prisma torna in sé, realizzando di trovarsi nella Sala Grande. La consapevolezza della situazione in cui si trova la fa mettere a sedere di scatto, afferrando il fratello e ignorando le vertigini causate dalla mancanza di ossigeno.

«Sono qui Luxis» dice, le orecchie che ancora le fischiano. Poco lontano, sente dei colpi secchi e dei tonfi sordi. Dallo stesso punto da cui provengono i suoni si leva un urlo:

«Andate Prisma, forza!» La ragazza identifica la voce di Merynn e, appena dopo, un rantolo rabbioso di Niklat: «Oh, ti farò pentire di quello che hai appena fatto...» Prisma capisce solo ora che è stata l'insegnante a liberarla dalla presa dell'uomo: i rumori che sente ora sono dati dai colpi che i due si stanno sferrando: Merynn sta proteggendo lei e suo fratello utilizzando il suo corpo esile come barriera tra loro e Niklat. La gratitudine, l'orrore di quei rumori che non riesce a tradurre in un'immagine e la rabbia di ciò che Merynn sta subendo a causa loro riporta Prisma nel mondo reale. La sua mente è lucida, l'adrenalina le fa ignorare i dolori e lo stordimento. Si avvicina ai due, con l'intenzione di liberare l'insegnante, quando un urlo irrompe dal centro della sala:

«Prisma!» la sta chiamando Axtin, la voce sconvolta e disperata. Per quanto tempo è stata distesa a terra priva di sensi? Merynn insiste, la voce affannosa di chi fa fatica a respirare. «Andate via!» E allora, Prisma capisce di non poter

fare entrambe le cose: purtroppo, deve abbandonare Merynn al suo destino, se non vuole mettere a rischio la vita di tutti gli altri. Presa dai sensi di colpa, ma decisa a sopravvivere e far funzionare il piano, Prisma si volta e inizia a correre, senza mai allentare la presa intorno al braccio di Luxis. I suoi compagni di classe stanno urlando e correndo in tutte le direzioni, in preda al panico: Prisma riceve degli spintoni e un paio di volte rischia di perdere l'equilibrio. A un certo punto, qualcuno fa inciampare il fratellino, che cade a terra. Con una forza che non sapeva neanche di avere, Prisma lo alza verso l'alto e se lo tira addosso, continuando a correre mentre lui le stringe le gambe intorno al busto e le braccia intorno al collo. Non piange più ora, ma il suo corpicino trema incontrollabilmente per il panico.

«Axtin!» urla, mentre scalcia le sedie facendosi strada verso il palchetto.

«Qui, qui!» la voce dell'amico la dirige nel buio e, finalmente, la ragazza riesce a raggiungerlo. Lui la spinge sotto il palco, lasciandolo ricadere dietro di sé.

«Gli altri sono già dentro, andiamo!» La esorta l'amico. Chinata nel piccolo spazio, Prisma cerca la botola a tentoni.

«Tieniti forte Luxis» dice una volta trovata, mentre ci si cala dentro. La scaletta dento alla botola conduce a una passerella di ferro, illuminata da delle luci soffuse al neon. All'estremità della passerella, Talyra e Kay li stanno aspettando.

«Raga veloci!» Preoccupata, Talyra fa cenno ai ragazzi di muoversi, mentre Kay si cala per primo nello scivolo di sicurezza allacciato alla passerella. Dietro a Prisma, Axtin

richiude la botola. I due iniziano a correre lungo la passerella, e Prisma vede anche l'amica sparire giù dallo scivolo. Stringendo la schiena del fratellino con la mano buona, la ragazza si lascia andare senza esitazione sullo scivolo, che è estremamente ripido. Luxis lancia un urlo, strozzato a metà dal terrore. Anche Prisma chiude gli occhi spaventata, mentre il vuoto d'aria le spinge sullo stomaco, facendole andare il cuore a mille. In una ventina di secondi, fratello e sorella arrivano alla base dello scivolo, seguiti poco dopo anche da Axtin. Talyra ha già posizionato il minuscolo decifratore sulla porta di accesso ai sistemi di trasporto del cibo. Tesa e in allerta, ha una mano sulla maniglia ed è pronta a spalancare l'ingresso non appena il decifratore avrà compiuto il suo dovere. Kay corre incontro a Prisma e la stringe a sé, un gesto che la fa mugolare dal dolore.

«Che ti è successo?» Le chiede l'amico, preoccupato.

«Ho sbattuto la spalla per colpa del buio... Poi è arrivato Niklat. Sospettava qualcosa e mi ha aggredito» Risponde la ragazza, concentrandosi subito sul fratello.

«Luxis, stai bene?» il fratello, che non ha mai allentato la presa intorno al suo busto, alza la testolina dall'incavo della sua spalla, dove l'aveva nascosta per tutto il tempo. Le lacrime gli rigano il viso, e il muco gli esce dal naso seguendo il suo respiro affannoso e spezzato dal panico.

«Dove siamo Prisma? Dov'è nonno?» le chiede, la voce ridotta a un sospiro lamentoso.

«È vicino, Luxis. Scusa se ti ho fatto spaventare» gli risponde la sorella. «Non preoccuparti, qualunque cosa accadrà ti proteggerò».

«Raga! Sono qui!» urla improvvisamente Axtin, indicando verso l'alto. Delle luci di torce rimbalzano sulla passerella nella parte alta del palazzo, appena visibili ma incredibilmente spaventose. Li hanno già trovati.

«Andiamo, andiamo, andiamo!» Dice Talyra, fissando il decifratore e rimbalzando da un piede all'altro, frustrata. «Apriti!» esclama, proprio mentre diversi dei Cinquanta stanno imboccando lo scivolo. Fortunatamente, la porta sembra ascoltare la ragazza, emettendo un segnale di conferma e cedendo sotto la spinta che lei stava applicando sulla maniglia.

«Dentro! Veloci!» ordina Talyra, e tutti si infilano di corsa nel corridoio. Dopo aver rimosso il dispositivo dalla parete, la ragazza richiude l'ingresso, cercando di riprogrammarlo per azionare il blocco con il codice. Sfortunatamente, gli uomini di Palazzo Grande sono troppo vicini affinché lei riesca a completare la procedura in tempo, ed è costretta a mettersi a correre lasciando l'ingresso sbloccato. Kay, Axtin, Prisma e Luxis sono quasi arrivati al bivio, quando Talyra li raggiunge.

«Dobbiamo muoverci, non sono riuscita a sigillare l'ingresso e sono qui!» spiega, la voce incrinata dal terrore. Inorridita, Prisma nota le luci delle torce sempre più vicine.

«Corriamo!» urla, girandosi. Sfortunatamente, gli uomini sono molto più veloci di loro. Uno di loro riesce ad afferrare Talyra proprio mentre stanno per prendere la svolta di destra al bivio. La ragazza lancia un grido terrorizzato: l'uomo le ha avvolto

un braccio intorno allo stomaco. Inorridita, Prisma si ricorda che era proprio lì che Talyra aveva deciso di collocare il bottone per azionare la carica esplosiva di Kay.

«Kay! Ha premuto il bottone!» riesce a urlare al suo amico. Gli occhi di lui si spalancano mentre, velocemente, si sfilava la carica dai pantaloni. Gli istanti che seguono passano incredibilmente rallentati: Axtin si lancia sull'uomo che ha afferrato Talyra, sferrandogli un pugno sui denti e approfittando della distrazione per strappargliela dalle braccia. Kay lancia la carica addosso all'uomo, che capisce cosa sta succedendo e inizia a correre all'indietro. Axtin avvolge Talyra con il proprio corpo e si lancia il più lontano possibile, mentre la carica detona con forza appena dopo essere arrivata ai piedi dell'uomo. Prisma chiude gli occhi, stringendo a sé il fratellino. L'onda d'urto fa sbalzare i ragazzi verso sinistra. Il colpo riverbera anche lungo le fragili pareti del corridoio, facendole cedere proprio all'altezza del bivio. Al crollo segue una frana del terreno, che crea un muro compatto e impenetrabile. Mentre la cortina di polvere causata dalla detonazione si abbassa e i ragazzi si riprendono gradualmente dall'esplosione rumorosa, Kay dice ad alta voce ciò che tutti, a parte Luxis, avevano già capito. «Raga... siamo finiti nel corridoio sbagliato».

## CAPITOLO 6

Tutto si muove a rallentatore: Axtin sta pulendo con delicatezza i capelli di Talyra, sporchi di polvere e frammenti terrosi. La ragazza, nel frattempo, è scossa da un tremolio che si sta lentamente riducendo, lo sguardo vuoto e fisso per terra. Kay sta palpando la parete di terra franata, alla ricerca disperata di punti deboli in cui poter scavare anche se, con tutta probabilità, i Cinquanta sono dall'altro lato, pronti a tutto pur di fermarli. Che fare adesso? Come possono arrivare a Comunicazione esterna? Cosa ne sarà di Delta e Lente ora che il piano è andato a monte e tutti sanno della loro fuga? Confusa e terrorizzata, Prisma non riesce né a muoversi, né a pensare. A volte il panico può essere incredibilmente vuoto e silenzioso. Sente Luxis divincolarsi dalla sua presa: non si era neanche accorta di averlo ancora stretto a sé.

«Prisma, che succede?» gli chiede, la voce svuotata dallo spavento e ridotta a un filo. Lo sguardo è stanco e, improvvisamente, sembra quello di un adulto.

«Mi dispiace, fratellino». Riesce a dirgli solo questo, mentre con la manica del maglione lo pulisce dallo sporco e dalle striature lasciate dalle lacrime.

«Dove mi hai portato?»

«Volevo portarti dal nonno...»

«Non è questa la strada». Il fratello sembra arrabbiato ora, una rabbia diversa dal solito, più matura.

«Lo so» ammette Prisma, afflitta. «Mi dispiace. Avevamo un piano per scappare da IN-Door e il nonno sarebbe venuto con noi. Ma adesso è andato tutto a rotoli».

«Perché volevate scappare?»

«Perché IN-Door è un posto ingiusto, Luxis. Dopo la cerimonia, non puoi più vedere i tuoi amici. Ti forzano a fare un lavoro anche se non ti piace. Non puoi più viaggiare e, presto, a noi non sarebbe stato più permesso di vedere i nonni». Prisma vorrebbe dire tutta la verità al fratellino, ma non lo vuole spaventare troppo. Ci sono già abbastanza cose da digerire. Le sopracciglia di Luxis si corrucciano sotto a ciuffi disordinati di capelli, concentrate. Alla fine, una domanda cui Prisma sapeva che avrebbe dovuto rispondere presto:

«E non lo hai detto a mamma e papà?»

«No. Non avrebbero capito e non ci avrebbero mai permesso di scappare». A quelle parole, Prisma si aspetta che Luxis si arrabbi ancor di più. Invece, il bimbo annuisce in silenzio, pensoso. In fin dei conti, è anche vero che loro non hanno mai avuto chissà quale rapporto con Onda e Spectrum.

«E il nonno dov'è ora?»

«Ci sta aspettando in un settore di IN-Door che è disabilitato. Dovevamo incontrarci con lui e nonna Lente, ma abbiamo sbagliato strada e ora siamo bloccati qui».

«Bloccati?» Gli occhi del fratellino si spalancano. Prisma si sente incredibilmente in colpa per aver inflitto tutto questo dolore al fratello. Si pente di averlo portato con sé: non era

una decisione che spettava a lei. Avrebbe dovuto spiegare il piano prima di chiedere a Luxis di seguirla. Facendo così, si è comportata proprio come uno dei Cinquanta.

«Sì. La frana che vedi lì ci blocca la strada. Non abbiamo via di uscita».

«Siamo sicuri?» La voce di Talyra sorprende tutti. Le due amiche si scambiano un lungo sguardo serio.

«Sì. Gli appunti di Axevia indicano che questo è un vicolo cieco. Non c'è niente in questo corridoio» spiega Prisma. Passa qualche secondo di silenzio mentre i ragazzi, sconfitti, non sanno cosa dirsi.

«Beh...» interviene Axtin alla fine «mi viene difficile pensare che abbiano costruito un tunnel senza scopo, qui su IN-Door. Cerchiamo un po' in giro, magari troviamo qualcosa». Il ragazzo ha ragione: quel corridoio deve avere per forza uno scopo. Il gruppetto si aggiusta i vestiti, spolverandoli dai residui terrosi dell'esplosione. Kay si avvicina a Prisma, aiutandola ad alzarsi da terra.

«Come va il braccio?» le chiede, a voce bassa e preoccupata. Nel panico del momento adrenalinico che hanno appena passato, Prisma si è quasi dimenticata di essersi fatta male. La spalla le pulsa con forza, ma almeno il dolore costante l'ha abbandonata.

«Se non lo muovo non fa male» risponde lei, cercando di rassicurarlo. I due si scambiano uno sguardo tenero.

«Vedrai che ce la faremo» le dice, speranzoso. Prisma non ne è più tanto sicura.

Il gruppetto comincia a perlustrare il corridoio. Come dagli appunti di Axevia, una parete liscia e senza irregolarità ne delimita la fine, una ventina di metri più in là rispetto alla frana causata dall'esplosione. Le luci al neon che illuminano tutti i corridoi sotterranei sono state danneggiate e funzionano a intervalli irregolari, rendendo la ricerca ancora più difficoltosa. Senza avere la minima idea su che cosa cercare, i ragazzi fanno scorrere le mani su tutte le superficie che riescono a raggiungere. Passa una ventina di minuti, o forse un'ora. È difficile percepire il passare del tempo in quello spazio amorfo, silenzioso e sigillato ermeticamente, che li separa dal mondo reale quasi come se fossero entrati in un'altra dimensione. Chissà cosa sta succedendo al di fuori: i Cinquanta avranno capito il loro obiettivo? I nonni saranno al sicuro? Di certo non si aspettano questo ritardo da parte dei ragazzi. Quanto tempo avranno ancora a disposizione? Prisma cerca di reprimere il pensiero che sia già troppo tardi.

«Trovato niente?» Seria, la voce di Talyra rimbalza sulle pareti del corridoio, interrompendo il silenzio concentrato e pensieroso nel quale i ragazzi si erano immersi.

«No...» Axtin, scoraggiato, si accascia a terra, incrociando le gambe e appoggiando la schiena al muro.

«Niente, Talyra» gli fa eco Kay. Ance Prisma scuote il capo, sentendosi tanto impotente quanto insignificante.

«Ok» risponde l'amica. Prisma ha sempre ammirato la sua capacità di mantenere il sangue freddo: perfino ora, quando tutto sembra perduto e nessuno ha idea di come uscire da lì, Talyra appare calma, come se avesse tutto sotto controllo.

«Riflettiamo un attimo» aggiunge, sedendosi vicino ad Axtin. Kay e Prisma fanno lo stesso. I sensi di colpa hanno preso il sopravvento sulla ragazza, che si pente di aver trascinato tutti in quella situazione.

«Raga, mi dispiace» dice, guardando a terra. «Mi dispiace tanto. Non avrei dovuto chiedervi una cosa del genere, questa fuga era davvero impossibile da realizzare. Mi sono illusa di poter scappare verso una vita migliore e vi ho trascinato con me, facendo leva sulla nostra amicizia. Non avrei dovuto. Adesso siamo bloccati qua, per colpa mia...» gli occhi le si inumidiscono, un po' per frustrazione e un po' per disperazione. «Per colpa del mio errore nella Sala Grande, abbiamo fatto tutto di fretta e abbiamo perso dei secondi preziosi e ci ho condannato tutti». La voce di Prisma è rotta dai singhiozzi, e la ragazza non riesce più ad andare avanti. La mano di Kay le si posa su un ginocchio, con dolcezza.

«Prisma... Non c'è niente di cui dispiacersi. Potevamo dirti di no, ma abbiamo deciso di aiutarti. La scelta è stata nostra e sapevamo quali rischi avremmo corso. La vita su IN-Door è diventata inaccettabile. Da tuo, il piano è diventato di tutti. Non sai quanto sono stato felice di sapere che c'era anche solo una possibilità su un milione di poter rimanere con voi. Con te. E se il costo per averci provato, per averci creduto, sarà la mia vita...» la sua mano ora è sul braccio di Prisma, che alza gli occhi e li blocca in quelli di Kay. «...Allora avrò dato la vita per qualcosa di cui vale la pena. Per qualcosa che amo». Scioccata, la ragazza sgrana gli occhi: di cosa sta parlando? L'amore è qualcosa che appartiene alla Terra primordiale,

qualcosa che non è mai esistito su IN-Door, se non nei libri di scuola. È difficile capire cosa voglia intendere Kay, con quelle parole che la prendono totalmente alla sprovvista. Sono riferite solo a lei, o anche agli altri? Il cuore le batte forte, ma non come prima. Questo battito è caldo e morbido, accompagnato da una lieve sensazione di formicolio alla base dello stomaco. Per un attimo, Prisma non sente più il dolore alla spalla, la stanchezza o la cortina di nebbia che tutte le paure e le preoccupazioni per la fuga le hanno creato nella mente, intorpidendola. Per un attimo, vede tutto chiaramente: le sue emozioni per Kay prendono forma, tenere e avvolgenti. Prendono colore, sfumature profonde e luminose. In quel momento, Prisma si accorge che niente nella sua vita è stato così vero, così concreto, come i suoi sentimenti per l'amico. Axtin e Talyra sorridono con complicità e ogni preoccupazione abbandona il momento che i ragazzi stanno vivendo.

«Cos'è questo?» la voce di Luxis arriva da qualche metro di distanza, rompendo il silenzio. Sincronicamente, i ragazzi si voltano di scatto verso di lui, che è accucciato per terra. Avvicinandosi, vedono che il bambino sta giocherellando con un piccolo gancio, ancorato al pavimento del corridoio. Senza esitazione, Axtin lo afferra e tira verso l'alto. Nello stupore generale, una porzione di pavimento si alza, rivelando una tastiera numerica.

«Luxis, sei un genio!» si congratula Axtin, scompigliandogli i capelli. Nessuno aveva pensato di guardare per terra. I ragazzi trattengono il fiato mentre Talyra posiziona il decifratore

vicino al tastierino. Lentamente, il dispositivo lavora, cercando di trovare il codice segreto, anche questo a sei cifre. Istantaneamente, Prisma stringe la mano di Kay, senza però guardarlo. Dopo quella che sembra un'eternità, il decifratore emette una notifica di conferma. I ragazzi si guardano intorno, senza la minima idea di che cosa abbiano appena azionato. Trascorrono altri secondi, anche questi interminabili. Finalmente, un rumore metallico si leva dal fondo del corridoio, un rombo sommesso di meccanismi che si muovono con lentezza e regolarità. I ragazzi si tengono a debita distanza, stringendosi gli uni agli altri. Emettendo schiocchi secchi, il muro di fondo del corridoio comincia a muoversi, scorrendo verso destra fino a sparire nella parete laterale.

Ce l'hanno fatta. Hanno trovato una via di uscita. Cautamente, il piccolo gruppo si avvicina all'apertura, completamente oscurata dall'assenza di luci. I neon intermittenti del tunnel riescono a illuminare solo una piccola porzione del pavimento. Prisma nota che è diverso rispetto a quello del corridoio in cui sono rimasti finora. Anche le pareti cambiano, allargandosi e perdendo l'inclinazione circolare del tunnel. I ragazzi si spargono nel nuovo spazio in penombra e, ben presto, capiscono di essere arrivati in una stanza. Dei rumori meccanici e regolari provengono da diversi punti, ma è difficile capire che cosa li stia causando con tutto quel buio.

«Cercate degli interruttori della luce» suggerisce Talyra. Prisma appoggia le mani alle pareti facendole scorrere in tutte le

direzioni mentre Luxis si tiene vicino a lei, stringendole l'orlo dei pantaloni per non perdersi nel buio.

«Secondo me ho trovato qualcosa» dice Kay a un certo punto, armeggiando nel buio totale. Infatti, la stanza si inonda di luce, lasciando i ragazzi un po' accecati. Prisma si strofina gli occhi mentre, abituandosi gradualmente alla luminosità improvvisa, le forme intorno a lei cominciano ad assumere contorni e dettagli sempre più definiti. La stanza è abbastanza ampia e piena di cavi e macchinari. Sulla parete opposta all'ingresso, un'enorme postazione di controllo, piena di bottoni e leve dalle più diverse forme e dimensioni, è sovrastata da uno schermo largo e curvo.

Sono arrivati nella centralina di controllo sotterraneo di IN-Door. Dai macchinari in quelle quattro mura dipende la sopravvivenza di tutto il dispositivo, insieme alla regolazione di tutti i suoi aspetti. I ragazzi si trovano nella stanza più importante di tutto il Dispositivo. Stupefatti, si guardano intorno e tra di loro, senza sapere cosa dirsi. Il loro stupore viene interrotto dall'illuminarsi dello schermo principale, accompagnato da un suono ritmico e una scritta lampeggiante:

### COMUNICAZIONE IN ENTRATA

*Premere INVIO per rispondere*

«Raga, che facciamo? Rispondiamo?» domanda Kay, incerto. Segue qualche istante di silenzio, interrotto da Talyra.

«Certo che rispondiamo» dice, mentre si avvicina alla postazione. «Non abbiamo idea di come uscire da qui, non

abbiamo altra scelta» aggiunge, premendo un tasto sulla consolle. Il messaggio sparisce per lasciare posto a una ripresa su uno sfondo bianco. Prisma trattiene il respiro, il cuore le batte a mille mentre un profilo entra nell'inquadratura. Malgrado i capelli spettinati, gli occhi gonfi e il mento sporco di sangue colato da un labbro rotto, riesce a riconoscere con facilità quel volto.

«Buonasera ragazzi» inizia Niklat, mentre mostra un ghigno tanto divertito quanto terrificante. La ragazza non può fare a meno di pensare a Merynn: se Niklat è conciato così, chissà in quali condizioni si trova l'insegnante ora. Prisma spera con tutta se stessa che sia ancora viva.

«Abbiamo notato che siete riusciti ad arrivare nella centralina di controllo. Bravi» continua l'uomo, accompagnando il complimento con un applauso lento e sarcastico.

«Chi è?» chiede Luxis, un po' curioso e un po' preoccupato.

«Un uomo terribile, Luxis» gli risponde Talyra con tono sprezzante. Niklat inclina la testa da un lato, assumendo un'espressione interrogativa.

«Pensi davvero che sia terribile? E pensare che vi sto contattando con un'offerta di pace». La sua voce è stranamente calma, quasi innocente. Sembra voler convincere i ragazzi a fidarsi di lui. O forse, è tranquillo solo perché i ragazzi sono già spacciati. Prisma spera vivamente che non sia così.

«Cosa vuoi?» irrompe Axtin, con rabbia.

«Molto semplice. Sappiamo che ve ne volete andare. Lasciate che chiarisca subito un punto per voi. Il vostro piano è

impossibile. Non solo abbiamo disattivato il settore di Comunicazione Esterna decenni fa, ma abbiamo anche smontato tutte le navicelle che erano lì per riutilizzarne le componenti».

«Non crediamo a una sola parola di quello che dici. Tu, come il resto dei Cinquanta, avete sempre mentito a tutta la popolazione di IN-Door». Axtin fa un passo avanti verso lo schermo, i pugni chiusi e tremanti di rabbia inespressa.

«Wow, Axtin... che modi». Il sorriso di Niklat si allarga, gli occhi scintillano di qualcosa di indefinibile. «Guarda che ti conviene non farmi arrabbiare, perché sono l'unica chance che avete di sopravvivere». Talyra appoggia una mano sulla schiena dell'amico, che si distende lentamente.

«Ascoltatevi bene, adesso. Come ben sapete, ogni abitante di IN-Door è fondamentale e necessario affinché il Dispositivo funzioni alla perfezione. Per questo motivo, i Cinquanta hanno una proposta per voi. Trasmetteremo una serie di comandi da immettere nella centralina, in modo da aprire una botola posta sul soffitto della stanza dove vi trovate. Quella botola vi darà accesso a una scala a pioli che vi riporterà in superficie e, se tornerete senza fare storie o senza altre sorprese come quella della Sala Grande, siamo disposti a dimenticare l'accaduto e riprendere la cerimonia da dove l'abbiamo lasciata». Niklat fa una pausa e i ragazzi si lanciano occhiate. Talyra indica il soffitto: una serie di ingranaggi e sensori lampeggianti sono concentrati in un punto specifico, dove sono distinguibili anche i profili della botola di cui parla Niklat. Kay scuote la testa.

«Non ci credo neanche un po' raga. Impossibile che ci lasceranno vivere, dopo tutto quello che abbiamo fatto. Probabilmente, abbiamo ucciso uno di loro».

«Grazie al vostro pacchetto a sorpresa, alcuni di noi stanno ancora raccogliendo i pezzi del corpo dell'uomo che avete fatto esplodere» conferma Niklat, stringendo i denti per contenere l'ira. Qualche secondo passa in silenzio, i ragazzi inorriditi guardano lo schermo. In maniera del tutto innaturale, l'uomo ricaccia le proprie emozioni, seppellendole chissà dove dentro la sua mente, e assume lo stesso ghigno di prima, un po' cordiale e un po' inquietante.

«Comunque, i Cinquanta sono disposti a perdonarvi. Capiamo che si è trattato di un incidente. L'unica cosa che vi chiediamo in cambio, è di immettere con precisione i comandi nella centralina, così come ve li trasmetteremo. Fatto ciò, la procedura di apertura della botola durerà trenta minuti. Nel frattempo, non dovete toccare nient'altro, solo aspettare che il supercomputer faccia il suo dovere. Se deciderete di non collaborare, allora, ci costringerete a immettere del gas velenoso all'interno della centralina e sarete tutti morti entro cinque minuti. A voi la scelta». Il sorriso di Niklat è sempre più largo, e Prisma capisce finalmente cosa ci sia, dentro a quello sguardo elettrico e penetrante: follia. Stringe il fratellino a sé mentre Kay avvolge le braccia intorno a entrambi per cercare di confortarli. Luxis sta singhiozzando, spaventato. Una spia luminosa segnala l'arrivo di un messaggio.

«Dovreste aver ricevuto in questo momento la serie di comandi da immettere. Da quando concluderemo questa

telefonata, avrete un'ora di tempo per completare tutto. Ci vogliono circa cinque minuti per inserirli nel computer, ma vi concediamo un po' di tempo extra, nel caso voleste pensarci su. Se allo scadere dei sessanta minuti la botola non sarà sbloccata allora apriremo il gas. Tutto chiaro?» Attraverso lo schermo, Niklat guarda i ragazzi con una superiorità compiaciuta.

«Tutto chiaro?» risponde Talyra, frustrata tanto quanto il resto del gruppo. «Siete solo un branco di tiranni».

«Oh Talyra... A quanto pare Merynn vi ha insegnato bene le materie scolastiche, ma non tanto le buone maniere... Ho fatto bene a darle una lezione».

«Cosa le hai fatto?!» esclama Prisma, fuori di sé. «Sei un mostro!»

«Non sono proprio affari tuoi Prisma. Anzi, mi hai appena fatto ricordare che ho un regalo per te e tuo fratello» risponde Niklat, la voce compiaciuta e trionfante, che si fa beffe di loro e dei loro sentimenti. «Magari questo può aiutarvi a prendere una decisione più in fretta». Niklat sparisce dall'inquadratura e, armeggiando con la telecamera, riesce a ruotarla verso sinistra.

Ciò che appare nell'inquadratura getta la ragazza nello sconforto più totale.

Legati l'uno all'altra, schiena contro schiena, i suoi nonni sono accasciati a terra. La testa di nonna Lente è riversa in avanti, priva di coscienza, mentre nonno Delta guarda direttamente in camera, lo sguardo che tradisce il terrore assoluto. La sua gamba destra è piegata a un'angolazione innaturale.

«Salutate i nonni, bambini!» esclama Niklat, con tono soddisfatto e divertito.

Luxis si lascia andare a un urlo di terrore, irrompendo in un pianto inarrestabile e assordante.

«Nonni!» Urla Prisma, mentre sente il panico spaccarle in due il petto. Delta cerca di accennare un sorriso, mentre nonna Lente non si muove. La vista della ragazza si annebbia, le vertigini diventano incontenibili e, per un attimo, pensa di svenire di nuovo. Prontamente, Kay la afferra da dietro, tenendola in piedi. Dietro di lei, Axtin e Talyra stanno cercando di consolare Luxis, anche loro inorriditi dalla brutalità della scena.

«Vedi Prisma, non è stato difficile trovare questi due, una volta capito il vostro piano. Non c'è bisogno di frignare, però. Se deciderete di salire in superficie come vi abbiamo chiesto di fare, non succederà niente a loro. Se invece farete di testa vostra, beh... anche loro ci rimetteranno la vita». Prisma percepisce un ghigno nella voce di Niklat. Una rabbia furiosa si impadronisce della ragazza: vorrebbe urlare, vorrebbe spaccare tutto, vorrebbe essere in quella stanza e uccidere Niklat con le proprie mani. Non riesce a perdonarsi di aver trascinato i nonni in tutto questo e vederli così è insopportabile.

«Lasciali andare» sibila tra i denti, inferocita.

«Ah, assolutamente no! Hai proprio un bel senso dell'umorismo, sai?» La derisione nel tono dell'uomo la provoca ulteriormente. Per lui tutto è un gioco, non c'è il minimo segno di pietà nel suo animo.

«Ti concedo questo» aggiunge, avvicinando l'inquadratura al volto del nonno. I segni violacei e i gonfiori sono ora evidenti: nonno Delta è stato pestato senza pietà.

«Coraggio, nonnino. Qualche ultima parola per la tua bimba?» Malgrado tutto, gli occhi del nonno sono pieni di affetto, mentre osserva la nipote attraverso lo schermo.

«Prisma» dice, la voce flebile che non riesce a nascondere il dolore provocato dalle varie contusioni.

«Nonno, mi dispiace» risponde lei, disperata e in lacrime.

«Guarda che casino ho combinato... È tutto finito ora».

«Shh» la tranquillizza il nonno. «Va tutto bene, tesoro mio. Luxis come sta?»

«Nonno! Sono qui» risponde il bambino, raggiungendo la sorella.

«Ciao piccoletto, sei stato bravissimo» lo saluta il nonno, sforzandosi di allargare il sorriso. Alcuni dei suoi denti sono striati di sangue.

«Che facciamo adesso, nonno?» gli chiede Prisma. «Non ci fidiamo di Niklat, né della proposta che ci ha fatto». Delta guarda in alto, oltre l'inquadratura, probabilmente in direzione di Niklat. L'uomo deve avergli intimato qualcosa senza parlare: ci mette un po' a rispondere, mentre un'ulteriore ombra di spavento gli oscura il viso.

«La risposta che cerchi la puoi trovare solo dentro te stessa, Prisma. Ragiona su ciò che sai, su ciò che hai imparato e soprattutto su ciò che senti. Usa il tuo intuito per distinguere verità e menzogna, riflettendo bene sui dettagli di ciò che ti è stato detto. Guardati intorno, perché non sempre le cose sono

quello che sembrano». C'è qualcosa che nonno Delta sta cercando di farle capire, qualcosa che non può dire ad alta voce. Sta guardando la nipote con intensità, le sopracciglia ravvicinate come quando, anni fa, le faceva degli indovinelli difficili e aspettava con pazienza che lei ci arrivasse da sola. Eccetto che, stavolta, Prisma non riesce a trovare una soluzione. Quasi le leggesse nella mente, il nonno aggiunge: «A volte, i problemi impossibili hanno soluzioni insolite». La ragazza sa di non poter chiedere di più ma, allo stesso tempo, ha capito che una soluzione c'è e che il nonno ne ha in mente una precisa.

«Pensi che ci sia un modo per rimanere tutti vivi?» lo esorta Prisma, alla ricerca di altri indizi su ciò che devono fare. Anche se si sforza di non farlo notare, le labbra del nonno si contraggono in un'espressione triste.

«Non penso, tesoro mio. Ma non preoccuparti per noi. Un'altra cosa che non ti abbiamo detto è che la procedura che abbiamo iniziato è irreversibile. Anche se dovessimo sopravvivere, non sarebbe a lungo».

«Cosa?!» scioccata, Prisma sente le lacrime rigarle di nuovo il viso.

«Sono e sono sempre stato così fiero di voi, e così anche nonna Lente. Niente, nelle nostre vite, è stato bello quanto vedervi crescere in questi anni. Siete due nipoti speciali, così pieni di passioni e di amore. Ci sarebbe piaciuto vedervi diventare grandi e realizzare il vostro futuro... Ma sappiamo che, se seguirete il vostro cuore e non vi lascerete annientare dall'odio, la vostra vita sarà bellissima».

«Ok, ne abbiamo a sufficienza di queste chiacchiere! È ora di salutarsi» interrompe Niklat, iniziando già ad allontanarsi.

«Addio, Luxis. Fidati sempre di quello che ti dice tua sorella. E addio, Prisma. Fa' che la nostra morte non sia stata invano». Nonno Delta li saluta così, mentre il suo profilo esce definitivamente dall'inquadratura.

«Nonno! Nonna!» urlano i ragazzi, disperati. Il viso di Niklat torna sullo schermo.

«Poverini, che momento triste» li deride, sorridendo vittorioso.

«La prossima volta imparate a non disobbedire. Il timer parte ora».

## CAPITOLO 7

La videochiamata si interrompe bruscamente e il silenzio invade la centralina illuminata di luci bianche e smorte. Prisma si stringe al fratello, senza sentire le innumerevoli domande che le sta facendo. Tutto è perduto: il piano, le loro vite, quelle dei nonni. Kay la scuote con dolcezza:

«Prisma?» la chiama, quasi sottovoce. La ragazza gli lancia un'occhiata disperata e i due non si dicono nient'altro. Anche Axtin e Talyra si avvicinano, cercando di consolarla lanciando qualche insulto ai Cinquanta, a Niklat e a tutta IN-Door. Luxis ha smesso di fare domande perché sa che non avrà risposte. Qualche minuto passa così, in un'atmosfera immobile e pesante. Su un secondo schermo accanto a quello da cui avevano ricevuto la videochiamata compare un timer:

*Rilascio gas tossici: -56:52 minuti.*

Talyra si avvicina alla consolle, ispezionando i diversi comandi prima di rompere il silenzio con il suo solito tono calmo, ma assertivo.

«Raga, dobbiamo fare qualcosa. Non possiamo rimanere qui a piangerci addosso e guardare un timer che non possiamo fermare».

«Sì, ma che facciamo?» le risponde Axtin. «Se apriamo la botola, i Cinquanta di sicuro ci arrestano. Probabilmente, ci giustiziano pure». Il suo tono è scoraggiato, più che spaventato. Dopo ore di continuo sconforto, sembra che i ragazzi siano diventati indifferenti alla paura. Stanchi, come una preda che si lascia andare dopo aver corso chilometri e chilometri, inseguita da un predatore affamato e testardo. La realizzazione che in questo momento siano loro quelli che stanno perdendo li ha portati a una certa calma, la calma vuota e desolata di chi ha perso ogni speranza. Prisma chiude gli occhi per fuggire da quel momento, lontano a un tempo e un luogo dove tutto andava bene per loro. Scene di scuola le passano davanti, ricordi ricchi di ingenuità e felicità: cose che questa notte le ha probabilmente tolto per sempre. Pensa al momento in cui Luxis è entrato nella sua vita e a quanta dolcezza e bellezza ha portato con il suo arrivo. Pensa ai nonni, quanto affetto le hanno mostrato negli anni, quanta attenzione hanno dedicato a loro, quante parole si sono detti. Inevitabilmente, le parole che nonno Delta le ha detto poco fa le risuonano in mente: *'a volte, i problemi impossibili hanno soluzioni insolite'*. Prisma ne è certa: con lo sguardo, con quelle parole, il nonno stava cercando di fare capire qualcosa. Voleva farle capire che quel loro problema impossibile aveva una soluzione. Che questa soluzione, però, non aveva niente a che vedere con le opzioni che Niklat aveva offerto loro. Prisma riapre gli occhi e li alza verso gli amici.

«Qualcosa c'è, ne sono sicura» dice con convinzione. Piano piano, inscenando di nuovo la telefonata e riosservando il

modo del nonno, Prisma capisce sempre di più il senso delle sue parole.

«Un modo per uscirne vivi c'è. È questo che il nonno voleva dirci, ma non poteva rivelarci come perché Niklat era presente». I ragazzi la guardano con attenzione, in attesa che lei continui. La sua mente è sempre più lucida e riesce a interpretare la videochiamata in un modo nuovo, con dei ragionamenti nuovi e più chiari.

«Secondo me, non ce l'ha detto perché ci ha voluto proteggere. Forse, se Niklat avesse capito a cosa si riferiva nonno Delta, ci sarebbe potuto succedere qualcosa di brutto». La ragazza fa un'altra pausa. Nella sua mente, i ragionamenti si rincorrono caotici, originandosi gli uni dagli altri senza concludersi, come spesso le succede quando inizia a risolvere qualche problema complesso. Intorno a lei, nessuno osa emettere un suono, nella paura di interrompere l'intuizione che la ragazza sta avendo. Un'intuizione che, potenzialmente, potrebbe salvare la vita di tutti.

«Deve essere qualcosa di importante, per forza. Qualcosa di grosso, di cui i Cinquanta hanno paura, o che potrebbe mandarli su tutte le furie, se dovesse succedere». Prisma stringe i pugni con convinzione. «Qualcosa che possiamo fare solo da dove siamo ora, in questa centralina» conclude.

«Hai ragione» Talyra annuisce, senza perdere la sua aria concentrata.

«Come hai fatto a capire tutto questo, non me lo spiego» commenta Axtin, aprendo le labbra in un sorriso un po' nervoso, un po' scherzoso.

«Prisma è brava a capire le persone» commenta Kay, appoggiandole una mano sulla schiena. Una sensazione che ormai conosce parte dal punto dove Kay la sta toccando e si irradia piano, come energia che si trasferisce da un corpo all'altro. Ora che ci pensa, è vero: ha sempre avuto in certo intuito per le persone. È sempre stata affascinata dal linguaggio, da ciò che una scelta di una parola rispetto a un'altra può implicare. Dai gesti, le espressioni e le emozioni con cui le persone comunicano. Per lei, la percezione degli altri è sempre esistita su due piani: oltre al classico livello del linguaggio, per lei è sempre esistito un universo parallelo di interpretazioni del non detto. Prisma gli sorride, lusingata dal complimento.

«Guardiamoci intorno raga, la soluzione è qui da qualche parte» li esorta. I ragazzi si spargono per la centralina, esplorandone ogni angolo e macchinario. Oltre al computer principale, ce n'è un'altra quindicina di dimensioni più ridotte. Prisma e Kay decidono quindi di accendere i vari monitor per cercare di capire a quali funzioni specifiche siano dedicati. Il primo computer è quello che regola i canali di scolo dei rifiuti umani.

«Ew» commenta Kay, un po' schifato.

«Sei proprio una principessa» lo prende in giro Prisma, con un modo di fare più scherzoso, ispirato dalla certezza che troveranno il modo di salvarsi.

I ragazzi ne controllano altri cinque o sei, prima di trovarne uno di cui non riescono a capire bene la funzione. Lo schermo sembra presentare una mappa di IN-Door dall'esterno, una

riproduzione della cupola costellata da puntini che lampeggiano a intervalli lenti e asincroni. Alla base dello schermo, una serie di scritte:

*DIAGNOSTICA IN TEMPO REALE DELLE  
EMISSIONI DI GAS RT*

*Spia accesa: generatore in funzione*

*Spento: generatore non in funzione*

*Saturazione dell'area circostante al Dispositivo: 96,73%*

«Questa roba qua non l'ho mai vista a scuola. Tu?» Kay stringe le spalle mentre chiede il parere dell'amica. Concentrandosi, Prisma richiama alla mente le lezioni di qualche anno fa, dove venivano loro spiegate tutte le funzioni della centralina sotterranea.

«Neanche io. Axtin? Talyra?» Dato che neanche a lei viene in mente niente, la ragazza chiama gli amici che si avvicinano immediatamente, ispezionando lo schermo con attenzione.

«Ma che è?» chiede Axtin, mentre Talyra rilegge più volte le scritte sullo schermo. «Gas RT?»

«Forse c'è un modo di cambiare schermata? Vedere qualche informazione in più?» prova a suggerire Kay. Senza dire nulla, Talyra si mette a premere dei tasti, cercando di aprire qualche altra schermata e carpire ulteriori informazioni. Dopo qualche tentativo, una serie di codici e statistiche prende il posto del diagramma della cupola. Gli amici avvicinano allo schermo quasi a fiato sospeso e Luxis, che non aveva lasciata un attimo la sorella, le avvolge un braccio intorno alla sua gamba,

spaventato dall'improvvisa tensione che è calata nella stanza. Talyra indica una legenda in un angolo dello schermo: «Guardate qua. RT vuol dire Regolazione Tossica. E qui...» dice, spostando il dito verso il centro «...qui sta indicando dei livelli di media di diversi gas nell'aria fuori IN-Door».

«Sono gli stessi gas e gli stessi livelli dei report giornalieri, quelli di Jadot sulle condizioni esterne» fa notare Kay. «Magari questo è il computer che manda i report giornalieri alla centralina».

«Kay, lo abbiamo già visto prima quello che manda i report. È là» Prisma indica un computer dietro ai ragazzi.

«Ah già. Che tonto» commenta Kay, un po' imbarazzato e un po' ironico.

«E poi perché regolazione tossica allora?» chiede Axtin. «Cioè, praticamente regolano i gas al di fuori?»

«Non saprei... Perché dovrebbero?» Prisma fa per incrociare le braccia senza ricordarsi della spalla malmessa: una fitta di dolore si sprigiona con forza, ma stavolta non è più sordo come prima. Adesso è quasi ovattato dai liquidi che si stanno accumulando nell'area, gonfiandole la spalla e rendendola quasi insensibile in superficie. Probabilmente, la ragazza si è rotta qualche osso. Riabbassando le braccia con una smorfia dolorante, continua:

«Che senso ha regolare i gas se tanto non si può sopravvivere fuori da IN-Door?»

«Boh, magari c'è bisogno di equilibrare i gas intorno alla cupola per preservarla» prova a ipotizzare Kay.

«Dici? Beh, può darsi... Abbiamo studiato anche a scuola che le condizioni climatiche sono diventate sempre meno sostenibili nel tempo... Può essere che la cupola sia stata costruita in un certo modo e che non sia più in grado di resistere alle condizioni esterne di adesso». Mentre ragiona ad alta voce, Axtin si gratta la testa con poca convinzione. Prisma nota lo sguardo di Talyra, molto più serio e cupo del solito.

«Tu che ne pensi?» prova a sollecitarla. Talyra la osserva con un mezzo sorriso sommesso che, nel giro di qualche istante, si trasforma in una smorfia.

«Raga» dice, finalmente. «Le informazioni qui riguardano generatori, livelli di saturazione ed emissioni... L'interpretazione più logica, per me, è che i gas siano generati apposta, e diffusi nell'aria intorno alla cupola. Ma tutto questo non ha il minimo senso... Perciò non ne sono sicura».

«Generati apposta?» la incalza Axtin.

«Sì, vedi qua in basso?» Talyra torna a indicare lo schermo. «Qui ti mostra l'andamento delle emissioni delle ultime settimane, insieme a delle analisi diagnostiche dei singoli generatori per la manutenzione... Sembra un sistema organizzato e se questo non è il computer che raccoglie dati sull'atmosfera, beh... mi viene il dubbio che lo scopo sia proprio quello di immettere questi gas nell'aria».

«Ma perché inquinare l'aria? Non si tratta neanche di gas di scarico perché è impossibile che IN-Door produca sostanze di questo tipo» osserva Kay.

«Non lo so raga. Non ne ho idea». Talyra, che ha sempre un'interpretazione per tutto, pronuncia quelle parole con tono afflitto.

Neanche Prisma sa darsi una spiegazione. Davanti all'ennesima menzogna, l'ennesimo inganno dei Cinquanta, si accorge che ci sono così tante cose, nella sua vita, che sono state storpiate o modificate. Ma adesso è il momento di capire. Adesso, hanno la possibilità di trovare la verità alla base delle loro vite, delle loro esistenze nell'ecosistema di IN-Door. Adesso, non è il momento di fermarsi, né di arrendersi.

«Riesci a vedere altre informazioni? Visualizzare altre schermate?» suggerisce a Talyra, che scorre verso il basso.

«Non lo so, queste sono informazioni che non capisco molto. Indica altri livelli di gas, stavolta con la sigla AT e non tossici, ma non capisco di che calcoli si tratti». Sofferente, perché non riesce a trovare una spiegazione ai dati, Talyra corruga le sopracciglia con frustrazione e inizia a dondolare avanti e indietro, come fa sempre quando è tesa. Kay percepisce la sua tensione e interviene.

«Allora, facciamo un attimo il punto su quello che sappiamo. Ci sono dei generatori sulla cupola di IN-Door, che producono gli stessi gas tossici dei report giornalieri sull'abitabilità della Terra primordiale. Probabilmente, si tratta di un inganno dei Cinquanta, che hanno creato questo sistema per falsare i risultati riportati sui rapporti. Poi abbiamo un altro set di misurazioni di gas non tossici, raccolti sotto l'etichetta AT». Il suo commento rimane sospeso nel silenzio per un po' mentre i ragazzi cercano di interpretare i vari indizi. È Axtin a

rompere il silenzio, la voce incerta di chi ha paura dell'effetto delle parole che sta per pronunciare.

«E se AT volesse dire qualcosa tipo *'Atmosfera Terrestre?'*» Stupiti, i ragazzi si girano verso di lui. Dopo aver deglutito ed essersi schiarito la voce, Axtin continua con un po' più di sicurezza.

«Magari, i gas RT sono quelli prodotti dai generatori, mentre i gas AT sono quelli che ci sono naturalmente sulla Terra primordiale».

«Ma quelli AT sono del tutto simili a com'è composta l'aria di IN-Door... Ed è risaputo, l'atmosfera terrestre è tossica da secoli» commenta Kay. «Deve trattarsi di qualcos'altro».

«Risaputo?» Lo interrompe Talyra. «Chi te lo ha detto? I Cinquanta. Gli stessi che regnano anche IN-Door».

«Che vuoi dire?» Kay la guarda perplesso.

«Penso che Axtin abbia ragione. Si tratta dei gas che si trovano sulla Terra primordiale. Secondo me, i generatori servono a produrre i gas necessari a falsare i rapporti giornalieri, così da far credere a tutta la popolazione che non si può sopravvivere fuori da IN-Door».

«Talyra, ma che stai dicendo...» Prisma è sconvolta da quell'ipotesi, tanto assurda quanto estremamente pragmatica. Una lacrima scende da una guancia di Talyra, mentre pronuncia poche, dolorosissime parole:

«La Terra primordiale è abitabile. Lo è stata da chissà quanto tempo».

«No!» esclama Prisma, ribellandosi all'orrore di quella consapevolezza. Inevitabilmente, tutto comincia ad avere

senso: l'ennesimo inganno dei Cinquanta è venuto alla luce. Ancora una volta, quelli al potere hanno utilizzato la tecnologia per i loro interessi. Ancora una volta, la comunicazione è stata adoperata con un sadismo programmato, per nascondere e celare la realtà dei fatti al resto della società. Ancora una volta, l'odio e l'avidità hanno dominato sull'amore, con un risultato terrificante. Chissà da quanto tempo gli umani avrebbero potuto fare ritorno alla Terra primordiale e vivere una vita vera. Una vita dove non serve rimanere divisi per poter sopravvivere, dove ognuno può scegliere cosa fare della propria vita e non rimanere relegato in un piccolo spicchio. Una vita che ha significato. Prisma osserva i suoi amici reagire a ciò che ha appena detto Talyra: Kay, arrabbiato e impulsivo, tira un calcio alla base del computer, piegando la lamiera che ne protegge i circuiti. Questo fa indietreggiare Luxis, che si guarda intorno confuso, senza aver capito la gravità della situazione. Axtin ha il viso tra le mani, mentre Talyra è tornata a guardare lo schermo, mentre altre lacrime le rigano le guance. Inorridita da ciò che hanno appena scoperto, Prisma capisce che se non riusciranno a sopravvivere, nessuno saprà mai la verità su IN-Door. Se non usciranno da quella botola vivi, la popolazione continuerà a vivere un'illusione prepotente e ingiusta, creata ad arte dai Cinquanta. Come fare, però? Ci vuole qualcosa di diverso, qualcosa in grado di prendere di sorpresa i Cinquanta... Prisma chiude gli occhi, cercando di concentrarsi e tornare lucida. Ripensa alle parole del nonno: *ragiona su ciò che sai, su ciò che hai imparato e soprattutto su ciò che senti*. La ragazza sa che i

computer intorno a loro regolano ogni aspetto del funzionamento del Dispositivo e che la Terra primordiale, con tutta probabilità, è di nuovo abitabile. Ha imparato che non ci si può fidare dei Cinquanta, che niente di quello che dicono è davvero ciò che intendono. Sente la presenza del nonno, i suoi consigli di una vita le risuonano nella mente...

E a un tratto, la soluzione arriva. Così chiara e semplice, che Prisma si chiede come abbia fatto a non pensarci prima. Un accenno di sorriso le appare sul volto.

«Raga, so cosa dobbiamo fare. Dobbiamo aprire IN-Door». Gli amici si girano bruscamente verso di lei, tanto sorpresi quanto attenti. «Sono sicura che possiamo trovare un modo per cessare la produzione di gas e sganciare la cupola del Dispositivo» continua la ragazza. «In questo modo, l'intera popolazione potrà scoprire la verità, e riusciremo ad avere la meglio sui Cinquanta. Anche se dovessimo morire tutti nel farlo, vinceremmo lo stesso. Questa è la nostra soluzione insolita». Passano alcuni secondi di stupore, durante i quali è ancora difficile capire cosa stiano pensando i ragazzi. Alla fine, Axtin sorride e annuisce.

«Facciamolo» dice, guardando deciso l'amica. Kay si lascia andare a una risata un po' nervosa, e poi si unisce ad Axtin, con entusiasmo «Ci sto!».

Talyra, invece, non ha ancora espresso la sua opinione. Prisma la esorta.

«Che ne pensi?» le chiede, speranzosa.

«Penso che dobbiamo vedere se è davvero possibile fare una cosa del genere. Non credo sarà una procedura semplice e

guarda il timer... abbiamo solo 49 minuti rimanenti» le risponde, la voce seria che smorza l'entusiasmo del gruppo. «Però dovremmo decisamente provarci. Adesso do un'occhiata al supercomputer principale, se la procedura per aprire IN-Door esiste, probabilmente si trova lì. Mentre facciamo questo, però, dovremmo comunque far partire il comando di apertura della botola, così da far credere ai Cinquanta che stiamo seguendo i loro ordini. Questo dovrebbe darci più possibilità di agire di nascosto». Prisma le sorride: Talyra è sempre un passo avanti agli altri.

«Ok, a quello posso pensarci io» interviene Axtin. «Voi cercate di scoprire se c'è una procedura per aprire il Dispositivo».

I ragazzi si avvicinano al supercomputer. La spia luminosa che ha segnalato la ricezione del protocollo di apertura della botola sta ancora lampeggiando. Talyra preme il tasto adiacente alla piccola luce e, quasi immediatamente, il lato della consolle comincia a emettere una serie ritmica di rumori brevi. Kay allunga lo sguardo.

«Sta stampando qualcosa».

«Molto bene» risponde Talyra. «Mi stavo chiedendo come avremmo fatto a visualizzare le istruzioni».

Kay si accovaccia di fronte alla stampante in attesa che finisca. Il foglio che ne esce è abbastanza grande, con sopra delle illustrazioni dei bottoni da premere, l'ordine individuato attraverso numeri e frecce. Lo porge ad Axtin, che lo ispeziona.

«Facile» conclude lui, dopo un po'.

«Perfetto, Per darci il maggior tempo possibile direi di iniziare a inserire i comandi quando il timer segna 35 minuti rimanenti» lo istruisce Talyra, senza distogliere lo sguardo dalla consolle del supercomputer. «Nel frattempo, vediamo di trovare un modo per aprire IN-Door». Kay e Prisma osservano l'amica mentre preme dei tasti un po' casualmente, cercando di navigare nel mare di funzioni mostrate dal menu del supercomputer. Prisma si sente tirare il bordo del maglione: Luxis la sta guardando preoccupatissimo. Nel giro di qualche ora, sembra davvero che sia cresciuto di anni. Perfino i suoi dubbi e le sue domande, ora, sembrano più serie e complesse. «Cosa succederà ai nonni, se facciamo questo?» Prisma aveva paura di quella domanda: per tutto il tempo, aveva cercato di ignorare le conseguenze che potrebbe causare il loro nuovo piano, se dovesse essere scoperto dai Cinquanta. Ora, però, non può più scappare da una verità estremamente palese. Prisma di inginocchia a terra, in modo da poter parlare allo stesso livello del fratello.

«Probabilmente... niente di buono. Non penso che Niklat o i Cinquanta saranno contenti di sapere cosa stiamo facendo. Quando lo scopriranno... ho paura che se la prenderanno con i nonni».

«Vuoi dire che li uccideranno?» Le guance del fratello diventano paonazze mentre stringe i pugni, le nocche bianche per lo sforzo. Prisma fa fatica a vedere chiaramente: le lacrime le offuscano la vista.

«Può darsi». Quelle parole escono con pesantezza, quasi fossero macigni. Luxis è sconvolto.

«Non possiamo permettere che accada!» esclama, la voce rotta, per l'ennesima volta, da violenti singhiozzi. Si avvicina a Talyra, cercando di spingerla via dalla consolle. L'amica, sorpresa, indietreggia un po', guardando Prisma con aria interrogativa.

«Smettila! Smettila!» le urla addosso il bimbo, senza smettere di spingerla. A Prisma quasi si spezza il cuore, nel vederlo così disperato. Si avvicina al fratellino e gli attorciglia il braccio sano intorno, trascinandolo via da Talyra. Sedendosi di nuovo a terra, Prisma stringe forte il fratello, cercando di tenerlo fermo e di consolarlo allo stesso tempo. Luxis sta urlando, urla che squarciano l'aria e trasmettono un dolore atroce.

«Shh, Luxis... Tranquillo» gli sussurra Prisma nell'orecchio. «Ascoltami... andrà tutto bene. Non è detto che succederà qualcosa di brutto... Anche i nonni sono d'accordo e vogliono che noi facciamo così... Ti ricordi i racconti dei nonni sulla Terra primordiale? Le persone potevano avere animali nelle loro case, e non meccanici come il gatto che Talyra ha fatto per me. Potevano avere gatti veri, cani, uccellini, rettili e perfino cavalli. Se ti fiderai di me, alla fine di tutto questo potrai avere tutti gli animali che vuoi. Te lo prometto» continua la ragazza, cullando il fratellino avanti e indietro, cercando di calmarlo. Dalle urla, Luxis passa a singhiozzi e lamenti. «Lo so, è una cosa che fa paura ora. Ma pensa a quando sarà finito: potremo fare tutto quello che vogliamo. Le nostre sfilate non dovranno più essere un segreto, potremo farle in pubblico... Non ti piacerebbe viaggiare? Ti è sempre piaciuto studiare i vulcani, i mari e tutti quei paesaggi

stranissimi che ci sono fuori di qui... Se riusciamo ad aprire il Dispositivo, ti prometto che andremo a vederli tutti, tu e io insieme». Stremato, il bambino comincia ad allentare la tensione dei propri muscoli, rispondendo sempre di più all'abbraccio della sorella.

«Bravo, tesoro mio... Hai sentito quello che ha detto il nonno prima... Ti devi fidare sempre di me. È necessario che facciamo questa cosa. È importante, perché stiamo salvando tutta la popolazione di IN-Door. I nonni ci vorranno sempre bene e saranno sempre con noi, ovunque andremo. Qualsiasi cosa succederà, saranno fieri di quello che abbiamo fatto oggi. Te lo prometto». Come sempre quando ha bisogno di essere consolato, Luxis le affonda il viso nella spalla, riparandosi dall'orrore del momento che sta vivendo. Anche se le causa un dolore lancinante, Prisma alza la mano sinistra e gliel'appoggia sulla nuca, accarezzandola dolcemente. Talyra la sta ancora guardando, senza sapere se ricominciare a lavorare o no. Prisma le annuisce, stringendo forte gli occhi per ricacciare le lacrime. I due fratelli restano accoccolati per un po': la ragazza vuole essere sicura che Luxis riesca a calmarsi. Nel frattempo, nessuno osa parlare, per non disturbare il momento intimo e doloroso che i due stanno vivendo.

Quando Prisma rialza gli occhi, trova i tre amici intorno alla consolle, il timer che segna solo 42 minuti rimanenti.

«Allora raga?» chiede, preoccupata. Kay si gira, lanciandole un mezzo sorriso speranzoso.

«Non ho mai visto qualcuno intelligente come Talyra» dice, senza rispondere direttamente alla domanda della ragazza.

Talyra alza il dito indice davanti al viso del ragazzo, per farlo tacere.

«Cosa c'è? È vero. Non ho la minima idea di che cosa tu stia facendo, e non mi sono mai distratto un attimo».

«Smettila» gli intima Talyra, con un tono per metà serio e per metà lusingato. «Chiunque è intelligente. Ci sono diversi tipi di intelligenza, come ci sono diversi interessi e diverse passioni. Sta a noi capire in cosa siamo forti e specializzarci in quello». Prisma si chiede se Talyra sia sempre stata così saggia. Probabilmente sì.

Dopo poco, l'amica picchietta il bordo della consolle, quasi vittoriosamente.

«Secondo me ci siamo. Guardate qua» dice, mentre preme qualche ultimo bottone. Prisma e il fratello si avvicinano al supercomputer, intanto che tre puntini luminosi sullo schermo segnalano il caricamento di una nuova pagina. Lo sguardo di tutti, silenzioso e attento, è rivolto verso quei puntini. Dopo una manciata di secondi, una pagina di istruzioni compare. Quello che compare inonda la stanza di speranza ed entusiasmo.

#### *PROTOCOLLO DI APERTURA DISPOSITIVO A SISTEMA PERFETTO: IN-DOOR*

*Questo protocollo indica i passaggi necessari per l'apertura della cupola di IN-Door. Accedere alle diverse postazioni di controllo per completare ciascuna fase della procedura.*

*ATTENZIONE: il protocollo non è reversibile, e causerà il distacco della centralina dal supercomputer di Palazzo Grande.*

*Prima di procedere, assicurarsi di possedere le autorizzazioni necessarie per l'iniziazione della procedura.*

*Se si desidera accedere e visualizzare il protocollo, premere il tasto INVIO.*

«Bingo!» esclama Axtin, soddisfatto. Talyra guarda i suoi amici. «Siamo pronti raga?» chiede, di nuovo seria. Il resto del gruppo annuisce e l'amica preme il tasto di avvio. Dopo un altro caricamento, una seconda schermata si sostituisce a quella iniziale:

*PROTOCOLLO DI APERTURA DISPOSITIVO A  
SISTEMA PERFETTO: INDOOR*

*STEP 1: Accesso pannello di controllo → postazione 15*

*STEP 2: Spegnimento Regolazione Tossica → postazione 7*

*STEP 3: Sgancio dei sigilli ermetici della cupola → postazione 12*

*STEP 4: Apertura della cupola → postazione 10*

*ATTENZIONE: seguire l'ordine prestabilito dall'elenco! Eseguire la procedura in maniera scorretta potrebbe mettere a rischio la vita degli abitanti di IN-Door.*

«Beh, non sembra poi così difficile» commenta Kay con tono speranzoso. «Solo quattro procedure ed è fatta».

«Dipende. Potrebbe trattarsi di comandi difficili, cose che non sappiamo fare da soli. Non mi stupirebbe se ci fossero sorprese lungo la strada, visto che ai Cinquanta piace nascondere le cose... Tra l'altro non sappiamo neanche quanto tempo ci voglia per completare ciascuna delle fasi».

Mentre pronuncia queste ultime parole, più critiche di quelle dell'amico, Talyra lancia un'occhiata al timer. «Trentasette minuti potrebbero non bastarci».

«Ce la faremo. Ce la dobbiamo fare». Prisma, che non ha dimenticato il prezzo della loro missione, non è disposta ad accettare la possibilità di fallire. Non di nuovo, non stavolta.

«È quasi ora di inserire i comandi di apertura della botola» ricorda Axtin, riaprendo il foglio con le illustrazioni che si era infilato in tasca, piegandolo in quattro.

«Giusto. Inizia pure, chissà che non ci vogliano più di cinque minuti per completare tutte le istruzioni». Talyra è seria e Axtin le risponde annuendo, adeguandosi al suo stesso modo di fare. Gli altri ragazzi si allontanano dalla consolle, lasciando posto all'amico. Mentre lui inizia a premere i primi tasti, Talyra continua, girata verso gli altri.

«Si tratta di una procedura sequenziale, quindi non possiamo dividerci gli step e lavorare tutti allo stesso tempo. Dovremmo procedere una fase alla volta, cercando di capire il più in fretta possibile quali informazioni ci vengono richieste per sbloccare i diversi passaggi» continua a spiegare, schematica e precisa. Ancora una volta, Prisma si ritrova ad ammirarla: potrebbe succedere qualsiasi cosa, ma niente potrebbe a prendere alla sprovvista Talyra. Perfino nei momenti più disperati e difficili di questa loro avventura, la ragazza ha saputo mantenere una concentrazione ineguagliabile, lasciandosi influenzare il meno possibile dagli imprevisti e dalle grandi scoperte. Non potrebbe dire lo stesso di sé: così sensibile ed emotiva, si è lasciata trasportare dal panico, dalla paura e dalla disperazione,

distraendosi innumerevoli volte e commettendo diversi errori. Senza Talyra, non sarebbero riusciti a fare nulla di tutto quello che hanno fatto fino a ora. Prisma porta i suoi pensieri lontano, al momento in cui IN-Door sarà aperto e la vita tornerà a essere vera. Con un po' di fortuna, potranno sentire il calore del sole sulla Terra primordiale. Sentire un vento non artificiale sulla pelle. Guardare le stelle ruotare durante una notte sincera e non simulata. Anche se questo sogno le sembra un po' troppo lontano, la ragazza si lascia cullare da quell'illusione che è, allo stesso tempo, incredibilmente lontana ed estremamente possibile. Quando riapre gli occhi, i visi sporchi e unti dei suoi amici le appaiono incredibilmente stanchi, illuminati dalle luci bianche e malate della centralina. Istintivamente, prende la mano di Kay e la stringe. Lui, in risposta, allarga il braccio invitandola in una stretta affettuosa e confortante. Talyra sorride a entrambi e, quando Luxis si unisce all'abbraccio, anche lei si avvicina, mettendosi sotto all'altro braccio di Kay, che ora avvolge le due ragazze con dolcezza. In quel momento, Prisma si sente più che mai fortunata del legame che si è creato tra lei e i suoi amici. Malgrado il mondo di finzione che ha avvolto la loro esistenza, i ragazzi sono riusciti a creare qualcosa di incredibilmente vero, forte e speciale. In un certo senso, la loro amicizia ha già sconfitto i Cinquanta e la sterilità che governa IN-Door: è stato un qualcosa che ha avuto un significato, in quella realtà senza senso.

«Comunque andrà, ragazzi» si trova a dire «mi sento estremamente fortunata di avervi conosciuto... Anche se

dovesse finire tutto qui, nella prossima mezz'ora, la mia vita è stata meravigliosa ed è solo grazie a voi». Kay stringe le ragazze un po' più forte.

«Ohi, coccolini» li interrompe Axtin, prendendoli in giro con un sorriso ampio che tradisce un misto di felicità e ironia. «Guardate che ho finito». Sotto al timer principale, che segna 31 minuti rimanenti prima dell'immissione dei gas tossici nella centralina, ne è comparso un altro:

*Apertura botola superiore: -29:35 minuti.*

## CAPITOLO 8

Appena Axtin pronuncia quelle parole, Talyra è la prima a sciogliersi dall'abbraccio con un movimento brusco e quasi elettrico. Si dirige velocemente verso il computer alla postazione 15, richiamando gli amici senza voltarsi.

«Ok raga, diamoci una mossa adesso». Accendendo il computer, la ragazza ricerca il pannello di controllo a cui si deve accedere per poter sbloccare le funzioni necessarie per l'apertura di IN-Door. Dopo poco, un menu con diverse voci compare sullo schermo, tra le quali i ragazzi identificano subito quello che stanno cercando:

*PROTOCOLLO DI APERTURA DISPOSITIVO A  
SISTEMA PERFETTO: IN-DOOR  
STEP 1: ACCESSO AL PANNELLO DI CONTROLLO*

«Ecco qua». Talyra clicca sulla scritta, che rimane sullo schermo mentre le altre voci del menu lasciano spazio a nuove scritte:

*PROTOCOLLO DI APERTURA DISPOSITIVO A  
SISTEMA PERFETTO: IN-DOOR  
STEP 1: ACCESSO AL PANNELLO DI CONTROLLO*

*Attraverso questa procedura, verrà eseguito l'accesso alle funzioni necessarie per l'apertura del Dispositivo. Dopo aver superato i controlli necessari a ottenere l'accesso, completare le funzioni nelle postazioni specifiche.*

*ATTENZIONE! Non sarà possibile accedere alle funzioni nelle postazioni specifiche prima di aver completato la seguente procedura.*

*ATTENZIONE! L'apertura del Dispositivo non è reversibile.*

*Assicurarsi di avere l'autorizzazione necessaria per effettuarla.*

## **AVANTI**

«Autorizzatissimi» commenta Kay sarcastico. Talyra sorride.

«Autorizzati a non avere una vita del cavolo. Dai, facciamola partire sta roba qua» lo segue Axtin, spostando il cursore su 'AVANTI' e premendo con decisione.

*Questa procedura si compone di venti quesiti, con lo scopo di autorizzare l'accesso alle fasi successive del protocollo di apertura. Solo il personale autorizzato è in grado di completare la procedura. Rispondere alle domande con una percentuale di correttezza del 95% per poter continuare.*

## **INIZIA**

«Quindi possiamo fare solo un errore» deduce Talyra, facendo un calcolo rapido. «E non penso sarà facile. Da quello che dice qua, probabilmente ci saranno domande che non capiremo nemmeno. C'è anche la possibilità che tutto questo sia una

sorta di messaggio in codice, dove non importa che la risposta sia esatta, ma c'è una combinazione specifica di risposte da selezionare, che solo le persone autorizzate conoscono. Dobbiamo stare attenti e sperare che si tratti davvero di un test come dice qui».

«Siamo in tanti, ce la possiamo fare» risponde Prisma, senza farsi prendere dallo sconforto. «Vedrai che si tratterà di un semplice test, senza tranelli. Noi proviamo a fare del nostro meglio e sono sicura che ce la faremo».

«Spero vivamente che tu abbia ragione». La risposta di Talyra è accompagnata dall'annuire dei ragazzi, mentre Axtin, che non ha mai lasciato andare il mouse, allunga la mano per cliccare su *'TNIZLA'*.



I ragazzi si chinano sullo schermo, leggendoli insieme. Le domande sono disposte in ordine di difficoltà e lunghezza e per ciascuna ci sono diverse opzioni di risposta. Il contenuto dei quesiti ha a che fare con grammatica e lessico e, fin da subito, è chiaro a tutti che rispondere correttamente non sarà

un'impresa semplice. Axtin già si gratta la testa con frustrazione.

«Amici, io non ne so quasi niente di queste cose qui» ammette, dopo un po'. Kay fa un cenno col capo, indicando di trovarsi nella stessa posizione dell'amico. Talyra si gira verso Prisma:

«Le parole sono sempre state il tuo forte. Queste domande sono per te, amica». Le sopracciglia ravvicinate e la serietà nel tono della ragazza mettono in dubbio l'ottimismo di Prisma: davvero dipende tutto interamente da lei? È vero, i suoi amici hanno coltivato passioni che li hanno portati in diverse direzioni, mentre lei passava il suo tempo libero a scrivere una quantità esorbitante di storie e brevi racconti. Per tutta la sua vita, tra l'altro, ha tenuto nascoste queste creazioni: un po' per paura di essere criticata e un po' per non andare contro al modo di pensare della società di IN-Door, per cui gli unici che possono diventare bravi a scrivere, gli unici che hanno le doti e le capacità per imparare, sono gli abitanti del settore Educazione. Come può riuscire a passare un test del genere, se non sa neanche se quello che scrive è bello oppure no? Certo, Prisma è sempre stata affascinata dalle parole, dai loro significati e da come intrecciarli per creare impressioni, atmosfere o interi universi. Ora, non è tanto sicura che questa passione sia abbastanza per superare la prova.

Una mano si posa sul suo braccio.

«Respira» le dice Kay con dolcezza, quasi fosse riuscito a capire tutti i dubbi che stavano assalendo la ragazza. «Ce la puoi fare, sei bravissima in queste cose. Basta che ti concentri» aggiunge, incoraggiandola con delicatezza ad avvicinarsi alla postazione.

Talyra e Axtin lasciano posto alla coppia, facendo qualche passo indietro. Anche Luxis fa lo stesso, quando Axtin allunga una mano aperta verso di lui. Da qui, Prisma può vedere meglio i quesiti e, mentre Kay le rimane accanto per sostenerla, li esamina con più serietà. Forzandosi di respirare profondamente, Prisma fa scorrere la schermata un paio di volte, cercando di carpire un'impressione generale della batteria di domande, prima di iniziare a rispondere. Ci sono due categorie di quesiti: la prima ha a che fare con sinonimi e contrari. La seconda, invece, propone dei brevi problemi di interpretazione del senso dove, dopo una breve descrizione di una determinata situazione, vengono proposte diverse domande su aspetti che vanno dedotti a partire da quello che si conosce. La ragazza avverte il proprio sudore asciugarsi lentamente e le dita tornare calde mentre realizza, gradualmente, di sentirsi abbastanza convinta su più di metà delle risposte.

«Ok raga, inizio» dice, ora seria e concentrata. Da quel momento, nient'altro esiste intorno a lei, al di fuori di quelle domande. Non si trova nella centralina di IN-Door, non si trova in camera sua, non si trova a scuola. Non c'è nessuno con lei: né Luxis, né i suoi amici. Il suo campo visivo si riduce fino a circoscrivere lo schermo, mentre la sua concentrazione aumenta. Perfino i rumori meccanici intorno a lei spariscono. Una dopo l'altra, affronta ogni domanda con estrema serietà, rileggendole più volte e riflettendo su ciascuna delle risposte proposte. Individuata l'opzione che le sembra più corretta, Prisma la mette a confronto con le altre, cercando di capire se

le sue decisioni e riflessioni siano state appropriate. Arrivata ai quesiti più estesi, la ragazza si concede un momento di pausa. A occhi chiusi, si appoggia una mano sul diaframma mentre inspira ed espira profondamente diverse volte. Gradualmente, sente l'ossigeno raggiungere ogni cellula del suo corpo. In questo momento, perfino il dolore alla spalla sembra essersi affievolito. Di nuovo lucida, Prisma apre gli occhi, pronta per continuare. Velocemente, torna in quella concentrazione estrema che ha appena vissuto e inizia a scomporre le parti di ciascun quesito, mettendo a confronto significati e preposizioni e dipingendo una mappa di senso dentro la propria mente. Dopo aver capito e interpretato ciascuna descrizione, Prisma ricerca le risposte con metodicità, ancora una volta ripetendo più volte i ragionamenti per assicurarsi di aver fatto la scelta più corretta.

Presto, anche la seconda sezione della procedura è completata. Stanca dello sforzo, Prisma fissa il tasto di conferma, tenendo le braccia a penzoloni a lato del corpo.

«Hai finito?» le chiede Kay.

«Penso di sì... Non resta che premere su *'Conferma'*» commenta lei, l'agitazione che ricomincia a crescere.

«Te la senti?» L'amico non fatica ad avvertire la sua improvvisa tensione.

«No...» risponde Prisma, quasi senza accorgersene. Gli occhi si inumidiscono mentre sente una crescente morsa allo stomaco, la testa le diventa pesante e le gambe deboli: il panico sembra volersi appropriare di nuovo del suo corpo.

«Va tutto bene, Prisma» la voce di Talyra è ora direttamente vicina al suo orecchio. «Non devi per forza premerlo tu. Se vuoi lo premiamo noi, non devi neanche guardare».

«Ok» risponde lei, distogliendo lo sguardo dal tasto solo quando l'amica la spinge piano a lato. Kay, che durante tutto quel tempo aveva tenuto una mano sulla sua spalla, la usa per guidare la ragazza dentro a un abbraccio. Prisma chiude gli occhi, lasciandosi avvolgere dall'amico per cercare il buio e il silenzio che le servono per poter sfuggire a quel momento.

«Ok raga... Vado allora» riprende Talyra.

«Sì amica» le risponde Axtin. Kay stringe Prisma un po' più forte mentre l'amica sposta il cursore su 'Conferma'. Tutti, nella stanza, trattengono il respiro mentre Talyra clicca sul tasto. Diversi istanti, densi e pesanti, trascorrono con una lentezza inesorabile, come se il tempo, in quella piccola stanza sotterranea, si fosse improvvisamente fermato.

Ben presto, però, un suono di conferma rimbalza tra le pareti della centralina. Alla schermata con le domande e ne sostituisce un'altra.

*Procedura completata con successo!*

*Accesso al pannello di controllo: autorizzato.*

*Per proseguire la procedura di apertura del Dispositivo, dirigersi alla postazione n.7*

«Prisma! Ce l'hai fatta!» Esclama Axtin, elettrizzato. «Sei una grande!» Aggiunge, la voce modificata da un larghissimo

sorriso. Luxis sta battendo le mani contento, mentre Talyra si lascia andare qualche sospiro di sollievo.

«Sei stata bravissima, amica» si congratula con una voce contenta, ma rotta dagli affanni causati dall'ansia che si sta placando e scaricando fuori dal corpo della ragazza. Un'ondata di sollievo investe Prisma, che non riesce a credere di essere riuscita a passare il test. Mai, prima di quel momento, aveva avuto modo di capire se la sua passione fosse valida o meno. Questa è la prima volta che valuta le sue capacità di interpretare e gestire parole e linguaggio. Aver passato una procedura così complessa, relativa a conoscenze che a lei non è mai stato concesso di imparare, la fa sentire orgogliosa. La sua passione è andata oltre i limiti imposti dall'educazione e dalla società di IN-Door. Dando del suo meglio in quello che l'ha sempre appassionata, la ragazza è riuscita in un test che sarebbe stato impossibile per qualsiasi altro abitante del settore di Illuminazione. Senza lasciarla andare, Kay inizia a molleggiare sulle gambe, muovendosi su e giù in una piccola e tenera danza della vittoria.

«Sei incredibile» le dice piano, cercando di non farsi sentire dagli altri. Prisma lo guarda, sorpresa dall'improvvisa intimità e tenerezza di quel momento. Dopo quella che le è sembrata un'eternità di paura, angoscia e frustrazione, la felicità la invade, dolce e calda come mai l'aveva avvertita prima d'ora. Mentre i due ragazzi si sorridono, i loro visi vicinissimi, Talyra si dirige alla seconda postazione.

«Dobbiamo tornare alla procedura amici» li esorta la ragazza. Il gruppo, riprendendosi dalle forti emozioni di quel breve

momento di vittoria, la raggiunge mentre lei avvia il computer velocemente. Delle scritte dallo stile familiare compaiono sullo schermo.

*PROTOCOLLO DI APERTURA DISPOSITIVO A  
SISTEMA PERFETTO: IN-DOOR  
STEP 2: SPEGNIMENTO REGOLAZIONE TOSSICA*

Riconoscendo la stessa struttura delle schermate della prima postazione, Talyra clicca senza esitazione sulla scritta. Prisma lancia un'occhiata al timer che segna quanto tempo manca all'apertura della botola: *-24:17 minuti*. Per ora, ci stanno mettendo il giusto tempo. Con un po' di fortuna, 24 minuti dovrebbero essere abbastanza per completare le tre parti rimanenti. La ragazza si concentra di nuovo sul computer.

*Attraverso questa procedura, verrà disattivata la produzione dei gas di regolazione tossica intorno alla cupola del Dispositivo.*

*La procedura è composta da venti quesiti di autorizzazione. Solo il personale autorizzato è in grado di completare la procedura. Rispondere alle domande con una percentuale di correttezza del 95% per poter continuare.*

*ATTENZIONE! Dopo aver completato la seguente serie di domande, controllare i livelli di saturazione dei gas RT alla postazione n. 6. Ultimare la procedura di apertura solo con livelli di saturazione pari o inferiori al 27,32%. Attivare l'apertura del Dispositivo a valori maggiori di saturazione potrebbe nuocere gravemente alla popolazione di IN-Door.*

*ATTENZIONE! L'apertura del Dispositivo non è reversibile.  
Assicurarsi di avere l'autorizzazione necessaria per effettuarla.*

## INIZIA

«Ok, questo è importante» dice Kay, indicando le istruzioni relative ai livelli di saturazione. «Dobbiamo ricordarcelo».

«Sì, 27,32%» ripete Axtin, per sicurezza.

«Vado?» chiede Talyra, guardando i suoi amici con una certa agitazione.

«Sì, sì. Vai» le dice Prisma, sorridendole. Ricambiando nervosamente, la ragazza clicca su *INIZIA*.



In netto contrasto con i quesiti testuali della prima parte della procedura, la schermata stavolta si riempie di numeri e segni matematici. Le domande non hanno più opzioni di risposta tra le quali scegliere quella corretta, ma caselle nelle quali si deve scrivere direttamente la soluzione di ogni quesito. Allarmata, Prisma scansiona la pagina cercando di farsi un'idea della complessità generale delle domande. L'ansia cresce con

decisione, quando si accorge che oltre a non aver opzioni tra cui scegliere, lei sarebbe in grado di rispondere a massimo quattro o cinque domande.

«Talyra, sta roba invece è per te, mi sa» commenta Axtin nel suo classico modo di parlare, scherzoso a prescindere dalla serietà della situazione. Talyra, di risposta, inizia a dondolarsi avanti e indietro concentrata, le pupille che rimbalzano in una moltitudine di punti sullo schermo, attenti e a caccia di informazioni. Passano un paio di minuti di silenzio dove l'attenzione è completamente focalizzata su di lei, che non si muove. Nessuno osa interrompere il suo rituale, ma Prisma guarda con preoccupazione il timer, che continua il suo conteggio, inesorabile e minaccioso.

Improvvisamente, la ragazza smette di dondolarsi. Con una mano sul mouse e una sulla tastiera, la ragazza inizia a inserire le risposte di tutti i quesiti con rapidità e sicurezza. Ci impiega meno di un minuto.

«Facile» commenta, sorridendo mentre preme sul tasto di conferma. Dopo qualche istante, un secondo suono di conferma riecheggia nella stanza. In un attimo, il sorriso di Talyra si trasmette contagioso anche agli altri, mentre una scritta compare sullo schermo:

*Procedura completata con successo!*

*Disattivazione produzione di gas RT: completata.*

*Per proseguire la procedura di apertura del Dispositivo, dirigersi alla postazione n. 12*

«Sei fantastica amica» le dice Prisma mentre, orgogliosa, la stringe a sé.

«Non so se ti sei vista prima... Sei stata bravissima anche tu» risponde la ragazza, ricambiando l'abbraccio con tenerezza.

«Abbiamo tutti qualcosa che per cui siamo davvero portati».

«Il nostro contributo fa ridere» commenta Axtin, guardando in direzione di Kay che annuisce ridendo. «Le nostre ragazze sono speciali» commenta dopo un po', facendo l'occhiolino a Prisma.

«Sono sempre più convinta che ce la faremo». Prisma guarda i suoi amici, leggendo nelle loro espressioni la stessa speranza che sente divampare anche dentro di sé.

«Sì, sono d'accordo» le risponde Talyra, guardando il computer con le misure relative alla Regolazione Tossica. «Tra l'altro la concentrazione sta già calando, è a 92% ora. Probabilmente, riuscirà a scendere ai livelli ottimali nei tempi necessari per permetterci di completare la procedura» aggiunge, con il sorriso largo di chi sa di essere un passo più vicino alla vittoria.

«Magnifico!» esclama Axtin. «Che facciamo allora, continuiamo?»

«Mah, io direi di sì. Magari arriviamo fino a fine della quarta fase e aspettiamo a premere conferma finché la concentrazione dei gas non diventa innocua» propone Kay, avviandosi verso la postazione numero 12. Gli altri lo seguono senza esitazione, riconoscendo unanimemente quell'opzione come la migliore. Il timer segna 21 minuti rimanenti: Talyra è stata molto più veloce del previsto. Mentre Kay avvia il

computer, Prisma si chiede se il computer di Palazzo Grande sia in grado di rilevare ciò che loro stanno facendo lì sotto. Con tutta se stessa, la ragazza spera che non sia così. Il solito messaggio introduttivo si apre sullo schermo, distogliendola dai propri pensieri.

*PROTOCOLLO DI APERTURA DISPOSITIVO A  
SISTEMA PERFETTO: IN-DOOR  
STEP 3: SGANCIO DEI SIGILLI ERMETICI DELLA  
CUPOLA*

Senza bisogno di chiedere, Kay procede ad aprire la seconda schermata.

*Attraverso questa procedura, verranno sganciati i sigilli della cupola,  
posti sul perimetro circolare del Dispositivo.*

*La procedura è composta da venti quesiti di autorizzazione. Solo il  
personale autorizzato è in grado di completare la procedura. Rispondere  
alle domande con una percentuale di correttezza del 95% per poter  
continuare.*

*ATTENZIONE! L'apertura del Dispositivo non è reversibile.  
Assicurarsi di avere l'autorizzazione necessaria per effettuarla.*

**INIZIA**

«Pronti?» chiede il ragazzo, cliccando su 'INIZIA' senza attendere risposta.



Una grande quantità di forme, geometriche e non, si materializza sulla pagina con i quesiti, accompagnati da lettere e grafici che forniscono indicazioni sulle domande. Perfino le risposte sono grafiche, in un insieme che a Prisma sembra confusionario e praticamente indecifrabile. L'agitazione, stavolta, non dura molto.

«Evvvai!» esclama Axtin, sfregandosi le mani. «Finalmente qualcosa per me. Per favore, fate largo al genio» aggiunge, con fare scherzosamente altezzoso e il sorriso allargato dalla soddisfazione. Kay, lasciandosi contagiare dalla positività di cui è carica la voce dell'amico, si fa da parte, inchinandosi con reverenza verso Axtin.

«La prego, ci illumini con la sua conoscenza» dice, accennando al computer con le mani. Tutti ridono ora, tranne Talyra.

«Axtin, stai attento» commenta serissima. «Bastano due errori». In un movimento teatrale, il ragazzo si volta verso di lei, rispondendole con un tono altisonante di reverenza:

«E lei si rilassi, mia regina». Kay e Prisma continuano a sogghignare mentre Talyra gli dà una pacca sul braccio.

«Muoviti, scemo» gli risponde, l'espressione seria che viene screziata da un sorriso divertito. Axtin si volta.

«Allora, vediamo cos'abbiamo qua» dice, adrenalinico. Scorre la pagina su e giù un paio di volte, per poi dichiarare:

«Raga, è una passeggiata». Gradualmente, il suo entusiasmo viene attenuato dalla concentrazione, mentre legge più attentamente i quesiti. Cercando di osservare simmetrie e angoli, il ragazzo inclina la testa di qua e di là, stringendo gli occhi mentre si allontana o si avvicina allo schermo. Malgrado la serietà con cui cerca le risposte, il suo modo di fare irriverente trapela comunque, ogni volta ne seleziona una: a ogni clic corrisponde un «Bam!» simpatico, che aiuta anche a sdrammatizzare la tensione nella stanza. Luxis, divertito, ripete i versi di Axtin, usando due dita come una pistola e sparando per finta in giro per la stanza. Osservando i suoi amici sogghignare alla scenetta messa su da Luxis e Axtin, Prisma non può fare a meno di pensare. Pensa a loro, alle loro passioni, e a tutto quello che, in questi anni, è riuscito a esistere e resistere con forza al sistema di IN-Door. Talyra è nata per i numeri e la tecnologia; eppure, per il resto della sua vita, avrebbe dovuto scrivere libri di testo o insegnare. Kay non avrebbe mai potuto dedicarsi all'arte, una dote che, vista la scioltezza con cui sta completando la procedura, appare grande ed evidente come mai lo è stata prima d'ora. E Prisma stessa sente che non avrebbe mai avuto una vita vera, riparando lampadine in edifici senza finestre, chiusa lontano dai suoni, dai colori, dalla realtà che la circonda, che lei assorbe per poi ricreare in innumerevoli versioni, con una penna in

mano al tavolo di camera sua. Il valore di tutto questo, chi ha creato IN-Door non lo ha saputo vedere. Dividere la popolazione in settori non comunicanti è stata una scelta sistematica e priva di quell'empatia necessaria a renderla umanamente accettabile. Non c'entra da dove si viene: l'origine non ha niente a che fare con il talento personale. Nella vita non c'è niente di più giusto che seguire le proprie passioni, coltivare con forza e dedizione i propri interessi, appassionarsi a ciò per cui sentiamo una naturale inclinazione, ignorando gli stereotipi. Su IN-Door, sono stati gli stereotipi prodotti da chi è al potere che hanno mantenuto le persone divise le une dalle altre, intorbidendo le loro capacità di giudizio. Convincendoli a passare il resto delle loro vite dentro una cupola di finzione, quando fuori c'è una Terra florida e pronta ad accoglierli di nuovo. Ribellandosi a questi stereotipi, loro cinque sono riusciti a fare cose incredibili nel corso della serata, riscoprendo i loro talenti. Sono cambiati parecchio, nel corso delle ultime ore. Chiusi in una stanzetta nel profondo della terra, anche loro si sono guardati dentro, riscoprendo loro stessi e capendo una cosa che nonno Delta le diceva da sempre, ma che mai prima d'ora aveva avuto così tanto senso: *'non ci si deve mai sentire in colpa di fare qualcosa che ci viene naturale. Anzi, non c'è niente di meglio'*. Per la terza volta, un suono di conferma si spande nella centralina, accompagnata da una nuova scritta sullo schermo:

*Procedura completata con successo!*  
*Sgancio dei sigilli ermetici della cupola: completato.*

*Per proseguire la procedura di apertura del Dispositivo, dirigersi alla postazione n.10*

Axtin esulta saltando, mentre Kay gli tira delle pacche forti sulla schiena, prendendolo in giro:

«Allora c'è qualcosa in quella testa, eh?»

Anche Talyra sorride, il sollievo sempre più visibile nei suoi occhi.

«Per un attimo ho pensato davvero che avresti rovinato tutto facendo il cretino» si lascia andare, massaggiandosi la nuca mentre cerca di sciogliere dei nervi tesi dall'agitazione.

«Signori, signore» risponde lui, con un finto tono indignato.

«Vi facevo un po' più fiduciosi nelle mie abilità, ma vi perdono.

In fin dei conti, non vi ho mai fatto capire quanto fossi intelligente per non scoraggiarvi troppo».

«Ma piantala!» esclama Talyra, con una voce finalmente divertita.

«Sì, signora». Axtin si mette la mano sul cuore, continuando con i suoi modi teatrali. «Come desidera signora». Talyra schiocca la lingua e scuote la testa in maniera un po' ironica, un po' divertita. «Stupidone» gli dice, prima di richiamare l'attenzione di tutti sul timer, indicandolo. Rimangono poco più di 16 minuti.

«Meglio se ci muoviamo» dice Prisma, cercando di togliersi il maglione mentre si avvicina alla postazione che controlla i livelli di saturazione. Tutti i liquidi che stanno affluendo alla spalla e al braccio hanno fatto gonfiare molto l'area, che ora è calda e compressa dalla stoffa. Ora che non è più in quello

stato di concentrazione estrema di quando ha risposto ai quesiti, sfilarsi il maglione è un processo abbastanza doloroso: il minimo movimento del braccio sinistro le causa delle fitte lancinanti, ma il sollievo di sentire finalmente il fresco sulla pelle vale ogni dolore.

«Scusate raga» dice, una volta rimasta in canotta «Non ne potevo più». La spalla e il braccio hanno assunto un colore violaceo e la pelle, tirata dal gonfiore, è lucida in superficie.

«Wow» commenta Talyra. «Non pensavo fosse così grave! Quanto forte stavi correndo?»

«Eh, abbastanza. Avevo paura arrivassero a Luxis prima di me e...» Prisma non sa davvero come continuare senza dire cose troppo spaventose di fronte al fratellino, che ora la guarda con una certa tristezza.

«Beh, sei proprio una brava sorella» commenta Axtin.

«Voglio tanto bene a Luxis» risponde lei, spostando lo sguardo sul fratellino prima di aggiungere: «Lo proteggerò per sempre, qualsiasi cosa accada». Luxis corre ad abbracciarla.

«Scusa Prisma... Non sapevo che era colpa mia» dice, tristissimo.

«Non è colpa tua, tesoro. Ho sbagliato la direzione e c'era tanto tanto buio, non vedevo. Non preoccuparti». Prisma gli appoggia una mano sulla schiena, confortandolo. Osservando la schermata con i livelli dei gas RT, trova presto i dati relativi alla concentrazione in percentuale, che è scesa già al 48%. Sorridendo soddisfatta, aggiunge:

«E poi, che problema c'è? Tra pochissimo usciremo da qui e qualche dottore si prenderà cura di me. Tornerò in forma in un baleno». Il fratellino alza gli occhi, finalmente non più tristi. «Prometti? Abbiamo una sfilata da organizzare» le chiede con il suo solito sorrisetto furbo, di cui Prisma sa che non si stuferà mai. Malgrado l'incertezza del piano e malgrado il dolore e la paura provati fino a ora, Prisma trova conforto in quel sorriso e tutto, per un istante, sembra di nuovo normale.

«Promesso» gli risponde, anche se non è sicura che usciranno vivi da quella stanza.

Luxis la stringe un po' più forte.

## CAPITOLO 9

«Quindi questo è l'ultimo step?» chiede Axtin, mentre i ragazzi si avvicinano alla postazione numero 10.

«Pare di sì» gli risponde Talyra, accendendo lo schermo. Prisma, che improvvisamente ha un brutto presentimento, si avvicina a Kay, cercando riparo dalla brutta sensazione mentre appoggia il capo alla sua spalla. In risposta, lui le mette un braccio intorno al collo, stando attento a non sfiorare la spalla malmessa. Sullo schermo compaiono le istruzioni di routine.

*PROTOCOLLO DI APERTURA DISPOSITIVO A  
SISTEMA PERFETTO: IN-DOOR  
STEP 4: APERTURA DELLA CUPOLA*

In silenzio, Talyra clicca sulla scritta per aprire le istruzioni introduttive.

*Attraverso questa procedura, verranno azionati i motori sotterranei che si occupano dell'apertura e della chiusura della cupola. La cupola si aprirà al centro, per poi dividersi in due parti che scenderanno sottoterra. La seguente procedura è composta da venti quesiti di autorizzazione. Solo il personale autorizzato è in grado di completare la procedura.*

*Rispondere alle domande con una percentuale di correttezza del 95%  
per poter continuare.*

*ATTENZIONE! Ultimare la procedura di apertura solo con livelli  
di saturazione dei gas RT pari o inferiori al 27,32%. Attivare  
l'apertura del Dispositivo a valori maggiori di saturazione potrebbe  
nuocere gravemente alla popolazione di IN-Door.*

*ATTENZIONE! L'apertura del Dispositivo non è reversibile.  
Assicurarsi di avere l'autorizzazione necessaria per effettuarla.*

## **INIZIA**

Dopo una manciata di secondi in cui i ragazzi sono impegnati a leggere le istruzioni, Talyra interrompe il silenzio:

«Andiamo» li esorta, un po' per affrettarli e un po' per incoraggiarli. Axtin annuisce, ma lei non lo vede, concentrata com'è sulla schermata. Infatti, non aspetta neanche di ricevere risposta prima di procedere.



Per la seconda volta, una moltitudine di forme geometriche e pattern popola lo schermo. Le domande hanno, però, una logica diversa, meno legata alla grafica e più alla logica. Ci sono delle serie di figure da completare, proporzioni, addizioni e sottrazioni di forme geometriche anziché di numeri. Per Prisma, che già fatica a comprendere la matematica o i numeri, quella conversione rende le domande praticamente criptiche. «Axtin, che ne pensi di queste domande?» Chiede all'amico «Sai rispondere?» Dopo qualche istante in cui il ragazzo fissa lo schermo con attenzione, una smorfia scontenta gli modifica il volto.

«Non tanto» ammette, sincero. «Le domande di prima erano cose perlopiù grafiche, qua ci sono delle cose di logica in più che faccio un po' fatica a capire» continua, grattandosi la testa. «Non saprei, ecco... Scusate raga». Talyra annuisce, alzando per la prima volta gli occhi dal computer. Quando il ragazzo, umiliato, non ricambia il suo sguardo, lei gli prende una mano. «Hey» dice, con una voce più tenera rispetto al solito. «Va bene così, Axtin. Poco fa, sei stato bravissimo. Ti saresti dovuto vedere» Non convinto, Axtin tiene la testa bassa. Talyra continua, percependo la sua tristezza.

«Non saremmo mai stati capaci di risolvere i quesiti che hai fatto tu. Sei stato fondamentale, Axtin... E come sempre, fai fatica a capirlo perché dai troppa importanza a ciò che non sai fare, ai tuoi difetti e a come questi ti definiscono come persona. Se solo riuscissi a non pensare a ciò che dovresti essere in grado di fare secondo gli altri, e ti concentrassi sulle tue vere capacità... Allora capiresti di avere un talento unico e

incredibile». Parzialmente consolato, Axtin alza il capo, sorridendo timidamente.

«E questo vale per tutti, raga. Sono stufo di vedere gente che si annienta e si deprime, solo perché non sa fare quello per cui è destinato. Perché non rispetta le aspettative che ci sono su di lui o su di lei, perché non soddisfa i requisiti di cosa dovrebbe essere in grado di fare o di essere, secondo la società malata in cui ci troviamo». Talyra parla animatamente e la sua voce è ora carica di rabbia e frustrazione, tipica di chi si è tenuto dentro delle parole da tempo.

«Uno dei motivi per cui ho deciso di far parte di questo piano è proprio questo» continua. «Far sì che le persone intorno a me siano libere da questi preconcetti e felici, perché dedicano le loro vite a scoprire i loro talenti e coltivarli, senza imbarazzo o vergogna perché il loro modo di essere non è convenzionale». I suoi pugni sono stretti ora, mentre la ragazza cerca di scaricare la tensione accumulata da quei pensieri. Per un po', nessuno sa bene cosa dire: anche se Talyra ha ragione, vederla così furiosa li prende tutti alla sprovvista. È Kay a interrompere il momento di tensione.

«Mi sa che finalmente sia arrivato il mio turno di contribuire alla missione». I ragazzi non capiscono immediatamente di cosa il ragazzo stia parlando, ma tutto diventa chiaro quando lui si avvicina al computer.

«Perdonami, Talyra» dice, cercando di guadagnare più spazio alla tastiera. Stupita, ma ora sorridente, la ragazza si fa da parte mentre lui inizia a esaminare i quesiti.

«Ok...» dice, arrivato a metà. «So come fare, ho visto delle cose simili nei libri di scienze che ho a casa. Non sono esattamente quesiti così, ma la logica che c'è dietro alle risposte da dare non mi è nuova...»

«Signori e signori, siamo in presenza dell'unico abitante di IN-Door che vive una vita felice». La tensione si è abbassata ora e Axtin non perde l'occasione di scherzare. Kay si lascia andare una risata mentre anche le ragazze sogghignano.

«Che ci posso fare... Sono stato fortunato a nascere nel settore di Chimica & Biologia» aggiunge, mentre torna a inizio pagina. «Sono due materie che mi hanno sempre appassionato tantissimo».

«Dai muoviti!» continua Axtin, sempre più carico. Kay fa finta di tirarli un pugno e lui sparisce, nascosto dietro a Talyra. Lo sguardo di rimprovero della ragazza, però, li fa smettere entrambi rapidamente.

«Ok, vediamo un po'» Kay si riconcentra sullo schermo. A ritmo regolare, risponde a ciascun quesito, mentre le sue sopracciglia si corrucciano e si distendono, descrivendo i ragionamenti che si stanno sviluppando nella mente del ragazzo. Non ci vuole molto prima che finisca.

«Bene, non è stato facile ma secondo me ci siamo» dice alla fine, posizionando il cursore su *'Conferma'*.

«Aspetta!» esclama improvvisamente Talyra, allontanandosi. «Dobbiamo controllare la saturazione dell'aria».

«Ah già, i gas!» esclama Kay, coprendosi la bocca con la mano. «Me ne ero completamente dimenticato». Ora dietro la

postazione che registra i livelli dei gas tossici, Talyra scuote la testa mentre scruta lo schermo.

«Stavamo per combinarla grossa» dice, seria. «La saturazione è al 31%». Istantaneamente, Prisma guarda il timer dell'apertura della botola: *-12:35 minuti*.

«Raga, abbiamo tutto il tempo» dice agli amici, indicandolo. Compiaciuti, i ragazzi fanno fatica a trattenere i sorrisi.

«Quindi» inizia Axtin, cercando di fare il punto della situazione. «Se passiamo anche questa fase, IN-Door si apre?»

«Pare di sì» gli risponde Talyra, a qualche metro di distanza.

«Beh, allora spero che Kay non sia stato il solito tonto e che abbia risposto correttamente». A quel commento, Kay si lancia sull'amico, ingaggiandolo in una lotta finta e giocosa a cui si unisce anche Luxis.

«A volte mi sento come se fossi la mamma di quei due» commenta Talyra, sicura di non essere sentita dai ragazzi che stanno facendo un gran baccano, spingendosi e lanciando grida di esultazione.

«A volte?» Prisma sorride all'amica, mentre le si avvicina. Quando la raggiunge, lei ha già il braccio teso per invitarla dentro un abbraccio tenero.

«Non riesco a credere che forse riusciremo a rimanere tutti insieme». Le sussurra nell'orecchio.

«Neanche io, Prisma... Sembra davvero un sogno diventato realtà». Talyra la stringe un po' più forte, sempre facendo attenzione alla spalla.

«Quale sarà la prima cosa che farai, quando saremo fuori di qui?» Le chiede Prisma, ricambiando la stretta.

«Non lo so... Iniziare a vivere come sento che è giusto per me, magari».

«In che senso?» Prisma, che si aspettava qualcosa di più concreto, non capisce bene il significato delle parole dell'amica. Talyra si scoglie dall'abbraccio e prende le sue mani tra le proprie.

«Non so...» riprende, a occhi bassi. «A parte poter finalmente fare quello che ne ho voglia, sento che c'è una parte di me che è sempre vissuta un po' all'oscuro e che ora vuole uscire».

«Una parte oscura?»

«Sì, non so... Mi sono sempre sentita un po' diversa rispetto agli altri, per i miei gusti e i miei interessi». I suoi occhi sono fissi in quelli di Prisma, uno sguardo intenso che sta cercando di comunicare molto di più di ciò che la ragazza ha detto a voce.

«Per i tuoi gusti?»

«Sì... Con le persone». Talyra le stringe le mani più forte e Prisma si sente come quando cerca di risolvere gli enigmi del nonno. Dato che non sa cosa risponderle, si limita a rimanere in silenzio, sperando che l'amica si spieghi meglio da sola. Alla fine, Talyra risponde alla sua aria interrogativa.

«Vedi come sei tu con Kay? È ovvio che vi piacete. Immagino che ogni volta che vi sfiorate tu ti senta come se della corrente elettrica ti stia passando attraverso il corpo». Subito sorpresa dal tono diretto con cui Talyra le ha appena parlato, Prisma si gira velocemente verso i ragazzi, per controllare se riescano o meno a sentire la loro conversazione. Kay incontra il suo sguardo e il sorriso parziale che già era sul suo volto si apre,

rigonfio di una gioia serena che Prisma non può fare a meno di ricambiare, sorridendogli a sua volta. Il momento dura poco: Axtin lo coinvolge di nuovo nelle esultazioni. Abbastanza sicura di non essere sentita, Prisma si volta di nuovo verso l'amica:

«Mi sa che hai ragione» conviene con l'amica. «Un po' mi piace». Non si sarebbe mai azzardata a pronunciare quelle parole prima, in un altro giorno o contesto. Il fatto che i ragazzi siano a un passo dallo stravolgere la società, la stessa società che le aveva individuato un partner già prima che nascesse, rende quei sentimenti finalmente possibili. Potersi sentire libera di esprimere le sue emozioni in quel modo è, per Prisma, già un'immensa vittoria. In un certo modo, le rende ancora più forti e concrete.

«Prova con *'tantissimo'*, anziché *'un po'*» le risponde l'amica. «E ti posso assicurare che è una cosa reciproca». Sentirla confermare ciò che anche lei aveva segretamente iniziato a capire già da qualche settimana le fa battere il cuore con una velocità improvvisa, mentre un misto insolito di gioia ed euforia le fa venire quasi le vertigini. Presto, però, si riconcentra sul discorso strano di Talyra.

«Ma questo che c'entra con te?» Prisma non si lascia distogliere dalle parole dell'amica. Dopo un momento di esitazione, Talyra le risponde a occhi bassi:

«Beh... Perché anche io mi sento così... Solo che è per la persona sbagliata. Su IN-Door, perlomeno...» Esitante, la ragazza guarda Prisma, che continua a non afferrare il senso del discorso.

«Perché sbagliata?»

«Perché i miei gusti, il mio modo di vivere, su IN-Door non è accettabile... Se saremo fortunati stasera, però, riusciremo ad aprire questa cupola, a uscire dal Dispositivo. E allora potrò fare quello che voglio, con la persona che amo». L'espressione di Talyra è carica di parole non dette, quasi come se avesse paura di raccontare tutta la verità all'amica. Prisma si chiede il perché: che cosa nasconde Talyra di così importante, da farle temere di essere giudicata da lei?

«Talyra» le dice, con tono serio. «Chi è questa persona?»

L'amica la guarda indecisa per qualche istante, ma poi il suo sguardo cade sullo schermo della postazione. Gli occhi si sgranano e la ragazza si scioglie velocemente dalle mani di Prisma.

«Kay!» Esclama, facendo fermare immediatamente i festeggiamenti dei ragazzi. «Siamo a 26%!» Il ragazzo corre al computer dove, poco prima, aveva completato l'ultima procedura. Velocissimo, clicca su 'Conferma'. Dopo un paio di secondi di caricamento, il suono di notifica viene accolto dalle urla di gioia dei ragazzi che, esultanti, si avvicinano fino a diventare un unico groviglio di corpi ed emozioni.

«Ci siamo riusciti, ragazzi!» dice Axtin, che non cerca neanche di nascondere le lacrime di felicità. «Abbiamo sconfitto IN-Door!».

«Siamo finalmente liberi!» gli fa eco Kay.

«Siamo stati fantastici» Talyra guarda i suoi amici, il viso disteso e pacifico di chi si è finalmente liberato di paure e preoccupazioni che lo tormentavano da tanto.

Ce l'hanno fatta.

Anche Prisma è in lacrime ora. Ciò che hanno fatto, ora, ha davvero un significato. Non solo hanno salvato le proprie vite, ma anche quelle di tutta la popolazione, liberandola da una menzogna di cui non si erano mai accorti e che, gradualmente, aveva preso il controllo delle loro anime e dei loro corpi. Adesso, ognuno sarà libero di essere chi vuole, di fare ciò che vuole, dove e come vuole. Come nonno Delta gli aveva detto di fare, loro erano riusciti a far sì che l'amore vincessesse sull'odio. Che le emozioni avessero la meglio sul sistema. Che i colori tornassero a dipingere l'esistenza grigia a cui la razza umana si era inconsapevolmente sottomessa. Tutto questo, grazie al loro coraggio, che gli ha fatto credere in ci di cui erano capaci, ignorando ciò che la società aveva deciso per loro.

In quella serata, quattro ragazzi e un bambino avevano cambiato le sorti dell'intera umanità, salvandola.

Improvvisamente, dei fortissimi rumori meccanici coprono le loro grida eccitate, mentre il pavimento della centralina inizia a tremare. Spaventati, i ragazzi si guardano intorno cercando di capire cosa stia accadendo. I rumori durano per una trentina di secondi, per poi cessare completamente. Una luce rossa sullo schermo della postazione dove avevano appena completato la procedura inizia lampeggiare, richiamando l'attenzione di tutti.

«Che succede?» chiede Kay, mentre Talyra corre alla consolle, premendo dei tasti freneticamente. Dopo poco, l'amica trova quello giusto: una scritta compare, gettando tutti in un panico improvviso e raggelante.

PROTOCOLLO DI APERTURA DISPOSITIVO A  
SISTEMA PERFETTO: IN-DOOR  
AUTENTICAZIONE FINALE

*I motori sono ora attivi e pronti per effettuare*

*Per poter confermare l'apertura del Dispositivo, è necessario completare un'autenticazione finale di sicurezza.*

*Rispondere ai 20 quesiti seguenti per confermare definitivamente il comando di apertura del Dispositivo a Sistema Perfetto.*

*ATTENZIONE! L'apertura del Dispositivo non è reversibile. Assicurarsi di avere l'autorizzazione necessaria per effettuarla.*

**INIZIA**

«Ma porca miseria» si lascia andare Axtin. «Sul serio?!»

«Ce n'è un'altra?» il panico altera la voce di Kay.

«Calma, raga. Ci manca ancora abbastanza tempo, ce la possiamo fare». Anche se Talyra cerca di tranquillizzare gli amici con le parole, il modo in cui si guarda intorno, facendo rimbalzare gli occhi tra gli amici, il computer e il timer tradisce un'insolita tensione. Presa alla sprovvista dal cambiamento improvviso, Prisma rimane ferma mentre i ragazzi raggiungono frettolosamente Talyra, che ha già aperto la serie di quesiti. Al suo fianco, il fratellino le tira la stoffa dei pantaloni, chiedendo spiegazioni con domande che la ragazza fa fatica a sentire. La brutta sensazione di prima torna a farsi notare, stavolta con più forza, mentre una voce fin troppo familiare dentro di lei ricomincia a mettere in dubbio la riuscita

della missione. Per cercare di contrastare quel blaterare interno e pessimista, la ragazza prova a controllare la propria respirazione mentre si concentra sugli aspetti meno negativi della situazione. Anche se il tempo stringe, hanno una buona probabilità di riuscire a finire l'ultima batteria di quesiti in tempo. Lei e i suoi amici sono arrivati fino a quel punto: sicuramente, saranno in grado di risolvere anche questi enigmi senza troppa fatica. Gradualmente, i respiri controllati ridistribuiscono l'ossigeno alle varie parti del suo corpo; i muscoli si distendono, la mente torna lucida. Mentre attraversa la sala per avvicinarsi ai suoi amici, però, la ragazza non può fare a meno di notare che il brutto presentimento non l'ha abbandonata del tutto: dietro a quello che sembra solo un inconveniente temporaneo, Prisma avverte qualcosa di più profondo che non va, qualcosa che avrà delle conseguenze molto più grandi di quello che loro si aspettano.

«Prisma, vieni» la incoraggia Kay quando lei è a metà strada, allungando una mano verso di lei. «Le domande di questa procedura sono un po' miste, ci dobbiamo lavorare tutti insieme».

Scrollando il capo per scacciare i brutti pensieri, la ragazza risponde all'invito stringendo la mano dell'amico nella sua. Ora in prossimità dello schermo, Prisma da una prima occhiata alle domande.



Kay ha ragione: i quesiti sono di diversi tipi e lo schermo è popolato da una moltitudine disarmonica di testi, grafici, numeri e simboli.

«Ecco, queste prime domande hanno di nuovo a che fare con il linguaggio, Prisma» le viene in aiuto Kay, indicando sullo schermo con la mano libera per aiutare la ragazza a concentrarsi.

«Pensi di riuscire a risolverle?» aggiunge, cercando di sopprimere la tensione nella propria voce e nasconderla dietro un tono incoraggiante e sereno. Ci riesce, ma non abbastanza da non far notare a Prisma quanto si stia agitando anche lui. La ragazza si concentra sulle domande, sentendosi addosso gli sguardi speranzosi degli amici. Con sollievo, si accorge che effettivamente non si tratta di niente di più complicato rispetto a ciò cui aveva risposto prima.

«Ok raga, sono semplici» cerca di confortarli, anche se la sua voce è ora resa rauca dalla gola secca per l'improvvisa agitazione.

«Ce la puoi fare» le dice Talyra, poggiandole una mano sulla schiena per incoraggiarla e confortarla.

Prisma fissa gli occhi sulle domande, cercando di raggiungere quella concentrazione che era stata essenziale poco prima, quando aveva completato la prima parte della procedura. Piano piano, i rumori intorno a lei cominciano a sfumare gli uni negli altri, trasformandosi in un brusio indistinto che si affievolisce sempre di più, fino a sparire. Anche il campo visivo si restringe come prima e quella manciata di parole ora occupa tutto il suo sguardo. Ci è riuscita di nuovo. Metodicamente, la ragazza legge e rilegge le consegne, seguendole e ricontrollandole ripetutamente. Seleziona le risposte con attenzione, confrontandole tra loro e interrogandosi sui più minimi di ciascuna. Presto, la ragazza completa la sua parte. Quando incontra dei quesiti che riguardano dei dati su dei grafici per lei incomprensibili, alza la mano dal mouse.

«Ho fatto» dice, sollevata. «Le domande dopo non sono proprio per me».

«Ci penso io» Kay, calmatosi a sua volta, prende il controllo della situazione. «I grafici mi sono sempre piaciuti».

«Ok, attento» Prisma si fa da parte per permettergli di vedere al meglio lo schermo. Ora al centro dell'attenzione, il ragazzo inizia a rispondere, toccando diversi punti dei grafici sullo schermo per tenere traccia dei propri ragionamenti. Più o meno a metà della serie di domande, Talyra interrompe il silenzio concentrato che si era appropriato della stanza:

«Kay...» dice, con voce leggermente esitante.

«Sì?»

«Secondo me qui hai sbagliato». Il ragazzo si gira di scatto, rivolgendo tutta la sua attenzione su Talyra.

«Dove?»

«Questa domanda, vedi?» gli indica lei. «Secondo me la risposta è questa qui». Corrugando la fronte mentre avvicina la faccia allo schermo, Kay confronta attentamente le due risposte. Presto, il ragazzo spalanca gli occhi mentre si accorge del suo errore.

«Bravissima, Talyra» commenta, con la voce piena di ammirazione. «Non ci sarei mai arrivato da solo. Aiutami, finiamo i quesiti sui grafici insieme» aggiunge, facendo cenno alla ragazza di avvicinarsi. Talyra si mette accanto a lui e, presto, i due iniziano a discutere le diverse domande, scambiandosi idee su quali siano le risposte corrette e perché. «Sono nel loro elemento» commenta Axtin, sorridendo a Prisma. Lei non può fare a meno di ricambiare, mentre osserva i due che confabulano, chini sullo schermo. Ancora una volta, la ragazza pensa a quanto sia stato sbagliato creare una società suddivisa in settori funzionali. Il cosiddetto Sistema Perfetto non aveva fatto altro che inibire lo scambio di opinioni e la collaborazione tra le diverse aree. Certo, da un lato aveva massimizzato la produttività, contribuendo all'avanzamento della società in maniera incredibile e mai vista prima. Ma il costo di questa evoluzione le risulta quantomai evidente, mentre osserva i due amici collaborare. Chissà quante e quali idee brillanti sarebbero nate da una società dove ci si ascolta e ci si considera a vicenda. Chissà quanto oltre sarebbero riusciti ad andare come società, se solo ci fosse stata più

comunicazione e confronto tra i settori, se solo ci fossero stati più punti di vista da includere nelle varie innovazioni. Se solo la popolazione non fosse stata ridotta a un insieme di ingranaggi, necessari a far funzionare il Dispositivo alla perfezione. Una perfezione, questa, che le risulta ora inevitabilmente frigida e invalidante.

Nel giro di pochissimo tempo, Talyra e Kay hanno finito, e si battono un cinque soddisfatto.

«Complimenti, Kay, sei stato geniale» si congratula Talyra.

«Ma che dici? Se non fosse stato per te avrei capito male almeno metà delle domande» Kay si gratta la testa, sorridendo all'amica.

«Bene, amici, immagino sia venuto il mio turno di salvare il mondo» li interrompe Axtin, facendo cenno agli amici di spostarsi dal computer.

«Ora, preparatevi al vero spettacolo» continua, sogghignando mentre inclina teatralmente la testa a destra e sinistra per far schioccare le ossa del collo.

«Datti una calmata» gli risponde Talyra, con tono divertito «che la tua più grande abilità è riuscire a fare il cretino indipendentemente dalla situazione».

«Shh! Ti avevo rivelato questa cosa in segreto» Axtin trasforma la presa in giro in una battuta, facendo ridere tutti. Concentrandosi sullo schermo senza perdere l'espressione felice e divertita, il ragazzo inizia a rispondere alle domande, interpretando segni ed elementi grafici con agilità e spiegando i suoi ragionamenti ad alta voce. Prisma è incantata dal suo modo di pensare, così diverso rispetto a chiunque altro abbia

mai incontrato. Ben presto, il ragazzo completa la serie di quesiti. Sicuro di sé, si volta verso i compagni.

«Ho finito» dice. Il cursore è posizionato su *'Conferma'* e lui ha la mano pronta sul mouse. Il timer segna cinque minuti rimanenti. «Che facciamo, salviamo il mondo?» aggiunge, con un sorriso che è fiero ed elettrico allo stesso tempo.

Nessuno ha tempo di rispondergli: lo schermo del computer principale si illumina improvvisamente, accompagnato da uno squillo ritmico e familiare. Dopo pochi istanti, sullo schermo compare una scritta lampeggiante che ai ragazzi non è nuova.

### COMUNICAZIONE IN ENTRATA

*Premere INVIO per rispondere*

Nel vederla, la brutta sensazione di Prisma si trasforma in un'allarmante certezza: qualcosa di terribile sta per accadere.

## CAPITOLO 10

«Dobbiamo rispondere». Dopo istanti incerti, in cui i ragazzi si sono scambiati sguardi confusi, le parole di Talyra li riscuotono da quello stato confusionale: Axtin si allontana dalla postazione, lasciando andare il mouse con un gesto brusco e improvviso, quasi avesse paura di cliccare per sbaglio sul tasto di conferma. Kay osserva il timer, per poi voltarsi verso lo schermo lampeggiante, un'espressione che tradisce sorpresa, frustrazione e sgomento. Prisma, invece, si dirige a passi lunghi e veloci verso il supercomputer principale: è sicura che quella telefonata sia prevalentemente per lei. Chinandosi sulla consolle, cerca 'INVIO', una mano calata già in prossimità della tastiera per poter premere il tasto il più velocemente possibile. Ci vuole qualche secondo prima di rintracciarlo, seguito da qualche altro momento di stasi, mentre la comunicazione viene stabilita.

Uno sfondo spaventosamente familiare compare sullo schermo, confermando ciò che la ragazza aveva già capito.

«Siete proprio dei piccoli bastardi». La voce di Niklat è così carica di collera, che l'uomo fa quasi fatica a pronunciare quelle parole. Il suo viso compare presto nell'inquadratura, le vene sulla fronte gonfie che rispecchiano il suo stato d'animo.

«Come vi siete permessi di ficcare il naso in cose che non vi riguardano?! Pensavate che non ce ne saremmo accorti?!» L'uomo sta urlando, dando sfogo alla propria rabbia senza limitarsi. Il suo viso arrossato e sudato è ora a pochi centimetri dalla telecamera, gli occhi sono sbarrati quasi a voler attraversare lo spazio fisico e digitale che lo separa dai ragazzi nella centralina. Spaventato, Luxis si mette a singhiozzare riparandosi gli occhi da quella visione. Gli altri, sorpresi a loro volta, fanno un passo indietro, mentre Prisma rimane ferma, appoggiando entrambe le mani sulla consolle e rispondendo all'aggressività dell'uomo tenendo la testa alta e gli occhi fissi su di lui.

«Insomma, Niklat» lo incalza, seria e decisa. «Non credi che il nostro futuro ci riguardi più di qualunque altra cosa?» Niklat inclina la testa, strizzando gli occhi mentre il suo impeto d'ira viene disturbato dall'imperturbabilità della ragazza.

«Sei una povera illusa, Prisma! Il vostro futuro è fare quello che è stato deciso per voi, e voi dovete adeguarvi, senza obiettare e senza disobbedire».

«Ma chi ha detto che sia giusto?» ribatte la ragazza, che ne ha avuto abbastanza di sentirsi dire dagli altri cosa fare.

«L'abbiamo detto noi! Gli adulti! I Cinquanta che controllano il Dispositivo e sanno che decisioni prenderle per gestirlo. Vi rendete conto di che cosa stavate per combinare? Aprire la cupola avrebbe causato la morte di tutti». A queste parole, un accenno di sorriso compare sulle labbra di Prisma, facendo alterare ancora di più Niklat. La voce diventa più stridula ed esasperata, mentre le vene si gonfiano anche sul collo.

«Ti sembra una cosa divertente?! Vi dovrete vergognare tutti! Pensate di sapere cosa state facendo, ma la realtà è che siete solo quattro imbecilli che stanno mettendo a rischio la vita di tutta la popolazione!» Segue qualche istante di silenzio, dove Prisma studia il volto dell'uomo. Il sudore, lo sguardo folle e il modo in cui digrigna i denti esasperato mentre parla: c'è qualcosa che non quadra, qualcosa che non è solo rabbia e che Prisma deve ancora individuare. Per lei, è sempre stato facile capire le persone, le loro intenzioni e ciò che esiste tra il detto e il non detto. Niklat, però, le risulta difficile da capire.

«Mettere a rischio la popolazione, eh?» gli risponde, testandolo. «A rischio di vivere una vita vera, dove ognuno è libero di scegliere per se stesso?» Niklat non riesce a trattenere lo stupore, che gli cambia l'espressione del viso e lo lascia per un attimo senza parole.

«Esatto» continua Prisma. «Sappiamo tutto. Non siamo così stupidi come pensi e siamo riusciti a capire cosa state facendo». L'espressione sorpresa di Niklat è ora storpiata da una certa sofferenza. Prisma non si ferma.

«Da chissà quanto tempo, state modificando l'atmosfera intorno a IN-Door, rendendola tossica affinché i rapporti sull'abitabilità del Dispositivo tornino sempre negativi. Per poter mantenere il controllo sulla società di IN-Door. Per poter mantenere il vostro potere, più prezioso dell'incredibile opportunità di tornare alla nostra Terra, al luogo da cui veniamo e che da chissà quanto tempo è di nuovo pronto ad accoglierci. Dovreste essere voi a vergognarvi!».

Inaspettatamente, Niklat inizia a ridere, battendo le mani con ironia. C'è qualcosa di estremamente malato e innaturale nel modo in cui le sue emozioni si alternano, troppo veloci e senza transizione, solo compartimenti stagni in una risposta diretta agli input dall'esterno.

«Bravi, bravi» si complimenta, senza sincerità. «Ci avete scoperto. E quindi? Questo non cambia niente Prisma, perché senza il nostro controllo la popolazione non sarebbe mai in grado di organizzarsi in modo da sopravvivere. Voi avete bisogno di noi, perché non siete in grado di decidere da soli cosa è meglio per la sopravvivenza della società. Non capite? Vi stiamo tenendo al riparo da un futuro che non va bene per voi».

Un fremito di rabbia percorre la ragazza, nel sentire i ragionamenti contorti di Niklat. Ma Prisma sa che perdere la calma in un momento così delicato potrebbe avere conseguenze molto gravi.

«Il fatto che la società di IN-Door sia sempre stata governata e gestita dai Cinquanta non vuol dire che i suoi abitanti abbiano perso la capacità di pensare o di decidere per se stessi. Nascondendo la verità alla popolazione, voi li avete privati della possibilità di fare una scelta. Noi, quella scelta, gliela stiamo restituendo».

«Non credo proprio, mia cara» Le risponde l'uomo che, dopo qualche istante in cui cerca di reprimere le risate, si lascia andare e inizia a sghignazzare, piegando la schiena all'indietro in un modo innaturale e, in quel momento, quasi inquietante.

Cercando di non lasciarsi andare al panico, Prisma attende che l'uomo si calmi e che le dia una spiegazione.

«E ti do anche un buon motivo, sai?» riprende dopo poco, allungando la mano fuori dall'inquadratura. Quando la ritrae, una siringa piena di un liquido blu semitrasparente è saldamente impugnata tra pollice, indice e medio. Le ginocchia della ragazza vacillano.

«Anzi, due motivi» aggiunge, sogghignando minaccioso mentre sposta l'inquadratura in modo da riprendere per la seconda volta i nonni. Luxis, che aveva risollevato lo sguardo, comincia a urlare, chiamandoli spaventato. Nessuno dei due risponde. Nessuno dei due alza il capo. Nessuno dei due è cosciente.

Niklat ride di nuovo, con un tono a metà tra la derisione e il trionfo.

«Vedi Prisma? Non sei capace di prendere decisioni da sola. Hai bisogno di me, io ti posso aiutare. Guarda come sono gentile: perfino adesso, ti sto dando diverse opzioni, mostrandoti anche qual è la migliore per te». Prisma stringe i pugni, respirando a pieni polmoni per cercare di non cadere di nuovo in preda al panico o alla disperazione.

«Non osare» sibila tra i denti mentre sente la collera crescerle dentro.

«Beh, questo dipende da te. Se vi fermate adesso, e non completate la procedura, a loro non succede niente. Se invece andate avanti, beh...» Niklat fa un cenno col capo in direzione della siringa, stringendola un po' per far zampillare due gocce

dall'ago. «...Diciamo che tu e Luxis potrete definitivamente dire addio ai vostri cari nonnini».

«No! Smettila! Lasciali andare!» Luxis, fuori di sé, urla a pieni polmoni contro Niklat: la sua voce è striata da una disperazione che Prisma non aveva mai sentito prima d'ora.

«Prisma! Fermalo!» continua, correndo verso la sorella. «Ti prego!» Insiste, stratonandole il braccio buono. Prisma non sa cosa dirgli: per un attimo, abbassa lo sguardo su di lui mentre le lacrime cominciano a rigarle il viso. Poco dopo, Axtin si avvicina ai due, stringendo le mani intorno agli avambracci del bambino e sollevandolo di peso, per allontanarlo dalla sorella. Nel farlo, il ragazzo guarda la sua amica, facendole un cenno serio con il capo. Prisma si volta verso Kay e Talyra: che fare adesso? Senza parlarsi, ma con sguardi carichi di intenti, i ragazzi le fanno capire che è lei a dover decidere. Lo sconforto le stringe lo stomaco, mentre le orecchie iniziano a fischiare. Da un lato, stanno avendo la possibilità di salvare l'intera popolazione di IN-Door e di ricominciare a popolare la Terra primordiale. Dall'altro, la salvezza di tutti ha il costo della vita dei suoi nonni, e la responsabilità non sarà altro che sua. La ragazza non è sicura di poter vivere con quella consapevolezza. Istintivamente, la mente torna al litigio di qualche giorno prima con nonno Delta, a una cosa precisa che lui le aveva detto: *'Crescere non è mai facile. La vita ci pone continuamente delle prove che dobbiamo affrontare, prove da cui non possiamo sottrarci'*. Ecco di cosa parlava il nonno: questa è la sua prova, la decisione a cui non si può sottrarre, la situazione avversa che deve affrontare. Prisma guarda il timer di apertura della botola:

-3:45 minuti. Niklat, che se ne è accorto la guarda sorridendo con superiorità, come se lei non valesse niente.

«Tic tac, ragazzina... Cosa deciderai?» la prende in giro. Come può un essere umano essere così spregevole, così poco capace di vedere e valutare con empatia quale opzione sia più corretta o più umana? Qualcosa deve essere successo a Niklat, per ridurlo a quella macchina spregevole, a quel meccanismo anaffettivo di un sistema malato e incredibilmente ingiusto.

«Chi ti ha fatto del male, Niklat?» gli chiede la ragazza, che non riesce più a trattenersi. «Cosa ti è successo, che ti ha fatto soffrire così tanto?»

Per un istante, le parole di Prisma sembrano fare breccia nell'uomo. Sorpreso, la sua espressione si trasforma da fiera e sicura a turbata e infastidita.

«Ti ho fatto una domanda» le risponde, confermando il fatto che lei sia riuscita a toccare un nervo scoperto. Lentamente, i suoi modi di fare acquistano sempre più senso. I cambi repentini di emozioni sono solo tentativi disperati di proteggersi dal mondo esterno e non mostrare vulnerabilità. L'assenza di emozioni si accompagna necessariamente per indicare una sola direzione: trauma. Se non fosse per il fatto che sta minacciando di uccidere i suoi nonni, Prisma proverebbe pena per Niklat che, in un modo o nell'altro, deve aver subito degli abusi. Per questo, anche, Prisma non demorde:

«Anche io ti ho fatto una domanda. Cosa ti hanno fatto per farti soffrire così tanto? Quali violenze hai subito per convincerti che nella vita è più importante avere ragione che

essere amati?». Niklat abbassa la siringa, visibilmente turbato. Anche se con una maggior difficoltà rispetto al solito, Prisma è riuscita a capire anche lui. Lo sguardo dell'uomo ora è basso e ha perso tutta la rabbia e la follia che lo avevano animato fino a quel momento. Prisma continua:

«Quando ti sei sentito felice l'ultima volta?» insiste.

Niklat, però, non ha tempo di rispondere a quella domanda.

Un rombo crescente alle sue spalle distoglie l'attenzione dalla telecamera. L'uomo si volta di scatto, tendendo tutti i muscoli del corpo, in allerta quasi come una preda che percepisce l'arrivo di un serio pericolo. Per una manciata di secondi, l'uomo fissa la finestrella di una porta, cercando di capire cosa stia succedendo dall'altro lato. Non ci vuole molto prima che capisca, e si gira di nuovo verso la telecamera. Il panico improvviso e la rabbia furiosa, tornata a impossessarsi dell'uomo, hanno trasformato il suo viso in un groviglio di pelle, lucido di sudore e macchie violacee per la tensione in alcuni punti.

«Che diavolo avete fatto, piccoli bastardi?!» furente, Niklat digrigna i denti mentre impugna una leva blu sul muro di destra della sala. C'è una scritta sopra, ma Prisma non riesce a leggere perché la qualità della telecamera non è alta abbastanza. «Adesso ve la faccio pagare, brutte carogne» aggiunge, mentre la abbassa con un gesto secco. «Nessuno può farmela sotto il naso». I ragazzi ci mettono un po' a capire, ma un sibilo sommesso proveniente dalla parte alta della centralina richiama l'attenzione di tutti. Da quattro bocchettoni, posti ai quattro angoli della sala esce un fumo quasi invisibile.

«Sono i gas!» esclama Talyra. «Copritevi bocca e naso, subito!» Tutti seguono il consiglio della ragazza, meno Prisma, che continua a fissare lo schermo, completamente concentrata su qualcosa che per lei è molto più terrificante dei gas tossici.

«Stai lontano!» urla la ragazza, quando vede Niklat dirigersi verso i suoi nonni, siringa alla mano. «Non li toccare!».

«Se no cosa fai? Tra qualche minuto sarete tutti morti, li dentro. Che ti importa?» dice, la voce in preda a una follia divertita. Ora di fronte a nonno Delta, si china sul suo corpo ricurvo e gli spinge la testa di lato, scoprendo una porzione vulnerabile di collo.

«Loro non ti hanno fatto niente!» Prisma non cerca più di trattenere la disperazione, mentre le lacrime le bagnano il viso per l'ennesima volta. «Lasciali stare!» In quel momento, la ragazza si sente estremamente inutile: non c'è niente che possa fare per fermare l'uomo. Anche Niklat lo sa e le lancia uno sguardo di derisione.

«Lo so che non hanno fatto nulla. Ma voi sì. Adesso, sarai tu a pagare».

Con un gesto rapido, Niklat conficca la siringa nel collo di nonno Delta. Prisma lancia un urlo carico di dolore. La disperazione le fa perdere il controllo: batte le mani sullo schermo, mentre le ginocchia le cedono e si deve aggrappare al ripiano su cui si trova la tastiera. Dal fondo dei polmoni, le sue grida acute e violente perforano l'aria della centralina, mescolandosi alle risate divertite di Niklat. Dietro di lei, Talyra avvia l'apertura del Dispositivo, mentre Axtin copre appena in

tempo gli occhi di Luxis, proteggendolo da quella vista terrificante.

È tutta colpa sua. Non avrebbe mai dovuto chiedere ai nonni di far parte del piano. Ce l'avrebbero potuta fare da soli. Adesso, tutto è perduto. L'unica persona che l'aveva sempre capita ha appena perso la vita. A causa sua. Non c'è niente che lei possa fare. Mai, come in quel momento, la ragazza aveva provato un dolore così devastante. Kay la raggiunge, stringendola a sé mentre cerca di appoggiare delicatamente il maglione che si era tolta prima sulla bocca, per non farla intossicare. Prisma si divincola, continuando a urlare. Non le importa di morire ora, dopo tutto il male che ha causato alle persone intorno a lei.

Improvvisamente, però, un tonfo sordo rimbomba nelle casse del supercomputer. Prisma lancia un'occhiata sullo schermo. Ciò che vede è qualcosa di completamente inaspettato, che la confonde ed emoziona allo stesso tempo. I suoi genitori, Onda e Spectrum, seguiti da un'altra ventina di adulti, hanno fatto irruzione nella sala.

«Dove sei?!» ruggisce suo padre, furioso come mai lo aveva visto prima. I suoi vestiti, come quelli degli altri, sono stropicciati e strappati, mentre il labbro superiore è rotto da un taglio profondo, da cui il sangue cola sul mento e sul collo, rendendo l'uomo ancora più spaventoso e minaccioso. A pugni stretti e braccia larghe, digrigna i denti mentre si guarda intorno. Non ci mette molto prima di scorgere Niklat e, con una velocità quasi inumana, gli si lancia addosso, atterrandolo e immobilizzandolo con il suo peso. Con tutta la sorpresa della

ragazza, che aveva visto il padre comportarsi in maniera sempre seria e composta, Spectrum inizia a tirare dei pugni violenti sui fianchi e sul viso di Niklat, alternandoli a delle parole che urla con una furia animale:

«Non. Toccare. I. Miei. Bambini!»

Niklat, che sussulta a ogni pugno che riceve, non riesce a contrastare la forza con cui Spectrum lo sta colpendo e, presto, non si muove più. A quel punto, Spectrum prende la siringa e gliela conficca nel petto, somministrandogli la quantità del siero originariamente destinata a nonna Lente.

Prisma fa fatica a credere ai propri occhi. Quei genitori che non avevano mai fatto troppo per dimostrarle il loro amore o affetto non sembrano più le stesse persone: sembra che abbiano lottato a lungo, prima di arrivare in quella stanzetta, facendo qualsiasi cosa in loro potere per salvare i loro figli. Commossa, Prisma si pente di non aver mai cercato di capirli, di essersi fermata alla facciata grigia che mantenevano a tavola e di non aver saputo vedere quanto, in realtà, Luxis e lei erano importanti per quei due. Una strana sensazione le attraversa il corpo, un senso di leggerezza e di pesantezza allo stesso tempo. La ragazza distoglie l'attenzione dallo schermo e nota che i suoi amici e Luxis si sono avvicinati.

«Mamma!» urla Talyra, ora alla consolle insieme a lei. Una donna si volta istintivamente verso lo schermo e, piangendo, si avvicina correndo.

«Talyra! Ragazza mia» dice, preoccupata.

«Ci sono dei gas tossici qui! Ci stanno avvelenando!» Talyra spiega la situazione, la voce ovattata dalla stoffa del maglione

che sta usando per filtrare l'aria tossica. Prisma, che se ne era completamente dimenticata, prende il suo maglione dalle mani di Kay e se lo porta alla bocca. Nel farlo, si accorge di non sentire più le dita delle mani e dei piedi. Altri adulti si avvicinano allo schermo: si tratta dei genitori di Kay e Axtin che, angosciati, chiamano i loro ragazzi:

«Kay, state bene?»

«Axtin!»

Nel panico totale, loro cercano di fornire dettagli frammentari sulla situazione, ma la mamma di Axtin li interrompe:

«Shh ragazzi, non vi agitate o i gas faranno effetto più rapidamente! Sappiamo già tutto: grazie al ciondolo che Talyra ha dato a Flora, abbiamo potuto seguire tutto quello che avete fatto stasera. Attraverso la telecamera nascosta all'interno, abbiamo visto la vostra incredibile impresa e ascoltato le videochiamate con Niklat. Purtroppo, non possiamo fare nulla per aprire la botola da fuori... Dovete resistere, ragazzi. Ce la potete fare, non parlate e non agitatevi. Tra due minuti sarete liberi!»

Prisma capisce la metà delle cose che si dicono, mentre le ginocchia diventano sempre più molli. Istantaneamente, si appoggia a Kay per poter rimanere in piedi, mentre la testa sempre più pesante inizia a ciondolarle in avanti.

All'improvviso, però, una voce che conosce bene attira la sua attenzione.

«Prisma! Tesoro mio, guardami!» È mamma Onda, ora in primo piano e vicinissima all'inquadratura. Prisma alza lo

sguardo: anche se la sua vista è annebbiata, riesce a notare la disperazione sul volto della madre.

«Siete stati bravissimi. Però adesso dovete fare un'ultima cosa per me, per noi» continua lei, la voce rotta dalla disperazione. «Dovete rimanere svegli. Non chiudete gli occhi! Siete così vicini alla fine». Le suppliche della madre le sembrano sempre più lontane, mentre la vista continua a peggiorare.

«Tu e Luxis siete l'unica cosa che dà un senso alla mia vita, Prisma. Non te l'ho mai detto, ma vi voglio bene più che a chiunque altro al mondo. Vi prego, tesori miei, non vi addormentate. Rimanete con la mamma, vi prego...» la desolazione nella sua voce è ora alternata da dei singhiozzi. Le gambe di Prisma cedono completamente, e la ragazza non avverte più i contorni del suo corpo mentre Kay se la issa in spalla, tenendo le gambe della ragazza premute contro il suo petto.

«Ti prego Prisma, non mi lasciare» lo sente sussurrare, mentre i lamenti di mamma Onda in sottofondo diventano sempre più afflitti.

Arrendendosi, Prisma chiude gli occhi. Mentre scivola lentamente verso la morte, cerca di trovare conforto nel riportare alla mente i suoi ricordi più belli. Pensa alle mille imprese che ha compiuto con i suoi amici, piccole bravate a confronto con ciò che sono riusciti a fare oggi. Con gratitudine, riconosce la propria fortuna nell'aver conosciuto dei ragazzi così coraggiosi e appassionati. Pensa a Luxis, ai loro progetti e ai loro sogni condivisi. Con un po' di fortuna, il mondo in cui crescerà sarà pronto ad accettarlo per il bambino

incredibile che è, e per l'uomo speciale che diventerà. Pensa a nonno Delta, il suo migliore amico: quanti pomeriggi passati a chiacchierare davanti a tazze di tè fumanti e a farsi le coccole in giardino, mentre il nonno le leggeva qualche storia... Forse, tra poco riuscirà a vederlo.

La mente corre libera, saltando da un'immagine all'altra, mentre Prisma si sente lentamente scomparire, diluita sempre di più da un'oscurità immobile, ma pacifica.

Almeno, si dice, ne è valsa la pena.

Un puntino luminoso compare nel buio che la circonda, seguito brevemente da un altro. Gradualmente, questi punti si moltiplicano, riempiendo tutto intorno a lei. Prisma si chiede se questo sia ciò che si trova dopo la vita. A un tratto, però, le orecchie cominciano a fischiarle e le dita a formicolarle. Piano piano, Prisma comincia a percepire il proprio corpo, steso su una superficie liscia e fredda. Ai puntini di diverse dimensioni e luminosità si aggiungono altre sfumature di blu e rosso, che si rincorrono giocando con il nero dello sfondo. Improvvisamente, lacrime di commozione iniziano a scenderle copiosamente dalle guance, quando capisce cosa sta guardando. Stelle.

È la Via Lattea, visibile attraverso la cupola di IN-Door, ora quasi completamente aperta. Inspiegabilmente, la ragazza è riuscita a sopravvivere. Ce l'hanno fatta davvero, stavolta: sono riusciti a salvare la popolazione IN-Door, aprendo la cupola e liberandola da secoli di finzione. Un futuro meraviglioso li aspetta ora, un futuro a cui lei aveva aspirato così tanto. Mentre riacquista lentamente la sensibilità nelle

varie parti del corpo, Prisma inclina la testa, guardandosi intorno: è distesa sul terreno di Piazza Mater, popolata da una moltitudine di gente esultante. A qualche metro da lei, Talyra è a gattoni per terra: la sua schiena si curva seguendo i respiri a pieni polmoni che la ragazza sta facendo per recuperare il fiato. Qualcuno sta correndo verso di lei e Prisma ci mette un po' a identificare Flora, che ha le braccia aperte e le lacrime agli occhi. Quando Talyra la vede, si alza in piedi di scatto, giusto in tempo per prenderla al volo mentre Flora le si lancia addosso. Quando il loro tenero abbraccio si scioglie, i visi delle due rimangono vicini, entrambi sorridenti e bagnati dalle lacrime. Dopo qualche istante, le due si scambiano un bacio affettuoso, e interrotto qui e là da una risata e da un sorriso. Nel vederle così, Prisma si chiede come abbia fatto a non accorgersi prima della storia d'amore che le due avevano coltivato in segreto e che solo ora erano libere di poter vivere davvero. Era proprio vero: erano riusciti a far vincere l'amore sull'odio. Poco più in là, scorge anche Axtin, che sta controllando che Luxis stia bene mentre gli mette a posto i vestiti. Su entrambi, un sorriso bello come difficilmente ne aveva visti prima. Ancora troppo debole per alzarsi, la ragazza ruota la testa dall'altra parte, non senza fermarsi, una seconda volta, a riempirsi gli occhi della bellezza di quel cielo stellato e, finalmente, reale. Accanto a lei, percepisce un altro corpo disteso a terra. Continuando a voltare il capo con una debole lentezza, la ragazza riconosce il viso che si trova a pochi centimetri dal suo. Una sensazione indescrivibile la travolge: un po' gioia, un po' emozione, un po' come la sensazione che

si prova quando si torna a casa dopo una giornata lunga e difficile. Prisma sa di cosa si tratta: è amore. Le sue labbra si aprono in un sorriso spontaneo, ma immediatamente ricambiato.

«Ciao, stupidina» sussurra Kay, mentre le accarezza una guancia con infinita tenerezza. Prisma vorrebbe rispondergli, stringersi a lui e dirgli tutto quello che non ha mai avuto il coraggio di ammettere, nemmeno a se stessa. Anche se non ha le forze per fare niente di tutto questo, lo sguardo di Kay le fa capire che non ce n'è bisogno.

«Sono così contento che sei qui». Continua, asciugando con le dita le lacrime felici che corrono libere sulle guance della ragazza. Le sue pupille si allargano mentre le alza delicatamente il mento, avvicinandosi piano. Con dolcezza, il ragazzo appoggia le labbra sulle sue, sigillandole in un bacio tenero e carico di tutte le emozioni che non si sono mai raccontati.

...

A occhi chiusi, Prisma si gode la brezza tranquilla e profumata di pino proveniente dalla radura a nord di IN-Door. Si lascia coccolare dal tepore del sole, la cui luce disegna dei motivi cangianti attraverso le palpebre chiuse. Si trova nel parco del suo vecchio settore, dove ha trascorso la maggior parte degli ultimi tre giorni insieme a Luxis, che sta giocando con altri bambini poco lontano. Tutt' intorno, può percepire il vociare di gente che chiacchera del più e del meno, facendo piani sul

proprio futuro che, dopo la riapertura del dispositivo, è tutto da ridefinire. Da quando hanno aperto la cupola la popolazione è come rinata: amicizie interrotte da decenni, conoscenze e vecchi amori si sono ristabiliti, restituendo i colori a una società che era sempre esistita in scala di grigi. I Cinquanta sono stati spodestati e, adesso, risiedono in una serie di abitazioni adibite a prigioni. Delle prime esplorazioni stanno identificando le modalità di espansione nell'area circostante a IN-Door, mentre dall'interno di Palazzo Grande si discute su come riorganizzare la società in maniera più giusta ed equa. Per una settimana, le attività lavorative non necessarie sono sospese, per permettere alla popolazione di abituarsi alla nuova situazione. In attesa di indicazioni più precise sul da farsi, ognuno è libero di fare ciò che preferisce. Prisma non ha molte opzioni: con l'omero rotto in tre punti, dovrà portare un gesso per molto tempo. Tuttavia, oziare non le dispiace: dopo tutto quello che è successo il sabato prima, crogiolarsi al sole tutto il giorno le va benissimo. Come avrebbe saputo solo dopo, era riuscita a salvarsi soltanto grazie a Kay. Dato che lei, a differenza degli altri, aveva respirato i gas per più di due minuti senza coprirsi la bocca, era stata l'unica a rischiare davvero la vita. Il resto del gruppo, anche se con un certo affanno, era riuscito a risalire la scala a pioli allacciata alla botola. Kay l'aveva scalata con Prisma in braccio, per poi crollare stremato sul pavimento di Piazza Mater, accanto a lei. Riaprendo gli occhi, la ragazza osserva la disposizione delle sedie, che non sono più ordinate e nella stessa direzione, ma sono state spostate all'occorrenza in cerchi e gruppi di diverse

dimensioni, per facilitare le conversazioni delle persone che si trovano lì. Tra queste c'è anche Merynn, sfortunatamente finita sulla sedia a rotelle dopo la lotta con Niklat. *Non preoccuparti, Prisma. Guardati intorno!* le aveva detto il giorno prima, quando l'aveva incontrata per la prima volta da quel sabato sera. *'Guarda che posto meraviglioso sta diventando IN-Door'*. L'insegnante aveva ragione: da fuori, i colori e i profumi della natura avevano già iniziato a modificare il Dispositivo, che lentamente si stava integrando nell'ecosistema terrestre. Perfino il parco, popolato per la prima volta da farfalle e api, stava diventando molto simile ai parchi della Terra primordiale, che ora viene chiamata solo *'Terra'*. Il nonno sarebbe stato felicissimo di godersi uno spettacolo del genere. In un certo modo, le sembra di avvertire la sua presenza nell'aria, nei colori del cielo e nel cinguettio di uccelli che non aveva mai visto prima. È grazie a nonno Delta che sono riusciti ad arrivare a tutto questo, grazie ai suoi consigli che li hanno guidati mentre scoprivano loro stessi, alla luce bianca della centralina sotterranea. Senza di lui, non avrebbero mai avuto il coraggio e l'ambizione di arrivare dove sono arrivati. Senza di lui, l'umanità non avrebbe mai più rivisto lo spettacolo mozzafiato della Via Lattea, che Prisma osserva incantata ogni notte.

«Ti piace com'è adesso, nonno?» chiede, rivolgendosi all'aria. «Fantastico, ne sono sicura» risponde una voce femminile alle sue spalle, che Prisma riconosce istantaneamente. Voltandosi, trova nonna Lente che le sorride, mentre si siede

accanto a lei. Le due si stringono in un abbraccio, la nonna che bacia dolcemente la nipote sulla testa.

«Come stai, nonna?»

«Bene, tesoro mio. Mi sto riprendendo piano piano. Tu?»

«Bene, a parte la tristezza». Prisma non ha bisogno di spiegarle il motivo del suo stato d'animo.

«Va bene così, Prisma. Siete stati fenomenali, sabato. Siete arrivati dove nessuno era mai riuscito prima, scoprendo il grande inganno che i Cinquanta avevano orchestrato ai danni della popolazione di IN-Door e liberandola. Avete dovuto prendere delle decisioni difficili, e con delle conseguenze dolorose. Ma sono state scelte giuste. Sono state ciò che ci ha permesso di rinascere. Di una cosa sono sicura: avete reso il nonno fiero di voi, a ogni passo della vostra impresa incredibile». Prisma fa fatica a trattenere le lacrime.

«Ma non ti manca?» chiede alla nonna, senza allentare la stretta del loro tenero abbraccio.

«Ogni secondo, con una forza che mi sconvolge. Ma sono sicura che lui in un modo o nell'altro si stia godendo questa nuova vita». In fondo, anche Prisma si sente così.

«Hey» aggiunge Lente, dopo qualche istante di silenzio. «Stavo pensando a una cosa».

«Cosa?» Prisma la guarda con curiosità.

«Pensavo che ci dovrebbe essere qualcosa per ricordare alle generazioni future quello che è successo. Sai, per evitare che la razza umana si dimentichi della grande lezione che abbiamo imparato in questi giorni». Prisma annuisce, anche se non sa bene cosa intenda la nonna.

«Affinché non vengano commessi gli stessi errori». Lente le passa una mano sui capelli, concedendosi una pausa di qualche secondo prima di ricominciare a parlare.

«Che ne pensi di scrivere un libro sulla vostra impresa? Qualcosa che rimanga nel tempo e che possa insegnare alle generazioni future... Tu scrivi molto bene Prisma, sarebbe un'altra cosa di cui rendere fiero tuo nonno». Inizialmente sorpresa, Prisma inizia a riflettere sulla sua proposta. In effetti, la popolazione di IN-Door era stata sottomessa proprio perché non sapeva la verità. Perché la comunicazione era stata utilizzata con malvagità, orchestrata alla perfezione per mantenere il potere nelle mani di pochi, convincendo gli abitanti a considerare come normale un'esistenza umanamente inaccettabile.

È vero, la razza umana non deve dimenticare.

Un sorriso si dipinge sul viso di Prisma, mentre si stringe più forte alla nonna.

«È proprio una bella idea».

### **Ma non è finita qui...**

Grazie al loro coraggio e alle loro capacità innate, i 4 amici sono riusciti a cambiare il destino di IN-Door. Il libero arbitrio è tornato nella società, e ognuno può finalmente dedicarsi alle proprie passioni e inseguire il proprio destino. Questo viaggio di formazione ha portato Prisma, Talyra, Kay e Axtin a capire di più su loro stessi. Forse, è così anche per te.

Speriamo che questo viaggio ti sia piaciuto e che in qualche modo ti abbia anche aiutato a conoscerti meglio.

E ora coraggio, vai a scoprire cosa ti aspetta: consulta i risultati dei test attitudinali.

