

IL CONFLITTO: LA SCENOGRAFIA

NON DIMENTICARE LE LUCI

Può sembrare banale, eppure nelle narrazioni il buio (che sia naturale o artificiale, dovuto magari a un blackout) porta sempre con sé una sensazione di tensione.

Dal momento che l'elemento perturbante trae la propria forza dal rimanere nascosto nell'ombra, dal non mostrarsi mai del tutto costringendo il protagonista ad avvicinarsi e addentrarsi nel mistero, il buio gioca un ruolo fondamentale in questa partita: nel buio possono nascondersi tanti elementi e dettagli; si possono intravedere tra le tenebre solo piccole porzioni di grandi orrori che poi si possono svelare a mano a mano, e alcuni oggetti possono assumere le sembianze di altri o proiettare ombre inquietanti.

Scrive Borghetti nel suo saggio sul perturbante:

[Nel buio] **la mancanza dell'input visivo rende necessario l'affidamento ad altri sensi**, come l'udito e il tatto, favorendo l'insorgere di **situazioni ambigue** e potenzialmente pericolose, poiché esso costituisce il nascondiglio ideale per un eventuale predatore; per chi è abituato a utilizzare tutti i canali sensoriali, le informazioni ricavate isolatamente dal tatto possono peraltro portare a grossolani **errori di valutazione**, alimentando suggestioni di pericolo e mostruosità anche solo sfiorando gli oggetti più comuni e familiari.¹

E ancora:

Per quanto riguarda gli edifici abbandonati, non è difficile comprendere come la componente ambientale e la ridotta illuminazione giochino un ruolo non trascurabile nel fomentare, almeno in parte, la sensazione di sinistro.

¹ Davide Borghetti, *Il perturbante – Paura e inquietudine nel quotidiano*, CSA Editrice, Castellana Grotte, 2018

Si tratta di luoghi dove eventuali minacce e pericoli possono trovare riparo, risultando difficilmente identificabili: vista e udito sono saturati da una enorme quantità di informazioni, rendendo necessaria la risoluzione continua di stimoli ambigui e forieri di insidie.²

Ovviamente non solo il buio è in grado di aumentare la portata perturbante di una scena: anche un'illuminazione eccessiva (una sovraesposizione o una troppa saturazione, come proposto nel manuale al paragrafo «Luoghi perturbanti: il posto perfetto») o una luce non adeguata allo spazio in cui il protagonista si trova (dunque non in linea con gli altri sensi, come proposto invece nel paragrafo «Luoghi perturbanti: le note stonate») possono essere – e il cinema e il fumetto, arti visive, lo sanno e lo dimostrano bene – ottime possibilità.

OGGETTI STRAORDINARI

Una riflessione, a proposito del mondo narrativo, va fatta a proposito degli oggetti presenti sulla scena.

Ci sono oggetti “straordinari” la cui sola presenza sulla scena è sufficiente ad attirare l'attenzione del lettore e a caricare la scena stessa di una portata simbolica – sono elementi che la tradizione ha riempito di significato, come lo specchio o il sangue – e oggetti “ordinari” che diventano straordinari e simbolici a loro volta quando il narratore indugia a lungo su di essi, quando sembrano comportarsi un po' diversamente dalla norma o in base alle modalità della loro prima apparizione: per esempio se il loro arrivo viene anticipato in sogno o se il protagonista li riceve in situazioni particolari.

Se vuoi, dunque, che nella tua storia siano presenti oggetti importanti, fa' molta attenzione al modo di introdurli.

Un esempio interessante è l'entrata in scena del taccuino “magico” del romanzo *La notte dell'oracolo* di Paul Auster, già citato a proposito del lavoro sui presagi:

Non so dire perché, ma quelle dimensioni mi diedero una sensazione di profondo appagamento, e tenendo per la prima volta il taccuino fra le mani provai un che di simile al piacere fisico, un'espansione di benessere istantaneo e inspiegabile.³

Benessere che, andando avanti, il protagonista scopre essere ancora maggiore quando si tratta di scrivere sul taccuino, con le parole che fluiscono «veloci, naturali, senza apparente sforzo. La cosa mi sorprese,

² *Ibidem*

³ Paul Auster, *La notte dell'oracolo*, Giulio Einaudi Editore, Torino, 2005.

ma bastava che continuassi a spingere la mano da sinistra a destra, e sembrava che la parola successiva fosse sempre lì, in attesa di uscire dalla penna»⁴.

Un lavoro un po' differente lo fa David Foster Wallace in *Infinite Jest* al momento di introdurre la “cartuccia” contenente l'omonimo film, arrivata a un attaché medico in una busta imbottita:

Ad aumentare la confusione generata dalla busta imbottita c'è il fatto che ogni cosa proveniente dalla legazione del principe Q— a Phoneix, Arizona, Usa, recherebbe un sigillo diplomatico e non una normale affrancatura Onan. L'attaché medico, insomma, si sente molto teso, e gravemente sottovalutato ed è già preparato a farsi irritare dal contenuto della busta, che altro non è che una cartuccia d'intrattenimento nera standard del tutto priva di etichetta, la cui custodia non è in alcun modo colorata o informativa o invitante e come unica stampigliatura riporta un'altra di quelle insulse faccette rotonde sorridenti genere Usa dove invece ci si aspetterebbe di trovare stampigliati i codici di registrazione e durata. L'attaché medico è confuso dalla cripticità della busta e dalla faccia e dalla custodia e dall'intrattenimento non etichettato, e molto irritato dalla quantità di tempo che ha dovuto passare in piedi accanto alla credenza a occuparsi della posta, il che non è compito suo. L'unica ragione per cui non getta nel cestino la cartuccia priva di etichetta, oppure non la mette da parte per farla previsionare alla moglie per verificarne la rilevanza, è legata alla scarsità e pochezza della scelta d'intrattenimento nell'irritante serata tennistica americanizzata della moglie lontana dal suo posto, la casa. [...]

Quando si sistema con il vassoio e la cartuccia, il display digitale del visore del Tp segna le 1927h.⁵

Nel caso di questo brano, a differenza del precedente, non è tanto la descrizione della cartuccia – fatta eccezione per la mancanza di etichetta che la rende misteriosa e che confonde l'attaché con la sua «cripticità» – a dare risalto a questo oggetto, quanto proprio il **contrasto tra la presunta ordinarità dell'oggetto e l'insistenza con cui il narratore ci descrive il suo ingresso in scena**. Concorre poi a metterci in stato di allerta anche il modo in cui il paragrafo si conclude: perché indicare con tanta precisione l'orario di inizio visione della cartuccia?

Questa strana precisazione tornerà alcune pagine più avanti:

Alle 2010h del primo aprile Apad l'attaché medico sta ancora guardando la cartuccia d'intrattenimento senza etichetta.⁶

⁴ *Ibidem*

⁵ David Foster Wallace, *Infinite Jest*, Giulio Einaudi Editore, Torino, 2006

⁶ *Ibidem*

Per divenire poi, dopo altre pagine ancora, perturbante:

Alle 0015h del 2 aprile la moglie dell'attaché medico sta per lasciare il *Total Fitness Center* di Mount Auburn dopo aver giocato i suoi soliti cinque set da tre game nel girone all'italiana delle mogli dei diplomatici del Medioriente. [...] L'attaché medico, nel loro appartamento, sta ancora guardando la cartuccia priva di etichetta, che ha riavvolto fino all'inizio numerose volte e poi programmato per vederla sempre di seguito in un loop interminabile. È seduto là, attaccato a una cena congelata, a guardare la cartuccia, alle 0020h, coi pantaloni bagnati sulla poltrona bagnata.⁷

E sempre più perturbante:

E poco prima delle 0145h del 2 aprile Apad sua moglie tornò a casa e si tolse il velo che le copriva i capelli ed entrò in salotto e vide l'attaché medico mediorientale, la sua faccia e il vassoio e gli occhi e lo stato pietoso della sua speciale poltrona reclinabile e si precipitò al suo fianco urlando il nome del marito, gli carezzò la testa per ottenere una risposta mentre lui continuava a guardare dritto davanti a sé; e infine, com'era ovvio, lei – notando che l'espressione sul volto catatonico del marito appariva però molto serena e persino estatica, si potrebbe dire – lei, infine, com'era ovvio, girò la testa a seguire il suo sguardo verso il visore.⁸

Il film contenuto nella cartuccia si rivela dunque un prodotto che è impossibile smettere di guardare: che lo spettatore deve continuare a guardare fino a morire.

Dunque prova a ragionare sugli oggetti principali che vuoi inserire nella tua storia perturbante. Gli oggetti possono avere diverse funzioni:

- possono essere **soglie**: nel manuale abbiamo citato, per esempio, il ruolo dello specchio nei romanzi *Attraverso lo specchio* o *Il castello invisibile*;
- possono essere **simboli**: nei film di David Lynch ci sono vari oggetti portatori di significato; sono indizi, tendono tra loro un filo rosso da seguire e che può guidare l'interpretazione;
- possono essere considerati, così come i luoghi, alla stregua di **personaggi**: avere degli obiettivi, compiere delle azioni (il televisore può decidere, per esempio, di alzare autonomamente il proprio volume, o di accendersi).

Infine da un oggetto può dipendere la salvezza. In tal caso, fa' che sia difficile da trovare o posizionalo in un posto a rischio (se dovesse rom-

⁷ *Ibidem*

⁸ *Ibidem*

persi, la tensione aumenterebbe immediatamente). E ricorda: ogni dono deve avere un prezzo; come è scritto nel saggio *Danza macabra – Un ballo nel fantastico sui passi di Stephen King* di Giovanni Arduino e Loredana Lipperini, «ogni dono è avvelenato»⁹.

Esercizio

Immagina un oggetto-soglia e fai un elenco di tutte le sue caratteristiche. Poi descrivi il suo primo ingresso in scena.

⁹ Giovanni Arduino, Loredana Lipperini, *Danza macabra – Un ballo nel fantastico sui passi di Stephen King*, Giunti Editore/Bompiani, Firenze/Milano, 2021.