



ELVEZIO SCIALLIS

SCRITTI

VOLUME 1

A RIP IN THE FABRIC 2011-2012
MALPERTUIS 2012-2013

CON UN RICORDO DI

OMAR DI MONOPOLI

zona

42



MALPERTUIS

Elvezio Sciallis
Scritti. Volume 1

© 2011-2013 / 2021 Eredi Elvezio Sciallis
© 2021 Zona 42 Srls
Tutti i diritti riservati

I Edizione, giugno 2021
ISBN 978-88-98950-77-5

Edizioni Zona 42, Modena
www.zona42.it - info@zona42.it

*Zona 42 è un progetto di
Giorgio Raffaelli e Marco Scarabelli e Annalisa Antonini.*

ELVEZIO SCIALLIS **SCRITTI**

VOLUME 1

A RIP IN THE FABRIC 2011-2012

MALPERTUIS 2012-2013

CON UN RICORDO DI
OMAR DI MONOPOLI

A CURA DI
Luigi Musolino
Matteo Poropat
Giorgio Raffaelli
Irene Rotfini

SOMMARIO

MALPERTUIS FOREVER di Giorgio Raffaelli	IX
---	----

A RIP IN THE FABRIC

COLPISCI QUALCUNO.....	15
THE INNKEEPERS.....	31
PIZZA BOMBER	38
UNDICESIMO. NON VIVERE LA VITA DEGLI ALTRI	46
S'È FATTA UNA CERTA.....	57

MALPERTUIS 2012-2013

WEST MEMPHIS THREE	63
THE BAY	77
QUELLA CASA NEL BOSCO	82
IRONIA	88
LOVELY MOLLY	98
SINISTER	101
MONSTERS	105

EXCISION	108
JOHN DIES AT THE END	112
LA FUGA DI MARTHA	115
COMPLIANCE	119
IN THEIR SKIN	123
A LONELY PLACE TO DIE	126
MÜNCHAUSEN BY INTERNET	129
ROYCE WHITE	145
ANTIVIRAL	159
THE MOTH DIARIES	164
GEEKMACHISM	168
INDIE GAME: THE MOVIE	181
GAME CHANGE	187
LA CASA	191
WISH YOU WERE HERE	208
MANIAC	212
THE CENTRAL PARK FIVE	218
THE BLAIR WITCH PROJECT	231
DIETRO I CANDELABRI	236
JUG FACE	241

I DISERTORI	245
CANADA HORROR	249
BYZANTIUM	262
THE CONJURING - L'EVOCAZIONE	267
CARRIE - LO SGUARDO DI SATANA	273
IL BACIO DELLA PANTERA	281
I DECLARE WAR	289
TERRORE DALLO SPAZIO PROFONDO	293
UN RICORDO di Omar Di Monopoli	299

MALPERTUIS FOREVER

di Giorgio Raffaelli

Il volume che state per leggere contiene la prima parte degli scritti di Elvezio Sciallis che, con questa serie di libri, rendiamo nuovamente disponibili ai lettori.

I blog che Elvezio ha creato e gestito nel corso degli anni (*Malpertuis*, nelle sue varie incarnazioni, *A Rip in the Fabric*) hanno rappresentato un contributo unico nella rete italiana soprattutto per quel che riguarda la riflessione e la critica sul cinema horror, senza rinunciare ad affrontare una serie di argomenti tangenziali al tema principale sempre con piglio unico e personale. E così se la maggior parte dei suoi pezzi sono dedicati innanzitutto all'horror, Elvezio proponeva anche altri argomenti, partendo dal cinema nelle sue espressioni più varie fino a dedicare articoli a fatti di cronaca, a personaggi o avvenimenti più o meno inquietanti, a riflessioni che sfumavano senza soluzione di continuità dal politico al personale.

Il suo contributo alla critica cinematografica è stato e rimane unico per più di una ragione: Elvezio è stato tra i primi a utilizzare in rete gli strumenti della critica cinematografica tout-court alle proposte della cinematografica di genere, con approfondimenti che riguardavano tutti gli aspetti del film che prendeva in esame: dai dettagli più prettamente tecnici, alle suggestioni autoriali, al contesto storico in cui la data pellicola si collocava, alle riflessioni socio/politiche suscitate da questo o quel prodotto.

In una scena italiana dominata dai fanboy di turno, incapaci di uscire dal vortice del *mi piace/non mi piace*, dall'esaltazione da stadio o dall'affossamento pregiudiziale, la voce di Elvezio spiccava come un diamante prezioso, capace da solo (o quasi) di illuminare una scena che si rifiutava (salvo le dovute eccezioni) di trattare il cinema di genere con il rispetto, la serietà e la profondità che meritava.

Oltre alla competenza, evidente in ogni suo contributo, e frutto di uno studio costante della materia e degli argomenti che affrontava, ciò che ha reso unica la presenza in rete di Elvezio Sciallis è stata la voce inconfondibile del

padrone di casa, capace di fondere la conoscenza e una indiscutibile capacità comunicativa sui temi che trattava a un racconto sottotraccia del suo rapporto personale con il contesto che lo univa ai lettori, a un umorismo magari raro, ma sempre fragoroso, a una visione e un rapporto senza compromessi con la realtà circostante.

Il presente volume è stato curato da Luigi Musolino, Matteo Poropat e Irene Rolfini insieme al sottoscritto.

Abbiamo recuperato dall'Internet Archive tutti i pezzi che siamo riusciti a ritrovare di *A RIP IN THE FABRIC*, mentre i pezzi pubblicati in origine nell'ultima versione di *MALPERTUIS* arrivano direttamente dall'archivio personale di Elvezio.

Su tutti gli scritti pubblicati in questo volume siamo intervenuti nella maniera più leggera possibile, correggendo eventuali refusi ed editando gli articoli solo per quel che riguarda i riferimenti ad altre discussioni o immagini a cui rimandava il post originale. Quando ancora disponibili, abbiamo lasciato i link ad altri articoli/pagine/post presenti nell'originale (li trovate nelle note ai singoli articoli).

Pubblichiamo questa serie di volumi per cercare di restituire a Elvezio almeno una parte di quello che ci ha regalato nel corso degli anni in cui ci siamo frequentati.

Ho conosciuto Elvezio tramite il suo blog, discutendo con lui sui più diversi argomenti, apprezzandone la competenza, l'onestà e l'umiltà, imparando con lui a mettermi in gioco, ad accettare il confronto nel rispetto dell'altro. Su tante cose avevamo una visione del mondo inconciliabile, ma riuscivamo a scherzarci sopra, e ogni volta che ci si riusciva a vedere – troppo poco, col senno di poi – era come tornare a casa, in un luogo sicuro dove non c'erano argomenti proibiti, la discussione era costante, così come la condivisione e la gioia della vicinanza, sempre con la sensazione di imparare qualcosa e arricchirsi. Insieme stavamo bene, e per qualche ora o per qualche giorno arrivavamo persino a nutrire qualche speranza in più sul futuro oscuro che ci attende tutti.

Sapevo, sapevamo, della sua costante lotta personale con i demoni che lo assediavano, sapevo, sapevamo, che ogni incontro, ogni saluto, ogni abbraccio, poteva essere l'ultimo, e forse anche per questo cercavamo di rendere preziosi tutti i momenti di incontro.

Di Elvezio oltre al ricordo ci rimangono molti dei suoi scritti.

Se lo conoscevate, rileggerlo sarà come fare un viaggio nel tempo per tornare a cogliere uno spunto, una riflessione, una suggestione per continuare ad andare avanti e nutrire quella curiosità che ci permette di sopravvivere. Se non lo avete mai letto vi aspetta un tesoro di riferimenti, di visioni, di storie come di rado capita di trovare.

Buona lettura.

Giorgio Raffaelli
Modena, maggio 2021

A RIP IN THE FABRIC
2011-2012

COLPISCI QUALCUNO

Di solito i ringraziamenti vanno alla fine ma magari la gente non li legge, sfinita dalle venti cartelle di questo pezzo, quindi...

Il primo ringraziamento è per voi lettori/commentatori. Quando ho iniziato questo nuovo viaggio avevo dato per scontato (e credo di essere stato arrogante e di aver pensato male) che non avrei ricevuto commenti e non sarei stato granché letto, almeno per un bel po' di mesi. Pezzi lunghi, argomenti diversi rispetto al mio precedente blog, zero flame, zero stroncature, non mi occupo più delle varie robe che attirano l'interesse effimero... Insomma, avevo previsto un lungo periodo di rodaggio cui sarebbe seguita comunque una normalità di contatti e commenti che non poteva nemmeno avvicinarsi alle vecchie medie.

Così non è stato, siete magnifici, avete la pazienza di leggere queste polente sterminate, qui sembra un'isola nella quale non vige il TL; DR, addirittura andate a cercare titoli e seguite i consigli, non so, sono contento, ecco.

Grazie.

Il secondo ringraziamento è per Kevin Smith, proprio quello Smith che continua a non piacermi molto. Devo a lui la scintilla di interesse verso l'hockey, scintilla che ha incendiato un articolo del New Yorker che ho letto di recente: da lì sono passato al New York Times (John Branch, per me sei da Pulitzer) poi a vari siti e forum, persino moltissimi commenti su You Tube.

Grazie.

Per mia fortuna non bado più di tanto ai nazionalismi, ma c'è da vergognarsi per la tremenda, incredibile differenza fra i giornalisti inglesi e statunitensi rispetto ai nostri. Alcune loro testate scavano così in profondità, usano così bene tutti i moderni mezzi della Rete, li hanno assimilati in un modo che desta invidia e ammirazione sconfinata.

Qui da noi è il medioevo e non so quando ci schiederemo, sembriamo comunque troppo orgogliosi per farlo.

Quindi l'ultimo grande grazie è alla Rete.

Mi permette di sapere, scrivere e mettere insieme cose in un modo che sento adatto e insostituibile e non passa anno senza che il Web non affini e migliori queste potenzialità.

Grazie.

Ora, vi vorrei parlare di un gigante buono che aveva un solo sogno nella vita e poi si è perso lungo la strada, senza mai trovare aiuto. Per farlo, temo, dovrò prendere la solita via lunga e tortuosa, l'unica che conosco.

O, forse, l'unica che mi piaccia e senta adatta.

Immaginate una partita di qualche sport di squadra che vi piace. Io seguo il basket americano, ma immaginiamoci una partita di calcio, per semplicità.

Tifo Toro, quindi facciamo finta di essere a un derby e torniamo un po' indietro nel tempo che del Toro di adesso, come di tutto il calcio attuale, non conosco quasi nessun nome.

Siamo in un derby di qualche tempo fa e Brio o Gentile o entrambi stanno martellando di botte Dossena. Non so se avete presente, ecco, mettete Brio accanto a Dossena e non sembrano far parte nemmeno della stessa specie...

Fossimo in una partita di hockey lo stadio comincerebbe a chiamare il nome di qualche ipotetico giocatore in panchina.

Ci sarebbe la possibilità, da parte dell'allenatore del Toro, di far entrare questo suo colosso, un super Godzilla che non sa palleggiare, non sa difendere, non sa costruire o interrompere il gioco e ha segnato in tutta la sua vita forse un gol, per puro caso o sbaglio.

Questo giocatore, evocato dalla panchina, non lo si vede spesso in campo ma è comunque un beniamino del pubblico.

Si avvicina a Brio, segue un breve rito più o meno codificato, e si mette d'accordo con lui: i due vanno verso il centrocampo e cominciano a pestarsi a pugni nudi come se non ci fosse un domani. E non intendo colpi al corpo eh: martellate alle tempie, missili sul naso e tutto il resto.

Arbitro e guardialinee stanno a guardare, la folla si alza e applaude, i telecronisti esultano, le televisioni portano su schermo in due secondi le schede con le loro caratteristiche fisiche, le retoriche si sprecano mentre i due se le danno di santa ragione: fino al sangue, fino a sfasciarsi mandibole, fino alla commozione cerebrale.

Finito di darsele, i due si beccano qualche minuto di sospensione dalla partita, fra gli applausi della folla e il "rispetto" dei compagni. Alle volte tornano in panchina, alle volte caracollano verso gli spogliatoi o l'infermeria.

Il "rispetto"...

Come ho scritto prima, le retoriche si sprecano.

Potete immaginarle, le solite cose che, se sei un maschio, senti e leggi fino alla nausea fin da piccolo.

I gladiatori, la nobile arte, le regole cavalleresche, il sublimare e parodiare la guerra (e, ehi, l'uomo non può fare a meno della guerra, no?), l'esigenza del confronto-scontro, la ritualità... Tutte in fila, tutte meccaniche, tutte facili da imbracciare, tutte potenti e rodate, fino, ovvio, alla più micidiale, a quella che esclude e chiude, il "de gustibus" di questo campo dialettico, il micidiale "se non ti sei mai picchiato, non puoi capire".

Le abbiamo viste applicare a eventi di ogni tipo, dalla boxe fino agli scontri fra hooligan. Sono retoriche forti, hanno sopportato centinaia di anni di attacchi, non credo di poter nemmeno iniziare a confrontarmici, non è nemmeno mio interesse.

Quel ruolo di cui ho parlato prima cercando più o meno di spiegarlo attraverso il calcio è tipico dell'hockey, non di tutto l'hockey al mondo ma di buona parte di quello statunitense e canadese. Si chiama *enforcer* ed è un vero e proprio missile a testata nucleare chiuso nel tuo silo.

In un mondo perfetto gli enforcer non dovrebbero nemmeno entrare in campo, dovrebbero funzionare come il più classico dei deterrenti: guarda, squadra avversaria, se continui a fare falli brutti e maltrattare i miei giocatori, apro i cancelli e scateno il Minotauro.

E ci sono stati casi, alle volte anche splendidi a vedersi, in cui la minaccia è bastata: uno degli esempi migliori è stato proprio Derek Boogaard, il giocatore di cui vorrei parlarvi in questo post. In una partita di play off molto tesa e fallosa dei suoi Wild contro i Ducks, lo stadio, a poco tempo dalla fine, urla il suo nome. I Ducks stanno facendo i furbini e, insomma, serve dare loro una regolata.

Boogaard si alza dalla panchina, il coach lo fa entrare e...

E basta una sfilata sotto la panchina avversaria, un breve sorriso ai paperotoli, come a dire "sono qui, vediamo se continuate a comportarvi come stavate facendo prima", basta questo per attuare il miracolo: di fronte a questo gigante di 2 e passa metri per 120 chili di peso la squadra avversaria si calma d'un botto, per magia. Non volano pugni, non accade nulla, si continua a giocare. Una spalmata di camomilla.

Ma, ben più spesso, i due rispettivi enforcer vengono alle mani con un rituale codificato che si è perfezionato nel tempo e si è addirittura adattato ai cambiamenti di regolamento.

I bastoni cadono a terra, volano via guantoni ed elmetti e comincia la danza, spesso al centro della pista, con gli arbitri pronti a chiamare il break nel caso qualcuno finisca a terra.

Mi è difficile partire da dove si dovrebbe partire, ovvero dall'inizio...

Lo scontro fisico, anche piuttosto cattivo, fa parte del codice genetico dell'hockey, della sua storia e invece di concentrarsi su questo dato come se fosse un problema da risolvere le squadre, le organizzazioni, le leghe e tutta l'economia (televisioni, merchandising...) che ci ruota intorno ha sempre ragionato in termini di paura di perdere pubblico, paura di "snaturare" lo sport.

Da qui quindi i cinque minuti di sospensione dopo uno scontro di questo tipo o, per dire, il divieto per un giocatore di levarsi l'elmetto.

Fatta la legge...

Gli enforcer per aggirare questo problema si mettono d'accordo su una modifica del rituale: ognuno farà volare via l'elmetto all'altro e via a darsela di santa ragione per il sollazzo del pubblico pagante.

E intanto, come e più che in altri sport, i giocatori muoiono. Muoiono proprio a causa di questi scontri e di altre genialate tremende come il *cheap shot*.

E anche in questo caso, siamo pronti a schermare la nostra fame di sangue con un bel pacco di rodata retorica, questa un tantinello più giovane ma sempre più efficace: "e se anche fosse? Sanno quel che rischiano e mi sembra che guadagnino un bel pacco di soldi, no?" (parente del "i veri eroi sono i lavoratori che muoiono in fabbrica per 800 euro al mese"). Accanto a questa c'è anche l'altra, pure lei bella tosta: "Sono guerrieri, gladiatori dentro, non frocetti qualsiasi, loro non potrebbero vivere senza questi confronti fisici, chi sei tu per dire a loro come esistere?" che conduce alla più generale e adoratissima "*Better to burn out than to fade away*".

Forti eh?

Anche queste fanno un sacco di presa, è naturale, ci mancherebbe. La prima poi, in tempi di crisi e di odio verso i ricchi, è formidabile, non che la seconda e la terza le siano da meno eh...

Le abbiamo anche viste su grande schermo, Oliver Stone ce le ha spiattellate, col suo solito sguardo cinico e divertito, in OGNI MALEDETTA DOMENICA.

Anche lì c'era gente che rischiava di morire a ogni partita. Anche lì c'era gente che si riempiva di antidolorifici per reggere ancora qualche minuto.

Ma su queste cose, sulle nostre colpe, sulla complicità dello sguardo torneremo magari più avanti, dopo aver conosciuto, visto crescere e combattere Derek Boogaard.

Per vederlo crescere bisogna prima farlo nascere e questo gigante vede la scarsa luce del sole canadese il 23 giugno 1982, primo di quattro figli. Suo padre è uno di queglii strambi tizi che combattono il crimine a cavallo, con tanto di sciabola, gli agenti della Royal Canadian Mounted Police e uno dei tantissimi

metri in base ai quali possiamo tentare di misurare (sempre che tale atto sia possibile) la civiltà di una nazione è anche questo: se sei pulotto a cavallo in Canada allora per contratto sei obbligato a trasferirti spesso, almeno non fai amicizie nel luogo, non stabilisci possibili interessi a chiudere un occhio ogni tanto.

Ecco quindi che i Boogaard zompano ogni tot anni in giro per le sconfinite e un poco brulle praterie di quella regione chiamata Saskatchewan, con parecchi trasferimenti (e lì le distanze si misurano a centinaia di chilometri a botta eh) prima che Derek diventi maggiorenne.

Ma Derek maggiorenne lo sembra già a 12-13 anni: 1.92 per 95 chili di peso, un colosso imponente che impara ben presto a sue spese che non importa “come” tu sia diverso: nero, gay, gracilino o gigante, la gente ti perseguiterà.

A scuola tutti i più duri lo vogliono menare per un motivo molto semplice: se riesci a stendere il più grosso in assoluto allora sei troppo un maschione.

Aggiungete al mix i frequenti traslochi e potete immaginare come Derek non riesca a piantare una radice che sia una: insofferente nei confronti delle varie autorità, non proprio brillante negli studi, spesso fin troppo incurante delle conseguenze delle sue azioni, il ragazzo, che continua a crescere e crescere e crescere come se avesse un campo gravitazionale in grado di raccogliere meteoriti e far massa, trova nell’hockey l’unico punto saldo e fermo, ancora di più quando i suoi divorzieranno.

Non c’è poi molto da fare per chi vive in mezzo al gelo di queste cittadine minori del Canada, grumi di 500-1000 anime assediati dal ghiaccio subartico, e se non giochi a hockey sei tagliato ancora più fuori. Eppure l’hockey non ricambia l’amore di Derek: spesso le lame dei pattini si spezzano sotto il peso del Behemoth, mamma deve sempre aggiungere strisce di tessuto alle uniformi troppo piccole e mentre i compagni piroettano e sfrecciano, la corazzata Derek impiega lunghi secondi per girarsi e seguire il gioco...

Ma i genitori, sia quando stanno ancora insieme che in seguito al divorzio, cercano di appoggiare e rafforzare in ogni modo l’unica passione di questo figlio un po’ strano, taciturno e solitario.

Sua madre aprirà una seconda ipoteca sulla casa e suo padre lo porterà in macchina alle varie partite, macinando chilometri, perché per Derek non c’è altro che l’hockey, nessun piano secondario, nessuna professione, carriera o sogno: riuscirà a diventare un giocatore professionista, il resto non conta e importa.

I primi anni, diciamo fino ai 14-15, sono piuttosto facili per Derek: non saprà segnare o giocare più di tanto bene ma la stazza da sola gli garantisce posti sicuri nelle varie giovanili. Quale squadra di dodicenni non vorrebbe un ventenne a far paura e creare scompiglio?

E proprio verso i 15 anni arriva la svolta che in retrospettiva condizionerà in modo decisivo la sua vita. Durante un incontro come tanti altri, forse più nervoso di altri, il ragazzone sente qualche parola di troppo volare dalla panchina avversaria, perde le immaginarie staffe e, senza nemmeno sapere come, si ritrova a seminare il terrore su detta panchina.

Giocatori, allenatori, accompagnatori si disperdono come dopo un'esplosione, colpiti dalla furia del colosso.

Non sono gli unici a essere colpiti.

Nel palazzetto ci sono una decina di osservatori della Western Hockey League che fino a due minuti prima non avrebbero dato un soldo bucato per quel ragazzo e che ora stanno ammirando con occhi sgranati la distruzione della panchina avversaria, con una sola parola che rimbalza nei loro cervelli: enforcer.

Le offerte non tardano ad arrivare, e con quella dei Regina Pats Derek trova una squadra, con tanto di stipendio, magari non eccezionale ma pur sempre un inizio significativo.

Quel che Derek non sa è che la WHL non è proprio il cortile dietro casa: campionato con giocatori dai 16 ai 20 anni circa, grandi distanze da percorrere, serbatoio selettivo dal quale si può arrivare al paradiso della NHL ma sapendo di dover fronteggiare una concorrenza durissima.

Derek è stato preso dai Regina Pats per fare l'enforcer, nessuno lo dice con chiarezza ma tutti lo sanno, il ragazzo per primo: non è granché come giocatore e se vorrà farsi strada dovrà spianarla a colpi e mazzate, senza guanti.

Già ho tentato di descrivervi cosa significhi questo ruolo, ora aggiungiamo due o tre dettagli, tanto per...

Le mani di questi tizi sono uno spettacolo orrendo a vedersi: deformate da anni di combattimenti senza guanti, alle volte dopo dei colpi molto forti ti devono letteralmente mettere in trazione le nocche che sono finite quasi all'altezza del polso.

I colpi alla tempia si sprecano, così come non c'è quasi bisogno di parlare dello stato dei setti nasali e di varie altre parti del corpo.

Questi scontri non durano pochi secondi, come sembrano suggerire i filmati.

Tè li porti dentro prima e dopo, sai che in quella città c'è quell'altro enforcer molto tosto con cui devi saldare un conto; se perdi lo scontro miliardi di "se mi fossi mosso così", "se avessi schivato e poi affondato", un codazzo di se e ma e forse che devi mischiare alla preparazione per la partita seguente, all'immane nuovo enforcer che ti aspetta sull'altra panchina.

Se sei un enforcer, il tuo calendario è diverso rispetto a quello della tua squadra.

Senza contare quelli che orbitano intorno alla tua, di panchina, pronti a fregarti il posto appena scricchioli un po'. Non puoi quindi nemmeno lamentarti perché hai la schiena a pezzi o sei svenuto due o tre volte sotto la doccia...

Esistono parecchi siti amatoriali dedicati agli enforcer: non so se avete presente la fissa tutta americana (che trovo comunque piuttosto utile) per dati e statistiche, questi tizi giudicano i vari scontri fra enforcer listando vittorie, pareggi e sconfitte e uscendosene quindi fuori con i migliori, i peggiori, le rivelazioni ecc. ecc.

Derek Boogaard crede di aver trovato il paradiso dai Regina Pats ma lo aspettano due anni di pura sofferenza. Non basta continuare a crescere come un bambù (ancora minorenne passa i 2 metri e accumula altri bei chiletti): le altre squadre hanno gente che sta facendo a botte da 3 o 4 stagioni, picchiatori di 20 anni con parecchi trucchi e cattiverie nel bagaglio che fanno capire ben presto a Derek come non basti saper stare in piedi sulla pista e aver preso lezioni di boxe: è una danza ben diversa e bisogna imparare tutto da capo. Boogaard le busca a destra e manca, non capisce nemmeno il perché, viene ceduto in giro, rientra ai Pats, le piglia ancora, piange ore e ore a bordo delle auto che lo riportano a casa, finisce ai Prince George Cougars che sono i primi a chiamarlo Boogeyman e passa di nuovo un anno infernale.

Piangerà spesso questo Golia. Da solo, nelle braccia del padre, piangerà un sacco.

Non riesce a bilanciarsi bene sui pattini, ha uno stile poco preciso fatto di sbracciate tanto potenti quanto larghe e prive di mira, finisce di nuovo parecchie volte al tappeto e alle botte degli enforcer nemici si aggiunge l'ostilità dei suoi stessi tifosi, che non gli perdonano le troppe sconfitte.

Siamo arrivati a marzo 2000, altro snodo importantissimo nella sua vita. Viene massacrato dall'ennesimo enforcer, si ritrova la mascella a pezzi e viene messo a dieta liquida e rispedito a casa.

E proprio da questa mascella distrutta il nostro trova un'incrollabile voglia di rivincita: durante l'estate si allena ancora di più, accumula per buona misura

altri 15 chiletti, trova finalmente una famiglia ospitante (spesso i giocatori di quell'età vengono ospitati a casa di famiglie di tifosi che hanno accordi con le squadre) che stabilisce con lui un buon legame e...

E comincia a stendere al suolo chiunque gli si pari davanti, o quasi.

Nella sua seconda stagione con Prince George si guadagna il rispetto e l'ammirazione di nemici e amici, lo stadio comincia a osannarlo, la stampa parla di lui. Boogaard ha imparato a sfruttare l'enorme vantaggio delle sue lunghe leve e sviluppa il suo caratteristico stile (ti tengo per il bavero bloccandoti un braccio con una mano mentre ti percuoto con l'altra) che gli procurerà innumerevoli vittorie.

Trova anche il modo di segnare un gol decisivo durante i supplementari di un play off e lo ricorderà a lungo (e molti altri oltre lui testimonieranno questo dato) come il momento più felice della sua carriera.

Non gli scontri, non le botte, non il sangue: un gol.

Per i consueti casi del destino, la NHL comincia i suoi draft proprio il giorno del compleanno di Derek, il 23 giugno 2001, con Boogaard finalmente maggiorenne che la sera prima ha fatto bagordi tanto che, quando irrompono nella sua stanza con la notizia che i Minnesota Wild lo hanno preso, lui risponde con cortesia al telefono per poi tornare a dormire e smaltire la sbornia.

Servirà ancora tempo, 4 anni per l'esattezza. I capoccia dei Wild non hanno fretta di darlo in pasto agli enforcer avversari e spediscono Boogaard nelle serie minori a farsi le ossa mentre impara a spaccarle agli altri.

Dall'umido della Louisiana al caldo feroce di Houston, Boogaard lavora durissimo: si ferma più a lungo degli altri, si concentra sulle basi, continua a prendere lezioni di boxe, cerca di affinare i suoi 2 e passa metri per 120 chili e, partita dopo partita, ferita dopo ferita, arriva infine il gran giorno del suo esordio in NHL con i Minnesota Wild, stagione 2005 – 2006.

Saranno 5 anni da favola: il Boogeyman spazza via qualsiasi concorrenza, ne piglia alcune ma riesce a darne molte di più e spedisce un sacco di gente in infermeria.

Inutile stare a elencarvi i nomi dei vari enforcer sconfitti durante la sua carriera nei Wild, basta fare qualche semplice ricerca su You Tube e vedrete che questo moderno surrogato del Colosseo è ben documentato e Boogaard figura fra i preferiti.

Meglio ricordare i suoi gesti fuori dal “ring”, i sorrisi, la grande disponibilità in interviste, raccolte di fondi, campus estivi coi bambini...

Ma sono anni di scontri senza guanti, con colpi durissimi alla testa, cadute violente, urti in corsa. Se sbatti contro un torello di 120 chili lanciato a 45 chilometri orari il colpo, anche se protetto, te lo ricordi.

Commozione cerebrale.

La parola che tutti gli enforcer temono e evitano quando possibile. Puoi sfasciarti la spalla, spappolarti il ginocchio, stroncarti la schiena, maciullarti le mani e disintegrarti il naso ed è ok: un interventino, qualche giorno di recupero e via che si torna nell'arena, ma se i capoccia sentono parlare troppo spesso di commozione cerebrale allora rischi il posto.

E sono posti che rendono bene, sia chiaro: siamo nell'ordine dei milioni di dollari, con tutti i benefit che quest'ordine comprende...

Quindi neghiamole, queste commozioni.

E poco importa che se il medico ci chiede di elencare qualche parola che inizia con la R non ci viene in mente nulla.

E chisseneffrega se quando ci chiedono: “Ti è mai successo, dopo un colpo, di vedere nero per qualche istante? Quante volte in carriera? Quattro, cinque?” ci viene da ridere e da rispondere quattrocento, cinquecento.

Cosa vuoi che sia se alle volte non riesci a sollevarti dal mal di schiena o svieni sotto la doccia.

Non è nulla...

Con il dolore arrivano, manco a dirlo, gli antidolorifici. E l'Ambien per rilassarsi e dormire un po', un preferito, un oldie but goldie che viene spacciato negli spogliatoi e ti permette di ricavare intermezzi di pace fra uno scontro e l'altro. Molti ne fanno uso e i medici della società naturalmente non ne fanno nulla, ci mancherebbe.

A un Boogaard sempre più famoso e amato ma sempre più malconcio e dolorante serve solo qualche catalizzatore, facciamo due in combinata stereo: un evento più doloroso del solito e una persona “più esperta” accanto.

Todd Fedoruk è un tizio a cui Derek aveva polverizzato la mascella qualche stagione prima e che arriva ai Wild e diventa amico di Boogaard, al punto che i due condividono la stanza durante le trasferte.

Fedoruk, di qualche anno più grande, ha qualche problema con gli antidolorifici ed è già stato in rehab. Non stiamo parlando delle cazzatine tipo Ambien, qui entriamo nel campo degli oppioidi belli tosti, quelli che li prendi e non senti più il dolore, te stesso, la Terra e l'Universo intero.

E Boogaard non è da meno: suo padre, Len, poliziotto dentro, ha raccolto per curiosità alcune delle ricette trovate a casa del figlio e in tre mesi durante la stagione 2008-2009 il gigante ha ricevuto 11 ricette da 8 medici diversi (compreso, for the record, anche un dottore di un'altra squadra) per un totale che gira intorno alle 370 pasticche di Vicodin e farmaci a esso assimilabili. In tre mesi, solo il materiale "legale", solo quello rinvenuto: credo che non si rischi di esagerare ipotizzando una quantità perlomeno doppia.

Siamo a metà aprile 2009, Boogaard subisce ben due operazioni nel giro di una settimana, spalla e naso. Gli prescrivono il Percocet e siccome è un gigante, le dosi sono quasi il doppio del normale.

Il Percocet è una bomba a base di ossicodone, l'Ambien al confronto è brodo di gallina tiepido.

Fedoruk non è forse il tipo da mettere in stanza con un giocatore che inizia a darci dentro con il Percocet, ma ormai the damage is done...

Sarà un treno dal quale Boogaard, nonostante qualche fermata in lussuosi centri di disintossicazione, non scenderà mai più.

Trovare pillole in abbondanza non è un problema per nessuno, immagina-tevi per una star NHL con una decina di medici che non sono al corrente l'uno delle prescrizioni dell'altro (funny, uh?), senza contare i vari amici e spaccia assortiti, il classico sottobosco che sempre appare in queste situazioni...

E così come il dolore può essere sopportato solo fino a una certa soglia, anche il mischiare oppiacei e alcol prima o poi arriverà a chiedere il pedaggio, con un carretto di interessi. Derek comincia a sbandare.

Un poliziotto, per fortuna suo amico, lo trova una notte mentre guida in stato confusionale per Minneapolis, incapace di ritrovare la strada di casa e lo ospita sul divano.

La sua ragazza lo vede barcollare in giro per l'appartamento, sbattere contro i muri, borbottare frasi insensate.

La società lo spedisce in un centro di riabilitazione in California (sono sempre lì o in Florida, questi centri, mai, per dire, nello Utah o in cima a qualche monte del Colorado...), per la stampa e i fan la sua assenza è dovuta

a un guaio fisico, la verità potrebbe far calare la vendita della sua uniforme, la numero 24, una delle più amate.

E la stagione 2009 – 2010 non è certo la migliore per il gargantua: perde qualche partita all'inizio per la riabilitazione, torna e picchia più o meno come al solito ma c'è qualcosa che non funziona.

Il gigante buono non sorride più, esegue la sua subroutine da bravo robot massacratore ma è indifferente sia ai pugni dati che a quelli presi: entra senza sguardo, termina l'avversario o viene terminato, rientra alla base.

E i microincidenti diventano così frequenti che non è più possibile raccontarsi balle: si addormenta mentre gioca a carte con i compagni, sviene nello spogliatoio, salta gli appuntamenti.

Non ci vuole poi molto a trasformarsi da gigante buono a Golia, basta prendere un sacco di botte da quando hai 16 anni, inghiottire manciate di ossicodone (anche 8 pasticche a botta, masticate per farle agire più in fretta) innaffiandole con del doppio malto e condire il tutto con la solitudine che ti ha sempre accompagnato, fin dalle elementari.

Non nuoce, durante la trasformazione, avere un fratello minore, anche lui giocatore di hockey, che conserva per te le pasticche e le nasconde in vari posti della casa per poi rifornirti, per non menzionare nemmeno la società sportiva e tutto quel che ruota attorno.

Ci sono soldi in ballo, come aspettarsi qualcosa di meglio?

La suddetta società sportiva non sa che farsene di un tossico che non reagisce ai trattamenti e che si è preso fin troppe botte: la parola commozione cerebrale sarà anche verboten, ma qualcuno le ha contate e sa bene che Derek non durerà a lungo.

57 partite, zero gol e 9 combattimenti nella stagione sono cifre che fanno decidere per la cessione, tanto il contratto è a termine e ci sono nuovi terminator, più giovani e aggressivi, che scalpitano per rubare il posto a Boogaard.

Ecco quindi che l'enforcer finisce a New York, a giocare per i Rangers con un buon contratto: 6 milioni e mezzo di dollari per 4 anni. Qualche altra cifra: il suo peso ufficiale è di 120 chili ma quando arriva nella Grande Mela si aggira sui 135-140, troppo anche per un leviatano, il ghiaccio scricchiola e si crepa.

I Wild se ne sono fregati della sua dipendenza e delle sue mille ferite, i Rangers lo prendono nonostante la sua dipendenza e le sue mille ferite.

I calcoli possibili sono due, a seconda che siate di quelli che credono nell'umanità o meno: i Rangers sono convinti che una seconda occasione darà forza a Boogaard e lo aiuterà a superare la dipendenza, stando anche più attenti alle varie commozioni cerebrali, oppure i Rangers intendono spremere tutto quel che rimane dalla carcassa e pensano di poter ricavare dalla transazione qualcosa di più dei 6 milioni versati.

Ognuno scelga la sua interpretazione, inutile comunicarvi la mia.

Continua l'ormai solita sequenza di botte date e prese, diventa difficile dopo 300, 500 scazzottate dire "oh, qui ha legnato davvero duro", "madò, guarda che cartella" o "wow, gli ha ridisegnato la faccia": Derek, ormai insensibile, avvolto dalla sua amorevole nuvola d'oppio, picchia, viene picchiato e segna persino un raro gol nel tempio del ghiaccio.

Ma... A New York, se possibile, è ancora più solo.

Nuovi compagni, nuova città e una dipendenza che non facilita una socializzazione che non è mai stata facile.

Se è difficile distinguere i vari scontri, potete star comunque tranquilli che anche a New York la corazzata accumula la sua normale dose di commozioni, più o meno mascherate, fino a una scazzottata che spicca in mezzo alle altre e che dovrebbe far intervenire qualche sorta di organismo superiore per dire "magari adesso basta tutti quanti".

Arriva tale Carkner, i due cominciano a fare la solita cosa fino a quando l'avversario riesce a sollevare e rovesciare a terra Derek che sbatte con violenza la nuca sul ghiaccio, si alza intontito e si rifugia nello spogliatoio.

Non che Carkner sia colpevole di qualcosa, sta facendo (altra retorica rassicurante, che ci permette di spiare qualche incontro in più) "il suo lavoro", cosa ne può? In più Boogaard è così intontito che ogni scontro diventa imprevedibile... Anzi, "it feels good to take down a big man like that" dirà Carkner alla stampa.

Nemmeno i Rangers possono nascondere più di tanto la verità, prima provano per qualche giorno con una generica ferita alla spalla ma infine ammettono che Boogaard è costretto a un lungo periodo di riposo causa frequenti "mal di testa".

Il ragazzone piange fra le braccia del padre, che è subito corso a New York: non può nemmeno avvicinarsi a bordo campo, anche solo la vista dei vari movimenti dei giocatori potrebbe causargli nausea e vertigini.

In una città che non conosce, lontano da amici e senza potersi rifugiare nell'allenamento o nel suo bar preferito di Minneapolis, Derek finisce per isolarsi senza mai uscire dal suo appartamento.

Ci sono cifre spaventose che testimoniano la solitudine di quest'uomo: durante il mese di febbraio, a guardare la bolletta, invia 13,724 sms, spesso a gente che non sentiva da anni.

Il resto è un tragico e inevitabile scivolo verso la disperazione: spese folli, depressione, grandi piani di rivincita o di fuga, pianti, scoppi d'ira.

E pillole.

Pillole ovunque nell'appartamento, divise in varie buste, nascoste in giro, comprate a centinaia da spacciatori. Il padre le vede, i pochi "amici" lo sanno, i Rangers ne sono al corrente ma nulla accade, anzi, verso marzo il Boogeyman, che ora fa paura per altri motivi, riprende ad allenarsi, con i medici che continuano a prescrivergli pillole su pillole.

Lo scivolo lo porta giù di un'altra tacca: sviene durante un allenamento.

Siamo a fine stagione, la squadra lo impacchetta e rispedisce in California.

Il giorno in cui Derek Boogaard muore, 12 maggio 2011, doveva essere una occasione di festa: ottiene un permesso dal centro di disintossicazione per andare ad assistere alla laurea della sorella. Il piano è di recarsi a Minneapolis, incontrare il fratello per passare con lui qualche giorno e quindi andare dalla sorella.

Prima i 13.724 sms, ora una foto, il cellulare testimonia alcune delle tappe del suo ultimo periodo. Si tratta di uno scatto spedito via cell a un suo amico, è mattina, Derek è all'aeroporto, un bicchiere con della roba rossa dentro, sorride e accompagna la foto con "Sesto Bloody Mary! E non ci siamo ancora staccati dal suolo!"

Quando si riattacca al suolo Derek è nel territorio caro e familiare di Minneapolis.

Conosce i bar, conosce i ristoranti, conosce gli spaccia. Oddio, non che ce ne sia bisogno: a poche ore dalla sua uscita dalla clinica suo fratello Aaron gli allunga un Percocet, tanto per...

Bagordi in giro, prima un ristorante dove Boogeyman pasteggia bevendo Jack Daniel's, poi una sequenza di quattro bar con parecchie pillole ingollate. Sono le 3 di notte, i due fratelli rientrano nell'appartamento, Derek si lamenta che il letto gira, il fratello minimizza, poi non si sente più nulla.

Aaron lascia il posto (e il fratello) per andare da una ragazza, rientra nel pomeriggio dopo per comunicare a Derek che sta andando all'aeroporto a prendere il terzo fratello, Ryan, un poliziotto come il padre.

Verso le sei i due entrano in stanza per controllare, Derek è morto da tempo, una pozza di vomito sul letto, il corpo ormai freddo e rigido.

Segue la solita, affannosa parata di meschinerie.

I medici delle squadre non rilasciano nessun particolare alla stampa e al padre. I manager si rifiutano di rispondere alle telefonate, alle domande.

I medici della clinica di riabilitazione si lavano le mani e non comunicano.

La perla è però dei Minnesota Wild. Prima di una partita decidono di tenere un tributo a Boogaard, vendono parecchia memorabilia con fondi che andranno (parzialmente) in carità e poi, dentro lo stadio, sparano un video di commemorazione, quasi 5 minuti di immagini.

Bei filmati: Derek che sorride, Derek che incontra i fan, Derek che segna i gol...

Non viene mostrato nemmeno un pugno, nemmeno un secondo di quello che questo giocatore era stato allevato e programmato a fare.

Il 2011 è un brutto anno per l'hockey NHL, in agosto si suicidano altri due enforcer, fra continue depressioni, vuoti di memoria, sbalzi d'umore tremendi: Rick Rypien (27) e Wade Belak (35).

Non è che ci si possa inventare qualche lieto fine in questo accumulo d'egoismo, ignoranza e menefreghismo, ma posso dirvi che in qualche modo, mesi dopo la sua morte, i famigliari di Boogaard ricevono una notizia che li fa quasi sentire sollevati che il loro amato sia morto di overdose a 28 anni.

Un team di Boston aveva chiesto il cervello di Derek per svolgere alcuni esami e qualche mese dopo comunicherà l'esito.

Il Boogeyman soffriva di Encefalopatia Cronica Traumatica (CTE), quella roba tremenda conosciuta anche come demenza pugilistica. Il suo cervello era ridotto malissimo, ancora pochi anni e avrebbe cominciato a infilarsi nel tunnel della demenza, trasformandosi in qualcosa che stenti a riconoscere come tuo figlio, tuo fratello o tuo marito.

Non è possibile diagnosticare con sicurezza la CTE senza esami di questo tipo e potete capire come siano poche le famiglie che concedono il permesso per condurre questo tipo di indagine sul loro defunto. Ma i dati raccolti fino

a questo punto sono devastanti anche se la scarsità di casi esaminati impone ai ricercatori una certa cautela, potrebbero anche essere sbranati da stormi di avvocati, fra le altre cose. La CTE è tipica di parecchi sport, boxe, football americano e hockey in particolare.

Uno dei ricercatori di Boston, fra l'altro un ragazzo giovane, è andato una volta a un incontro di hockey: è stato l'unico a non alzarsi in piedi durante la scazzottata rituale, è stato l'unico a non essere contento o eccitato.

Questo perché vedeva quel che accadeva in realtà.

Negli ultimi anni, con il mio solito pachidermico ritardo, mi sono accorto che essere informati porta con sé un carico di responsabilità che è destinato a modificare la tua vita in modo determinante.

O almeno, non intendo generalizzare perché diventerebbe un giudizio nei confronti degli altri, a me sta accadendo questa cosa. Se mi informo e di conseguenza non modifico le mie attitudini nei confronti della materia sulla quale mi sono informato, divento complice attivo dello status quo.

In realtà, per quanto questa cosa richieda sacrifici, è in un certo senso anche molto liberatoria e ti fornisce una calma, una forza quieta, maggiore libertà nel restringersi delle opzioni.

Non posso essere informato su quanto accade negli allevamenti e continuare a consumare carne con la stessa noncuranza di prima.

Non posso essere informato su cosa sia il mondo del porno e poi tornare a consumarlo con la stessa attitudine.

Non posso essere informato su quel che fa la Mondadori e poi continuare a comprare i suoi libri come se nulla fosse

Non posso essere informato su quanto accade in questi sport e poi continuare a godermi le partite e le zuffe con la stessa curiosità ed eccitazione.

Non è, perlomeno non per me, un meccanismo on-off, magari lo fosse. Lo vivo più come un percorso che pian piano mi impone di non essere più complice anche se negli ultimi tempi il pian piano ha subito una accelerata.

Non riesco a farmi valere scuse che un tempo usavo come un martello (l'uomo è nato carnivoro, masturbarsi di fronte a un porno è roba sana lo dicono anche i medici, cazzo vuoi che sia un libro in più, giocherebbero lo stesso anche se non li guardassi, e tanto altro) ma fuori da casa mia (e anche dentro, se siete ospiti) non sono certo il tipo che arriva e giudica chi sta divorando montagne di carne o grida feroce mentre il quarterback viene disintegrato a terra.

Credo che siano percorsi che non puoi inculcare in nessuno e sarei comunque a disagio a tentare di spiegare queste cose.

E in più non si può certo essere manichei, perlomeno io non ci sono mai riuscito e diffido di chi ci riesce, mi vanno molto bene i compromessi ragionevoli: agli assi preferisco gli asintoti, li trovo più credibili e reali.

So di sicuro una cosa: ora prima di informarmi, su qualsiasi soggetto, ci penso mille volte perché quell'atto mi modificherà per sempre.

Perché magari anni fa avrei guardato le foto di Derek Boogaard pensando "addio, gladiatore e leone" mentre ora non riesco a guardarle senza sentire un groppo in gola, senza pensare allo spreco di una vita per l'effimera gioia di qualche spettatore, senza pensare a quanto doveva sentirsi solo e disperato.

I casi di CTE sono in aumento in molti sport, c'è discussione e parecchi enforcer si sono fatti avanti denunciando la situazione e mettendo in dubbio l'esigenza di queste scazzottate. Sono stati messi a tacere dall'orda destrorsa capitanata da alcuni commentatori, con i soliti argomenti che non ho nemmeno voglia di riportare in questa sede.

Molti esperti sono invece d'accordo nel dire che l'hockey europeo, più regolamentato, è persino più bello a vedersi come sport.

Forse qualcosa cambierà.

Forse no.

Aaron Boogaard ha 25 anni.

Gioca in una squadra texana della CHL, con la maglia 82, l'anno di nascita del suo fratellone.

Nelle ultime 10 partite si è picchiato 6 volte. Una volta, dice tutto contento, ha steso uno con un singolo pugno.

D'altronde, cos'altro potrebbe fare?

A Rip in the Fabric, dicembre 2011

THE INNKEEPERS

Regia di Ti West, USA, 2011

Se io fossi un artista, di qualsiasi tipo, uno scrittore, un saggista, un film maker, un pittore o che altro, ambirei a una sola meta, al confronto della quale successo, soldi, pubblico, critica, piacere o fama svanirebbero senza dubbio alcuno.

Questa meta sarebbe la cifra stilistica, l'identificabilità, il sapere che chiunque (in possesso di un minimo di preparazione, ovvio) guardi una qualsiasi mia opera possa dire all'istante "è di Tizio!", il bella o brutta passerebbe in secondo piano.

Ti West questo scopo lo ha raggiunto nel giro di una manciata di titoli, dando sempre l'idea di essere un regista che si occupa di film per ritrovare, ogni volta che si mette a scrivere un copione, il piacere di creare un'opera senza mai pensare ad assecondare chicchessia.

Pubblico, critica e produttori passano sempre in secondo piano rispetto a quello che un artista (secondo quello che è anche il pensiero di un Alan Moore) vuole creare e se ciò è un evento degno di nota in ogni settore lo è ancora di più nel campo del perturbante che da qualche tempo (per me, è ovvio) agonizza, cannibalizzando se stesso in una continua rincorsa all'imitazione, sia essa diretta (remake, sequel, prequel) che indiretta.

Credo sia importantissimo avere una propria voce, personale e identificabile: è un prerequisito indispensabile per entrare (che si voglia o meno, non può importare) in un ideale canone, a lottare con altri autori per la memoria e la grandezza sempiterna e non limitarsi al (pur meritorio) mero intrattenimento stagionale.

Per riuscire ad avere una propria voce (e quindi, in seguito, essere magari imitato piuttosto che finire a imitare) è necessaria, al cinema più che in altri settori, una particolare combinazione di dati, capacità e situazioni favorevoli.

Ti West è facilitato in questo dal fatto che tende a gestire da solo i tre elementi cardine della grammatica (sceneggiatura, regia e montaggio) relegando molti degli altri aspetti a un gruppo fisso di professionisti e generando quindi la minima dispersione possibile fra intento iniziale e risultato finale.

Ti West sa cosa vuole, Larry Fessenden ci mette soldi, mezzi e qualche consiglio ma non interferisce per far piacere di più il film a qualche pubblico-tipo e i collaboratori dell'autore sanno quel che lui intende ottenere.

Il risultato è la classica mosca bianca, un trathorrordiesel che parte lento, procede lentissimo ma non lo fermi nemmeno a cannonate mentre ara il campospettatore; un veicolo filmico che costruisce la tensione inquadratura dopo inquadratura, investendo tutto sui personaggi, senza mai contare su effetti e montaggio frenetico, prendendosi tutto il tempo possibile per indagare i limiti fra vita e morte e l'interscambiabilità fra i due poli.

Claire e Luke sono gli ultimi due addetti rimasti a lavorare allo Yankee Pedlar Inn, un hotel che chiuderà entro una settimana. Claire ha abbandonato il college e sembra pentita e in crisi mentre Luke, di qualche anno più anziano, appare più cinico e fatalista. Luke è interessato alla storia dell'edificio, in particolare alla figura di un fantasma, una donna (Madeline O'Malley) che, in seguito a una delusione d'amore, si è suicidata in una stanza e il cui cadavere è stato quindi nascosto per qualche tempo nella cantina dell'hotel per evitare scandali. L'interesse lo ha spinto a creare un sito web dedicato al fenomeno e durante gli ultimi tempi, armato di registratore, è andato nottetempo in giro per l'edificio a caccia di segni della presenza fantasmatica, ma le poche volte in occasione delle quali è incappato nella presenza non aveva purtroppo con sé la strumentazione.

Claire, complice la noia degli ultimi giorni di lavoro in un hotel vuoto e anche grazie a una dose di entusiasmo e ottimismo, intende aiutare Luke nella sua caccia, tenendo conto che l'unico ospite dell'albergo è una madre con bambino, che ha abbandonato il marito dopo un violento litigio.

I due sembrano però prendere alla leggera il compito che si sono prefissati e preferiscono scherzare, stare attaccati al computer e dormire. Tutto cambierà quando arriveranno all'hotel gli ultimi due clienti prima della chiusura: una attrice di sit-com di mezz'età convertitasi alla new age/spiritismo et similia e un vecchietto che vuole passare una notte nella stanza in cui aveva trascorso la luna di miele...

Vi è una scena, verso l'inizio del film, che suona insieme come dichiarazione d'(anti)intenti e presa in giro di buona parte del perturbante attuale.

Luke mostra a Claire un video che tutti noi, in una forma o nell'altra, abbiamo visto sullo schermo del computer: qualche immagine fissa, con la richiesta di stare bene attenti per non lasciarsi sfuggire un particolare importante, poi di botto irrompe qualche volto mostruoso con urla e altri suoni a volume esagerato.

Ci si spaventa, si salta sulla sedia, si ride per scaricare la tensione, spesso ci si incazza con chi ci ha propinato questa cosa.

La stessa sequenza avviene fra Luke e una Claire già amabilissima, altro stupendo ritratto di donna da aggiungere alla galleria westiana, che deve addirittura ricorrere all'inalatore spray per riconquistare una parvenza di calma, sorridendo comunque per lo scherzo.

Ovvio, la scena serve a settare toni e personaggi, Luke è un impasto passivo-aggressivo di ironia, cinismo e pessimismo mentre Claire, più bella di quel che lei possa pensare, è sospesa fra goffaggine, ottimismo e fiducia.

Ma la scena serve anche a dirci: “vedete quanto è facile far paura?”

Basta un video qualunque, un meccanismo a molla, qualche immagine improvvisa unita a due suoni e via, salterete sulla sedia.

Possono farlo tutti, lo stanno facendo tutti da decenni: chi con gli specchi in bagno, chi con le porte, qualcuno con i frigoriferi ecc ecc.

Ma... Dopo la paura, che accade?

Mandate a quel paese chi vi ha fatto lo scherzo, ci sorridete un po' e dimenticate il tutto in due secondi.

A Ti West questo non interessa, tanto che ogni volta che ripeterà il meccanismo lungo il film si preoccuperà spesso di virare la scena sul comico, per ribadire il concetto.

Le sue tattiche e strategie passano per vie diverse, vanno ad attivare nervi di altro tipo; la sua è un'adrenalina spessa come melassa, che impiega ore per arrivare ai ricettori e attivare il *fight or flight* ma, a differenza dei pupazzi a molla, non dimenticherete con facilità il “disturbo”, non metabolizzerete in fretta gli enzimi derivati.

Quel che costruisce West è un lentissimo teatro della tensione, dove ogni singola parte conta e deve entrare a far parte del quadro generale, pena, in caso di esclusione, il fallimento.

Si tratta di strategie diverse, i discorsi migliore/peggiore poco mi interessano, io penso che il metodo proposto da Ti West sia uno dei più funzionali e adatti e mi trovo molto più in sintonia con questa meccanica, sono invogliato a investire molto in termini di costruzione dell'atmosfera e della tensione perché so che alla fine quel che otterrò in cambio rimarrà a lungo e sarà ben più soddisfacente di un salto sulla poltrona.

Altri possono invece preferire il salto e la botta, si tratta di droghe diverse, crack contro LSD. Credo quindi sia giusto dissuadere dalla visione di questo film quelle persone cui già THE HOUSE OF THE DEVIL non era piaciuto molto: THE INKEEPERS rischia di deludervi ancora di più e forse è meglio concentrare le vostre energie e aspettative verso altre narrazioni, non serve tentare di vedere tutto in una vita troppo corta comunque.

Il nucleo principale di *THE INNKEEPERS*, a differenza del precedente *THE HOUSE OF THE DEVIL*, è nella coppia.

Sara Paxton e Pat Healy sono perfetti nelle parti assegnate e riescono a compiere piccoli miracoli fra la commedia e il ritratto realistico, facendo sorridere e ridere pur rimanendo anni luce distanti dal meccanismo delle battute o dei riferimenti fra il meta, il nerd o l'indie.

Insomma, siamo agli antipodi di quanto proposto da telefilm quali *BIG BANG THEORY*: nello spazio di pochi minuti Luke e Claire emergono come persone e non personaggi. I due non sono funzioni, hanno lati simpatici e antipatici, debolezze e idiosincrasie che, grazie all'azione combinata dei dialoghi scritti da un West in stato di grazia e della recitazione dei due attori, generano senza scampo il meccanismo alla base di buona parte della narrazione che preferisco: una miscela composta in parte da immedesimazione e in parte da credibilità, un mix che ci spinge a seguire le loro vicende, a parteggiare, a schierarci, a temere per la loro incolumità.

La descrizione del loro rapporto, un'amicizia forzata dal lavoro, dal dover condividere ore e ambienti comuni (a chi di noi non è capitato di stringere amicizie sul lavoro con persone che mai vorremmo frequentare fuori da quell'ambito?), è così radicata nel reale da non richiedere sforzo allo spettatore.

Questa assenza di sforzo è un dato di larga parte del cinema westiano, sia nelle parti realistiche che in quelle fantastiche: la *twilight zone* è molto esile, rarefatta, attenuata e diventa facile sospendere l'incredulità e consegnarci ostaggi del narratore che ci chiede uno sforzo iniziale modesto.

“Esiste” davvero Madeline O'Malley?

O si tratta solo di statica, qualche cavo mal connesso, vari fenomeni spiegabili con la fisica e poco altro? Conta, importa che il fantasma esista davvero?

Questo scivolo di sospensione, unito al formidabile lavoro di scrittura sulla coppia Luke/Claire assicura un coinvolgimento iniziale che qualsiasi narratore dovrebbe studiare e segnarsi, e il seguente clima da commedia (i momenti comici sono molti, veicolati sia con scambi di dialogo sia con la sola fisicità, è da ricordare almeno la scena in cui Claire tenta di buttare il sacco di spazzatura senza toccarlo, fenomenale) svolge doppia funzione: da un lato, come detto, investiamo immedesimazione e caring e dall'altro tendiamo a rilassarci, lasciando scoperto il fianco a eventuali aggressioni.

Se il lavoro della più conosciuta Sara Paxton (*LAST HOUSE ON THE LEFT*) mi sembra essere il momento più alto della sua ancor giovane carriera (classe 1988), in grado come è di recitare con ogni parte del corpo e in possesso di

un'ottima gamma espressiva, ecco che Pat Healy non è certo da meno e, oltre a sapersi talvolta sacrificare per lasciare maggiore spazio alla collega, riesce anche a colmare in qualche modo un notevole gap di età (classe 1971) al punto che se non sembrano esserci 17 anni fra i due il merito è tutto suo.

Ottimo (ed è altro segno distintivo di Ti West, che può forse permetterselo in virtù di un cast ristretto) anche il resto degli attori, con Kelly McGillis che tratteggia un credibile ritratto di ex-attrice divisa fra alcol e spirito e incarna un tipo di figura che era presente (con uguali funzioni sebbene avesse una parte molto ridotta) anche in *THE HOUSE OF THE DEVIL*, ovvero quello della madre putativa della protagonista. Tutti i personaggi di questo regista, da sempre, paiono Peanuts troppo cresciuti che vagano feriti in Terra, in cerca di genitori perduti o forse mai avuti.

Alberghi e case infestate, si sa, nascondono le cose peggiori nella pancia, si pensi alla fornace fuori controllo che tanto simbolizza e sottende in *THE SHINING*, e lo Yankee Pedlar Inn non si sottrae a questo topos: non devi scendere in cantina, dirà Leanne a Claire, e in cantina accadono i fatti peggiori.

Ma tutto l'edificio è importante protagonista della vicenda, con il lavoro sugli interni che si incastra con quello alle luci di un Eliot Rockett nell'annidare inquietudini di fronte a ogni porta, ombre che sottolineano piuttosto che occultare e una attenzione al dettaglio architettonico e di decoro che rivaleggia con quanto già visto nell'opera precedente.

Già in *THOTD* la casa era attore aggiunto, è naturale che anche questo edificio non si tiri indietro di fronte alla MDP.

Apprendo che l'hotel esiste davvero ed è servito da base per la troupe durante le riprese di *THE HOUSE OF THE DEVIL* e trovo funzionali le scarsissime escursioni fuori dall'edificio, uscite che portano a un mondo ordinario come pochi: la casa maledetta non sta su una collina isolata, in mezzo a qualche bosco tenebroso o sulla cima di una montagna, no, sorge in mezzo alla città; a due metri dall'incubo ci sono negozi e bar con commesse fastidiose, tutto scorre placido e "normale", ignorando quel che avviene fra quelle mura.

E se Ti West pone la consueta attenzione maniacale nei confronti degli interni, potete immaginare con quale cura si sia approcciato al lato "sonoro", specie in un film nel quale spesso i personaggi indossano cuffie e rilevatori acustici. Mancano (ed è stato per me l'unico disappunto) le scene-canzone che in varie occasioni avevano caratterizzato in modo fortissimo la sua precedente opera, ma West rimedia con l'ottima soundtrack a base d'archi

di Jeff Grace e al sonoro di Graham Reznick, che replica in alcuni momenti il gioco diegetico del walkman di housedeviliana memoria e in altri fornisce le giuste scariche soniche per la costruzione di atmosfera e tensione.

Parlavo prima della voce autoriale e di quanto essa sia per me un elemento fondamentale. Spesso, quando si possiede una voce personale è quasi impossibile non andare contro i tempi e la maggioranza.

E quasi ogni elemento creato da Ti West compie questo movimento contrario rispetto a quel che ormai ci aspettiamo (in quanto abituati a forza di ripetizioni di ripetizioni) da film che si occupano di perturbante.

A scene di azione spesso concitate e confuse oppone inquadrature compostissime nelle quali è sempre facile identificare ogni singolo elemento e movimento.

Al montaggio ritalinico oppone una serie di take molto lunghi, avventurandosi ogni tanto in piani sequenza curati e sontuosi, con un uso ordinato del controcampo per veicolare i dialoghi.

Alla fotografia manipolata in modo prevedibile secondo le varie palette d'ordinanza, con l'obbligatorio gioco di contrasto fra arancione e azzurro, oppone illuminazioni e colori più pastosi, spesso scuri, giocando con ambienti e costumi dai toni caldi (l'uniforme del personale è granata e non offre sponda per i consueti trucchi di contrasto).

A personaggi tratteggiati secondo stock ormai così rigidi e preordinati da rasentare la pantomima oppone persone tridimensionali che obbligano un buon grado di empatia.

Alle odiose figure femminili che vagano fra l'essere "vittime" prive di anima o "eroine" dalle caratteristiche maschili oppone una Claire che sfugge a questa insopportabile polarizzazione, riesce a essere sexy senza avere zinne e centimetri nudi di pelle e strusciarsi contro le automobili come una gatta rincoglionita, riesce a essere simpatica e divertente senza essere sciocca, passa attraverso crisi che non hanno bisogno di parole per essere evocate, non ha 20 lauree a 20 anni, non è artatamente nerd e si propone come modello di protagonista femminile da studiare e tenere ben caro nell'attuale deserto misogino.

All'uso massiccio di effetti speciali e CGI oppone due ombre, qualche suono, sangue misurato col contagocce e un *body count* contenutissimo.

Al distacco oppone il coinvolgimento.

Al continuo, martellante ammiccamento post- e meta- oppone una serietà compostissima che non ha bisogno di appoggiarsi a nessun bastone.

Alla risata sguaiata oppone il sorriso intelligente. Basterebbe a tal proposito (esempio che vale anche per il punto precedente) vedere come questo autore struttura le scene di caccia al fantasma con la strumentazione e paragonarle al modo (per me) fallimentare con il quale esse vengono presentate in *INSIDIOUS*: si tratta di uno scontro culturale a mio modo di vedere parecchio importante.

A locandine sempre uguali che ricalcano quattro o cinque modelli base oppone poster pensati, particolari e originali.

A 30 momenti da salto in poltrona che non durano oppone poche scene che scuotono e rimangono al lungo.

Alla velocità superficiale oppone un lento movimento profondo.

Al “mostrare il mostro” oppone il mostrare le reazioni dei personaggi, trovata che da sempre facilita un certo allineamento fra protagonista e spettatore, con evidenti guadagni di coinvolgimento nella narrazione.

Impossibile, per me, non ammirare chi sa “opporsi” in modo così conscio, risoluto, ben argomentato e pensato. Il cinema del perturbante ha bisogno di tanti *Ti West* e con questo non intendo molti registi che lo imitino, è ovvio.

Sono alla decima cartella, credo sia tempo di chiudere e tentare di postare il tutto.

Rimango con un ricordo indelebile, si esce da un’esperienza di questo tipo con Claire radicata nel cuore, e con lei anche le altre persone che hanno abitato stanze e corridoi dello *Yankee Pedlar Inn*.

Una breve parata di soggetti accomunati da uno stato di esistenza incerto, che non è possibile definire con sicurezza sotto alcuni punti di vista: uno stato in cui Madeline O’Malley sembra più viva e presente dei vari abitanti dell’albergo, tutti comunque connotati da un profondo senso di solitudine che, più (e oltre) che sembrare irrimediabile pare congenito, un qualcosa cui nemmeno la morte può porre rimedio.

Continua così, *Ti West*, ti devo già molto, grazie.

Go West, young man, go West.

A Rip in the Fabric, gennaio 2012