

UNCEASING

di

Federico Agnellini, Raffaele Alicino, Andrea Asperges, Stefano Baldin, Elena Ballerio, Oscar Bernardini, Nathan Boisdur, Valentina Bottan, Simone Bozzelli, Giulia Bozzetti, Gabriele Branca, Patrick Caruso, Lia Casati, Miriam Castagnetti, Jesus Castillo Velardo, Lavinia Cerato, Tiziano Coroneo, Giulia Cozzi, Tommaso Dall'Osso, Giada Dato, Valeria De Gioannis, Federico De Maestri, Mattia De Marco, Cristina Dei Cas, Francesca Dell'Olio, David Donesana Tacla, Elisa Ermacora, Federico Formari, Vittorio Francavilla, Costanza Freghetti, Riccardo Galeazzi, Federica Germani, Francesca Giorgi, Martin Grassi, Barbara Grillo, Vanessa Grozeva, Ekaterina Ignatova, Kevin Kok, Luca Limardo, Simona Livrieri, Vittoria Magnani, Vittoria Malignani, Lorenzo Manini, Simone Marangi, Mara Marsiglia, Valentina Millosevich, Kriangkrai Nokunchon, Nicola Onnis, Alessandro Petracci, Martina Piteo, Daniele Poli, Simone Puntillo, Umberto Punzi, Davide Raineri, Giulia Rainoldi, Camilla Romeo, Anthony Rosati, Giulio Rosso Chioso, Luca Serventi, Marco Sini, Davide Terzolo, Nicola Tirabasso, Lorenzo Trionfante, Daniele Vailati, Sara Valdameri, Marco Vezzoni, Isabella Zaltron, Alessandro Zanzottera, Stefano Zaquini, Ivan Zara.

Composizione: Dimitri Chimenti

Nota del docente

Da qualche anno insegno Narratologia multimediale alla NABA - Nuova Accademia di Belle Arti di Milano, e quest'anno mi è stato offerto anche il corso di Sceneggiatura rivolto agli studenti del primo anno. L'eccitazione iniziale per l'incarico ricevuto ha lasciato spazio alla preoccupazione quando ho scoperto che la classe sarebbe stata formata da settanta studenti. Come avrei potuto seguire il lavoro di tutti e ognuno? Che tipo di feedback sarei riuscito a dare? E soprattutto, con quale puntualità e frequenza?

La risposta a questi dubbi poteva essere una soltanto: l'elaborazione di un metodo. Per fortuna il metodo c'era già e a idearlo sono stati Gregorio Magini e Vanni Santoni, due romanzieri che da anni si occupano di scrittura collaborativa. La loro creatura si chiama SIC - Scrittura Industriale Collettiva e consente la creazione di narrazioni collettive a gruppi di scrittura anche di grandi dimensioni. Chi vuole approfondirne il funzionamento nei dettagli può scaricare il manuale dal sito degli autori, agli altri basti sapere che tra gli ascendenti della SIC ci sono le narrazioni collettive dei giochi di ruolo e la programmazione open source del software libero.

Quel che però davvero mi interessa del metodo sono le sue potenzialità in ambito didattico, soprattutto in rapporto all'insegnamento di quella materia multiforme che va sotto il nome di "scrittura creativa". Il principale problema che studenti e docenti si trovano ad affrontare è tradurre un plesso teorico fatto di codici, tecniche e strutture narrative in un lavoro di scrittura vero e proprio. Da questo angolo prospettico, la SIC è un efficace strumento per implementare esercitazione e teoria senza rinunciare alla qualità dell'opera prodotta.

Il metodo SIC prevede una suddivisione del lavoro in parti e in tempi e un'organizzazione interna basata su due fasi successive: pre-produzione e stesura. Si parte di solito da un soggetto molto scarno: quello che ho proposto agli studenti era lungo meno di una pagina, i personaggi non avevano nome né sesso e di quanto sarebbe avvenuto nel corso della storia si sapeva poco o niente. Insomma, uno schema di base che poteva diventare Stalker come una puntata di Lost. Nella prima fase abbiamo costruito i personaggi e i luoghi; nella seconda siamo passati alla scrittura di un trattamento stabilendo quali eventi avrebbero avuto luogo nella storia; infine siamo arrivati alla stesura.

Il lavoro si è svolto attraverso la compilazione di schede dedicate (schede personaggio, schede locazione, schede trattamento, schede stesura) che gli studenti mi consegnavano via email con cadenza settimanale. Il mio compito è stato selezionare le parti migliori di ogni scheda e comporle in una scheda definitiva alla quale poi tutti i partecipanti dovevano attenersi. Nelle dodici settimane di corso, gli studenti hanno collaborato per dare consistenza e coerenza a un universo narrativo di cui loro stessi definivano le leggi e i confini. I personaggi hanno acquistato fisionomie e psicologie, le locazioni sono diventate luoghi e da quello che era un semplice schema è saltata fuori una storia. Di volta in volta abbiamo esplorato assieme un mondo in evoluzione, discutendo le scelte fatte e analizzando le

possibilità che si aprivano. Il risultato finale è Unceasing, una narrazione con settanta autori, molti dei quali alla prima esperienza di scrittura.

Per concludere, un paio di aspetti formali. Perché la SIC funzionasse con una sceneggiatura è stato necessario introdurre dei vincoli in più rispetto alla produzione di un racconto o di un romanzo: la scrittura per immagini non consente infatti l'espressione di sentimenti, informazioni e pensieri che non possono essere "visti" sullo schermo o intuiti attraverso la mimica attoriale. Oltre a ciò, nella fase di sceneggiatura propriamente detta sono stati adottati i criteri e i formati tipici di un copione cinematografico: lo script è diviso in scene indicate da un'intestazione che riporta location e ora del giorno; quando un personaggio entra per la prima volta in campo, il suo nome compare in maiuscolo e in maiuscolo sono anche i rumori che hanno una rilevanza ai fini diegetici.

Buona lettura.

Dimitri Chimenti

27 febbraio 2014

EXT. APPARTAMENTO ANGUS - ALBA

La mano porta una sigaretta alla bocca. Labbra sottili aspirano il fumo che sale verso chiarissimi occhi azzurri.

ANGUS fuma sul terrazzo, indossa una canotta bianca e larghi pantaloni neri, lo sguardo volto verso il cielo grigio.

Nel mare verde scuro della foresta si leva un cigolio. Uno stormo di corvi si alza in volo e procede verso la casa di Angus.

Angus li osserva avvicinarsi. Il silenzio viene sommerso dal GRACCHIARE dei corvi. Un TONFO.

Due uccelli neri giacciono morti sul pavimento del terrazzo, hanno occhi minuti, lucidi e gialli.

Una donna si avvicina alla porta-finestra del balcone. Si ferma ad osservare l'uomo poi esce. ANJA ha circa 40 anni, anche se ne dimostra di più.

ANGUS

(Indicando le carcasse)

E' successo di nuovo.

ANJA

Là dentro è tutto più furbo di te.

ANGUS

Non importa. Questo è l'ultimo viaggio.

ANJA

Mi vuoi ascoltare? Sei ancora in tempo.

Angus spegne la sigaretta sulla ringhiera e calcia i due uccelli giù dal balcone.

ANGUS

Ti sbagli Anja, non c'è più tempo.

EXT. DISTRIBUTORE DI FRONTE ALLO STOP & GO - GIORNO

Un Volkswagen Type 2 entra nello spiazzo del benzinaio e si ferma davanti alla pompa.

Angus spegne il motore, osserva l'orologio nel cruscotto: le 07:51. Il solo suono che si sente è la PIOGGIA BATTENTE. Solleva lo sguardo.

L'insegna dello STOP & GO si accende e si spegne a intervalli irregolari, la vista offuscata dalla pioggia sul parabrezza.

Angus esce dall'auto. Tira su le maniche e mette la pistola nel bocchettone.

Un codice a barre gira intorno all'avambraccio sinistro. Tra una linea e altra ci sono colonne di lettere.

Il BENZINAIO lo fissa senza dire una parola. Angus rimuove la pompa e si rovescia qualche goccia di benzina sui pantaloni.

ANGUS

Cazzo!

Rimette a posto la pompa e prende uno strofinaccio.

Il benzinaio continua a tacere e a fissare il tatuaggio di Angus.

ANGUS (CONT'D)

Tempo merdoso come tutti i venerdì.

Angus rientra in macchina e va a parcheggiare all'entrata dello Stop & Go.

I/E. STOP & GO - GIORNO

Angus lascia scivolare degli spiccioli nel cappello del vecchio MENDICANTE che sta sulla porta del locale.

L'ampia stanza è poco illuminata. Dei sei tavoli solo due sono occupati: un uomo magro di mezz'età che sorreggia un caffè e due studenti che ridacchiano.

Angus si avvicina al bancone e saluta con un cenno la BARISTA, una donna grassa sulla sessantina.

Lo sguardo della barista si posa sugli studenti seduti alle spalle di Angus.

BARISTA

(Asciugando un bicchiere)

Se hai intenzione di portare quei marmocchi nella foresta meglio che non metti più piede nel mio bar!

Angus si volta.

Uno degli studenti sbatte un muffin sul tavolo per provarne la consistenza all'amico.

Si gira verso la barista.

ANGUS

Sono ubriachi stronchi, tra un paio di minuti non si reggeranno in piedi.

Angus si avvicina all'uomo magro.

GAVRIEL
 (Alzandosi)
 Gavriel Roth--

ANGUS
 Aspettiamo un'altra persona.

GAVRIEL
 Un'altra persona? Non mi aveva
 avvisato--

Un RUMORE METALLICO seguito da un TONFO attira lo sguardo dei presenti verso l'ingresso del locale.

Una ragazza in ginocchio cerca di raccogliere un porta ombrelli rovesciato. E' alta e ha lunghi capelli dorati con punte viola. Sistemato il porta ombrelli, la ragazza si avvicina al tavolo di Angus e GAVRIEL.

TESSA
 (Massaggiandosi il
 ginocchio)
 Non capisco da dove è sbucato!

Gavriel osserva TESSA. Il suo sguardo si ferma sulle calze di diverso colore indossate dalla ragazza. Volge la testa verso Angus.

GAVRIEL
 Signor Lebedev, sono stato
 ingaggiato per fare un reportage e--

ANGUS
 Non mi interessa chi siete.
 Quello che faccio io è portarvi
 dentro e riportarvi fuori.
 Possiamo spingerci fino a un
 chilometro--

TESSA
 Un chilometro? Ma la maggior parte
 dei fenomeni avviene nella parte
 più interna.

ANGUS
 Non è possibile.

TESSA
 Perché?

ANGUS
 Perché non conosco la strada e non
 saprei come tornare indietro.
 (alzandosi)
 Se non ci sono più domande.

Angus si dirige verso la porta.

EXT. STOP & GO - GIORNO

Angus esce dallo Stop & Go seguito da Gavriel e Tessa. Il vecchio mendicante tira il cappello sgualcito sulla schiena di Gavriel. Gli spiccioli volano per tutto il marciapiede.

GAVRIEL

Ehi vecchio, che stai facendo?

MENDICANTE

Alla foresta andate?

GAVRIEL

Cosa ne sai tu?

MENDICANTE

(Indicando la foresta)

Di nuovo in quel posto andate.

L'uomo sputa. La saliva raggiunge la scarpa di Gavriel.

GAVRIEL

VECCHIO RINCOGLIONITO!

MENDICANTE

(Sogghignando)

Tik-tok, tik-tok

Angus prende Gavriel per un braccio. Salgono nell'auto.

INT. AUTO DI ANGUS - GIORNO

L'interno dell'auto è grigio sbiadito, il cruscotto impolverato, la radio a cassette.

Gavriel guarda fuori del finestrino tenendo la mano salda alla maniglia dell'auto per attutire i sobbalzi.

Angus accende la RADIO. Rumori statici. Gavriel cambia frequenza.

RADIO

(Europe - The final
countdown)

Will things ever be the same again?
It's the final countdown.

Con un giro di polso, Angus rimette la stessa frequenza di prima.

ANGUS

Lascia questa.

RADIO

(Voce 1)

Squadra mi ricevete?
(brusio)

Tessa si fa avanti per ascoltare.

RADIO (CONT'D)
(Voce 2)
Affermativo. Passo.

(Voce 1)
Guasto riparato.

(Voce 2)
La squadra si sta muovendo verso il
fiume, mantenete la posizione.

Angus ferma la macchina sul ciglio della strada. Estrae le chiavi dal quadro.

EXT. PERIMETRO ESTERNO DELLA ZONA - GIORNO

I tre escono dall'auto.

ANGUS
Per di qua.

Scavalcano un fossato che costeggia la strada e si incamminano lungo un campo arato.

Angus cammina tranquillamente, Gavriel e Tessa si infangano fino alle ginocchia.

Girano a destra in un sentiero scavato da impronte di trattore.

Da una densa coltre di nebbia affiorano alberi cupi e altissimi. Una recinzione taglia di netto il paesaggio.

Lungo una via asphaltata, case pericolanti con porte e finestre sbarrate.

TESSA
(indica gli alberi)
E' li che dobbiamo andare?

Angus sparisce dietro una casa qualche metro più avanti.

TESSA (CONT'D)
Non è come immaginavo.

GAVRIEL
Sarà meglio sbrigarci se non vogliamo perderlo.

Gavriel affretta il passo. I tre si avvicinano alla staccionata di una casa. Angus apre il cancello.

EXT. CORTILE CASA ABBANDONATA - GIORNO

Raggiungono il cortile dietro la casa. Sul fondo c'è una cuccia per cani.

Angus la sposta, dietro c'è uno squarcio nella rete metallica sufficiente per fare passare una persona.

GAVRIEL

Questo posto è pieno di sorprese.

ANGUS

Spera di non incontrarle tutte.
Muoviamoci.

Entrano.

EXT. FORESTA - GIORNO

La nebbia è densa. Una goccia di rugiada scivola lungo una foglia, si ferma sull'estremità senza cadere. Una mano scosta la pianta. Fuoriescono Angus, Tessa e Gavriel.

TESSA

Dovremmo fermarci. Rischiamo di perderci.

ANGUS

Non ci si ferma.
(Puntando il dito verso un
albero)
Ecco il codice.

Angus si ferma dinanzi a una quercia con alcune incisioni sulla corteccia, arrotola la camicia sopra il gomito e appoggia il braccio al tronco.

ANGUS (CONT'D)

Ok. Muoviamoci.

Girano a destra. Tessa e Gavriel seguono Angus, ma non riescono a stargli dietro. Corrono, gli arbusti li colpiscono in volto.

TESSA

Angus!

ANGUS

Seguite la mia voce. Siamo arrivati.

Tessa e Gavriel sbucano in una radura, al centro si staglia un edificio diroccato a due piani. Angus è fermo davanti alla porta di legno.

GAVRIEL
 (Afferrando il braccio di
 Angus)
 La prossima volta io--

ANGUS
 (Divincolandosi dalla
 stretta)
 Tu cosa?
 (pausa)
 La prossima volta vi lascio
 indietro.

Angus dà una spallata alla porta che si apre scricchiolando.
 Sparisce nell'oscurità della casa.

INT. EDIFICIO ABBANDONATO - NOTTE

I piedi di Angus sollevano sbuffi di polvere dalle assi del
 pavimento. S'inginocchia, alza una tavola del pavimento,
 estrae due candele che accende e appoggia sul tavolino alla
 sua sinistra.

GAVRIEL
 E' qui che passeremo la notte?

ANGUS
 Hai un'alternativa?

In un angolo della stanza c'è una stufa, Angus la raggiunge,
 apre il baule adiacente: vuoto. Lo richiude.

ANGUS (CONT'D)
 Invece di stare li impalato esci
 fuori, troverai un mucchio di
 legna.

Tessa osserva le fotografie sul muro della stanza, illumina
 con la candela una foto. Un signore di mezza età abbraccia un
 giovane Angus in tenuta militare.

TESSA
 Chi è?

ANGUS
 Mio padre.

TESSA
 Dov'è ora?

ANGUS
 Non ti farebbe piacere saperlo.

Gavriel rientra carico di legna, trema per il freddo.

Angus accende il fuoco poi stende tre materassi sporchi e
 logori sul pavimento.

GAVRIEL

E dovremmo dormire lì?

ANGUS

Se non volete dormire va benissimo,
ma non uscite. All'esterno è troppo
freddo.

GAVRIEL

E ti preoccupi del freddo?

ANGUS

Uccide anche quello. E' tempo di
dormire, il sole sorge presto.

Angus apre la stufa e ci butta due ceppi di legno. Si sposta vicino al tavolo, porta alla bocca due dita bagnandole di saliva, spegne le candele. L'oscurità inonda la stanza.

EXT. EDIFICIO ABBANDONATO NELLA FORESTA - GIORNO

Il rifugio viene colpito dai pochi raggi di luce che riescono a passare la fitta vegetazione.

La porta si spalanca, esce Angus che va a urinare dietro una pianta.

Esce anche Tessa che inciampa e rovina a terra.

TESSA

(alzandosi)

Maledetto il giorno che ho deciso
di uscire dal mio ufficio.

Vede tre ghiande sul terreno. Ne prende una in mano e la avvicina al viso.

La ghianda diventa scura, sul guscio si forma una crepa dalla quale esce un germoglio che cresce a vista d'occhio.

Tessa lo lascia cadere a terra. Il germoglio attecchisce al suolo, si sviluppa in un arbusto.

Gavriel inquadra con la macchina fotografica.

Appena messa a fuoco, la pianta appassisce piegandosi su sé stessa.

Angus chiude la zip dei pantaloni e s'infilava lo zaino.

ANGUS

Andiamo.

EXT. FORESTA - GIORNO/NOTTE

Una sottile patina di ghiaccio ricopre la vegetazione. Pallide nuvole di vapore escono dalle loro bocche. La luce ora più intensa rende la nebbia di un bianco acceso.

Sbucano in una radura, al centro un albero abbattuto avvolto dal muschio. Ai margini della radura il sentiero si divide in due direzioni.

Angus si avvicina al tronco caduto, strappa il muschio dalla corteccia aiutandosi con il coltello.

Accosta il braccio al tronco.

Guarda il braccio, poi il tronco. Digrigna i denti.

GAVRIEL

Tutto ok?

Gli occhi chiarissimi di Angus puntano una chiazza di lichene che lascia scoperte piccole incisioni verticali.

ANGUS

(sollevato)

Eccoti!

Si rialza.

ANGUS (CONT'D)

Era solo nascosto ben--

Angus s'irrigidisce, osserva un punto sopra la testa di Gavriel.

GAVRIEL

(in apprensione)

Cosa era nascosto?

Tessa affianca Angus, alza la testa al cielo, spalanca gli occhi.

TESSA

(con un filo di voce)

Sta calando la notte.

L'oscurità scende a vista d'occhio.

GAVRIEL

Ma da quanto stiamo camminando?

(tira su una manica per scoprire l'orologio)

Siamo partiti verso le 7, mi pare.

L'orologio segna le 22 e 30. La lancetta dei minuti corre veloce quanto quella dei secondi.

GAVRIEL (CONT'D)

Che cazzo sta succedendo
al mio orologio?

Il RUMORE di un ramo che impatta al suolo desta la loro
attenzione. Ne seguono un secondo e un terzo più distinti.

ANGUS

Dobbiamo rimetterci in marcia,
SUBITO.

Con un balzo Angus imbecca il sentiero a destra.

GAVRIEL

Si può sapere che succede?

Un altro SCHIOCCO, questa volta talmente vicino da far
vibrare l'aria.

TESSA

Dobbiamo tornare indietro, ci sarà
un'altra strada.

ANGUS

C'era dieci minuti fa o forse dieci
anni fa.

GAVRIEL

Dì la verità. Non hai idea di dove
andare!

ANGUS

Non possiamo stare fermi.

Angus riprende a camminare.

GAVRIEL

FERMATI, CAZZO!

ANGUS

NON POSSIAMO FERMARCI, DOBBIAMO
CONTINUARE A CAMMINARE!

La terra vibra come se l'intero bosco stesse collassando su
sé stesso. I rami si torcono, le estremità più sottili
finiscono per spezzarsi, le radici si contraggono strappando
il terreno.

Vengono travolti da un'ondata di vento.

FADE TO BLACK.

EXT. FORESTA - GIORNO

Il VENTO accarezza la radura muovendo i fili d'erba che
crescono e muoiono in pochi secondi. Il sole filtra tra il
fogliame.

Tessa è sdraiata a terra. Si rialza faticosamente.

Gavriel la guarda in silenzio.

TESSA
Perché siamo fermi?

GAVRIEL
Perché stavi prendendo confidenza
col terreno.

Angus guarda i tronchi degli alberi, ci gira intorno, li tocca. Torna verso il gruppo a testa bassa.

I suoi occhi azzurri fissano quelli di Tessa.

Tessa rabbrivisce, si stringe tra le braccia.

ANGUS
Nemmeno i militari sono mai
arrivati qui.

TESSA
Che significa?

ANGUS
Non ci sono codici.

GAVRIEL
Ci siamo persi?

ANGUS
Non ho detto--

GAVRIEL
FANCULO ANGUS! CREDI CHE SIA
CRETINO? LO SO BENISSIMO CHE CI
SIAMO PERSI!

Angus lo guarda senza rispondere, Tessa si porta una mano al viso.

TESSA
Oh Dio! Ci siamo persi.

GAVRIEL
Torniamo indietro.

ANGUS
Abbiamo un solo modo per tornare
indietro: andare avanti. Dobbiamo
raggiungere il centro della
foresta, da lì potremo ritrovare il
sentiero.

GAVRIEL
E come se ci siamo persi?

ANGUS

Da lì.

Angus punta l'indice verso un avvallamento roccioso.

EXT. AVVALLAMENTO ROCCIOSO - GIORNO

Davanti a loro si stende la foresta debolmente illuminata dal sole.

Angus scruta l'orizzonte.

TESSA

Cosa stiamo cercando precisamente?

ANGUS

Qualcosa che si differenzia dal resto. Non so che aspetto abbia, ma è diversa.

TESSA

(indicando)

Tipo quella?

Dalle chiome degli alberi sbuca una ruota panoramica.

EXT. FORESTA - GIORNO

Angus è a capo del gruppo, Gavriel ultimo. Arrancano come ciechi in mezzo alla nebbia che avvolge ogni cosa.

ANGUS

State vicini.

GAVRIEL

Come posso starvi vicino se neanche vedo dove diavolo siete?

Un rumore di sassi che rotolano. Angus si arresta.

TESSA

Cos'è stato?

Angus abbassa la testa.

Non vede i suoi piedi. Il sentiero si restringe, alla loro destra c'è uno strapiombo.

GAVRIEL

Ora sì che siamo fottuti!

ANGUS

Dobbiamo stare vicini.
Attaccatevi allo zaino di chi vi sta davanti.

Tessa si attacca ad Angus e Gavriel a Tessa.

Angus tiene lo sguardo fisso senza guardare giù. Sotto di loro si sente lo SGRETOLIO del terreno. Lo SCALPICCIO dei passi viene coperto da un RUMORE DI SASSI che diviene il BOATO di una frana.

ANGUS (CONT'D)
TENETEVI AGLI ZAINI! CORRETE!

Tessa non riesce a stare al passo, le sue dita si staccano dalle bretelle dello zaino di Angus che scompare nella nebbia. Cerca di recuperare, ma inciampa trascinando Gavriel nella caduta.

Tessa rotola nella scarpata, cerca di fare presa sul terreno. Riesce ad aggrapparsi a una radice.

Angus si toglie lo zaino e si sdraia a terra guardando giù .

Tessa, aggrappata alla radice, guarda verso il fondo del burrone.

ANGUS (CONT'D)
Dammi la mano.

TESSA
Devo recuperare lo zaino!

ANGUS
Il tuo zaino è andato!

Tessa si aggrappa a una roccia e inizia a scendere.

TESSA
Devo riprenderlo!

Angus si allunga verso di lei.

ANGUS
Dammi la mano ho detto.

TESSA
Posso farcela!

Scende ancora. La terra cede ad ogni tocco.

TESSA (CONT'D)
E' sotto di me, lo vedo.

Continuano a cadere zolle di terra e sassi.

TESSA (CONT'D)
L'ho quasi raggiunto!

Tessa verifica la resistenza di una roccia. Si aggrappa. La roccia si stacca. Tessa precipita senza un urlo e sparisce nella nebbia come in una dissolvenza.

Gavriel apre lo zaino, estrae una corda che lega attorno ad un tronco e la lancia nella scarpata. Muove alcuni passi incerti nel tentativo di iniziare una discesa.

ANGUS
Che cosa fai?!

GAVRIEL
Vado a prendere Tessa.

ANGUS
Vuoi ammazzarti anche tu?

GAVRIEL
Non possiamo lasciarla qui.

ANGUS
Non c'è più nulla da fare.

GAVRIEL
CAZZO ANGUS! Sei uno SCHIFOSO!
E se fosse ancora viva? Vado a cercarla con o senza di te!

ANGUS
È stato un piacere.

Angus riprende a camminare.

Gli alberi iniziano a SCRICCHIOLARE. Gavriel si volta. Gli alberi si stanno accartocciando, perdono le foglie e la vita.

Gavriel risale velocemente e rincorre Angus che non si volta ad aspettarlo.

EXT. NEI PRESSI DEL FIUME - GIORNO

Deboli raggi di sole penetrano le chiome degli alberi.

Angus e Gavriel avanzano stremati. Il silenzio è rotto solo dal sibilo del vento.

Gavriel si ferma e appoggia le mani sulle ginocchia per riprendere fiato. Angus fissa un albero.

ANGUS
Trovato!

GAVRIEL
Cosa hai trovato?

Angus si avvicina all'albero, scosta delle fronde e trova il codice. Appoggia l'avambraccio al tronco e fissa il suo tatuaggio.

ANGUS
Dobbiamo abbandonare il sentiero.

Angus avanza tra gli arbusti, scosta un fitto di foglie e rami.

In lontananza un'immensa distesa di ghiaccio dai riflessi argentei, la fine nascosta dalla nebbia.

EXT. FIUME - GIORNO

Sulla superficie della grande distesa d'acqua ghiacciata ci sono piccole crepe.

GAVRIEL
E questo cos'è?

ANGUS
E' un fiume.

GAVRIEL
Come faremmo ad attraversarlo?

ANGUS
Cammineremo.

GAVRIEL
Il ghiaccio è già mezzo sciolto,
non reggerà.

ANGUS
Non voglio passare un'altra notte
in questo posto.

GAVRIEL
Ma il ghiaccio sarebbe più
resistente.

ANGUS
Fai quello che dico e ti ritroverai
al di là del fiume in un minuto!

Angus si dirige verso le frasche. Spezza un ramo, toglie le foglie. Controlla la consistenza del ghiaccio con la punta del bastone, fa un paio di passi poi batte di nuovo sul ghiaccio. Butta il bastone e salta sopra una lastra. Il ghiaccio emette un rumore secco. Si volta verso Gavriel.

ANGUS (CONT'D)
Metti i piedi dove li metto io, ma
non dobbiamo stare sulla stessa
lastra o il ghiaccio si spezzerà.

Gavriel si strofina le mani, fissa il ghiaccio.

GAVRIEL
Ok, mettere i piedi dove li metti
tu e tenere la distanza.

Gavriel salta, il ghiaccio scricchiola sotto i suoi piedi.

Angus e Gavriel avanzano. Il sole alto disegna le loro lunghe ombre sul ghiaccio.

Gavriel sente un RUMORE.

Compare una lunga crepa.

GAVRIEL (CONT'D)
(vede la crepa)
Oh no!

Gli SCRICCHIOLII si fanno più forti, la lastra si muove, il ghiaccio inizia a spaccarsi.

GAVRIEL (CONT'D)
ANGUS! IL GHIACCIO STA CEDENDO!

Gavriel corre verso Angus.

ANGUS
FERMO!

Appena i due sono sulla stessa porzione di ghiaccio, la lastra si ribalta e finiscono entrambi in acqua.

Angus è il primo a ritornare a galla, Gavriel torna su poco dopo.

Angus si mette a nuotare. Gavriel lo segue annaspando.

Arrivano alla sponda opposta, Angus si inginocchia, trema come una foglia.

ANGUS (CONT'D)
RAZZA DI IDIOTA! Giuro che
ti ammazzo con le mie mani.

GAVRIEL
Io--

Gavriel è preso da un violento conato di vomito.

ANGUS
Dobbiamo toglierci i vestiti o
moriremo di freddo.

Gavriel fa cenno di sì con la testa, senza dire una parola. Si tolgono i vestiti e li strizzano a fondo. I loro corpi tremano. Accendono un fuoco.

FADE TO BLACK.

EXT. ENTRATA PARCO GIOCHI - GIORNO

Ci sono dei tornelli con delle piume nere incastrate tra i tubi arrugginiti. Gavriel e Angus li scavalcano e calpestano il cancello d'ingresso che produce un RUMORE METALLICO.

Un altoparlante inizia a gracchiare una musica allegra.

I cavalli del carosello riprendono la loro andatura, la ruota panoramica inizia a girare lentamente.

I volti dei due uomini sono illuminati da luci colorate. Alla musica si mescolano i cigolii metallici delle giostre arrugginite.

Gavriel prende la macchina fotografica e scatta.

GAVRIEL

Sei già stato qui?

ANGUS

E' a quello che ti servono?

GAVRIEL

Cosa?

ANGUS

Le foto. Servono a chi fa fatica a ricordare o a chi non vuole farlo.

GAVRIEL

Mi pagano per questo!

ANGUS

Certo.

Angus riprende a camminare e sparisce in mezzo alla nebbia sottile.

EXT. PARCO GIOCHI - GIORNO

Angus e Gavriel camminano lungo un sentiero sterrato che si arrampica sul fianco di una collinetta, superano i binari accartocciati delle montagne russe.

La loro marcia è interrotta da una torre crollata che chiude il sentiero.

Angus tasta le macerie e posa il piede su una grossa pietra. Gavriel lo imita.

Angus si ferma, posa un dito sulla punta del naso.

ANGUS

Senti anche tu?

GAVRIEL

Cosa dovrei sentire?

Si sentono dei GEMITI. Angus comincia a scavare con le mani.

GAVRIEL (CONT'D)

C'è qualcuno lì sotto!

Tolgono altri massi e sotto le macerie vedono il volto di Tessa. È piena di sangue. Riescono a tirarla fuori.

Tessa si regge alla spalla di Angus. I vestiti sono strappati, ha graffi su tutto il corpo.

TESSA
(Tossisce)
Mi ha portato qua--
(tossisce di nuovo)

GAVRIEL
Ti abbiamo vista morire!

ANGUS
Chi ti ha portato qui?

TESSA
(sottovoce)
E' stata la foresta.

GAVRIEL
Come sarebbe a dire la foresta?

TESSA
Ha deciso che dovevo esserci
anch'io.
Mi sono svegliata in mezzo ai sassi
con lo zaino.

ANGUS
Riesci a camminare?

EXT. COLLINETTA PARCO GIOCHI - GIORNO

Angus e Gavriel sorreggono Tessa, davanti a loro sette edifici di forma esagonale disposti in semicerchio. Tutta la vegetazione attorno confluisce nell'edificio centrale a formare una grande X.

GAVRIEL
La X non è mai il punto dove
scavare.

ANGUS
Per questa volta ce la faremo
andare bene.

Angus s'avvicina all'ingresso, appena sta per varcare la porta, le radici si chiudono creando un muro impenetrabile.

GAVRIEL
Qualcosa mi dice che dovremo
scavare davvero.

Tessa si siede sull'erba. Osserva una chiazza di erica i cui fiori sbocciano e appassiscono in continuazione.

Sposta i fiori. Sotto c'è un buco, avvicina il volto all'oscurità, un vento leggero le muove i capelli.

Angus estrae una moneta dalla tasca.

ANGUS
Testa o croce?

GAVRIEL
Testa.

Angus lancia la moneta. Croce.

Gavriel digrigna i denti.

GAVRIEL (CONT'D)
Maledizione.

INT. TUNNEL - GIORNO

Gavriel sposta l'attrezzatura davanti a sé e procede carponi nell'apertura.

Mette le mani avanti e tasta il terreno.

GAVRIEL
Ma sono radici!

Una goccia di liquido viscoso cade sulla fronte di Gavriel, scivolandogli lungo il naso.

GAVRIEL (CONT'D)
(impassibile)
Perfetto.

I tre avanzano lentamente. Un RUMORE SECCO somigliante a un ramo che si spezza proviene dal fondo del tunnel. Riverbera tra le pareti e zittisce il gruppo.

Le radici si aggrovigliano l'una all'altra.

La poca luce che filtra dagli spiragli tra le radici dissolve rapidamente, lasciandoli completamente al buio.

TESSA
Le pareti si stanno stringendo!

Angus torna verso l'entrata, ma l'apertura si è richiusa.

ANGUS
Dall'altra parte! Svelti!

Gavriel è rallentato dall'attrezzatura, il tunnel si fa sempre più stretto. I tre sono costretti a procedere strisciando. Il liquido viscoso continua a farli scivolare.

GAVRIEL
CRISTO SANTO DI QUA NON SI ESCE!

Angus estrae un pugnale dallo zaino. Tenta di recidere una radice. Dalla radice lacerata sgorgano fiotti di liquido verde. Le radici iniziano a contorcersi. Si apre un varco. Gavriel si lancia all'esterno. Angus spinge Tessa verso l'uscita, ma una radice avvinghia le sue caviglie. Si divincola, cerca di tagliarla, ma è troppo spessa.

Il tunnel ha preso la forma di una grande bocca.

Angus è avvolto dalle radici. Fatica a respirare. Affonda il pugnale alla cieca. Schizza liquido verde. Striscia fino a una rientranza. Una cipolla viola con una consistenza di cartilagine pulsa accanto a lui. Le radici abbracciano il bulbo proteggendolo. Angus trafigge il bulbo.

Le radici si ritraggono con un RUMORE DI ANIMALE FERITO aprendo un varco. Angus si spinge fuori.

INT. PIANO TERRA EDIFICIO ESAGONALE - GIORNO

Gavriel, Tessa e Angus si ritrovano in una stanza polverosa. Cercano di ripulirsi dal liquame verde.

La stanza è divisa da tre grandi scaffali dove poggiano pile di tazze scheggiate a forma di animali sorridenti. In fondo alla stanza c'è bancone in legno a forma di orologio.

Radici di ogni forma e grandezza si allungano verso le scale.

Giunti al primo piano percorrono un corridoio tappezzato da moquette rossa. Avanzano fino ad arrivare in fondo al corridoio.

Un cartello a righe bianche e nere penzola davanti alle loro facce. Sotto il cartello, una porta bianca.

GAVRIEL
Trivia?

INT. STANZA BIANCA - ORA SCONOSCIUTA

Varcano la porta e li investe una luce fredda. Angus socchiude gli occhi.

Una stanza con un tavolo sulla destra e una libreria sulla sinistra. Ogni cosa è completamente bianca, tranne dei libri rossi e verdi riposti ordinatamente nella libreria. Sulla parete opposta alla porta d'entrata c'è un'altra porta. Di fianco alla porta un orologio. Le lancette segnano le 12 e 20.

Gavriel guarda l'orologio da polso.

GAVRIEL

Il mio fa le undici meno dieci.

Tessa va verso la libreria, prende un libro con la copertina verde.

Non c'è titolo né nome dell'autore. Tessa lo sfoglia.

TESSA

Venite a vedere.

Alza le pagine del libro.

TESSA (CONT'D)

Sono bianche.

Gavriel prende un altro libro. Lo sfoglia, getta il libro per terra, ne apre un altro.

Pagine bianche.

Lo scaraventa con forza sul pavimento

ANGUS

Muoviamoci, stiamo perdendo tempo.

Gira la maniglia e varca la porta.

INT. STANZA BIANCA - ORA SCONOSCIUTA

La stanza è identica alla precedente, stesse pareti bianche, stessa libreria, stessa scrivania. L'orologio segna sempre le 12 e 20.

GAVRIEL

È uno scherzo vero?

Gavriel s'avvicina alla libreria, prende un libro e lo apre. Lo lascia cadere.

GAVRIEL (CONT'D)

Nemmeno una dannata parola.

La porta si chiude SCRICCHIOLANDO. Tessa cerca di riaprirla ma la porta non accenna il minimo cedimento.

TESSA

Il pomello non gira! Prova tu.

Gavriel prende la porta a calci con tutte le sue forze ma è inutile.

Angus apre la porta successiva.

INT. STANZA BIANCA - ORA SCONOSCIUTA

La maniglia si abbassa, la porta di apre con uno scricchiolio.

I tre si ritrovano nell'ennesima stanza bianca.

La porta si chiude alle loro spalle.

GAVRIEL

No dai, non è possibile.

TESSA

Ci deve essere una chiave.

Tessa guarda sopra la libreria.

Gavriel prende un libro dalla libreria, lo apre.

GAVRIEL

Bianco!

Lo scaraventa contro la parete.

Tessa sposta la libreria.

Le mani di Angus tastano le pareti.

Anche Tessa comincia a tastare la superficie dei muri.

Gavriel scaraventa contro la parete un altro libro.

GAVRIEL (CONT'D)

Bianco!

(fa cadere per terra tutti
i libri)

Libri di merda, non servite a un
cazzo!

TESSA

Stai calmo, Gav! Cerchiamo in giro,
guardiamo ovunque, dev'esser ci un
modo.

GAVRIEL

SPACCO TUTTO, CAZZO!

Tira un calcio alla gamba del tavolo che si spezza.

Tessa si accascia sul pavimento.

TESSA

Non usciremo mai.

GAVRIEL

Tutti d'accordo allora? Restiamo
qui a leggere libri su cui non c'è
scritto nulla!

Gavriel si scaglia contro la porta e la prende a spallate, la colpisce con calci e pugni.

GAVRIEL (CONT'D)
LA SFONDO STA CAZZO DI PORTA!

TESSA
TI STAI SOLO FACENDO MALE! Non si
apre, non si aprirà! SMETTILA
GAVRIEL!

Angus si dirige in silenzio verso la seconda porta.

GAVRIEL
(con voce ansimante)
Daaaii...

Angus abbassa la maniglia.

La porta si apre.

Si ritrova per terra con addosso Gavriel.

GAVRIEL (CONT'D)
Ma che--

Angus si scosta Gavriel di dosso e si rialza in piedi.

ANGUS
Continuiamo a girare in tondo.

GAVRIEL
Si vede che sei una guida esperta!

ANGUS
Ogni volta che varchiamo quella
soglia torniamo indietro.

Tessa è seduta con la schiena al muro, osserva i libri sparsi ovunque.

TESSA
Le copertine--

GAVRIEL
Cosa te ne frega di 'sti libri!

TESSA
(sottovoce)
Dieci, undici, dodici verdi.
(sposta la sguardo)

Tessa guarda l'orologio accanto alla porta. La lancetta delle ore punta le 12.

TESSA (CONT'D)
Ventotto, ventinove e trenta rossi!

La lancetta dei minuti segna 25.

TESSA (CONT'D)
Proviamo ad aspettare le 12:30.

GAVRIEL
Cosa speri di ottenere? Torneremo
di nuovo qua dentro!

ANGUS
BASTA GAVRIEL!

I tre si siedono a terra.

Gavriel muove nervosamente il fuoco dell'obiettivo della macchina fotografica.

Angus guarda l'orologio.

12:27.

Tessa muove lo sguardo verso l'orologio 12:29. Si dirige verso la porta.

Allo scoccare delle 12 e 30 la apre.

INT. CORRIDOIO - ORA SCONOSCIUTA

Un corridoio con pavimento e pareti di un bianco lattescente.

In fondo l'ennesima porta chiusa.

TESSA
Ascoltate

Un lieve TICCHETTIO, Tessa lo segue lungo il corridoio, Angus e Gavriel le stanno dietro. Mano a mano che avanzano il TICCHETTIO si fa più forte.

Gavriel è pallido, suda.

Tessa appoggia l'orecchio alla porta.

TESSA (CONT'D)
Proviene da qui!

GAVRIEL
(Indietreggiando)
Non ce la faccio.

Gavriel ha gli occhi lucidi.

GAVRIEL (CONT'D)
(Con voce spezzata)
Siamo trottole che girano, girano
fino a fermarsi. Rimanete qui.
Resta tu con me Tessa...

Angus si avvicina a Gavriel, gli mette una mano sulla spalla scuotendolo leggermente.

ANGUS

Dai che poi ci andiamo a prendere qualcosa al bar.

Gavriel si calma, annuisce.

GAVRIEL

Sai cosa c'è oltre quella porta?

ANGUS

So cosa c'è là dietro.
(indica la porta da cui provengono).

Tessa avanza con gli occhi fissi verso la porta. Angus la blocca afferrandole un braccio.

ANGUS (CONT'D)

Come hai fatto ad arrivare prima di noi al parco?

Tessa lo guarda.

TESSA

Lo sai.

Angus le molla il braccio. Tessa sfiora la maniglia, la porta si apre da sola.

INT. STANZA DELLA COLONNA - ORA SCONOSCIUTA

Le pareti sono ricoperte da migliaia di orologi di ogni forma, tecnologia ed epoca. Il ticchettio è fortissimo, assordante. Da ogni orologio fuoriescono cavi che vanno a una colonna al centro della stanza.

Angus si avvicina a un orologio a pendolo ne fissa i movimenti. Le lancette scorrono sopra numeri sbiaditi. Il suo viso riflesso nel vetro. I TICCHETTII intorno diventano suoni indistinti. Il respiro di Angus si fa tutt'uno con il lento scoccare del pendolo.

TESSA

Cristo!

Angus viene riscosso dall'urlo di Tessa. I ticchettii della stanza tornano a essere forti e dissonanti.

Tessa è di fronte alla colonna al centro della stanza dalla quale fuoriescono lunghi cordoni gocciolanti liquido verdastro.

Ai piedi di Tessa, i cavi penetrano nel pavimento come radici e risalgono lungo la colonna avvolgendola fino a una cavità in cui è adagiato il mendicante che staziona fuori dallo Stop & GO. Nella sua nuca confluiscono tutti i cordoni.

Tessa allunga la mano e appoggia le dita sulla gola cercando il battito cardiaco.

Appena sfiora la pelle solcata dalle rughe, il vecchio apre gli occhi.

I cordoni si gonfiano e si contorcono.

La colonna inizia a ruotare, un ROMBO fa tremare muri e pavimenti. Polvere e detriti piovono dal soffitto.

Un vecchio orologio a cucù cade a terra frantumandosi. Al suo posto ne compare uno digitale.

Tessa si precipita verso la porta di uscita, Gavriel la precede. Apre la porta e indietreggia.

Il corridoio al di là della porta è ricoperto di macerie. Le pareti si accartocciano come carta bruciata e cadono a brandelli. Dai detriti s'innalzano nuove pareti che si sgretolano di nuovo.

Un ultimo scossone seguito da un boato fa cessare il terremoto.

La colonna ha smesso di ruotare, sulla sua superficie sono visibili tre figure femminili: una giovane, una vecchia e una partoriente.

Il vecchio alza la testa verso Angus.

VECCHIO
Tik-tok, tik-tok.

L'uomo solleva lentamente un braccio, la colonna riprende a girare.

Angus scivola a terra. Alza lo sguardo.

L'anziano incombe su di lui.

Angus continua a fissarlo impietrito mentre tutto sta crollando.

Una mano afferra il braccio di Angus. Tessa lo trascina lontano dal vecchio, gli prende delicatamente il volto fra le mani.

TESSA
Dobbiamo ripetere tutto.

Tessa estrae dallo zaino una scatola di alluminio. Sulla scatola c'è un pulsante.

GAVRIEL
È l'unico modo?

Angus siede a terra. Si passa una mano sulla testa.

Gavriel ha gli occhi lucidi, guarda in alto, cerca di non piangere.

Tessa fa un profondo respiro e preme il pulsante sopra il coperchio della scatola.

Tutto si fa bianco.

EXT/INT. STOP & GO - GIORNO

L'insegna dello STOP & GO si accende e si spegne a intervalli irregolari. La pioggia comincia a farsi fitta.

Angus fa scivolare degli spiccioli nel cappello del vecchio mendicante che sta sulla porta ed entra nel locale.

Si avvicina al bancone del bar, la barista asciuga un bicchiere.

Angus si avvicina a Gavriel.

GAVRIEL
(Alzandosi)
Gavriel Roth--

ANGUS
Dobbiamo aspettare un'altra
persona.

GAVRIEL
Un'altra persona? Non mi aveva
avvisato?

Una folata di vento fa cadere i tovaglioli di carta sul pavimento. Angus e Gavriel si voltano verso la porta.

Entra ANJA che fa un cenno ad Angus.

Angus si alza senza dire nulla e segue la donna all'esterno.

Gavriel finisce di sorseggiare il caffè.

Un RUMORE METALLICO seguito da un TONFO attira la sua attenzione verso l'ingresso del locale.

Tessa cerca di raccogliere un porta ombrelli rovesciato. La ragazza si avvicina al tavolo di Gavriel sbuffando.

TESSA
Sempre in mezzo ai piedi questo
porta ombrelli.
Tu devi essere Gavriel.

Gavriel annuisce.

TESSA (CONT'D)
 (porgendo la mano)
 Sono Tessa, una collega di Angus.

GAVRIEL
 (stringendo la mano alla
 donna)
 Angus mi aveva det--

TESSA
 Dobbiamo andare.

INT. EDIFICIO ABBANDONATO NELLA FORESTA - NOTTE

Angus si sveglia di soprassalto, piccole gocce di sudore gli scivolano sulla fronte. Gavriel russa avvolto nella coperta. Tessa è seduta accanto alla finestra. Guarda fuori.

TESSA
 (girandosi verso Angus)
 Brutto sogno?

ANGUS
 Vai a dormire, domani sarà una giornata difficile.

Tessa si volta a guardare la foresta.

TESSA
 Già.

Tessa si infila nel sacco a pelo.

Angus si sdraia sul materasso, osserva le travi di legno per qualche istante. Gli occhi si chiudono.