

Il Guadagno della Strega

di

Mario Pippia

da un racconto di
Mariano Rizzo

EST.GIORNO - CAMPAGNA

Schermo buio, musica inquietante.

LALLA

Mi troveranno.
Ne sono sicura. Ok, quando ho
riaperto gli occhi ho provato un
attimo di terrore.... poi però ho
ricordato tutto. Sia quello che ho
vissuto che quello che ho solo
creduto di vivere.

Lo schermo esplode di luce, riprendendo il cielo limpido e
terso.

LALLA

Poi li ho sentiti e mi sono
tranquillizzata.

La ripresa si abbassa e inquadra da lontano un cascinale in
mezzo alla campagna. Il territorio intorno è completamente
bruciato dal sole.

La telecamera inizia una ripresa, da principio lenta poi
sempre più veloce, in direzione del portone d'ingresso.

LALLA

Ho guardato verso il buco in alto
(è stato molto difficile: mi devo
essere rotta qualcosa e faccio
fatica a muovermi) e ho gridato con
tutte le mie forze.

La ripresa, arrivata in prossimità del portone, si sposta
verso destra e punta verso la base del muro. Una pietra
rotola liberando un passaggio al cortile.

LALLA

Per un attimo le loro voci si sono
spente, poi si sono riaccese, anche
se non riuscivo a capire cosa
stessero dicendo; dopo un po' si
sono fatte distanti, sempre più
distanti, finché non le ho più
udite.

Entra nella casa e nel grande ingresso.

LALLA (SEGUE)

Sono sicura che erano venuti a
cercarmi... mi hanno sentita e sono
andati a chiamare qualcuno, mi

(CONTINUA)

(CONTINUA)

LALLA (SEGUE)
troveranno e uscirò da qui. E
quando uscirò rideremo insieme di
quello che è successo, anche se io
avrò voglia di piangere e di
prendere a pugni Giuseppe che è la
causa di tutto questo guaio.

Si ferma per qualche secondo, come titubante. Poi si alza e
punta verso un buco ai piedi delle scale. Tutto ritorna buio
pesto.

LALLA (SEGUE)
Sì, perché tutto è iniziato con
quella stupida bottiglia...

EST.GIORNO - CORTILE

Primo piano dall'alto di una bottiglia che gira su se
stessa.

(titoli di testa)

Rallenta fino a fermarsi. La telecamera si sposta a
inquadrare nella direzione del collo della bottiglia.

C'è Giuseppe, un ragazzino piccolo e longilineo di una
dozzina di anni, seduto a gambe incrociate. Si sentono
risate intorno, e lui sbuffa infastidito.

GIUSEPPE.
Be', che devo fare?

La telecamera ruota fino a fermarsi davanti a Lalla, una
bambina molto graziosa, di una decina di anni: indossa un
vestitino bianco con il pizzo rosso sui bordi, sta a gambe
incrociate.

LALLA
(finge di riflettere)
Mmmmh, vediamo.
Ho un'idea.

Fruga nel vestitino e tira fuori una mela.

LALLA
Mangiala.

GIUSEPPE.
(Sospettoso)
Tutto qua?

(CONTINUA)

LALLA

Tutto qua.

Giuseppe è titubante. Prende la mela guardando Lalla, sempre sospettoso. Senza smettere di guardare la ragazzina, mangia la mela, fino al torsolo.

Quando finisce, Lalla scoppia a ridere. Gli altri la guardano sorridendo, ma senza capire quale sia il motivo del suo divertimento.

FILIPPO

Cosa c'è da ridere?

LALLA

C'ERA IL VERME! Ho visto il buco e l'ho messa via!

Qualche bambino fa versi schifati, ma tutti ridono. Giuseppe impallidisce

LALLA (SEGUE)

(Indicando Giuseppe)

E adesso lui se l'è mangiato insieme alla mela!

Il ragazzino ha dei conati di vomito. Si alza e va a sputare poco lontano.

Si drizza e torna al suo posto lamentandosi.

GIUSEPPE

Non c'è niente da ridere! Non si fa, è una cosa cattiva! Potrebbe venirmi il mal di pancia o... o potrei morire!

SERENA

Ma sta zitto! Mia mamma dice che in Cina li mangiano fritti, i vermi!

I ragazzini continuano a ridere tenendosi la pancia.

Improvvisamente si sente la voce di Giuseppe.

GIUSEPPE

Ha preso Lalla!

I bambini smettono di ridere.

La telecamera mostra che la bottiglia è puntata in direzione della bambina vestita di bianco.

(CONTINUA)

MARCELLO

Non dire cretinate, non hai
avvisato che la facevi girare, non
abbiamo visto niente!

GINA

Io avevo visto che indicava
Graziano, non Lalla. L'hai spostata
tu!

GIUSEPPE

(Provocatorio)

Gne gne gne, ma quanto
piagnucolate! Toccava a me farla
girare e l'ho fatto. Ha preso
Lalla e adesso deve pagare pegno.
Sono le regole!
Se non vi piacciono... dirò al
portiere che è stato Graziano a
rompere la nestra della Panetti!

Graziano, un ragazzino decisamente grasso, inizia a
piangere.

GRAZIANO

Non è vero! Non l'avevo lanciata
io, la palla!

GIUSEPPE

(Minaccioso)

Sì, stai a vedere che si era
lanciata da sola.

LALLA

(Alzando la voce)

Va be, va be, pago pegno, così la
finisce. Che devo fare, allora?

GIUSEPPE

Mi devi far mettere la mano sotto
il vestito.

FILIPPO

Ehi, questo non si fa! Cambia pegno
o dirò a tua mamma che l'hai fatto,
e anche che l'hai baciata!

GIUSEPPE

Uffa, che rottura! Non ci vengo più
a giocare con voi, lo giuro.
Comunque va bene, cambio pegno. E
so già cosa farà.

FADE OFF

EST.GIORNO - CAMPAGNA

FADE IN

La telecamera riprende in primo piano l'erba secca, il giallo è il colore dominante. La MdP si muove in avanti, precedendo il gruppo di ragazzini che cammina in fila indiana.

Dopo pochi secondi, si sposta di fianco per mostrare il gruppo.

Giuseppe, Filippo, le tre bambine in gruppo che parlottano tra di loro, poi Marcello che lancia occhiate interessate alle bambine. Per ultimo Graziano che fatica a restare al passo con gli altri.

Inframmezzate alla ripresa principale, alcuni dettagli dei bambini che si asciugano il sudore, dei moscerini che gli girano intorno e di loro che li scacciano.

Il rumore principale è il frinire delle cicale, quasi assordante.

SERENA

Dove ci stai portando?

Giuseppe, il primo della fila, non risponde; si gira verso la ragazzina e gli manda un sorriso maligno, poi guarda verso Lalla.

INT.GIORNO - STANZA DELLA STREGA

Primissimo piano su una ciocca di capelli. Una mano raggrinzita che impugna un pettine dall'aria antica e dai denti piuttosto radi, passa lentamente.

EST.GIORNO - CAMPAGNA

Arrivano in cima a una collinetta e da lì, a circa mezzo chilometro, si vede un cascinale abbandonato.

GINA

Ma quello è "il Guadagno"!

Giuseppe non risponde. Comincia a correre per la discesa, seguito dagli altri.

Corrono a perdifiato fino al grosso portone di ferro.

Qui si raggruppano riprendendo fiato.

(CONTINUA)

GINA (SEGUE)
(Ansimando)
Perché ci hai portati qua?

GIUSEPPE
Perché il pegno di Lalla è di
entrare qui e di esplorarlo. Da
sola, ovviamente.

INT.GIORNO - STANZA DELLA STREGA

Di nuovo il movimento del pettine.

EST.GIORNO - CAMPAGNA

LALLA
Be', che ci vuole? Se credi che una
vecchia casa abbandonata mi
spaventi, ti sbagli di gro...

GIUSEPPE
(la interrompe)
Questa non è "solo una vecchia casa
abbandonata". Sai perché si chiama
"il Guadagno"?

SERENA
Lo so io! Me l'ha raccontato mia
nonna: Tanto, tanto tempo fa, qui
dentro ci abitava un signore che
era stato nominato dal re per
prendere le tasse del paese; tutti
quelli che ci abitavano dovevano
venire qua e pagare per...

GIUSEPPE
(infastidito)
Non dire stupidaggini! Si chiama
così per via della strega!

INT.GIORNO - STANZA DELLA STREGA

La mano si ferma.

EST.GIORNO - CAMPAGNA

Marcello si gira di scatto, smettendo di infastidire un
ramarro.

Anche gli altri bambini mostrano segni di paura, più o meno
contenuta.

(CONTINUA)

GIUSEPPE

Qua dentro, nel Medioevo ci viveva una Strega. Era una donna che aveva fatto l' 'amore col diavolo e aveva ottenuto i suoi segreti; poteva vivere in eterno e restare sempre giovane e bella. Però poi un giorno lei decise che voleva essere pure ricca, così iniziò a vendere le sue magie.

LALLA

Che vuol dire?

GIUSEPPE

Faceva i filtri. Quelli per fare innamorare le persone, per curare le malattie, per comandarle... insomma, con la sua magia poteva fare tutto. E poi li vendeva. Costavano tanto, sapete... e lei divenne ricchissima. Era potentissima, teneva a comando tutto il paese. Ecco perché questo posto si chiama 'il Guadagno'.

GRAZIANO

E... come andò a finire?

GIUSEPPE

Oh, ma questo è il bello: il diavolo a un certo punto si arrabbiò, perché lei stava usando i suoi segreti per far soldi. Così le tolse tutti i poteri e pure la giovinezza. Le lasciò solo la vita eterna

FILIPPO

(ridacchiando)

Be', mica male!

GIUSEPPE

Ti credi! Quella è condannata a vivere per sempre, ma non a rimanere giovane... diventa ogni giorno più vecchia... la pelle marcisce, i denti le cadono, le gambe cedono... ma lei non può morire. Però... il diavolo le ha concesso un modo per ritornare giovane, anche se temporaneamente...

(CONTINUA)

Giuseppe fa una pausa significativa

GIUSEPPE (SEGUE)
Deve mangiare l'anima delle bambine
che vanno a profanare la sua casa!

INT.GIORNO - STANZA DELLA STREGA

La mano rimane immobile, tremando leggermente.

EST.GIORNO - CAMPAGNA

I bambini protestano con Giuseppe, cercando di fargli
cambiare idea.

GINA
Non puoi farla andare! Se la trova
la strega, le farà...

LALLA
(irritata)
Non c'è nessuna strega, scema! È
solo una stupida storia che si è
inventato lui per metterci paura.

INT.GIORNO - STANZA DELLA STREGA

La mano stringe il pettinino

EST.GIORNO - CAMPAGNA

LALLA
E poi non posso entrarci lì dentro.

La ragazzina batte un paio di volte sullo spesso portone di
metallo. Si gira verso Gina sorridendo, come a dirle
"vedi?".

INT.GIORNO - STANZA DELLA STREGA

La mano trema mentre il pettinino si piega sotto lo sforzo.

EST.GIORNO - CAMPAGNA

Giuseppe ride e fa qualche passo all'indietro, si china
lungo il muro e, con un notevole sforzo, sposta una pietra.

Dietro si vede un piccolo cunicolo.

I bambini si chinano per vedere attraverso il passaggio e
vedono il cortile interno.

(CONTINUA)

GIUSEPPE
Me l'ha fatta vedere mio fratello.
Allora, ci vai?

LALLA
(preoccupata, deglutisce)
Va bene, vado.

INT.GIORNO - STANZA DELLA STREGA

La mano si rilassa e ricomincia a pettinare i capelli.

EST.GIORNO - CORTILE DELLA MASSERIA

Lalla sbuca nel cortile della Masseria: si è sporcata il vestitino e in qualche punto si è anche strappato.

L'ambiente è costituito da un grande cortile lastricato, con moltissima erba secca che sbuca da ogni dove. È evidentemente abbandonato da anni, e la desolazione è ovunque.

La bambina guarda la grande casa posizionata proprio di fronte. La maggior parte delle finestre è scomparsa, e tutto da un senso di grande decadenza. Ai lati dell'edificio principale si notano due edifici più piccoli.

Dietro di lei si sente un rumore: si gira di scatto e guarda nel cunicolo. La pietra è stata rimessa al suo posto.

LALLA
Ehi, ehi! Questo non puoi farlo...
Giuseppe! Giuseppe!

Smette di gridare e si mette in ascolto. Non sente quasi nulla, solo il brusio lontano delle voci dei suoi amici. Prova ancora a chiamarli, ma non c'è nulla da fare.

Aspetta qualche secondo, osservando la pietra, che si muove un paio di volte, ma senza mai togliersi.

LALLA (SEGUE)
(gridando)
Giuseppe, quando esco, te le prendi!

Si gira di nuovo verso l'edificio principale. Si rende conto che non sarebbe mai uscita se non fosse andata a pagare il suo pegno.

Si avvicina a una delle costruzioni laterali, e ci entra.

INT.GIORNO - STALLA

Lalla appena entra si tappa il naso: c'è un brutto odore.

Esce e si reca nell'altro edificio piccolo

INT.GIORNO - MAGAZZINO

È pieno di roba buttata a caso, di nessun interesse.

Esce di nuovo nel cortile

EST.GIORNO - CORTILE DELLA MASSERIA

Lalla non sembra impaurita: ha visto che si tratta solo di una vecchia casa, ed è quasi contenta di essere lì da sola a godersi quella specie di intimità con il vecchio edificio.

Si avvicina al varco che conduce dentro l'edificio principale. La luce non penetra per cui non si vede nulla di quello che c'è dentro, anche per colpa della luce fortissima del sole.

INT.GIORNO - EDIFICIO PRINCIPALE

La bambina fa qualche passo nell'edificio, strizzando gli occhi per abituarli al buio.

Poco per volta si rivela l'architettura dell'entrata: ci sono quattro grosse colonne che delimitano a destra e a sinistra l'inizio di due corridoi, mentre di fronte inizia una grossa scalinata.

La bambina è meno baldanzosa, perché l'ambiente è decisamente tetro.

Si gira a osservare l'entrata.

Guarda verso il basso e caccia un urlo: per terra c'è l'impronta insanguinata di una mano.

Rimane qualche secondo immobile, poi si avvicina per studiarla meglio. Ci mette la sua vicino e nota che mentre il palmo è di dimensioni simile al suo, le dita sono molto lunghe.

FLASH

Primo piano su una mano che si abbatte sul pavimento e viene poi trascinata, lasciando una striscia di sangue

BACK

(CONTINUA)

Lalla si rende conto di quello che ha intuito e fa alcuni passi all'indietro. Colpisce qualcosa.

La telecamera inquadra dall'alto un braccio di bambola di porcellana che gira, in modo molto simile alla bottiglia. Dopo qualche secondo si ferma.

Lalla si avvicina all'oggetto e lo prende in mano. Si raddrizza e in quel momento si sente uno schianto come di legno che si rompe e lei cade prima verso il basso e poi all'indietro.

Un lampo accecante e poi il buio più completo.

EST.GIORNO - CAMPAGNA

Ripresa da lontano della Masseria. I bambini non si vedono.

Rapidamente diventa notte.

INT.NOTTE - EDIFICIO PRINCIPALE

Buio completo.

Primo piano di Lalla stesa a terra che si sveglia lamentandosi. Si tira su massaggiandosi la nuca. Guarda verso i suoi piedi e vede che una delle gambe penzola in un buco.

Si tira su rapidamente.

Si guarda intorno e ha un flashback di quello che può essere successo.

FLASHBACK

Lalla cade all'indietro, batte la testa sul pavimento, rimane svenuta

FINE FLASHBACK

Si guarda intorno e si rende conto che è buio.

LALLA

Ma... che ora è?

Va verso il cortile e guarda fuori.

EST.NOTTE - CORTILE DELLA MASSERIA

È proprio notte, ci sono milioni di stelle nel cielo, e uno spicchio di luna che illumina l'intorno.

Va verso il buco, si infila e cerca di spostare il masso, senza riuscirci. Prova a chiamare aiuto

LALLA
Giuseppe, Aiuto! Gina, Marcello!
Aiutatemi! Serena! Filippo! Sono
caduta, ho male! Graziano! Per
favore...

Le sue grida si perdono nel silenzio.

Piangendo esce dal buco e rimane per qualche minuto accovacciata con la schiena contro il muro.

Improvvisamente le sembra di vedere un lampo.

Apri gli occhi e li asciuga con il polso, guarda in alto e vede una finestra debolmente illuminata. La luce sembra tremolante, potrebbe essere una candela.

Lalla si alza e, titubante, torna dentro l'edificio.

INT.NOTTE - EDIFICIO PRINCIPALE

Forse proprio per non avere più la forte luce del sole, l'interno dell'edificio sembra più visibile: Lalla cammina circospetta verso la scala.

Man mano che si avvicina vede che il braccino della bambola che l'aveva attirata, cadendo si è spezzato in due.

Arrabbiata prende i due pezzi e li scaraventa nella botola che si era aperta sotto il suo peso.

Si sente un rumore come di vetri infranti.

Stupita Lalla si avvicina al bordo e guarda in basso.

Lalla urla e quasi sviene. Si siede con gli occhi spalancati e ansima terrorizzata.

Aggrotta la fronte, come a negare qualcosa e scuote la testa.

LALLA
Non è possibile...

Cautamente si avvicina alla botola e si sporge.

INT.NOTTE - BOTOLA

Carrellata indietro a partire dal viso di Lalla, poi la MdP si gira ed esegue una carrellata in avanti verso un tappeto di piccoli volti umani, con gli occhi spalancati.

Sono centinaia di teste di bambola.

INT.NOTTE - EDIFICIO PRINCIPALE

Lalla si rialza e respira rapidamente e profondamente. Lentamente il suo respiro si calma.

Torna a osservare le bambole.

INT.NOTTE - BOTOLA

Sono centinaia, la MdP esegue un passaggio sopra lo strato di giocattoli. Alcune sono vestite da principessa, altre da serva, altre in modo non definibile. Alcune sono nude. Sono di tutte le fattezze possibili, sembrano tutte diverse l'una dall'altra.

INT.NOTTE - EDIFICIO PRINCIPALE

Lalla si rialza con uno sguardo interrogativo.

Si sente una nenia cantata da una voce bisbigliante. Non è esattamente paurosa, solo molto triste.

Lalla ascolta per qualche secondo, poi sorride.

LALLA

Be', ma allora qualcuno c'è...

Spinta da un vago entusiasmo, sale le scale fino a raggiungere un lungo corridoio.

Qui ci sono numerose porte, quasi tutte murate.

Una di queste, la terza a destra, non è murata ed è aperta. Una luce tremolante esce, e la voce che canta sembra provenire da lì.

Lalla si avvicina e si sporge dentro.

INT.NOTTE - STANZA DELLA STREGA

Trattiene il fiato: la stanza è enorme, sembra più grande dell'edificio stesso, come se si sporgesse al di fuori dei muri perimetrali.

Sullo sfondo ci sono alcune enormi arcate gotiche a sesto acuto.

(CONTINUA)

La stanza è completamente vuota, tranne uno specchio e uno sgabello di fronte. Sullo sgabello siede una donna.

Ha i capelli bianchissimi e lunghi. Da un lato sporge un braccio scheletrico che impugna delicatamente un pettinino, col quale si sta pettinando dolcemente.

Mentre si pettina, la donna canta una tiritera apparentemente senza senso.

Lalla fa un passo avanti e pesta qualcosa.

La mano della donna si ferma.

Lalla guarda verso il basso e vede il volto di una bambola di porcellana, completamente rotto.

LALLA

Mi scusi... signora... non volevo disturbarla. Non sapevo ci fosse... qualcuno, che ci fosse lei, voglio dire.
Mi sono persa e vorrei uscire...
Lei mi può... aiutare? La prego, ho tanta paura...

La donna rimane immobile per alcuni lunghissimi secondi.

Poi comincia a tremare, e ricomincia a pettinarsi, ma con violenza sempre più forte. Non canta più, si limita ad ansimare come un mantice.

Dettaglio sul pettinino che inizia a strappare i capelli.

Lalla è terrorizzata dai movimenti della donna.

Dettaglio sulla scriminatura della testa, dalla quale inizia a colare del sangue.

LALLA (SEGUE)

NO!

RALENTY

Corre verso la donna, le afferra il braccio per fermarla e in quel momento intravede il volto della donna riflesso nello specchio, la cui superficie sporca dal tempo non è perfettamente lucida.

La testa è quasi uno scheletro, solcato da numerose rughe; gli occhi profondamente infossati nel cranio hanno un'espressione di odio profondo.

(CONTINUA)

Il braccio si piega secondo un angolo impossibile, e la mano della donna afferra il polso della bambina

VELOCITÀ NORMALE

Lalla urla, davanti a lei la donna si è alzata in piedi e la guarda con odio feroce, urlando qualcosa di inintelligibile.

Buio

INT.NOTTE - BOTOLA

Buio

LALLA

Poi ho riaperto gli occhi e ho rivisto il sole.

Primo piano di una bambola con la faccia triste.

LALLA

Ho capito cos'è successo: quando ho raccolto quel braccino del cavolo, nella botola ci sono caduta e ho perso i sensi. Non è vero niente: la storia di Giuseppe deve avermi suggestionata e ho sognato la strega del Guadagno mentre ero svenuta. Adesso però va tutto bene.

La telecamera si sposta lentamente indietro, rivelando il collo della bambola.

LALLA (SEGUE)

Oddio, proprio tutto no. Mi sa che mi sono fatta male... molto male... non riesco a muovermi, posso solo stare supina e guardare verso l'alto. Ma non mi preoccupo. Appena mi tirano fuori mi cureranno e prima o poi starò bene.

Ancora più indietro: la bambola ha un vestitino bianco e un braccino spezzato.

LALLA (SEGUE)

E non manca molto... i miei amici arriveranno con i rinforzi. Devo soltanto attendere. Intanto guardo la luce del giorno attenuarsi, spegnersi e riaccendersi... e poi di nuovo... e di nuovo... e attendo... attendo...

(CONTINUA)

La bambola è inquadrata completamente: il vestitino ha un
bordino rosso

LALLA (SEGUE)

Mi troveranno.

Ne sono sicura.

Buio

LALLA (SEGUE)

... ma quando?