

IL FUORICAMPO PROBABILMENTE

Per **Sigmund Freud**, “il perturbante (*unheimlich*) è quella sorta di spaventoso che risale a quanto ci è noto da lungo tempo, a ciò che ci è familiare”. **The Vvitch** (2015) applica la definizione alla lettera, rivelando un’immagine inquietante all’interno di una scena che ci appare ordinaria, consueta. **Robert Eggers** prende una figura abusata e ormai quasi “invisibile” come il **campo-controcampo** e la scardina dall’interno, facendocela improvvisamente percepire in modo diverso. Il senso di orrore, purissimo nella sua semplicità, non scaturisce da un fatto esplicitamente violento o sanguinoso, ma da un minimale effetto di sottrazione, per “assenza”.

New England, 1630. **Thomasin**, figlia adolescente di una famiglia puritana, passeggia per la vallata con in braccio il fratellino neonato **Samuel**. Il film è iniziato da appena sei minuti: il suo drammatico incipit, un padre fanatico religioso che rinnega la comunità del villaggio e trascina moglie e figli ad una temeraria esistenza in solitudine, per ora resta sullo sfondo. Quasi alle porte del bosco, Thomasin distende il piccolo su una coperta scura e gli si siede accanto. Inizia qui un caso particolare di campo-controcampo chiamato “**doppia soggettiva**”, nella quale due personaggi si guardano reciprocamente, e ogni volto diviene la visione osservata dall’altro. Una figura che trova forse la sua prima comparsa in **Giglio infranto** di **David W. Griffith** (1919), dove un padre e una figlia si fissano aggressivamente, puntando entrambi lo sguardo verso l’obiettivo della cinepresa (e quindi verso lo spettatore).



A differenza di Griffith, in Eggers soltanto Thomasin guarda in macchina, mentre Samuel è inquadrato leggermente di lato. Seduta in ginocchio, la sorella osserva il bimbo dall’alto; si copre il viso con le mani, poi le toglie all’improvviso, gridando “Buu!”. Samuel sorride divertito. Un contesto doppiamente *unheimlich*, non-familiare: siamo lontani sia dal villaggio, sia dalla nuova fattoria. Tutto l’universo svanisce e si raccoglie attorno a due fratelli che giocano sull’erba: un’atmosfera tipicamente “domestica”, ma che, trasferita all’aperto e in uno spazio deserto, si fa inquietante e cupa. Il regista gioca con loro, trastullandosi col montaggio più infantile che esista. Campo: Thomasin si scopre. Controcampo: Samuel ride. Eggers ripete questo scambio due volte. Anche lo spettatore è rapito da questo ritmo elementare, prevedibile come una cantilena. Ed Eggers lo ripete una terza volta. Campo: Thomasin si scopre, si blocca raggelata. Controcampo: Samuel è sparito; una breve panoramica verticale mostra il bosco sullo sfondo; dal fuoricampo dietro la cinepresa emerge Thomasin che corre verso gli alberi gridando il nome del fratello.

Ecco come una scena secondaria si trasforma in una sorprendente riflessione sull'immagine. Per raccontare gli inganni della fede cristiana, *The Witch* mette in scena un efficacissimo inganno della fede cinematografica. L'orrore non nasce da un evento fisico, ma da uno scarto stilistico, quasi una "sgrammaticatura". Da più di un secolo, lo spettatore è abituato a percepire campo e controcampo come due corpi inscindibili (due fratelli). Mentre osserviamo una figura in campo, crediamo fermamente che a centottanta gradi di distanza l'altra figura in controcampo sia ancora lì, in attesa del suo turno di entrare in scena. Scindere questa diade rappresenta un atto quasi blasfemo: significa tradire l'incorruttibile fiducia del pubblico verso la continuità dello spazio cinematografico.

Cosa fa Thomasin nel suo gioco? *Recita la paura*: mette in scena un finto spavento che si converte in spasso. È l'eterna strategia degli adulti: abituare il minore a minuscoli innocui timori, addestrandolo così ai terrori reali che incontrerà in futuro. Cosa fa Eggers nel suo gioco? *Recita il cinema classico*: mette in scena uno stile ormai riconosciuto come inalterabile, "ritualizzato"; e dinanzi a tale palese assenza di variazioni, lo spettatore si pone in uno stato di totale abbandono, simile ad un fedele che assiste all'ennesima ripetizione di una funzione sacra. Come Samuel si immerge totalmente nel "vedo/non vedo" di Thomasin, così lo spettatore si immerge nel campo-controcampo di Eggers. Ecco perché l'improvvisa sparizione del bambino lo sconvolge come una bestemmia: l'inquadratura della coperta vuota è come un gioco che riscrive le sue regole nel corso di una partita, un demone che si infila nel dogma inconfutabile del campo-controcampo e lo corrompe per sempre.

La scena di Thomasin e Samuel si rivela dunque una sorta di versione ridotta dell'intero film, basata su due contrasti fondamentali: "cecità/visione" e "illusione/realtà". È questo l'ardito parallelo che Eggers (e **Dreyer** prima di lui) sembra suggerire: il rapporto tra la fisicità dell'umano e l'intangibilità del divino (e del diabolico) è esattamente uguale al rapporto tra il campo e il fuoricampo di un'immagine. Da una parte ciò che possiamo vedere e toccare, dall'altra ciò che possiamo solo sopporre e sperare. E dunque, ci dice *The Witch*, se anche il più umile dei fuoricampo può tradirci in ogni istante, vuol dire che Dio non esiste più. Non c'è una doppia soggettiva: ci siamo solo noi, a guardare il nulla.

dante albanesi

