



Acchiappaombre

Sceneggiatura per un cortometraggio

A cura di

Valeria Colasanti, Tommaso A. Polisenò

*Sara Canali, Alessandra Cagiotto, Sara Digiamberardino, Fabio Di Stefano, Ivan Fristachi,
Paola Grasso, Valentina Nurcellari, Monica Mastrogiacomo, Pierpaolo Panettieri,
Monia Portale, Alessandro Semprini¹*

La sceneggiatura prende spunto da un articolo di Dennis Haseley², psicoanalista e autore di libri per l'infanzia, pubblicato su *Psychoanalytic Quarterly* nel 2011, in cui l'autore si interroga sulla natura del processo creativo della scrittura. All'articolo è allegato il racconto *Ghost Catcher*³, di cui Haseley scoprì i profondi significati personali durante la sua analisi.

Quando decidemmo di affrontare l'avventura di produrre un cortometraggio, la favola di *Acchiappafantasmi/ Ghost Catcher* ci sembrò offrire numerosi spunti, una vera miniera. Il racconto è stato a lungo rimaneggiato, per la necessità di fare aderire meglio le intuizioni di Haseley alle nostre esperienze e alle emozioni che in quel periodo erano profondamente condivise nella comunità. Bisognava raggiungere un'altra frontiera, com'è poi accaduto, implicita si nella storia di partenza, ma originale perché costruita sulle scoperte del gruppo che vi aveva lavorato. La *Comunità di sceneggiatori* scoprì in particolare la necessità di un altro finale, quello di dover salvare acchiappafantasmi dal mestiere che lo stava distruggendo e di poterlo fare solo per mezzo del gruppo degli amici. Inoltre doveva chiamarsi *Acchiappaombre* perché la parola fantasma sembrava troppo legata ai morti che tornano in vita, alle angosce di contaminazione che la morte suscita, mentre la parola ombra sembrava più adatta a richiamare il semplice desiderio di sparire, di rifugiarsi là dove il maltrattamento non ci può raggiungere.

¹ Operatori e pazienti di una Struttura Residenziale Psichiatrica

² D. Haseley, "Catching Ghosts" (2011). *Psychoanalytic Quarterly*, 80:883-913

³ © Harper Collins, New York



All'elaborazione della sceneggiatura hanno lavorato in molti e in diversi modi, ma sempre in gruppo. Questa posizione di lavoro per noi è stata fondamentale, soprattutto perché volevamo avere cura della nostra mente, e quindi non si potevamo considerare i pensieri, le idee un prodotto individuale o una proprietà personale, frutto segreto più di bisogni narcisistici antichi, onnipotenti, che dei veri processi creativi. Per fare un bambino ci vogliono due persone, per fare "pensieri" molte di più. Claudio Neri⁴ in *Pensieri senza pensatore* (2006) ricorda un seminario di Bion a Roma. Bion aprì il *workshop*, tenuto a Roma il 15 luglio 1977, con queste parole:

«Comincerò pensando che quando ci sono molti individui, ci sono anche molti pensieri senza pensatore; e che questi pensieri senza pensatore sono, così, nell'aria da qualche parte.». «Spero che qualcuno si possa sentire preparato ad alloggiare questi pensieri o nella propria mente o nella propria personalità. Mi rendo conto che questa è una grossa richiesta, perché questi pensieri senza pensatori, pensieri vagabondi, sono anche potenzialmente pensieri selvaggi [...].

A noi tutti piace che i nostri pensieri siano addomesticati, ci piace che siano pensieri civilizzati, ben addomesticati, ci piace che siano pensieri razionali. Ciononostante, spero che possiate osare di dare a questi pensieri, per quanto irrazionali, un qualche tipo di alloggio temporaneo. E che poi li vestiate con parole adatte perché possano esprimersi pubblicamente e possa essere data loro la possibilità di mostrarsi anche se sembra che non siano molto bene attrezzati.» (1977-1983, p. 61 dell'edizione italiana).⁵

I "pensieri senza pensatore" sono pensieri - ma anche sentimenti - che ancora non hanno trovato accoglienza nella mente degli individui e che attendono qualcuno che dia loro forma ed espressione. Essi possono essere pensati, ma anche rimanere in *stand by* fino a quando si presenteranno le condizioni perché qualcuno li ospiti e dia loro una forma comunicabile. Dunque quello che c'è nella mente di ogni individuo proviene da un altrove culturale frutto dei continui scambi tra gli individui. Sostanzialmente la dimensione creativa è grupitale.

⁴ C.Neri (2006) *Pensieri senza pensatore*. *Kóinos. Gruppo e funziona analitica*. Vol 27, 1, pp.17-32.

⁵ W.R. Bion (1977-1983). *Bion in Rome*. London : The Estate of W.R. Bion. [tr. it. *Seminari italiani*. Roma : Borla, 1985].



Tornando dunque al processo creativo gruppale della scrittura, prima di tutto dobbiamo ricordare il lavoro di gruppo dei pazienti, co-autori della sceneggiatura, che hanno rielaborato il racconto e la prima stesura della sceneggiatura nel Laboratorio *Il Cantastorie* della nostra comunità. In questo Laboratorio si creano storie associando liberamente una frase a un'altra, una scena a un'altra, ecc. in una catena associativa che aiuta a svelare i vissuti più profondi che animano la comunità e i suoi ospiti in quel momento.

Il lavoro è proseguito sui materiale del Cantastorie, nel gruppo degli operatori che si è molto identificato nel tema proposto, ampliandolo e arricchendolo di senso. Ogni singola stesura più volte è stata rimaneggiata ora dal gruppo dei pazienti, ora dal gruppo degli operatori, ora tutti insieme, in processo continuo di arricchimento reciproco e del materiale di scrittura. Nelle ultime stesure della sceneggiatura, i gruppi di lavoro hanno ulteriormente svelato nuovi significati del tema originale, immaginando a occhi aperti il cortometraggio, immersi nello scorrere ipotetico delle immagini, i partecipanti hanno provato il fascino di poter tradurre in immagini le narrazioni personali dei ricordi, delle ansietà, delle speranze. Tutto sempre sotto l'attenta guida di Valeria Colasanti. Così è nato *Acchiappaombre*.

Il riferimento all'ombra, di junghiana memoria, non nasce da un riferimento teorico, il gruppo ha invece utilizzato il termine in un'accezione parziale e creativa.

Chi è maltrattato desidera sparire e piano piano perde consistenza, diventando l'ombra di se stesso, rifugiandosi lontano dove non può essere raggiunto dalle incomprensioni, dalle delusioni, dalle rabbie dell'Altro. I fantasmi, le ombre che abitano la mente dell'Altro, ci raggiungono maltrattando e umiliando il nostro bisogno di loro, il nostro bisogno di dipendenza. Sono le ombre degli altri che ci *acchiappano* e ci svuotano di vita. Il cane maltrattato delle scene iniziali rappresenta questo smarrimento. Probabilmente questa è una delle vie per cui ci si ammala, ora deformando la personalità per tenere quieto l'altro e non farsi maltrattare, oppure ritirandosi in una vita parallela e inconsistente. Questa sembra la riflessione dei pazienti, ma anche gli operatori sanno di avere scelto uno strano mestiere che espone di continuo ad essere *acchiappati* dalle ombre degli altri, forse animati dal senso di colpa di non essere riusciti a liberare i propri genitori dalle ombre che oscuravano i loro volti⁶. Come suggerisce Greenacre, le fantasie intorno alla storia d'amore familiare sono di grande importanza per gli artisti⁷.

Acchiappaombre è una specie di sciamano che, non si sa come e perché, ha preso su di sé il compito di riportare nella luce chi vuole diventare un'ombra, ma questo lo espone a stremarsi, a diventare lui stesso un'ombra. Ha salvato molte persone, alcuni gli sono rimasti amici. Ma non

⁶ H.F. Searls, *Il Controtransfert*, Bollati Boringhieri, 1994

⁷ P. Greenacre, (1958). The family romance of the artist. *Psychoanal. Study Child*, 13, pp.9-36



sa proteggersi dal pericolo di diventare anche lui un'ombra. *Acchiappaombre* rappresenta la solitudine di chi inconsciamente si carica e non sa liberarsi del bisogno dell'Altro di proiettare su qualcuno i suoi fantasmi, perché li agisca e ne confermi le ragioni. Attore necessario della scena interiore dell'Altro, risponde al bisogno che ha l'Altro di liberarsi della sua voglia di maltrattare sfogandola e riparandola in modo magico per trovare illusoriamente sollievo e purezza originaria. Un ciclo vizioso, in cui Giorgio si perde e diventa ombra/acchiappaombre.

Ma chi torna dal rifugio delle ombre, avendo sofferto la ricerca di autenticità, sa provare gratitudine. Infatti gli amici salvati lo vogliono vivo. Lo cercano con la sintonia inconsapevole alla vita che hanno le persone che hanno subito un danno e quindi lo vogliono salvo.

Acchiappaombre è la metafora del percorso necessario per mantenersi vivi nonostante la spersonalizzazione vissuta, ritrovando autenticità paradossalmente proprio nel riverbero delle vite degli altri, nel gruppo di amici. Ma è anche la metafora di ogni caregiver che scopre che solo il gruppo dei pari lo può salvare dal gravare delle ombre degli altri, riportandolo alla riscoperta della propria autenticità, rinunciando a imprese magiche e onnipotenti di guarigione.

L'esperienza di scrittura della sceneggiatura di *Acchiappaombre* e la successiva realizzazione del cortometraggio, di cui daremo conto su queste pagine, segna anche la nascita di una nuova sperimentazione in tema di creatività e capacità narrativa: *Doppio Sogno – Laboratorio sperimentale di narrazione*. Si tratta di un laboratorio, dove in via sperimentale, materiali artistici di diversa natura (cinematografici, pittorici, di narrativa, poesia, ecc.), volta per volta, vengono ri-sognati da un gruppo, che lavorando nella *disposizione a stella* (C. Neri, 1998),⁸ amplifica i temi proposti dall'artista scelto utilizzando lo "spazio" come categoria organizzativa essenziale, che permette al conduttore di cogliere gli elementi della seduta nella loro sincronicità, piuttosto che la categoria "tempo" come avviene quando il conduttore segue le catene associative, disponendo gli interventi lungo un filo sequenziale. Emerge in questo modo un nucleo centrale di relazione tra le frasi, sogni, emozioni proposti dai partecipanti, che può diventare trama per un successivo lavoro di scrittura (sceneggiature, racconti, saggi, ecc.). Tale metodo ha le sue radici nelle esperienze estetiche⁹ di Viaggi della Psicoanalisi nell'Arte che da diversi anni vengono proposti in occasione di Mostre o altri eventi a Roma o altrove. I "Viaggi" sono i viaggi della mente, quelli della fantasia, quelli delle suggestioni che ciascuno di noi può avere quando incontra un'opera d'arte. Si tratta di un piccolo 'atelier di pensieri' dove l'esperienza estetica incontra il pensiero psicoanalitico svelando nuovi nessi e nuove possibilità di senso. Anche i "Viaggi" sono per noi una miniera inesauribile di immagini e pensieri che migliorano la nostra capacità di narrare le emozioni. Quindi, per concludere, ci piace mettere in

⁸ C. Neri (1998). *Group*. London & Philadelphia : Jessica Kingsley Publisher.

⁹ S. Resnik, *Sul Fantastico. Tra l'immaginario e l'onirico*. Bollati Boringhieri, Torino 1993



evidenza il senso implicito della nostra posizione di lavoro: il fluire continuo delle idee da un contenitore a un altro come elemento di base della nostra salute mentale.

01 INT. AMBIENTI VARI – CASA ACCHIAPPAOMBRE - GIORNO

Un appartamento vuoto, dall'aria abbandonata.

RAGAZZO (V.O)

Sei tu Acchiappaombre? Mi hanno detto che tu sei capace di andare nel mondo delle ombre, dove scappano le persone maltrattate, e sai riportarle indietro... mi devi aiutare... solo tu ci puoi riuscire. Ti prego, devi andare a recuperare il mio cane.

Il **corridoio** si apre su due stanze: una **cucina** che intravediamo soltanto e una **camera da letto** arredata solamente con un grande letto di legno scuro e un *gigantesco armadio nero*. Una chitarra con solo tre corde, e una quarta divelta a metà, giace abbandonata in un angolo della stanza.

STACCO SU:

Le finestre dell'appartamento sono chiuse da scuri di legno e gli specchi appesi alle pareti sono stati coperti con delle lenzuola. Su di una credenza decine di foto mostrano dei giovani che suonano degli strumenti musicali, le loro espressioni sono gioiose, ma queste foto sono ingiallite dal tempo e coperte di polvere.

STACCO SU:

In un angolo della **stanza da letto** c'è un fagotto di lenzuola, appoggiato sul pavimento. Il lenzuolo si muove, seguendo il respiro di un uomo.

SUONA UNA SVEGLIA

Una mano sbuca dal fagotto e spegne la sveglia. Il lenzuolo scivola a terra e vediamo **ACCHIAPPAOMBRE**, 75, capelli bianchi, occhialini da chirurgo e una bella barba brizzolata. È un uomo molto magro, ma il suo sguardo è coraggioso e brillante.

RAGAZZO (V.O.)

Mi manca tanto e sono pentito per quello che gli ho fatto.
Ti prego...

L'uomo si alza, facendoci notare che dorme vestito, come se dovesse essere sempre pronto per qualcosa di urgente e importante.

Lo vediamo dal **SUO PDV**: calza una pila da speleologo sulla testa. Afferra un **BASTONE DI LEGNO** e lo infila parzialmente in tasca. Chiude i bottoni di un camice da chimico, con alcuni



strani disegni fatti con un pennarello nero che ora non vediamo chiaramente. Si avvicina all'armadio nero e controlla il suo orologio da polso. Sono le 9:00 DEL MATTINO.

Il sole penetra dagli scuri chiusi.

*RISATE E GRIDA DI BAMBINI PROVENGONO
DALL'ESTERNO*

Acchiappaombre sembra molto teso, ma serra i pugni e accende la lampadina sulla sua fronte. Apre lentamente le ante dell'armadio.

Dal SUO PDV: davanti a lui si apre uno spazio oscuro, indefinito, nero. Non si vede nulla all'interno. Lo specchio all'interno dell'anta è stato anch'esso coperto da un vecchio lenzuolo. Acchiappaombre entra nell'armadio, prima con un piede, poi con l'altro e infine chiude le ante del guardaroba.

02 INT. MONDO DELLE OMBRE – GIORNO

Dal SUO PDV: all'interno dell'armadio si apre il mondo delle ombre. Un luogo senza tempo, buio, in cui la luce proviene dal pavimento, ed è grigia e lugubre.

Il mondo delle ombre ha l'aspetto di una stanza vuota, scura, in cui delle linee bianche disegnate sul pavimento e le pareti sembrano voler ricordare la forma che hanno le case, la strada principale del paese, le finestre, i muretti e persino una fontana. Gli unici elementi non disegnati sono un albero e una panchina di ferro.

Sempre grazie a delle linee disegnate con il gesso si aprono delle stanze, in cui vediamo delle **PERSONE COLORATE DI GRIGIO**, che reggono in mano ognuna una **CORNICE**, con all'interno una foto di loro stessi, catturati nell'attimo in cui stanno fuggendo. Le persone colorate di grigio guardano le loro immagini e non distolgono mai lo sguardo da esse.

Alcune persone sono **GRIGIE MA CON MACCHIE DI COLORE**, ovvero i vestiti sotto la vernice in alcuni punti sono ancora visibili, e si muovono nello spazio fissando le loro immagini. Mostriamo diverse persone, con vari gradi di verniciatura grigia addosso, fino a far vedere coloro che sono diventati completamente grigi e sono immobili.

SOGGETTIVA ALTERNATA AD OGGETTIVA: Acchiappaombre si muove all'interno di questo luogo. La sua piccola lampadina emette una luce calda e familiare che guida il suo cammino.

Con sé ha un bastone, infilato in una tasca del camice. Il vecchietto raggiunge il centro della strada disegnata e tira fuori il bastone. Lo appoggia per terra ed inizia a calpestarlo.

GUAITO DI UN CANE

Acchiappaombre continua a distruggere il bastone. Ora notiamo la presenza di un piccolo cane, tipo **JACK RUSSELL**, anch'esso grigio, ma non completamente, con una piccola foto attaccata al collare.



Acchiappaombre prende un piccolo libricino nero dalla tasca del camice e legge qualcosa a voce molto bassa.

ACCHIAPPAOMBRE
(mormorio inudibile)

Una PERSONA QUASI COMPLETAMENTE GRIGIA si distrae dal guardare la sua foto e si avvicina ad Acchiappaombre, ma l'uomo gli fa cenno di no con la testa e quella si allontana. Il vecchio porge un pezzo di bastone al cane, che inizia a morderlo festosamente, e insieme finiscono di distruggere il bastone.

Acchiappaombre prende in braccio il cane e si volta per tornare da dove è venuto, ma è avvolto dall'ombra e dalle persone grigie. Acchiappaombre è stanco, ma li scansa ed avanza.

STACCO SU:

03 INT. STANZA DA LETTO DI ACCHIAPPAOMBRE – NOTTE

Acchiappaombre sbuca dall'armadio correndo e per poco non cade a terra. Il cagnolino gli lecca il viso, riconoscente. L'uomo si affretta ad accostare le ante del guardaroba e a chiuderlo a chiave.

Accende tutte le luci di casa e mette un disco sul giradischi.

BRANO MUSICALE AL GIRADISCHI

Il vecchio prende la chitarra scordata e inizia a suonare seguendo il brano, facendo scodinzolare il cane.

STACCO SU:

04 INT. CUCINA DI ACCHIAPPAOMBRE – GIORNO

La cucina di Acchiappaombre è molto semplice e povera. Un piccolo lavabo e un tavolino con due sedie. Ma è ricolma di doni. Ceste di frutta, pane, biscotti, caramelle, panettoni, pandori, stecche di cioccolata e tanto altro ancora. Una pila di letterine riempie il lavabo. Alcune sono aperte e possiamo leggere: GRAZIE PER TUTTO ACCHIAPPAOMBRE!; GRAZIE PER AVERMI RIACCHIAPPATO. Acchiappaombre prende del pane dal tavolo e lo mangia, dividendolo con il cane. Il piccolo scodinzola e l'uomo sorride. Guarda l'orologio al suo polso, sono le 13:00.

CAMPANELLO DELLA PORTA

05 INT. INGRESSO ACCHIAPPAOMBRE - GIORNO

La porta si apre sul viso di un RAGAZZO, il proprietario del cane, lasciando entrare in casa la luce calda del giorno. Il cane nel vederlo scodinzola.



RAGAZZO (AD ACCH.)
Che bravo! Me lo hai ritrovato!

Acchiappaombre lo fissa negli occhi e gli prende le mani tra le sue.

ACCHIAPPAOMBRE
Tu che non hai un'ombra, adesso di nuovo ce l'hai.

In questo momento il cane gli salta in braccio e il volto del ragazzo riacquista colore.

RAGAZZO
Adesso sono di nuovo felice.

Sul camice che l'uomo indossa compare il muso del cane. Adesso vediamo bene nel dettaglio anche gli altri disegni, e sono tutti VOLTI UMANI.

STACCO SU:

05BIS INT. CAMERA DA LETTO ACCHIAPPAOMBRE – NOTTE – SEQUENZA MONTAGGIO

Vediamo Acchiappaombre entrare nell'armadio e uscire accompagnato prima da un BAMBINO, poi da un ANZIANO, poi da un UOMO GRASSO e infine da un GATTO NERO. Nella sequenza vediamo l'uomo ricoprirsi di un leggero strato di vernice grigia, che aumenta verso la fine della sequenza.

STACCO SU:

06 INT. CAMERA DA LETTO ACCHIAPPAOMBRE – GIORNO

Acchiappaombre sta dormendo nel suo fagotto di lenzuola. Dalla sveglia vediamo che sono le 18:00. Sentiamo BUSSARE ALLA PORTA.

INTERVALLATO CON:

07 INT. PIANEROTTOLO ACCHIAPPAOMBRE – GIORNO

Gli AMICI di Acchiappaombre bussano e SUONANO IL CAMPANELLO della sua porta. Con loro hanno degli strumenti musicali.

AMICO 1
(*dialetto romanesco*)
Giorgio? Ce sei?

AMICO 2
Che fine hai fatto? Stai ancora a dormì?



AMICO 3

Dovemo annà a suonà in piazza, come famo senza
chitarra?

AMICO 1

Daje Giorgio, alzate!

Ma nessuno risponde, né apre la porta.

INTERVALLATO CON:

08 INT. CAMERA DA LETTO ACCHIAPPAFANTAASMI – GIORNO/NOTTE

Acchiappaombre continua a dormire, senza accorgersi di nulla.

STACCO INTERNO:

Sono passate molte ore, ed è di nuovo sera. Acchiappaombre si desta di soprassalto e si rende conto, vedendo la sveglia, che è tardi. Si precipita alla porta.

09 INT. INGRESSO ACCHIAPPAOMBRE – NOTTE

Acchiappaombre apre la porta, ma trova soltanto un biglietto: TI ASPETTIAMO IN PIAZZA, PORTA LA CHITARRA.

L'uomo infila il cappotto, prende le chiavi di casa e la chitarra, ma quando si volta per uscire dalla soglia vede una ANZIANA DONNA. La donna ha l'aria mesta e stringe un fazzoletto di tessuto stropicciato in mano. Acchiappaombre sembra molto deluso e inizia a sfilarsi il cappotto annuendo verso la signora.

STACCO SU:

10 INT. CAMERA DA LETTO ACCHIAPPAOMBRE – NOTTE

Acchiappaombre indossa il suo camice da chimico e accende la luce da speleologo che ha sulla testa, ma è fulminata. Da sotto il letto sfilava una scatola piena di lampade uguali, ma molte sono già rotte. Finalmente ne trova una nuova, la infila e la accende.

DONNA ANZIANA (V.O.)

È scappata! È scappata dalla finestra. Non capisco, le davo tutto, la proteggevo dal mondo. Solo tu me la puoi riportare, dalle la chiave, dille che può tornare, adesso la chiave è sua e può farne quello che vuole.

Nella tasca del camice infila una chiave di metallo.

Aprire le ante dell'armadio, e per la fretta sta entrando con tutta la chitarra, che si impiglia nel lenzuolo che copriva lo specchio alla sua destra, facendolo cadere a terra, rivelando la sua immagine riflessa.



DAL SUO PDV: L'uomo appare molto emaciato ed invecchiato, coperto da uno strato di vernice grigia, che l'uomo tenta di togliere con la mano, ma non riesce. Possiamo intuire dalla sua espressione che è molto preoccupato. Ma entra comunque nell'armadio.

11 INT. MONDO DELLE OMBRE – NOTTE

DAL SUO PDV: l'ombra avvolge Acchiappaombre. L'uomo cerca di illuminare il proprio cammino con la torcia, ma l'ombra sembra ancora più fitta dell'altra volta. È pieno di persone grigie immobili e di altre semi grigie che camminano.

PIANTO SOMMESSO

L'uomo intravede una RAGAZZA BIONDA a terra, che indossa una camicia da notte, ma ormai è quasi completamente grigia e fissa la propria foto, che ha tra le mani. Il vecchio le si avvicina, tira fuori il libricino e mormora qualcosa.

ACCHIAPPAOMBRE
(mormorio inudibile)

La ragazza lo fissa negli occhi, distogliendosi dalla foto e lui le mostra la chiave.

ACCHIAPPAOMBRE
Lei mi ha dato questa chiave, adesso è tua.

RAGAZZA BIONDA
Lei è la mia mamma.

La ragazza prova ad alzarsi, ma è troppo debole e ricade a terra. Acchiappaombre allora si china e la prende in braccio, ma fa molta fatica ad avanzare. L'uomo si avvicina alle porte dell'armadio, lentamente, mentre anche il suo corpo, come quello degli abitanti di quel mondo, diventa grigio. La luce della torcia si fa più flebile.

12 INT. INGRESSO ACCHIAPPAOMBRE – NOTTE

Gli amici di Acchiappaombre sono tornati da lui. BUSSANO e SUONANO alla porta, ma nessuno risponde.

AMICO 1
Giorgio, ma sei morto? 'Ndo stai?

AMICO 2
Mo c'hai proprio rotto! T'abbiamo aspettato tutta la sera!

Tutti insieme cominciano a spingere la porta di ingresso, che dopo qualche tentativo si apre.



13 INT. CASA ACCHIAPPAOMBRE – AMBIENTI VARI– GIORNO

Ingresso: i ragazzi corrono per casa CANTANDO e FISCHIANDO stornelli romaneschi. Alcuni suonano i loro strumenti. Strappano via le lenzuola dagli specchi.

Cucina: entrano in cucina ed aprono il frigo e le credenze e vedono che l'uomo non ha nulla da mangiare.

AMICO 2

Giorgio, vieni fuori? Che stai a gioca'?

AMICO 3

Quello sta ancora là dentro, te lo dico io!

Camera da letto: entrano in camera da letto e restano fermi e immobili davanti al grande armadio nero che sembra sempre più inquietante.

I ragazzi si guardano.

AMICO 4

Io là dentro nun ce torno! Te lo poi scorda'.

AMICO 5

E invece ce tocca, a tutti! Lui pe' noi c'è venuto. Se lo lasciamo l'ha dentro chi lo rivede più. Finisce che non riesce più a torna'.

AMICO 1

Lo sai che fine farebbe, dobbiamo annacce per lui. Pe' aiutà gli altri alla fine s'è perso pure lui.

Cercano le lampadine di Acchiappaombre per tutta la stanza. Sotto le lenzuola, sopra l'armadio, poi finalmente le trovano nella scatola sotto il letto, ma molte sono fulminate quindi devono provarle prima di trovarne abbastanza funzionanti.

Si legano l'uno all'altro con un lungo spago. Dopo un profondo respiro entrano in fila nell'armadio.

14 INT. MONDO DELLE OMBRE – GIORNO

I ragazzi sono entrati nel mondo delle ombre. Illuminano il cammino intorno a loro. Ora quel luogo sembra ancora più spaventoso, buio e desolato.

Vediamo MOLTE PERSONE GRIGIE immobili che bloccano la strada ai RAGAZZI.

I ragazzi prendono i loro strumenti e piano piano iniziano ad emettere qualche nota. Le persone grigie iniziano a riacquistare colore e tornano a muoversi liberando la strada. I ragazzi prendono coraggio e SUONANO PIÙ FORTE.



AMICO 2

Se solo qualcuno avesse suonato per voi un po' prima,
adesso non stareste qui!

AMICO 3

Daje Giorgio, ce sei stato pure troppo qua dentro, te
portiamo via.

Si guardano intorno in cerca di Acchiappaombre.

Finalmente lo vedono, in un angolo accanto alla panchina. Lui sta cantando per lei.

ACCHIAPPAOMBRE

(Canta un motivetto romano)

I ragazzi corrono da lui, facendo tanto RUMORE fino a far scappare le sagome. Il loro amico
sorride nel vederli, ma è talmente sfinito che sviene.

AMICO 2

Ammazza come te sei ridotto!

I ragazzi prendono in braccio entrambi, aiutandosi tra di loro, e si incamminano verso l'uscita
continuando a CANTICCHIARE. La ragazza viene fatta uscire dall'armadio, ma
Acchiappaombre non ce la fa, diventa tutto grigio nonostante la musica e resta bloccato
dentro.

15 INT. CAMERA DA LETTO ACCHIAPPAOMBRE – NOTTE

I ragazzi sbucano uno dopo l'altro dall'armadio. Lasciano la ragazza sul letto, che lentamente
riprende conoscenza.

AMICO 1

Dobbiamo tornare dentro. Dobbiamo salvarlo!

I ragazzi si guardano tra di loro, spaesati.

AMICO 3

Ma ci abbiamo provato, la musica non funziona.

AMICO 2

Salvare tutte quelle persone lo ha consumato. È troppo
infelice pe' torn°. Vuole scappare pure lui.

AMICO 1

La chitarra! Prendete la chitarra!

Uno di loro prende la chitarra dell'uomo e la porge all'amico 1. I ragazzi tornano dentro,
tranne una RAGAZZA, che resta nella camera da letto per assistere la ragazza appena salvata.



16 INT. MONDO DELLE OMBRE – GIORNO

I ragazzi tornano dentro. Acchiappaombre è immobile, grigio, e fissa una cornice che ha in mano. Dentro c'è la foto della sua fuga nel mondo delle ombre.

I ragazzi gli si avvicinano ed iniziano a cantare usando la chitarra di Acchiappaombre come accompagnamento.

AMICO 1
(cantando)

Tu che non hai un'ombra, adesso di nuovo che l'hai. Tu
che non hai un'ombra, adesso di nuovo ce l'hai.

Il vecchio riacquista lentamente colore e finalmente si muove. I ragazzi suonano più forte. L'uomo apre la bocca...

ACCHIAPPAOMBRE
(con fatica)
Se soni la tromba un motivo ce sarà, damme qua!

E il vecchio prende la chitarra dalla mano dell'amico e inizia a suonare con gli altri. E continuando a suonare escono dall'armadio.

STACCO SU:

17 INT. CAMERA DA LETTO DI ACCHIAPPAOMBRE - GIORNO

Acchiappaombre è salvo. I ragazzi gli sfilano il camice. L'indumento cade a terra e incredibilmente vediamo che l'uomo si è tramutato in un RAGAZZO di 16 anni. I suoi amici lo abbracciano e iniziano a saltare con lui.

AMICO 1
D'ora in poi andremo insieme nel mondo delle ombre,
perché nessuno può salvarsi da solo, neanche tu,
Acchiappaombre.

Nel dirlo gli tocca una spalla con la mano. Giorgio lo abbraccia, grato e i ragazzi ricominciano a saltare, cantando in coro:

CORO DI VOCI
Tu che non hai un'ombra, adesso di nuovo ce l'hai. Tu che
non hai un'ombra adesso di nuovo ce l'hai.

I ragazzi prendono delle forbici e tagliano a pezzi il camice, prendendone una parte ciascuno. Notiamo che oltre al viso della ragazza bionda, è comparso il volto del protagonista. Acchiappaombre finalmente è felice di guardarsi nello specchio.

ACCHIAPPAOMBRE (V.O.)
Io che non avevo un'ombra, adesso di nuovo ce l'ho.



Doppio Sogno
Rivista Internazionale di
Psicoterapia e Istituzioni

STACCO SU:

TITOLI DI CODA