DOPPIOZERO

Roald Dahl. Crudele come i bambini

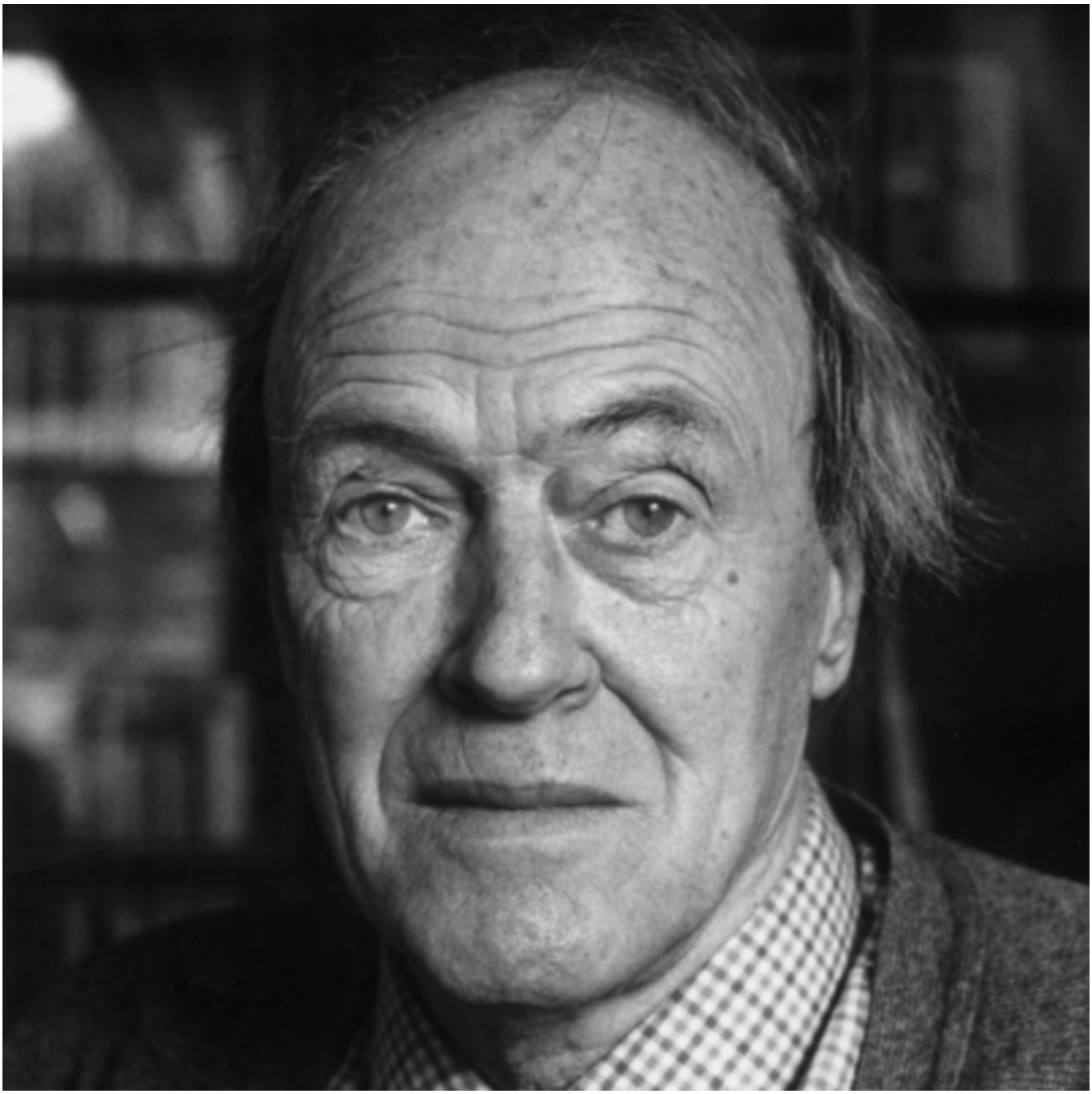
Matteo Marchesini

13 Settembre 2016

Questa estate compirebbe un secolo Roald Dahl. Nato nel 1916 in Galles da genitori norvegesi e morto nel '90 negli Usa, l'autore di ariose fiabe moderne come *Matilde*, *Il GGG*, *Le streghe* e *La fabbrica di cioccolato* è probabilmente lo scrittore novecentesco più amato dai bambini. Meno conosciute sono invece le sue *short stories*, in cui i motivi del sadismo e della parabola magico-tecnologica s'impongono senza diluizioni né risarcimenti fiabeschi. Eppure tra i rari libri che si potrebbero consigliare a chiunque, scommettendo che chiunque (diciamo: Arbasino o la sua proverbiale concittadina di Voghera) potrebbe divorarli con la stessa passione, al primo posto metterei proprio il volume di *Tutti i racconti* pubblicato nel 2009 da Longanesi. Sono racconti quasi sempre *imprevisti*: il finale cala sul lettore affilato e implacabile come una ghigliottina, e lo lascia in balia di una realtà agghiacciante di cui l'ultima parola, simile a un ghigno malvagio, suggerisce appena i prolegòmeni.

Parlavo di scommesse. È un tema che torna continuamente in questo Dahl. Si scommette per curiosità, per gioco, per gusto dell'iperbole. Ma subito ci si accorge che tra una *boutade* e la sua macabra verifica corre una distanza minima. La scommessa rappresenta qui una razionalità portata alle estreme, assurde conseguenze: prova che gli uomini del XX secolo, di fronte alla possibilità di vincere un premio inopinatamente e diabolicamente succulento, sono pronti a vendere le parti più intime di sé. Si tratta, per di più, di un faustismo piccolo-borghese. In gioco non è un'anima ormai irreperibile, ma di volta in volta un corpo, una macchina, una casa. Nel pezzo intitolato appunto *La scommessa*, uno dei tanti bizzarri ometti dahliani (fratelli di quelli buzzatiani) promette a un ragazzo una Cadillac se il suo accendino farà fuoco dieci volte di seguito. In caso contrario, il prezzo da pagare sarà un mignolo preventivamente legato a un tavolo. Presto però, con una consueta mossa di prestigio, Dahl scaccia questa suspense introducendo un altro imprevisto che sposta il baricentro del racconto.

Una donna entra nella stanza in cui si svolge la gara e la interrompe. Fa capire che il proprio congiunto è un pazzo, e che a forza di scommesse ha già perso tutto. Ma se ha perso, aggiunge subito, è perché lei ha vinto: e così dicendo mostra una mano priva di tutte le dita fuorché di pollice e indice. Insomma: dopo averci fatto credere che quella dell'ometto è una mania singolare, Dahl la estende fino a lasciarci intravedere un microcosmo governato dal suo meccanismo folle. Per questo le sue storie, che all'inizio sembrano praterie popolate di figure casuali o stravaganti, di colpo si rivelano piccole stanze chiuse a chiave, ordinatissime prigioni.

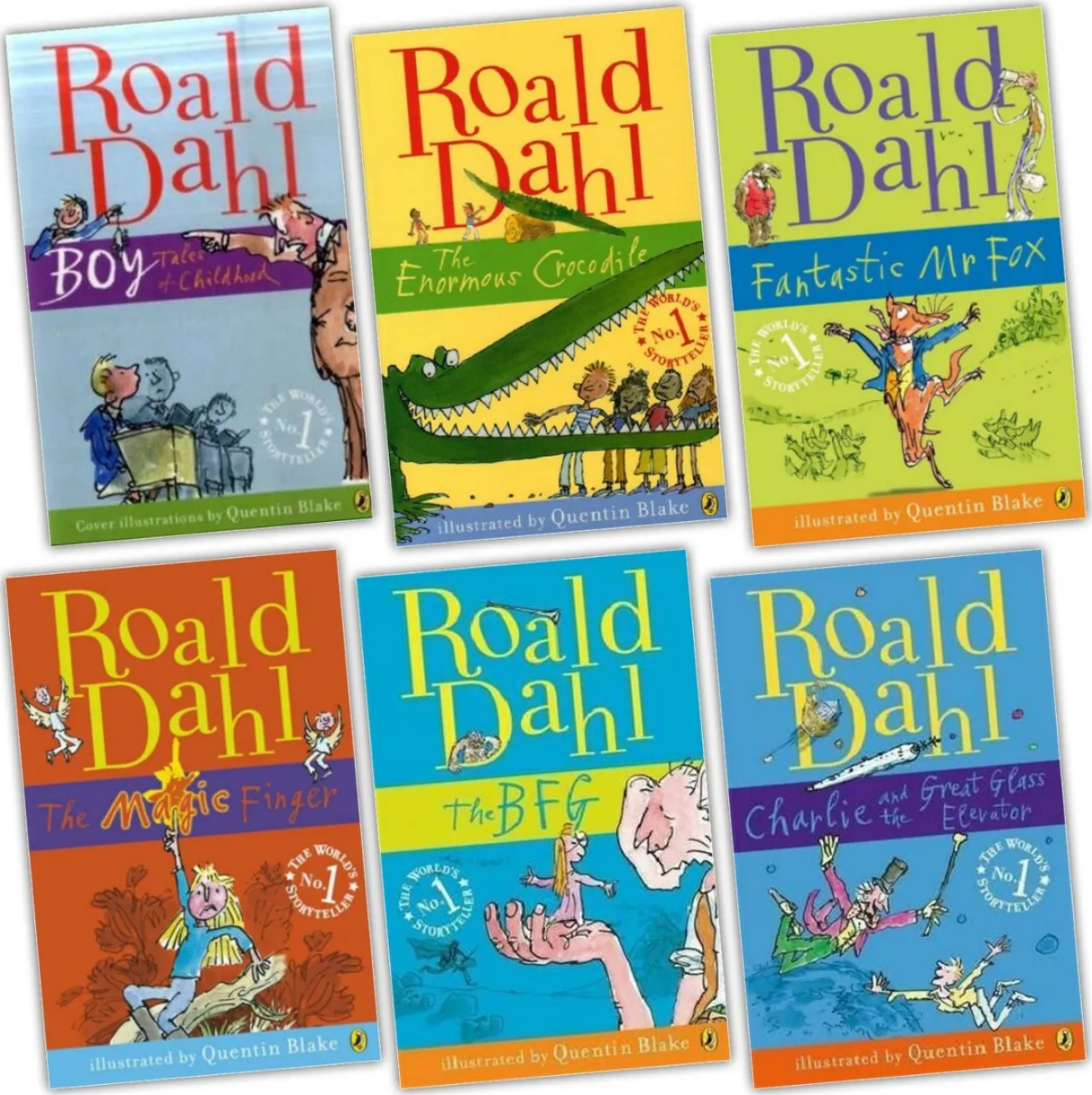


Qualche volta, anziché la spietata oggettività del gioco, a produrre quest'ordine è un'invenzione fantatecnologica che porta alla luce il nostro comune e sotterraneo sadismo, o la crudeltà della natura più domestica. È il caso della *Macchina dei suoni* che svela al protagonista le urla delle piante potate, un dolore leopardianamente ubiquo e così irreparabile da farlo impazzire. Ma soprattutto è il caso di *William e Mary*, dove una vedova repressa per anni da un marito pignolo, scoprendo che il cervello del “defunto” è stato tenuto in vita e collegato a un occhio, si vendica compiendo sotto quella pupilla impotente i gesti che lo irritavano di più.

Come si vede, da qui al racconto dell'orrore non c'è che un passo; e l'orrore di Dahl coincide di solito con la rivelazione che la cosiddetta natura umana è in verità ingordamente ferina (il macello indiscriminato di *A proposito di maiali*, la neonata-ape di *Pappa reale*). Per scoprirlo gli basta un rapido sguardo da comportamentista: non infatti *dietro* l'apparenza dei gesti cordiali, bensì *in quegli stessi gesti*, se percepiti secondo un pattern speculare e doppio come un dipinto di Escher, si vede svolgersi la trama dell'incubo. Il narratore lo registra muovendosi con disinvoltura tra sommelier e musicisti, tra gallerie d'arte e scenari di guerra filtrati dalla sua esperienza nella Raf; ma il luogo in cui ne isola più facilmente il principio attivo rimane la famiglia. È lì che l'umanità, riflettendo la struttura collettiva, si scopre chiusa cella di alveare. E tuttavia anche il singolo diventa un terreno fertile d'esperimento, perché gli accecanti impulsi sociali hanno come inevitabile rovescio le costruzioni puntigliose dei solipsisti, le loro ridicole utopie ridotte a giochi di ruolo (si vedano *Mr Botibol* e *Caro padre*).

Medium decisivo di gran parte di queste analisi cliniche è ovviamente l'*humour* nero. In Dahl scherzo e morte sono gemelli: e spesso la sua scrittura sembra quella di una Highsmith ludicamente rivista da Alan Bennett. Non a caso, diversi corti di Hitchcock si ispirano a queste storie: per esempio a *Cosciotto d'agnello*, in cui l'assassina fa mangiare ai detective l'arma del delitto, e alla perfetta *Mrs Bixbi e la pelliccia del colonnello*. I racconti di Dahl sono in definitiva dei minuscoli cristalli, capaci di rendere geometrica e trasparente la catastrofe che nel Novecento ridusse l'uomo a bestia proprio mentre nei salotti si delibavano i capolavori più raffinati. Ce lo ricorda in modo perentorio il plot di *Pelle*: dove un povero vecchio, portando tatuato sul corpo un Soutine, viene lusingato da un individuo senza volto che prima gli promette la bella vita, poi lo scuoia e ne incornicia la schiena.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO


Roald Dahl
Boy Tales of Childhood
Cover illustrations by Quentin Blake
Roald Dahl
The Enormous Crocodile
illustrated by Quentin Blake
Roald Dahl
Fantastic Mr Fox
illustrated by Quentin Blake
Roald Dahl
The Magic Finger
illustrated by Quentin Blake
Roald Dahl
The BFG
illustrated by Quentin Blake
Roald Dahl
Charlie and the Great Glass Elevator
illustrated by Quentin Blake
THE WORLD'S No.1 STORYTELLER