

La piccola chiave in tasca: i segreti di Robert Westall

di Nicola Galli Laforest

Secondo una nota definizione di Calvino, *un classico è un libro che non ha mai finito di dire quel che ha da dire*¹. Quando ho letto per la prima volta Robert Westall, ho capito di avere di fronte un classico, e la netta sensazione mi è stata confermata più volte, con molti altri suoi titoli tradotti in Italia. Non ho mai avuto dubbi che questa caratteristica appartenesse a *La grande avventura*, a *La macchina da guerra*, a *Blitzcat*, ai romanzi per adolescenti *La promessa* e *Gioco pericoloso*. Certo, non tutto Westall è a questi livelli, ma qui si toccano cime che in pochissimi hanno saputo raggiungere. **Da qualche mese Westall è completamente fuori catalogo**, cioè introvabile in libreria, e per il momento non sono previste ristampe. Molto sinceramente chi si occupa per mestiere di queste scelte mi ha messo di fronte al fatto che i suoi libri prendono polvere sugli scaffali, e non vendono più. La prima riflessione che viene in mente è che se un libro non vende più, *ha finito di dire quello che ha da dire*. Ho recentemente riletto i romanzi che più avevo sentito in tutta la loro forza, e devo dire che era ancora tutta lì: il ritmo narrativo, lo stile, la pregnanza delle storie, i personaggi, la capacità di cogliere lo spirito di un'età, le direzioni di senso, sono elementi senz'altro ancora potentissimi. Così non so spiegarmi i motivi di un'assenza che pesa molto, e che si spera sia passeggera. La ricca produzione per ragazzi di Westall, che in Italia è arrivata solo in parte, può essere facilmente inventariata utilizzando tre sole parole chiave che tornano, a volte intrecciandosi, con un'ostinazione che ha dell'incredibile: *la guerra*, *i gatti*, *i fantasmi*; a queste si deve aggiungere un quarto tema che coincide interamente con le storie indirizzate ai giovani adulti, che è *l'amore difficile*. In tutte queste direzioni Westall è riuscito a cogliere il nocciolo più vero e profondo, è andato direttamente sull'Iperurano platonico, dove stanno le forme pure; e questo lo sanno fare solo i grandissimi, quelli che diventano "classici".

La grande avventura, che è il titolo più noto in Italia, pur essendo ambientato in una certa zona dell'Inghilterra sotto le bombe della Seconda Guerra Mondiale, è davvero una storia senza tempo. Non riesco a farmi venire in mente, tra i tantissimi libri e film, per ragazzi e per adulti, qualcosa che abbia la stessa capacità e la stessa efficacia simbolica nel rappresentare un'infanzia in guerra. Contemporaneamente, qui, della guerra, oltre al volto più immediato, si svela anche un lato che teniamo il più possibile nascosto, e che è un vero rompicapo pedagogico: la guerra è un'educatrice straordinaria. A sottolineare la portata simbolica de *La grande avventura*, nel capitolo che Faeti in gran parte le dedica in *I diamanti in cantina*,² Harry, il protagonista dodicenne, viene fatto accompagnare nel suo viaggio da tre cugini e numi tutelari che sono tre colossi della letteratura per ragazzi: Remigio di *Senza famiglia*, David di *Il fanciullo rapito*, e Huck Finn. A fare dei quattro quasi un'unica figura, è il loro essere degli orfani viaggiatori, che, soli, devono improvvisamente lasciare la normalità della vita precedente e partire per una *queste* simile a quella dei cavalieri, fatta di prove iniziatiche. Così Harry, ritrovatosi senza casa e famiglia dopo un bombardamento, decide di andarsene, senza nessun aiuto: ma come nella scansione delle funzioni di Propp, l'eroe abbandona la casa, e s'imbatte in un aiutante magico, così gli si presenta Don, un cane lupo che lo accompagnerà sino alla fine. Tutto ha inizio da una condizione che anche il giovane Robert aveva conosciuto benissimo, e che gli rimarrà così impressa nella memoria da tornare più volte anche nella sua vita di scrittore: "D'un tratto si udì un noto rumore metallico, come se un ragazzino facesse scorrere un bastone contro un'inferriata"³. Ecco, ho accennato, parlando dei temi di Westall, alla parola "guerra"⁴. In realtà non è esatto parlare di "guerra", bisogna piuttosto fare i conti con quella particolare condizione bellica che è il *bombardamento*. Non c'è mai azione, non ci sono

¹ Calvino I., *Perché leggere i classici*, Milano, Mondadori, 1991

² Faeti A., *Dentro il rifugio, fuori dal guscio*, in *I diamanti in cantina*, Milano, Bompiani, 1995

³ *Blitzcat*, Milano, Mondadori Junior, 1995, pag. 58

⁴ Sui libri per ragazzi che trattano di guerra vedi W. Fochesato, *La guerra nei libri per ragazzi*, Milano, Mondadori, 1996

fulci, baionette, non ci sono mezzi pesanti e trincee, ma solo bombe, proprio come avveniva davvero in Inghilterra durante il secondo conflitto. E in fin dei conti il bombardamento, con le ore passate nei rifugi, l'impotenza, l'attesa e gli arrivi improvvisi, non è che una gigantesca e terribile metafora del vivere, e in particolare del vivere quando non si è ancora grandi. In *La grande avventura*, *Blitzcat*, *Una macchina da guerra*, *Golfo*, *La promessa*, si è immersi in questa dimensione, i protagonisti riconoscono dal rumore quali e quanti aerei stanno arrivando, e contano, sperando di poter arrivare a dire dieci. Per Harry fermarsi al "sette" significa iniziare il suo periodo di formazione: la casa crolla, il resto della famiglia scompare, e i soccorritori devono portarlo in qualche istituto per orfani. Di lì la *queste* lo farà passare per diverse tappe iniziatriche, al termine delle quali c'è, come in tutti i viaggi di questo genere, il ritorno. La famiglia c'è ancora, ma qualcosa è drammaticamente cambiato per sempre:

"Suo padre gli lanciò un'occhiata e Harry la ricambiò. Ci fu un lungo, lungo silenzio, in cui si dissero tante cose. Harry e suo padre non sarebbero mai più stati gli stessi. (...) Suo padre non aveva mai visto una sula che si tuffava in picchiata. Non aveva mai visto l'alba che sorgeva sulle onde nella baia di Druridge. Non avrebbe mai capito. Nessuno di loro avrebbe mai capito. Neanche la mamma. Harry era cresciuto, loro no. Harry era diventato troppo grande per la famiglia, come se avesse bevuto da una bottiglia magica, come Alice nel Paese delle Meraviglie."

Il finale, con la consapevolezza di essere diventato grande, più grande anche del padre, e per sempre, è straziante quasi più di tutte le enormità avvenute fino a quel momento sotto le bombe. Questo fossato che divide il giovane protagonista dagli altri, in particolare dalla maggior parte degli adulti, è ricorrente in Westall. Nessuno capisce, e non c'è nulla da spiegare, perché chi è rimasto al di là non ha l'alfabeto per comprendere. Credo che alla base di tutta l'opera di Westall, di tutti i quattro temi che più direttamente lo caratterizzano, per quanto diversissimi, tutto converga su uno stesso nucleo, difficile da definire. Certamente ha a che fare con l'iniziazione, ma non per forza con i riti di passaggio, che pure sono presenti. **È una sorta di coscienza improvvisa che c'è dell'altro, oltre a quello che viviamo tutti ogni giorno.** Come se per qualche ragione ad alcune persone, ragazzi, per lo più, si aprisse un terzo occhio che permette di vedere una dimensione nascosta agli altri, e così obliqua da essere per loro assolutamente inavvicinabile. Non si tratta di una capacità di creare mondi paralleli, ma di diventare depositari di una verità, e di accettare la responsabilità di convivere nonostante gli altri. È anche questa un'iniziazione, con pochi iniziati. E come tutti i saperi segreti, comporta una solitudine accettata e adulta. Nulla a che vedere con la magia o il soprannaturale. Ho l'impressione, a dirla tutta, che nemmeno i fantasmi appartengano al soprannaturale in Westall, e cercherò in seguito di spiegare perché. In *Golfo*, altra bellissima storia di guerra, c'è una normale famiglia inglese che si trova di colpo a dover affrontare una misteriosa malattia che si è impadronita del figlio più piccolo: totalmente rinchiuso in se stesso in certi momenti della giornata, parla una lingua sconosciuta rivolgendosi ad interlocutori invisibili, si muove come se stesse perennemente giocando alla guerra, urla e impreca, finché un medico non si rende conto che la lingua con cui si esprime è l'arabo, e che in quei frangenti il suo corpo si muove come se fosse quello di un soldato in battaglia. Ed effettivamente è così, perché il piccolo Figgis ha stabilito non si sa come un impenetrabile legame con un giovanissimo iracheno, un transfert che lo porta, lui che è fisicamente lontano migliaia di chilometri, direttamente sotto le bombe lanciate dagli aerei del suo paese. Anche in questo caso tutto si basa su un realismo strettissimo, come a dire che fenomeni del genere possono davvero accadere, sebbene la scienza non abbia risorse per comprenderli. L'evento inspiegabile che sorregge un impianto assolutamente realistico è una caratteristica che torna spesso in Westall: in *Blitzcat* per esempio la radice "bombardamento" e la radice "gatto" si incrociano nella miracolosa storia, che l'autore assicura essere vera e aver solo romanzato, di una gatta che per tornare alla vecchia e comoda casa, abbandonata con l'inizio della guerra, percorre da sola centinaia di chilometri. Westall le fa compiere un tragitto che si può seguire sulla cartina dell'Europa, un po' sulle zampe, un po' in treno, in nave, persino su un aereo da combattimento; l'incredibilità del viaggio è sostenuta da un episodio di cronaca che dà l'avvio alla

storia, in cui si riporta il caso di un gatto che avrebbe raggiunto il proprietario a 2400 chilometri di distanza. Nell'idea platonica di gatto c'è senz'altro tutto questo, e che gatto sia sinonimo di mistero è sempre stato noto, da Cheope a Poe, passando per le streghe medievali. In *Un gatto è una gatto*, *I gatti del Seroster*, *Lo stregone*, così come nei racconti per bambini sui mici, il collegamento tra gatti e fantasmi è sempre palpabile, l'atmosfera, come una scenografia teatrale, è la stessa. Ecco un altro elemento fondante, nell'estetica e nella poetica di Westall: gatti e fantasmi, si sa, sono legati ad uno spazio. Entrambi sono personaggi che graffiano il reale, e aprono crepe sulla superficie per far emergere quello che c'è sotto; ma per farlo hanno bisogno di un contenitore, non si è mai visto un gatto o un fantasma senza casa. **Ogni sua storia ha un corrispettivo architettonico, o comunque spaziale: un luogo che presti l'anima agli eventi che vi avverranno o che vi sono avvenuti.** Sono storie di case *Una casa per Maggie*, *Le pietre di Muncaster*, *Lo stregone*, *La promessa*, *Il teschio*, molti racconti, e quasi tutte le altre hanno dei luoghi importantissimi dal punto di vista emotivo e simbolico. Anche *La grande avventura* e *Blitzcat*, che sono gli unici due romanzi di movimento e che si svolgono all'aperto, si compongono di una rotta circolare fatta di tappe, ognuna delle quali è rappresentata da uno spazio, perlopiù chiuso. Del resto la terra di Westall ha una lunga tradizione sia di fantasmi che di questi luoghi, e l'eredità gotica non può che farsi sentire. Il romanzo nero del Settecento inglese elevava a protagonisti proprio gli edifici, castelli, case, che erano di fatto corrispettivi architettonici di paesaggi mentali. A differenza di quella consuetudine anglosassone che parte da Walpole e arriva a Le Fanu e Stoker, i fantasmi e le case di Westall non toccano mai il pittoresco, o il folkloristico, e nemmeno il perturbante alla Henry James: hanno certamente a che fare con l'esperienza del limite, ma non sono esattamente invasioni del reale. Per questo vedo poco soprannaturale in quelle apparizioni. Si legano più, e *La promessa* ne è un esempio perfetto, alla dimensione del desiderio e naturalmente della memoria, completamente inseriti nella realtà. Sempre, gli edifici raccontano qualcosa, assorbono e restituiscono. Così tutti i luoghi trattengono quello che è successo al loro interno, e decidono di mostrarlo a chi viene; allo stesso modo chi viene, noi tutti, siamo coinvolti in un rapporto sentimentale con i luoghi che incontriamo, e anche senza stimolare la memoria colleghiamo certi spazi fisici a certe emozioni, e la connessione rimarrà insolubile. Antiquario per professione, Westall conosceva benissimo questa proprietà degli oggetti di ancorarsi dentro di noi. **Il ricordare e il volere sono i due veri timoni nelle sue storie, i gradini che conducono all'iniziazione.** Persino *La grande avventura* racconta di un desiderio: indicibile, certo, ma la tragica condizione di orfano è anche invidiabile. Westall sembra sapere benissimo quali sono le emozioni più proprie e profondamente radicate in ogni fase della crescita. Nelle storie per piccoli, le situazioni più tristi e difficili sono affrontate e risolte con le armi che userebbe un bambino, e che sono anche quelle del gatto: tenerezza, mistero, torpore domestico. Oltre i dieci anni ci sono le avventure solitarie o in piccoli gruppi massonici, l'affrontare la vita di petto, o la fiera e pesante consapevolezza di essere gli unici detentori di un segreto, come avviene nei racconti horror e gialli. All'adolescenza bisogna dedicare un discorso a parte. *La promessa*, *Gioco pericoloso*, *Buferà*, vanno direttamente alla spina dorsale dei ragazzi, e attaccano ferite scoperte; hanno la rarissima capacità di parlare più che ad una età anagrafica ad un modo di sentire, in maniera quasi ormonale. Sono tutte storie d'amore, tutte meravigliose nella loro purezza e tutte in qualche modo "sbagliate". Bob si innamora di un fantasma, Robbie vive una intensa, segretissima storia d'amore con una insegnante, Simon adora una ragazza che è il suo opposto. Ancora una volta, i protagonisti si ritrovano con addosso un carico gigantesco, una verità tutta loro, una loro croce che non possono dividere con nessuno, e c'è in questa coscienza qualcosa di assolutamente titanico. Di Iperuranico, anzi. Qualcosa che **riesce a mettere insieme il senso opprimente di una svolta costante, di malinconia, spudoratezza, serietà, morbosità, a ritrarre perfettamente una forma pura di adolescenza.** In *Gioco pericoloso*, il cui titolo originale, più rappresentativo, è *Falling into glory*, Robbie ne è interamente consapevole: "Mi aveva fatto crescere talmente che non entravo più da nessuna parte. Tutte le porte, in tutte le altre stanze della mia vita, erano diventate troppo piccole per me."⁵

⁵ Westall R., *Gioco pericoloso*, Milano, Mondadori Supertrend, 1999

La promessa, che non ho il minimo dubbio abbia davvero tutto per tornare come bestseller (e sarebbe bello confrontarlo con tanti sciatti e furbastri successi contemporanei), condensa questa segreta alchimia propria dell'adolescenza in un oggetto fortemente simbolico: una piccola chiave nascosta nelle pieghe di una tasca. Bob sta vivendo una storia d'amicizia-amore di quelle meravigliose, struggenti e incomprensibili che si hanno solo a sedici anni, e il mistero di quell'emozione non spiegabile è reso ancor più spiazzante da Valerie, che evidentemente ha scelto di celargli qualcosa di sé; con una capacità da equilibrista, su un terreno scivolosissimo che porterebbe tanti altri a cadere nel melodramma più bieco, Westall la fa uscire di scena, e lascia solo Bob sotto le bombe, di fronte ad una lapide. Piegato forse più che dal dolore per la morte di lei, dalla scoperta dello smarrimento, dall'essere entrato in un posto nuovo che non appartiene alla vita dei ragazzini, Bob si ritrova, come Harry, cresciuto, e gli altri no. È depositario di qualcosa che non sfiora nemmeno la mente e il cuore di chi gli sta intorno. E infatti, frugando nelle pieghe della tasca di una vecchia giacca che indossava durante le camminate invernali con Valerie, si ritrova in mano una piccola chiave. Una chiave che non ha mai visto, ma che è la chiave di qualcosa: probabilmente del luogo giusto, quello che serba più memorie di lei, un posto che lo chiama e che permetterà un nuovo incontro. Ma anche del futuro che è arrivato.