

Waltz with Bashir

di Ari Folman

(m.ma.) Si potrebbe, nel tentativo di definire il lavoro di Folman, parlare di doc-animation. Per la prima volta, infatti, l'animazione si fa inchiesta sul/nel reale, indagine serrata, rigorosa, penetrante. Folman s'interroga, ricerca testimonianze, prova a ricostruire il massacro perpetrato nel 1982 dai soldati israeliani ai danni dei rifugiati nei campi di Sabra e Shatila in Libano. Già a Cannes 2006 era stata presentata un'animazione, *Princess* del danese Morgenthaler, che provava ad affidare ai disegni la cruda realtà (in questo caso le miserie del mondo del porno), ricorrendo, in questa impietosa indagine, anche ad immagini dal vero. L'animazione, insomma, non più come gioco divertito per l'infanzia, né come spettacolo multicolore. Folman ricorre a interviste vere a chi ha preso parte all'avvenimento, rendendole, graficamente, con un effetto "realistico" simile a *Waking Life* o *A Scanner Darkly*, entrambi di Richard Linklater. Come per ribadire l'adesione totale del disegno alla realtà. Vere sono le parole, vere devono essere le espressioni, le titubanze, il dolore che ancora resta in un sorriso stentato o nello sguardo. Solo nei passaggi in cui si ricostruiscono gli avvenimenti, filtrati dalle suggestioni dei ricordi, l'animazione si fa più libera, il disegno, pur continuando a raccontarne impietosamente gli orrori, prova a strapparsi dalla realtà. Le scene di guerra, gli scontri sono resi da Folman con una sorta di bizzarra e dolorosa ironia macabra. I corpi dei soldati che saltano sulle bombe, che vengono trafitti dai proiettili trascolorano in una dimensione sadicamente infantile: i loro corpi perdono consistenza, la morte diventa un gioco crudele che trasforma la carne in pupazzi, la guerra in una successione di impietose gag slapstick. Come se non ci fossero immagini per raccontare "realisticamente" l'orrore, come se il disegno stesso non trovasse le immaginazioni per dirlo.

La stessa Satrapi, in *Persepolis*, era arrivata a una soluzione grafica non dissimile. I corpi dei "martiri" maciullati al fronte perdevano consistenza, per rannicchiarsi in fragili silhouettes come di nera carta velina. Il loro morire sulle mine o sotto i colpi di mortaio finiva per diventare una dolce e ritmica danza di bianchi e neri, sullo sfondo di cupi bagliori di carta. È proprio la danza torna anche in Folman. Nella sequenza kubrickiana del cecchino che tiene sotto tiro un plotone di soldati israeliani, improvvisa irrompe l'astrazione malinconica che solo il disegno consente. La mitragliatrice del soldato non uccide, ma scandisce il tempo di un valzer triste. Il soldato vi si abbandona, solo vortica, lentamente, tra i proiet-

tili. Cecchino e assediati diventano, di nuovo, niente più che uno strano gioco venato di dolore buffo e divertito sconforto. Se un bambino triste potesse immaginare la guerra, la paura, il desiderio di non essere più lì, la immaginerebbe così. L'intero lavoro di Folman è sospeso tra il realismo dell'intento (la denuncia dell'accaduto, con tanto di interviste reali agli ex commilitoni) e la voglia di lasciarsi inondare dall'immaginazione, dal sogno, dall'incanto. Nonostante la guerra, nonostante l'orrore. Così l'attesa della battaglia su di una barca militare al largo del Libano si apre a una tenerezza improvvisa. La musica assordante per i sorrisi dei soldati si placa, la nave scompare, e al suo posto il corpo bellissimo di una donna gigante che solca l'acqua. Vi si resta aggrappati, e per un momento si riesce davvero a finire lontano. Così lo stesso incipit è uno sconfinamento nel sogno. Il rimorso del protagonista sono cani affamati che corrono e latrano in un'alba calpestate da gialli e blu elettrici. Folman lavora intensamente proprio sulle tonalità, affidando questo turbinio di realtà, ricordo, immaginazione a colori raffreddati, impastati di luci mai accoglienti, ma sempre malinconiche. La notte di guerra che appare in flashback è di un buio raffermo, appiccicoso, tagliato in verticale dalle scie giallognole dei razzi rischiaranti. Soldati con il volto contratto emergono da un mare pastoso, che sa di olio bluastro. Il disegno di Folman, pur essendo assai lontano dalle fumettose e impertinenti forme volute da Satrapi, con l'animatrice iraniana condivide l'uso di una lavorazione "a mano" amalgamata con un 2D delicato, mai sovrastante. Altrove, invece, Folman ricorre a curiosi accostamenti, per cui l'animazione in primo piano si (confonde con le fotografie dal vero del paesaggio (le sequenze ambientate, per esempio, in Olanda). Folman si dimostra animatore sensibile, lavorando incessantemente sulle forme della messa in scena, per dare vita a una significativa coesistenza di stili e grafie (utilizzando anche animazione in Flash e in 3D). Il disegno riesce

così a rendere quell'impasto confuso e allucinato di ricordo, febbrile senso di colpa, surreale visionarietà che perseguita Folman e tutti coloro che hanno preso parte al folle orrore libanese. Altrettanto toccanti le sonorità gravi di Aviv Alde-ma, che lega alle immagini una musica ipnotica, avvolgente, amara. Lasciando spazio, a tratti, a tipiche e amare canzoni libanesi. «Buongiorno Libano», canta una di queste, mentre i tank israeliani avanzano verso il mare. Un palloncino rosso si appoggia contro il ferro blindato di un tank, la canzone sembra farsi più dolce: dopo pochi istanti avrà inizio il massacro.

Il finale ha suscitato reazioni contraddittorie. Folman decide infatti di chiudere mostrando, solo per qualche istante prima dei titoli di coda, le immagini dal vero dello sterminio: donne masticate dalle macerie e dalla polvere, bambini lasciati contro la terra come piccoli sacchi di plastica colorata. Scelta netta, ma difficile. Il rischio è la sottolineatura emozionale, il richiamo superfluo se non ricattatorio. Satrapi, quando la realtà si faceva troppo cruda, quando l'atrocità diventava intollerabile, aveva preferito il nero assordante dello schermo. Anche nel suo *Persepolis* si finiva, bambini, sotto le macerie di una qualche guerra. Ma il disegno si fermava a una mano troppo piccola, tra lembi di cemento, poi solo il buio. Folman ricorre invece, appunto, a realissime immagini dal vero. Ma forse non si tratta (tanto) di una pedante sottolineatura. Forse l'intento di Folman è quello di ribadire, ancora una volta, l'impossibilità per l'immagine animata (ma forse, più in generale, per qualsiasi immagine lavorata) di esprimere in profondità l'orrore. L'animazione ha a disposizione il gioco libero, le fantasie più inaspettate. Può farsi sogno, documento, fantasticheria. Ma non può farsi lacrima vera. Non ha i colori, di fronte a certo orrore, per provare a disegnarne i contorni, o per provare, più semplicemente, a disegnare la voglia di non guardare più.

(Concorso)

