

ES

Analisi

Il concorso bandito in occasione del centenario della Prima Guerra Mondiale non mira al solo, riduttivo e semplificativo obiettivo di ricordare un evento così tragico, spiacevole e rivoluzionario al tempo stesso ma, al contrario, focalizza il suo interesse nell'intenzione di sensibilizzare anche il più giovane pubblico attraverso la realizzazione di un prodotto artistico.

Proprio per questa ragione la sostanza del mio progetto è frutto di una precisa e consapevole scelta di concentrare l'intera opera sull'immedesimazione, l'immaginazione e l'empatia nei confronti delle aberranti e disumane avventure che dei giovanissimi soldati sono stati costretti a vivere.

Il video illustra la storia di un comune soldato statunitense (la decisione di attribuirgli una determinata nazionalità è dovuta all'inserzione finale di un personaggio iconico ed emblema dei soli Stati Uniti d'America. Tale personaggio, tuttavia, trovandosi in questo preciso contesto, assume un valore ben più grande ed è dunque in grado di alludere a tutti i tragici trascorsi dei combattenti.) che, molto sinteticamente, non si rassegna all'idea di essere morto: si risveglia, con un forte sussulto, in una delle tante trincee, luoghi caratterizzanti ed emblematici della Grande Guerra. Egli è solo, si guarda attorno e tenta di trovare una via d'uscita dall'opprimente buco in cui si trova. Una volta uscito, viene come catapultato in una radura desolata, in cui non c'è anima viva. Decide di addentrarsi nel bosco con la speranza di incontrare qualcuno o, quanto meno, di individuare una strada che lo conduca altrove. Addentratosi in questo, dopo ulteriori inutili tentativi di ricerca, il soldato ha delle grottesche visioni: sentendo l'impellente bisogno di nutrirsi (nei contesti di guerra, purtroppo, la scarsità di cibo era ed è ancora all'ordine del giorno) ha l'illusione di vedere un'invitante pagnotta di pane, lasciata a terra fra le foglie e, per un breve arco di tempo, anche di mangiarla. Il giovane soldato si avventa sul pane come se fosse oro ed inizia ad addentarlo voracemente. Pochi secondi dopo, l'illusione svanisce: il soldato si accorge di aver avuto una visione a causa della forte fame e, con rabbia, getta a terra le foglie che stava mangiando. Successivamente si imbatte nel ricordo della sua famiglia, com'era prima che partisse per la guerra. Visualizza se stesso nell'atto di ridere e scherzare con la moglie, che tiene in braccio la figlioletta nata da pochi giorni. Alla fine della scena, il suo "altro sé" sembra quasi prevedere il suo tragico destino, rivolgendo un profondo ed enigmatico sguardo allo sperduto combattente che di lì a poco diverrà. Il protagonista ne rimane fortemente scosso: è spaesato, confuso e a causa del tremendo shock sviene. Dopo essersi risvegliato e dopo aver tentato nuovamente di trovare una via d'uscita, si imbatte nell'ultima, devastante visione: una povera ed umile madre piange disperatamente sul corpo inerme di sua figlia, morta, molto probabilmente, a causa di un bombardamento. Il soldato, ormai completamente stordito, turbato e traumatizzato da queste orrende visioni, corre alla rinfusa e, alla fine, riesce ad uscire dal bosco per ritrovarsi nella radura iniziale. Pur accorgendosi di aver percorso un giro che non lo ha condotto a nulla, continua a correre e, in preda ad un'asfissiante tachicardia, che sembra quasi fare un conto alla rovescia del tempo che gli rimane, è vittima di un ulteriore svenimento: con un netto sussulto viene catapultato nella trincea da cui è uscito e senza avere neanche il tempo di alzarsi e

realizzare cosa gli è accaduto, vede che davanti a sé c'è qualcuno. Attraverso una soggettiva, l'oggetto di tanto sgomento è finalmente rivelato: nell'esatto punto dove il soldato, all'inizio del video, è uscito, si staglia l'iconica figura del celebre Zio Sam, il personaggio ideato ed utilizzato per il manifesto di reclutamento dell'esercito statunitense durante la Prima Guerra Mondiale. Il video termina con un'inquadratura ravvicinata sulle bocche dello Zio Sam che, con un sorriso beffardo e subdolo, sussurra la famosa frase scritta sul manifesto: " I Want You".

Partendo dal principio, il momento iniziale del video, in cui il soldato si risveglia nella trincea, è stato lasciato a colori e sonoro. Il fatto che questi due elementi siano presenti e possano essere colti dallo spettatore, è indice del fatto che quell'arco di tempo rappresenta la realtà, come se solo nel luogo di morte il soldato continuasse a vivere in eterno. Tutto ciò che accade fuori dalla trincea, invece, risulta essere una dimensione parallela, straniante ed assolutamente irreali, probabilmente un tentativo inconscio del soldato di poter sfuggire al suo incombente destino. Non a caso ho scelto di realizzarla in bianco e nero e muta, truccando i personaggi come delle anime e non delle normali persone esistenti: l'intento risiede nella rappresentazione di un'atmosfera fittizia, onirica, non reale. Il bosco risulta essere la personificazione dell'inconscio del soldato che, inconsapevolmente, decide di esplorare. L'inconscio, nella psicoanalisi, è la parte più nascosta ed inesplorata dell'essere umano, caratterizzata dalle sue più sincere paure ed inquietudini che, se rivelate, causerebbero un forte shock. Seguendo tale definizione, il bosco si palesa come il luogo in cui gli orrori vissuti dal soldato e la drammatica verità escono fuori, avvertendolo e riconducendolo alla sua fine. Il primo "segno", per così dire, si rivela nel momento in cui il soldato si accorge di ingurgitare foglie e non il gustoso pane che aveva immaginato; il seguente sopraggiunge nell'istante in cui visualizza l'eterno, cristallizzato ed ormai remoto quadro della sua felice famiglia. Nel momento in cui si ritrova ad essere lo spettatore di una scena raccapricciante, di una madre disperata che stringe al petto la sua bambina (la bambina è la sintesi dell'atrocità della guerra: la sua purezza ed innocenza, aspetti incarnati dai biondi capelli, dalla pelle diafana e dall'abbigliamento rigorosamente bianco, vengono spazzati via. La sua morte rappresenta l'universale perdita di umanità), il protagonista è giunto al limite, tanto da correre via e ritrovarsi nella radura iniziale, in cui l'ansia lo assale, palesandosi nei battiti cardiaci. La radura di partenza assume la funzione di elemento conclusivo, inevitabile ed imprescindibile, nel quale il soldato termina il suo viaggio, morendo, in un certo senso, per la seconda volta: quando il battito si arresta, si ritrova nella trincea. La trincea come unico luogo di verità, come luogo e condizione di morte. E solo in quell'istante, solo tornandoci dentro, il soldato comprende appieno ciò che gli è accaduto. Lo Zio Sam, personaggio conclusivo del progetto, non è altro che uno degli emblemi più largamente noti, utilizzato per chiarire la storia: il protagonista è una delle tante vittime e al tempo stesso il prodotto del sistema bellico allora vigente. L'inquadratura dello Zio Sam e la successiva conclusione del video tornano ad essere a colori e sonore, in modo tale che l'osservatore possa ricondurle alla realtà effettiva e che interpreti entrambe le modalità come dei "segnali di verità".

L'obiettivo che il concorso ha prefissato (ovvero l'esecuzione di un'opera che ricordi, analizzi e sensibilizzi il tema della Grande Guerra, soffermandosi sempre sull'attualità) è rintracciabile sia negli elementi caratteristici del Primo conflitto mondiale (la trincea, l'abbigliamento dei personaggi, lo Zio Sam) che nell'intera storia, un'allegoria della nefasta condizione della guerra in generale. Che questa

sia combattuta in un determinato spazio ed in un determinato tempo, le sue conseguenze restano le medesime: distruzione, morte, desolazione, dolore, perdita. Ogni soldato può riconoscersi nel protagonista, provando le sue stesse ansie e facendo i suoi stessi incubi.

La parte centrale del video, muta ed in bianco e nero, è dichiaratamente ispirata ai capolavori cinematografici del Cinema Espressionista Tedesco anni '20, in particolare a "Il Gabinetto del Dottor Caligari" di Robert Wiene, dal quale ho ripreso la dimensione opprimente e straniante ed il trucco molto pesante dei personaggi.

Infine, il titolo "ES" si configura come un esplicito riferimento all'inconscio, incarnato dal bosco: addentrandosi nel bosco, il soldato sta inconsapevolmente esplorando il suo inconscio, la parte che, fino a quel momento, ha sempre tentato di occultare, rifiutandola e quasi rimuovendola.

Laura Lavorgna