



JEAN VIGO ITALIA EAGLE PICTURES E RAI CINEMA PRESENTANO

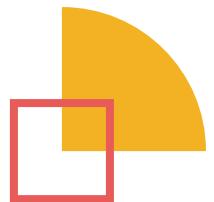
I BAMBINI DI GAZA

SULLE ONDE DELLA LIBERTÀ

UN FILM DI
LORIS LAI

STUDIO 10 GRAFITE





Regia: Loris Lai.

Soggetto: dal romanzo "Sulle onde della libertà" (2013), di Nicoletta Bortolotti.

Sceneggiatura: Loris Lai, Dahlia Heyman.

Montaggio: Andrea Maguolo.

Fotografia: Shane Seigler.

Scenografia: Bessem Marzouk.

Musiche: Nicola Piovani

Interpreti: Marwan Hamdan (Mahmud), Mikhael Fridel (Alon), Tom Rhys Harries (Dan), Lynda Khoudri (Farah), Qassim Shareef Gdeh (Jamil), Husam Chadat (Ashraf), Eyad Hourani (Ahmed), Yasmine Attia (Halima), Oday Alsaaidi (Aboud)...

Case di Produzione: Jean Vigo Italia, Eagle Pictures, Rai Cinema, Potemkino.

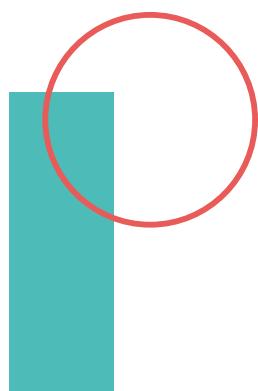
Distribuzione (Italia): Eagle Pictures.

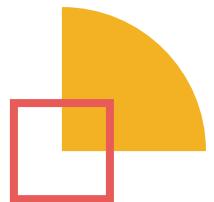
Origine: USA, Italia, Belgio.

Genere: Drammatico.

Anno di edizione: 2024.

Durata: 113 minuti.





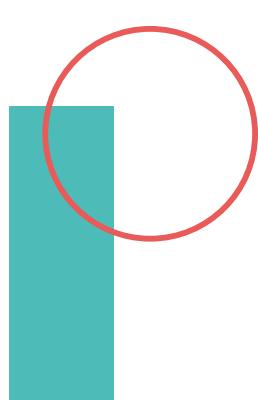
Sinossi

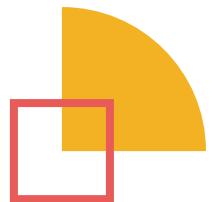
Il film è ambientato a Gaza nel 2003, durante la Seconda Intifada, e mette in scena l'amicizia tra due ragazzini, uno palestinese, l'undicenne Mahmud, e l'altro israeliano, Alon.

Mahmud vive con la giovane madre Farah, vedova di un palestinese ucciso dagli israeliani, mentre Alon è il figlio unico di una coppia di ebrei. I due ragazzini, nonostante le diverse origini, si incontrano grazie alla passione comune per il surf. A insegnare loro le basi del surf è Dan, un giovane surfista americano, rimasto a Gaza dopo un infortunio che lo ha reso dipendente dagli antidolorifici.

Il mare e il surf donano ai ragazzini gli unici momenti di evasione dalla loro quotidianità, fatta di bombardamenti, sparatorie, sofferenza e odio. L'amicizia che nasce tra i due è difficile e poco probabile, ostacolata dalle diverse origini e dall'ambiente che li circonda. Anche gli amici coetanei di Mahmud, alcuni dei quali aderenti al movimento di liberazione della Palestina, non vedono di buon occhio Alon e non vogliono che lo frequenti. Tuttavia, Mahmud e Alon desiderano ragionare autonomamente e salvaguardare la loro amicizia, mossi da un'umanità che gli altri sembrano aver dimenticato o mai conosciuto.

Dichiara il regista Loris Lai: «Abbiamo voluto dare voce ai bambini, che rappresentano il futuro e ci insegnano, ci indicano, una terza via: una via fatta di convivenza e di pace».





ANALISI SEQUENZE E MACROSEQUENZE

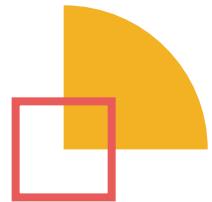
1. Incipit e titoli di testa (00:00':46'' - 00:05':43'')

I titoli di testa scorrono su sfondo nero e, in sottofondo, si sentono spari ed esplosioni (suono off). Lo schermo nero lascia spazio alle prime immagini e il suono diegetico fuori campo (off) diventa "visibile" (on-screen), perché la macchina da presa (m.d.p.) inquadra, con un campo medio, lo scenario di guerra, fatto di esplosioni e macerie, da cui tali rumori provengono. Segue una didascalia su sfondo nero che stacca lo scenario di guerra, ma che serve a collocarlo geograficamente e temporalmente: "Striscia di Gaza, 2003" (in realtà, è una "Gaza" perfettamente ricostruita in Tunisia dallo scenografo Bessem Marzouk).

L'inquadratura successiva torna sul posto di guerra e si sofferma sulla figura umana: nel campo medio entra un giovane soldato che avanza tra le macerie con il suo fucile, pronto a sparare. Il movimento viene reso con la tecnica del ralenti: una velocità più lenta del normale, in modo da enfatizzare il momento. Ancora esplosioni, macerie, altre figure umane. I movimenti della macchina da presa non sono fluidi, ma instabili (viene utilizzata la macchina a mano), in modo da trasmettere nello spettatore un senso di realismo.

Una nuova didascalia, ancora su sfondo nero, spiega cosa sta succedendo: "In prossimità di Gaza City ci sono ancora insediamenti israeliani. La Seconda Intifada (La Rivolta) è in corso". Seguono altre immagini di guerra e la m.d.p. torna a inquadrare il giovane di prima e lo fa ancora più da vicino, con un primo piano che trasmette allo spettatore tutta la disperazione contenuta nel suo sguardo. Il ragazzo, terrorizzato, si lascia cadere sulle sue ginocchia e anche i rumori di spari ed esplosioni si attenuano, come ovattati, fino a scomparire.

C'è un nuovo stacco, dato ancora da una didascalia su sfondo nero: "Il 43% della popolazione ha meno di quattordici anni". Questa didascalia non ha come sottofondo i rumori della guerra, ma una specie di soffi, fischi, e si ricollega al titolo del film. Inoltre, si collega all'inquadratura successiva che si apre con il particolare di una mano che sorregge un pezzo di legno avvolto da del filo di fer-

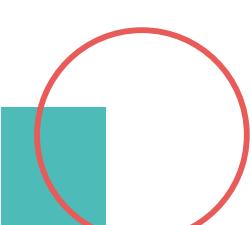


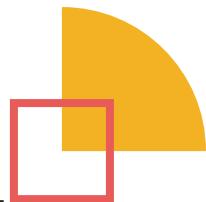
ro; lentamente la m.d.p. si sposta per inquadrare il volto di un bambino, anticipato dal particolare della sua bocca mentre mima il rumore degli spari: il ragazzino sta giocando alla guerra con un fucile finto. Mentre lui finge, in controcampo la m.d.p. risponde con le immagini di esplosioni vere, rese con il ralenti. La fantasia si mischia con la realtà (una realtà di guerra).

Fuori, altri bambini corrono e si aggirano tra le macerie con i loro fucili. La camera a mano segue, con dei movimenti bruschi e tremolanti, il bambino che si dirige in strada per continuare a giocare alla guerra con gli altri ragazzini. Si odono le voci dei bambini (suono diegetico on), sulle quali si innalza una musica di sottofondo (suono extradiegetico) che sembra onirica, come a voler conferire una dimensione irreale, di sogno, quasi come se la vita a Gaza fosse sospesa tra incubo e realtà. Sulle note di questa musica scorrono le immagini dei ragazzi che corrono, fingono di spararsi, giocano aggirandosi tra macerie e cadaveri, mettono in scena l'odio tra Palestina e Israele.

La m.d.p. osserva i bambini, ripresi in primo piano o in mezzo primo piano, che sono il fulcro della scena, come dimostrano le riprese fatte alla loro altezza (la m.d.p. si identifica con i bambini). Poi uno di loro, lo stesso che la m.d.p. aveva già ripreso da vicino, si toglie la maglietta, mostrando una specie di cintura esplosiva; la m.d.p. lo riprende in mezzo primo piano, poi lo filma nella sua corsa e nel suo salto, che ricorda quello di un kamikaze (chiaro è il riferimento al reclutamento islamista di giovani, intrisi di odio e trasformati in kamikaze, argomento che il regista tratterà nel corso di tutto il film), ma anziché terminare in un'esplosione, si trasforma in un tuffo in mare.

Il mare, simbolo di libertà e di non appartenenza, è l'elemento chiave del film (e del libro della Bortolotti). Il corpo del ragazzino affonda, la m.d.p. lo segue, ma le bolle e le onde del mare viste dal fondo, assieme alla musica extradiegetica di sottofondo, conferiscono una nuova sensazione di sogno, di sospensione dalla realtà. Una voice over ci fornisce spiegazioni riguardo una tecnica fondamentale del surf che si chiama turtle roll: «Una tecnica fondamentale per i principianti. Si deve capovolgere la tavola per proteggersi da un'onda che sta per infrangersi». A quel punto, una tavola da surf appare in superficie, inquadrata con un'angolazione dal basso; seguono il primo piano del bambino e l'inquadratura dal basso della



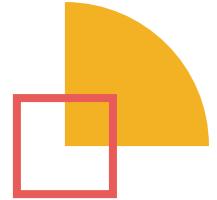


tavola, come se lo spettatore la guardasse con gli occhi del bambino (soggettiva), poi l'immagine inizia a girare, come se il ragazzino avesse iniziato a ruotare, trasportato dalla corrente. Dissolvenza al nero: l'immagine del fondo della tavola da surf scompare gradualmente e lascia il posto al nero del quadro, su cui compare il titolo del film.

Le note della musica di sottofondo si fanno più delicate e allegre, quasi sognatiche, come del resto lo sono i bambini. I bambini di Gaza parla attraverso lo sguardo dei bambini, i protagonisti che, pur vivendo in un clima di morte, non perdono la voglia di giocare, di usare la fantasia, anche se per inscenare la guerra: giocano tra di loro a "israeliani contro palestinesi". Nelle scene iniziali il passatempo preferito dei ragazzini, tra le bombe e gli spari veri, è mimare altre battaglie tra le macerie, in cui sono loro stessi a morire di continuo, sotto i colpi delle loro finte mitragliette fatte con pezzi di legno. Il film, fin da subito, è dalla parte dei bambini e descrive la vita a Gaza attraverso i loro occhi, facendo emergere le loro aspirazioni alla normalità in un mondo dominato da odio e macerie, in cui la vita si rivela in tutta la sua precarietà. I protagonisti sono bambini che, nonostante crescano nell'odio, istintivamente fanno sopravvivere la giocosità dei loro anni.

2. I protagonisti (00:05':45'' - 00:15':31'')

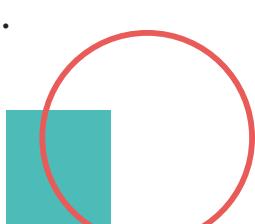
Una voce femminile fuori campo (voice off) che invita qualcuno a svegliarsi («Mahmud, è ora di alzarsi!») si sovrappone alla musica extradiegetica di sottofondo, mentre il titolo si dissolve, lasciando lo schermo nero per pochi secondi, dopodiché compare l'immagine di una finestra che si apre, come un sipario. La m.d.p. si avvicina alla figura femminile che apre la finestra: la riprende da dietro in mezzo primo piano, per stringere in un primo piano, poi gira intorno alla donna per ritrarla di tre quarti, mentre il suo profilo appare riflesso nel vetro della finestra. L'obiettivo si allontana leggermente dalla donna che guarda fuori dalla finestra (questi movimenti di avvicinamento e allontanamento da un soggetto sono resi possibile tramite carrellate, ovvero movimenti della m.d.p.), stacca e si posa sulla figura di un bambino che dorme nel proprio letto, rivelando così l'identità del soggetto a cui era rivolto l'invito a svegliarsi. Si tratta del bambino che abbiamo visto giocare alla guerra e gettarsi come un

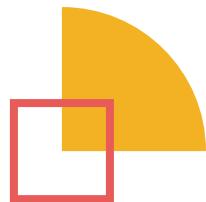


kamikaze per ritrovarlo in acqua. La m.d.p. lo riprende in un'unica inquadratura con la giovane donna, sua madre, che cerca di farlo alzare. La m.d.p. è posizionata leggermente più in alto rispetto ai soggetti (angolazione dall'alto), ripresi in mezzo primo piano. Il ragazzino spiega alla madre di non riuscire ad alzarsi, non avendo dormito a causa degli incubi. La donna cerca di tranquillizzarlo: stanno bombardando sul confine, lontano dalla loro abitazione. La m.d.p. cambia posizione, inquadrando con una angolazione dal basso, quasi a trasmettere nello spettatore un senso di impotenza nei confronti della situazione nella Striscia di Gaza. Mentre la donna parla, la m.d.p. la inquadra in primo piano. Il figlio le confessa di non voler andare a scuola. La m.d.p. continua a filmarli in un'unica inquadratura, sottolineando così la loro unione e la loro intesa, e in primo piano, comunicando la sua vicinanza ai personaggi evidenziandone psicologia e sentimenti. Ciò che emerge è un forte legame di amore, quello tra una madre e il proprio figlio. Con dolcezza e complicità, la giovane donna ricorda al bambino che è sabato e che non deve andare a scuola; il bambino realizza ed esplode di felicità: si alza, indossa le pantofole (particolare/dettaglio dei piedi che calzano le pantofole), corre a prepararsi, sotto lo sguardo pieno di amore della madre, ripresa in primo piano, come se l'immagine delle pantofole fosse stata vista attraverso i suoi occhi (soggettiva).

Il suo sguardo si fa triste mentre dice al figlio che sarebbe il momento di comprare un paio di pantofole nuove e la m.d.p. rende lo sguardo della giovane con un movimento circolare intorno a lei; poi la segue da dietro, in mezzo primo piano, mentre aspetta Mahmud fuori dal bagno.

La camera segue il loro dialogo: la donna invita il figlio a non parlare solo in arabo, il bambino si affaccia dalla porta, mentre si lava i denti, e risponde «No, grazie mille» alla proposta di acquistare nuove pantofole. La camera a mano si sposta da lei a lui, rimanendo concentrata ancora sui personaggi (l'inquadratura include la parte superiore della figura, tagliata a mezzo busto) e lasciando perdere l'ambiente circostante, ridotto quasi a uno sfondo sfuocato. Non appena la donna dice al figlio che parlare altre lingue, oltre all'arabo, potrebbe cambiargli la vita, la m.d.p. mostra il contesto in cui vivono Mahmud e la madre, inquadrando, in campo medio, un uomo intento a lavare i propri figli nella vasca di un bagno fati-

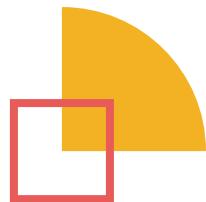




scente e, allontanandosi lentamente dal soggetto, allarga il campo visivo per ritrarre progressivamente tutto l'ambiente, mediante una carrellata all'indietro, fino a un campo totale dell'edificio squarcia-
to a metà. In questo modo il regista pone l'attenzione sulle condizioni in cui vivono gli abitanti di Gaza City, infatti, sul totale che mostra, in sezione, il condominio (il bagno in cui l'uomo lava i suoi bambini; un soggiorno in cui si aggira un cane; una stanza con un uomo seduto davanti al televisore; una sorta di cucina con una donna ai fornelli...) si sovrappone la voce di Mahmud (voice over) che spiega: «Questa è casa mia».

Poi, tramite stacco, la ripresa mostra, in campo medio, la porzione di una strada della città con Mahmud che entra nell'inquadratura in bicicletta, mentre la sua voce continua a raccontare che Gaza è la sua città e che «A Gaza non c'è niente di bello come si vede nei film». Il regista continua a inquadrare il protagonista mentre si sposta in bicicletta con un cesto pieno di timo – il ragazzino, infatti, orfano di padre, aiuta la madre vedova a vendere le spezie che coltiva – e lascia che la sua voce continui a raccontare: Mahmud parla delle onde del mare di Gaza, di come a Gaza il surf non sia uno sport molto apprezzato, anche se per lui non ha importanza. La m.d.p. lo inquadra in mezzo primo piano e in primo piano, posizionando l'obiettivo più in basso rispetto al soggetto ripreso. Mahmud paragona il cavalcare le onde a volare e l'inquadratura riprende un aereo in volo (campo lungo) che osserviamo in soggettiva, quindi attraverso gli occhi del ragazzo, ripreso in mezzo primo piano mentre rivolge lo sguardo al cielo; poi, la m.d.p. inquadra il ragazzo a mezzo primo piano mentre lascia il manubrio della bici e mima il volo con le braccia, segue il particolare della mano che riafferra il manubrio.

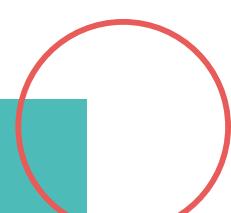
Mahmud spiega anche il motivo per cui ama il surf, che per lui è come il volo: «Come ti puoi preoccupare di qualcosa mentre stai volando?». Poi gradualmente la m.d.p. passa dal soggetto all'ambiente: dopo il particolare, un piano medio (o mezza figura, l'attenzione è sempre sul personaggio), poi si passa al campo medio (la figura umana è in rapporto con la porzione di spazio) fino al totale. Breve carrellata verticale a scendere che mostra la corte interna del palazzo, precedentemente ripreso in esterno; poi la m.d.p. rimane ferma, in attesa che arrivi Mahmud, filmando intanto alcuni passanti e dei bambini che giocano.

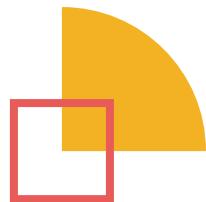


Il ragazzino parcheggia la bicicletta, prende un mazzetto di timo per consegnarlo al padre di un amico, Jamil, dopodiché si dirige in spiaggia. La m.d.p. lo segue con una carrellata laterale, poi si sofferma su un giovane che, vicino alla spiaggia, parla al cellulare in modo concitato (l'obiettivo si avvicina, inquadrando in mezzo primo piano e in primo piano). Il giovane uomo attira l'attenzione anche di Mahmud e la camera li inquadra assieme (preannunciando già il legame che si instaurerà tra i due), stringendo sul mezzo primo piano dell'uomo e lasciando più in disparte Mahmud, ripreso a figura intera e leggermente sfuocato. Quando l'uomo termina la telefonata, la m.d.p. torna dal ragazzino che, nel frattempo, si è spogliato e sta prendendo qualcosa nascosto sotto un pattino (piano medio). Si tratta di una tavola da surf e la m.d.p. segue Mahmud che, con la sua tavola, si dirige verso il mare (carrellata trasversale: accompagna il soggetto nello spostamento). Panoramica che mostra l'ambiente come se fosse osservato dal bambino (soggettiva), inquadrato in mezzo primo piano, la cui attenzione viene catturata da un ragazzino che fa surf e che lo spettatore vede attraverso lo sguardo di Mahmud: la m.d.p. lo inquadra in mezzo primo piano, poi segue il campo medio, che fornisce alcune indicazioni visive sul personaggio, lasciando comunque l'attenzione sempre sul luogo. Appena il coetaneo esce dall'acqua, Mahmud lo chiama.

Grazie al primo piano lo spettatore può cogliere tutta la felicità del bambino nel vedere un coetaneo fare surf, come lui, ma anche il suo sbigottimento nel vederlo uscire dall'acqua senza fermarsi. L'obiettivo della m.d.p. si pone dalla parte di Mahmud e con lui osserva il ragazzino correre via con la sua tavola.

Mahmud lo segue, la m.d.p. filma l'inseguimento rimanendo ferma e i campi medi mostrano sia le figure umane che l'ambiente circostante. La camera è fissa, ma ha cambiato postazione: l'ambiente inquadrato non è più quello della spiaggia. La m.d.p. è posizionata in basso, come fosse nascosta, e rimane ferma quando entra in scena Mahmud che segue senza spostarsi fisicamente (panoramica: consiste in un movimento rotatorio intorno all'asse). Poi osserviamo, con una serie di soggettive di Mahmud: il ragazzo che furtivamente si veste. La m.d.p. si avvicina poi anche al nuovo ragazzo, riprendendolo non più attraverso lo sguardo di Mahmud, ma posizionandosi vicino a lui, più in basso. Con una semi-soggettiva del ragazzino osserviamo il posto di blocco. Poi la ripresa torna su Mahmud che continua a inseguire il ragazzino e lo fa muovendosi con lui, grazie





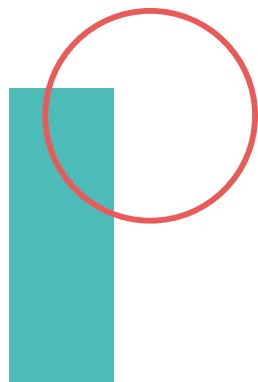
all'utilizzo della camera a mano. Mahmud si ferma quando vede che il ragazzino ha superato di nascosto il posto di blocco ed è passato dall'altra parte. Quindi Mahmud si gira, torna indietro triste, ritorna in spiaggia, dove ha lasciato la sua tavola da surf, e viene raggiunto da Jamil che gli chiede dove era stato.

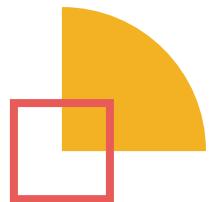
La m.d.p. riprende il loro dialogo in un'unica inquadratura (mezzo primo piano), sottolineando così la loro amicizia e vicinanza. Mahmud racconta all'amico di aver visto quel ragazzo nascondersi dai soldati. Che sia una spia?!

Jamil propone di andare a giocare a flipper e lancia la sfida: «Chi arriva ultimo da Ashraf è uno sporco ebreo».

In questa sequenza, come in quella precedente che filma il ragazzino sconosciuto che scappa cercando di non farsi beccare dai soldati, torna in scena la situazione vissuta a Gaza, lo scontro tra israeliani e palestinesi. I bambini a Gaza respirano odio e violenza, come ha mostrato il regista quando, all'inizio, ha filmato i bambini giocare alla guerra, e come fa adesso: mentre Jamil e Mahmud sono al bar, alcuni ragazzini entrano nel locale urlando di scappare perché ci sono i soldati. I due si riversano nelle strade. Mahmud prima di uscire dal bar, quando nessuno lo vede, ruba la rivista "Surfer" (inquadrata in dettaglio) che stava sfogliando poco prima, ma che il proprietario del bar lo aveva esortato a posare, visto che non l'avrebbe comprata.

In strada, i ragazzi si uniscono ai gruppi di uomini e bambini che, al passaggio delle camionette dei soldati, gettano sassi e urlano, con rabbia, contro i militari di andarsene. La m.d.p. segue la rappresaglia sia rimanendo ferma, inquadrando con dei campi medi che pongono l'attenzione sia sulle figure umane che sull'ambiente circostante, spostandosi sul proprio asse (panoramica), oppure muovendosi dietro alle figure. Quello che è importante notare è che la m.d.p. è posizionata comunque all'altezza dei bambini: il regista si mette dalla loro parte, mentre gli adulti entrano casualmente nell'obbiettivo, per lo più spezzati a metà, cioè fino all'altezza dei bambini che hanno vicino, ripresi in piano americano (inquadrati dalle ginocchia in su, così da mettere in risalto i movimenti delle braccia) e in piano medio (anche questa inquadratura evidenzia sia la gestualità di mani e braccia, ma si avvicina di più anche alla psicologia dei personaggi, alla loro intimità).

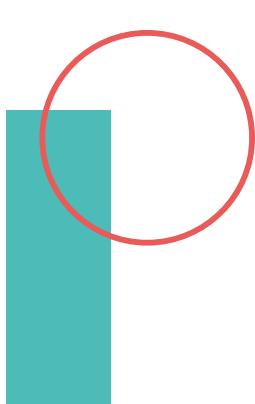


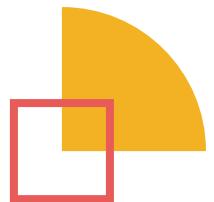


Jamil e Mahmud lasciano la folla, scappano e la m.d.p. corre loro dietro. La macchina è a mano, perché i movimenti non sono lineari, bensì irregolari e a sbalzi. Le riprese a mano (o a spalla) danno l'idea di reportage giornalistici e ci coinvolgono nell'azione. Mettendosi ad altezza di bambino, il regista ribadisce che sono i bambini i protagonisti della storia.

I soldati sparano in aria (primo piano del fucile che spara in aria). Un bambino colpisce la jeep dei soldati (mezzo primo piano) e la m.d.p. si concentra su di lui, inquadrando in primo piano. Segue il campo medio di un giovane soldato, affacciato alla jeep, con il fucile in mano che punta verso il basso. La m.d.p. si sposta dietro il fucile del soldato che punta contro un bambino, inquadrato da un'angolazione dall'alto, in piano americano, mostrandolo disarmato, fermo: il regista lascia il punto di vista dei bambini, ma per riprendere tutto il terrore con cui sono costretti a convivere; infatti, il primo piano con cui la m.d.p. inquadra il bambino, restituisce la paura che lo attraversa, lasciandolo immobile, incapace di compiere qualsiasi movimento.

Intanto gli altri corrono, scappano via, come lo spettatore osserva ancora attraverso lo sguardo del soldato che ritorna al bimbo con una rapida panoramica a schiaffo. Queste inquadrature sono soggettive e, nonostante si abbia l'impressione di vedere attraverso lo sguardo del militare, non possiamo non provare angoscia di fronte a quel bambino. L'alternarsi delle inquadrature che compongono le soggettive sono montate secondo la tecnica del campo-controcampo per creare un dialogo visivo tra i personaggi. Questa tecnica contrappone un personaggio (il campo) con un altro (il controcampo) e ne evidenzia le interazioni e le reazioni. Il regista non ci rivela la conclusione del "dialogo" tra il soldato e il bambino, e cambia punto di interesse tornando da Mahmud e Jamil che, alla fine, scappano via con gli altri. La sequenza si conclude con l'inquadratura completamente ribaltata: l'immagine che filma i bambini che corrono via inizia a rovesciarsi, percorrendo tutti e quattro i tipi di inclinazione: in piano, obliqua, verticale e capovolta, finendo così con l'immagine rovesciata, che contribuisce a dare un senso di irrealità, di sogno (o incubo).



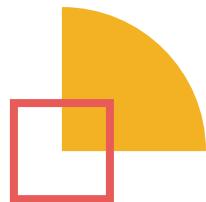


3. Dai tunnel sotterranei all'incontro con Dan e Alon (00:15':32'' - 00:28':01'')

Jamil invita Mahmud ad andare nel tunnel insieme a Ashraf, il proprietario del bar. Mahmud è felicissimo. Il tunnel, come lo chiamano loro, è come un mondo sotterraneo: sotto la Striscia di Gaza esiste, infatti, una rete di gallerie, scavate sottoterra nel corso del tempo, che viene utilizzata da oltre trent'anni per far passare tutto ciò che in superficie è bloccato. I tunnel vengono usati per il commercio e il transito dei beni di prima necessità, come acqua, cibo e medicinali, l'ingresso di armi e di miliziani palestinesi nei territori confinanti per scopi militari. Con Mahmud scopriamo questo mondo sotterraneo, dove si celebra anche un matrimonio. Nel tunnel il bambino si perde, perché trova il giovane uomo biondo che vede al mare, così lo segue. Il giovane cerca qualcosa che non gli hanno portato e si arrabbia. Mahmud si accorge di aver smarrito Jamil e Ashraf, si spaventa; alla fine, Jamil lo ritrova e partono. Stacco.

La sequenza si apre all'interno della casa di Mahmud. La madre è a letto, dorme, quando il figlio si affaccia nella sua stanza, lei si sveglia ma non gli dice niente. Mahmud si chiude in camera sua e prende la rivista che ha rubato da Ashraf; cerca qualcosa, anzi, qualcuno e lo trova. La m.d.p. lo inquadra con un'angolazione di tre quarti, di spalle, lasciando il volto quasi del tutto coperto, concentrando sulle pagine del giornale, illuminate dalla torcia del bambino che, alla fine, trova quello che cercava: "Dan Thompson", legge a voce alta Mahmud (voice in).

La sequenza successiva si apre in esterno, di notte, con un campo lungo ed entra in scena un furgonato. Si passa dal campo al piano: l'attenzione si focalizza sulla figura del giovane Dan Tompson, inquadrato in primo piano, mentre scende. L'auto si allontana e l'obiettivo rimane concentrato sul giovane (primo piano) che guarda l'auto allontanarsi. Il soggetto della sequenza si ritrova nella successiva: anche se la sequenza è cambiata, perché c'è stato un salto spaziale, il soggetto inquadrato rimane lo stesso (raccordo di continuità) e torna riflesso nello specchio dell'armadietto del bagno dal quale l'uomo prende delle pasticche che deglutisce con dell'alcool. L'uomo richiude l'armadietto e la m.d.p. mostra, attaccata all'ango-

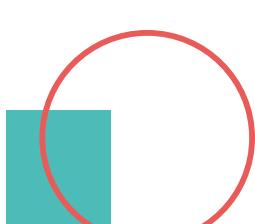


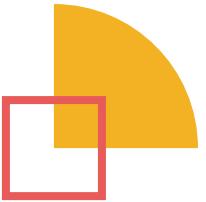
lo dello specchio dell'armadietto, una foto (dettaglio) che raffigura il primo piano di una donna.

La luce si spegne e la nuova sequenza apre con il primo piano dell'uomo, nudo dentro una vasca da bagno, che in silenzio, con gli occhi aperti, lentamente scende sott'acqua; la m.d.p. lo segue con uno zoom in avanti. Sott'acqua l'uomo chiude gli occhi e spalanca la bocca, facendo uscire delle bolle che rompono il silenzio di sottofondo, sprigionando il rumore dell'acqua, al quale si sovrappone la sua voice over che riferisce di un'altra tecnica del surf: «Take off: per prendere un'onda devi seguire il ritmo dell'acqua. Il modo in cui prendi l'onda determina lo stile dell'intera surfata».

La frase termina nella sequenza successiva (raccordo sonoro) che compare gradualmente, sovrapponendosi alla precedente (dissolvenza incrociata), in modo da legarle insieme. Panoramica verticale: dall'alto la m.d.p. scende sul giovane uomo, inquadrato in mezzo primo piano, di spalle. Una voce fuori campo (voice off) lo chiama, l'inquadratura adesso è di profilo e in primo piano; nel quadro si affaccia una figura di bambino che lo chiama per nome e la m.d.p. si sposta leggermente verso destra per farlo entrare meglio nell'inquadratura e lo mette a fuoco, lasciando in primo piano l'uomo, ma sfuocato e senza inquadrare il viso. Mahmud gli dice di essere un suo fan, ma che non lo aveva riconosciuto e che anche lui pratica surf. Il giovane non vuole starlo a sentire, si allontana, ma poi si ferma e gli dice che lui non vuole più saperne del surf e che vuole essere lasciato in pace, poi se ne va. Il dialogo tra i due è ripreso in piano medio. L'uso di questa inquadratura consente di mantenere vicini fra loro i due personaggi, dando allo spettatore l'espressione dell'uno e dell'altro nello stesso frangente. Il fatto poi che il regista renda il dialogo inquadrandoli insieme, e non con la tecnica del campo-controcampo, suggerisce allo spettatore il legame (futuro) tra il giovane e Mahmud.

Fino ad ora il regista ha alternato le loro storie (e quella dell'altro ragazzino), dandoci dei frammenti delle loro vite, apparentemente sconnesse. In questa sequenza, Mahmud e il giovane uomo misterioso parlano per la prima volta e il regista sceglie di inquadrarli assieme in piano medio. Il piano medio mette in evidenza i due personaggi, ma lascia spazio anche all'ambiente circostante, reso sfuocato dal movimento di fuoco. In effetti, dietro i due personaggi si può notare la figura di un surfista che li osserva.





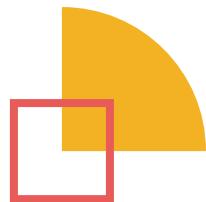
Quando Mahmud rimane solo, si gira verso il mare (arc shot: movimento curvo o circolare della camera) e il suo sguardo incontra il ragazzino surfista, come filma la m.d.p. collocata dietro quest'ultimo, inquadrando la sua nuca (semi-soggettiva: lo spettatore ha la sensazione di avere la prospettiva del personaggio, ma in realtà il suo punto di vista non coincide completamente con quello del personaggio, mantenendo anche un legame con la visione esterna).

Il giovane surfista scappa di nuovo e Mahmud lo insegue. La m.d.p. racconta l'inseguimento attraverso una serie di movimenti compositi, unendo dei campi lunghi e lunghissimi, che mostrano il paesaggio circostante, a inquadrature più vicine ai soggetti ripresi.

Il ragazzo, nella fuga, attraversa una specie di tunnel composto da grandi tubi; la ripresa della sua corsa all'interno di questi tubi dà una sensazione di irrealità, di sogno/incubo. La musica in sottofondo (suono extradiegetico) aumenta questa la sensazione. Un campo lungo mostra il percorso di tubi una volta che i ragazzi ne sono fuori. Mahmud si avvicina all'abitazione in cui è entrato il ragazzo e, con lo sguardo rivolto alla finestra con le sbarre, osserviamo, grazie all'uso della soggettiva di Mahmud, cosa succede al suo interno. Conosciamo così la famiglia del ragazzino, Alon, come lo chiamano i genitori. La madre è arrabbiata con il marito che rimprovera il figlio perché non studia; la donna accusa l'uomo di essere la causa dell'isolamento del figlio e del fatto che si trovino costretti a vivere lì. Il dialogo tra genitori e figlio è seguito da movimenti veloci della m.d.p. che passa da un interlocutore a un altro. In casa di Alon arriva Ashraf. Si capisce che tra i genitori del ragazzo e il palestinese c'è una certa confidenza. L'uomo ha portato delle spezie, proprio quelle che la madre di Mahmud coltiva e fa consegnare al figlio. Alon si affaccia alla finestra e vede Mahmud (soggettiva) che lo guarda con odio e corre via.

Una panoramica dall'alto ci mostra i casermoni di Gaza (campo lunghissimo: l'ambiente occupa l'inquadratura), molti dei quali ridotti senza mura o pareti a causa delle bombe. Poi, l'obiettivo si riconcentra sulle figure umane (piano medio). Jamil spiega a Mahmud il funzionamento di un ordigno, "quwa", per far esplodere e uccidere i nemici israeliani, poi si incamminano, ripresi con carrellate a seguire e a precedere. Jamil scopre la rivista che l'amico ha rubato nel negozio di Ashraf. Mahmud risponde che rubare da Ashraf «non è



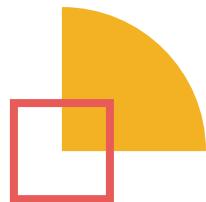


veramente rubare, anzi, vuol dire lavorare per la ribellione», visto che Ashraf è “amico degli ebrei”. Mahmud è deluso da Ashraf, lo considera un traditore, una sorta di ladro, dal momento che rivende la sua roba agli ebrei. La m.d.p. rimane ferma mentre riprende i due ragazzi allontanarsi in campo medio.

4. Conflitti e unioni (00:28':02'' - 00:37':07'')

La sequenza si apre con una panoramica obliqua che scende dalla finestra aperta di una stanza e arriva al pavimento (dettaglio della tenda che svolazza). Stacco: primo piano (da dietro) dell'ex campione di surf che dorme e si sveglia, campo medio che lo colloca all'interno della sua camera da letto, poi nuovamente primo piano, da dietro, mentre il personaggio si tira su dal letto e si guarda intorno. Stacco: il giovane americano è in bagno, ancora una volta prende delle pasticche dall'armadietto. La m.d.p. lo filma con un'angolazione di tre quarti, mostrando il suo primo piano riflesso nello specchio dell'armadietto; nell'angolo in basso si nota la foto di una donna; si sovrappone la voce di una ragazzina che serve da raccordo tra le due sequenze. Nella nuova compaiono Mahmud e la sua amica che passeggianno e parlano. Mahmud è entusiasta del “fantasma di Gaza” che definisce un campione. I due vengono interrotti dal suono del coprifuoco e scappano, trovando rifugio sul tetto di un palazzo.

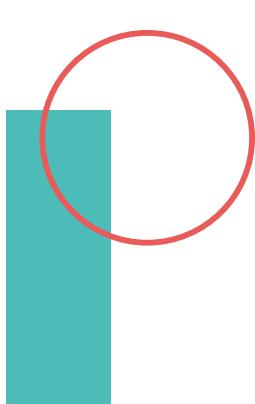
Nel passaggio da una sequenza all'altra lo stacco si fa notare. Lo schermo è nero, in crasi alla luce della sequenza precedente, inoltre si ode il rumore diegetico della serratura. L'interno della casa è in penombra, poiché manca l'elettricità; la madre chiama Mahmud per nome (prima di vederla si sente la sua voce fuori campo). Lo stava aspettando ed era preoccupata per lui, gli dice di mangiare. Mentre cenano, ascoltano la radio; la m.d.p. scorre (panoramica obliqua) dalla tavola, dove i due stanno mangiando, fino alla radio, dalla quale proviene la voce che riporta la notizia di una ragazza americana di 23 anni, Rachel Corrie, uccisa dall'esercito israeliano mentre tentava di impedire la distruzione di una casa palestinese. Sotto le parole della radio si inserisce il rumore del mare, mentre la m.d.p. continua a muoversi, ruotando in panoramica. Con questi movimenti, la camera effettua un passaggio di scena, senza tagli,

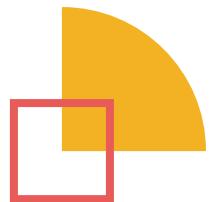


ma legando la scena precedente alla successiva con un raccordo che potrebbe essere sia cromatico – poiché lo sfondo scuro, quasi nero, guida il passaggio tra le due scene –, sia sonoro, perché la voce della radio si sovrappone alle due scene, quella all'interno della casa di Mahmud e quella all'esterno (il contrasto interno/esterno suggerirebbe anche un raccordo per contrasto), dove vediamo l'ex surfista bere da solo.

Dunque, mediante il ponte sonoro delle parole della radio, il regista passa alla sequenza successiva, dominata dalla luce e dal chiasso (raccordo per contrasto) prodotto dai bambini che giocano alla guerra; la steadycam si muove velocemente passando da un gruppo di ragazzini a un altro, mostrando sbalzi e tremolii. A questo tipo di riprese si uniscono anche movimenti più fluidi (panoramiche) e alcune inquadrature statiche. Il punto di vista è quello dei bambini: gli adulti che si incontrano sono semplici comparse che assistono in silenzio ai loro giochi, fino all'ingresso di un uomo incappucciato che porta via uno dei ragazzini: quello che, alla fine della battaglia, si era detto stufo di fare sempre la parte dell'ebreo. I compagni rispondono che nemmeno Allah lo vorrebbe tra i suoi martiri.

Scena successiva, lo stacco è netto, l'ambientazione è cambiata: campo medio in cui entra, da destra, la tavola da surf e poi Mahmud che la tiene in mano. Il bambino è ripreso di profilo in mezzo primo piano mentre avanza verso il mare. La m.d.p. si muove con Mahmud (carrellata a mano), poi si gira facendo un arco intorno a lui (arc shot) per seguirlo nel suo movimento verso destra, dove qualcosa colpisce il suo sguardo. Con una semi-soggettiva e seguendo Mahmud (camera a mano), capiamo che si tratta di Alon, il ragazzino ebreo che guarda il mare: la figura rimane sfuocata fino a quando Mahmud lo raggiunge; il cambio di fuoco viene utilizzato per rivelare il soggetto che era in disparte. La m.d.p. si mette dalla parte di Alon e filma l'arrivo di Mahmud (semi-soggettiva) che lo aggredisce, chiamandolo: «Ehi, tu, ebreo!» e lo esorta ad andarsene dalla 'sua' spiaggia. Alon non ci sta, gli ricorda come lui lo abbia seguito fino a casa sua e lo invita a dimenticare tutto. Il dialogo è reso con la tecnica del campo-controcampo che permette di rendere il confronto tra i due personaggi catturando le espressioni e le reazioni di entrambi. L'alternanza tra campo e controcampo trasmette il contrasto tra i due personaggi, ma il regista, prima che





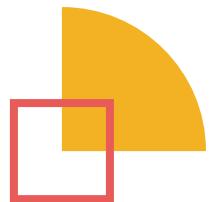
Alon se ne vada, filma i ragazzini nella stessa inquadratura e in primo piano, ponendoli alla pari, come ad anticipare che tra i due potrebbe esserci una futura unione/amicizia.

Un primo avvicinamento tra i ragazzini protagonisti non si fa attendere molto; infatti, Mahmud, dopo lo scontro con Alon, si precipita in mare per surfare, ma cade e rischia di annegare. L'ex campione assiste alla scena e, zoppicante, si precipita a salvarlo; una volta tirato fuori dall'acqua e rianimato, Dan scherza, invitando il ragazzino a farla finita di «surfare come un idiota». Mahmud ribatte: «Come faccio a smettere di surfare come un idiota se tu non mi fai vedere come si fa?».

A quel punto nell'inquadratura entra anche Alon. I tre sono ripresi in piano medio, l'inquadratura che stringe sul personaggio e che dà importanza sia al volto che al corpo. L'angolazione è dal basso. Mahmud prova a obiettare, ma il campione sembra prenderlo sul serio e, per la prima volta, accenna un sorriso.

La m.d.p. stacca: una panoramica dall'alto mostra un campo lungissimo del paesaggio; il rumore del mare (suono diegetico in campo) conferisce un senso di pace; Nel plongée dall'alto dell'ambiente, si inserisce la voce di Dan (voice over): «Close out. Close out è un tipo di onda che si infrange bruscamente per tutta la sua lunghezza. Alcuni la definiscono l'onda che non si può surfare». Segue il primo piano di Mahmud: l'obiettivo della m.d.p. è in basso e tramite zoom in stringe sul suo volto (primissimo piano), poi passa a uno degli amici di Mahmud (mezzo primo piano), quindi mostra un pallone (dettaglio); la palla viene colpita da un piede (particolare) e il rumore della palla colpita rompe il silenzio: una musica allegra e dolce di sottofondo (musica extradiegetica) accompagna la sequenza che filma i bambini di Gaza giocare felici a calcio.

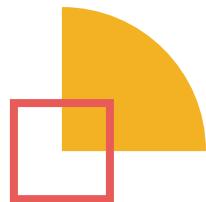
La camera riprende il gioco del pallone con movimenti diversi (movimenti composti): unisce riprese dinamiche (carrellate, soprattutto a mano) che seguono fisicamente i bambini in azione, ad altre fisse in cui la m.d.p., su cavalletto, compie alcune panoramiche affinché lo spettatore abbia la sensazione di muoversi tra i bambini che corrono. La giocosità viene interrotta dal solito uomo che viene a prelevare Aboud. Gli altri bambini rimangono in silenzio, poi Mahmud chiede a Jamil chi sia quell'uomo, ma non lo sa neanche lui, forse un amico, sicuramente non lo zio, perché suo zio è "un martire".



5. Il Game Boy (00:37':08'' - 00:43':02'')

Scoppia una bomba vicino allo spiazzo in cui giocano i ragazzini. I movimenti della m.d.p. sono lenti, come lo sono quelli di Mahmud che si aggira tra le macerie di Gaza, tra i morti, i feriti, i soccorritori e i superstiti che si disperano. La m.d.p. lo segue con una carrellata a mano. Una bambina in lacrime chiama la sua mamma (voce in campo). Mahmud cammina guardando a terra, come in cerca di qualcosa (mezzo primo piano e primo piano), poi si avvicina a una porta, la apre, dietro la porta tutto è crollato; Mahmud varca la porta, la m.d.p. lo segue, gli si avvicina, gli gira un po' intorno, cercando di coglierne le reazioni. La voce narrante del bambino (voice over) spiega che: «Quando salta in aria una casa bisogna ricostruirla; quando saltano in aria le persone, sono come un puzzle: bisogna ritrovare i pezzi per seppellirli». Mentre racconta, e ricorda un piccolo autobus rosso ritrovato tra le macerie quando era piccolo, scorge qualcosa. Si tratta di una consolle portatile Game Boy (dettaglio) che il bambino raccoglie, spolvera appena con le mani e, sedendosi sulle macerie, inizia a giocarci, mentre la sua voce narrante racconta che quell'autobus, ritrovato da piccolo, era diventato suo; è evidente la connessione tra allora e adesso: anche la consolle è già sua. La m.d.p. lo inquadra tutto assorto nel gioco in primo piano, poi allarga il campo visivo per dare spazio anche all'ambiente circostante, anzi, è proprio l'ambiente devastato a prendere il sopravvento, immergendovi la figura del bambino assorto nel suo Game Boy (campo lungo); il suono del videogioco fa da sottofondo allo scorrere delle immagini, appositamente silenziate. Ma è un silenzio che fa male, perché le immagini che scorrono, anche se mute, parlano da sole e trasmettono tutto il dolore e la sofferenza: la bambina che urla e si dispera perché vuole la sua mamma, tenendo in mano un pupazzetto che, probabilmente, è tutto ciò che le rimane della sua casa e della sua famiglia, la gente intorno che cerca nelle macerie.

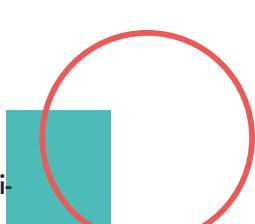
Mahmud sembra ormai indifferente a ciò che lo circonda e la musica spensierata e allegra del Game Boy sembra beffarsi della guerra, della morte, del dolore. Una specie di fumo si è alzato dalle macerie e offusca un po' la vista. La m.d.p. si solleva (panoramica obliqua). Dissolvenza incrociata (tecnica di transizione tra due sequenze che consiste nella sovrapposizione temporanea tra due im-

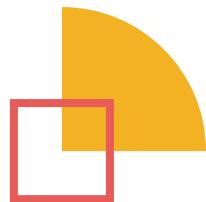


magini, dove la prima scena si dissolve e la seconda appare simultaneamente): l'immagine delle macerie e delle persone che vi frugano viene quasi offuscata del tutto dal fumo che inizia a coprire l'immagine da sinistra verso destra, dissolvendola, mentre a destra comincia a prendere forma l'immagine del volto di Mahmud (primissimo piano che serve ad aumentare la tensione drammatica), rivolto verso l'alto, con gli occhi chiusi. Il piano così ravvicinato trasmette l'idea che la m.d.p. voglia quasi penetrare nei pensieri del personaggio; quando apre gli occhi è come se lo spettatore iniziasse un viaggio attraverso il sogno/incubo di Mahmud che vede se stesso camminare sulla sabbia, dove appare in dettaglio la forma di una tavola da surf. L'ombra di Mahmud, e poi i suoi piedi, la calpestano, la ripresa viene del tutto ribaltata (tipo di inclinazione di ripresa: capovolta), accentuando l'impressione di essere stati catapultati in una dimensione non reale; dai piedi la m.d.p. inizia a sollevarsi e a riprendere anche il resto del corpo, arrivando al piano medio rovesciato. Segue un primo piano del ragazzino (l'inclinazione di ripresa è nuovamente in piano, ma l'angolazione è dal basso). Piano americano: la figura è ripresa dalle ginocchia in su. Mahmud gira su se stesso, si guarda intorno, poi comincia a correre (particolare: la m.d.p. inquadra i piedi), poi risale (piano americano e piano medio), riprendendo sempre dal basso, poi si allontana: segue un campo lunghissimo (la figura umana è quasi impercettibile); l'inclinazione di ripresa è obliqua in modo da accentuare la sensazione di irrealità (le inquadrature oblique infatti disturbano, perché non corrispondono alla nostra esperienza reale). Il campo lunghissimo che segue contrasta con il precedente per la luce (chiaro/scuro); di lato entra il volto del ragazzo che si incammina verso l'orizzonte: la m.d.p. si alza e si allontana (panoramica), poi di nuovo l'obiettivo torna vicino al ragazzo, riprendendolo con un'angolazione dal basso e in mezzo primo piano. Poi, particolare dei piedi: Mahmud, nel sogno, si incammina e raggiunge tanti altri ragazzini che giravano come lui nel deserto.

Il deserto per il regista è una specie di limbo: "[...] vagavano tutti nel deserto, come in un limbo, perché i bambini di quell'età hanno una coscienza ancora limitata della realtà, non lo capiscono il perché della guerra che li porta alla morte".

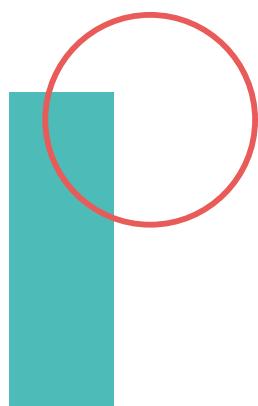
(Fonte: Cinecittanews.it; link: <https://cinecittanews.it/i-bambini-di-gaza-loris-lai-sono-loro-a-indicarci-una-terza-via-quella-della-pace/>).

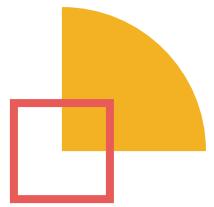




La m.d.p. ruota intorno al bambino, stringe sul suo volto (zoom in avanti), poi si allontana (zoom out) fino ad allargare all'ambiente intorno (campo lungo) in cui appaiono altri bambini.

La m.d.p. non è ferma (panoramica obliqua), come non lo è la testa di Mahmud (primissimo piano) che si muove, poi si ferma, il ragazzo apre gli occhi, come a risvegliarsi dal sogno – il suono extradieggetico enfatizza questo risveglio: la musica di sottofondo che ha accompagnato le scene precedenti si ferma all'improvviso, bloccata da un sussulto, proprio come accade al risveglio da un incubo –, ma quello che presenta la realtà sono i cadaveri di bambini e ragazzi, immobili sul suolo. È stato tutto un incubo: la m.d.p. inquadra Mahmud in primo piano, poi in mezzo primo piano, mentre si risiede sul letto; la ripresa si abbassa e si ferma sui piedi del ragazzo (particolare) e sulle pantofole (le stesse che, a inizio film, la madre voleva buttare).





Per saperne di più:

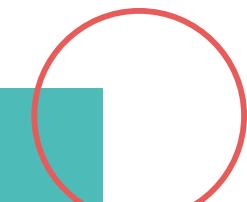
La dimensione onirica nel film di Loris Lai

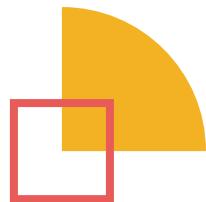
Nel film, Lai ha curato con grande attenzione anche la luce e i sogni. La luce rappresenta il desiderio di apertura, di fuga dalla gabbia. I sogni di Mahmud, invece, sono visivamente potenti e poetici. Lai ha voluto che i sogni di Mahmud fossero uno spazio artistico e simbolico, dove il dolore vissuto durante il giorno si trasforma in immagini che parlano al cuore dello spettatore. Sono incubi, ma anche visioni che rivelano la profondità emotiva del protagonista. Questa sequenza è uno dei momenti in cui il film si distacca dal realismo per abbracciare la poesia, e ci ricorda che anche nel buio più profondo, l'immaginazione dei bambini può generare luce.

6. Genitori e figli (00:43':03'' - 00:55':08'')

Quel dettaglio delle pantofole fa da collante simbolico alla sequenza successiva (raccordo di risposta) che si apre con una panoramica obliqua del cimitero. Mahmud parla con la tomba del padre (a lui erano appartenute le pantofole): gli racconta di casa e degli amici (anche del sospetto che Aboud prenda il Tramadol, un oppiaceo). Con il Game Boy in mano (particolare) parla della madre, dice che se ne sta prendendo cura, proprio come gli aveva chiesto lui. Poi al ragazzino viene in mente qualcosa, per cui parte correndo. Mahmud corre e salta sulle tombe, circondato dalle capre e la m.d.p. lo riprende in movimento (camera a mano: il movimento dell'operatore che tiene la cinepresa rende l'inquadratura movimentata e discontinua). La sequenza si conclude con un campo medio che inquadra il bambino da dietro e lascia spazio anche all'ambiente circostante.

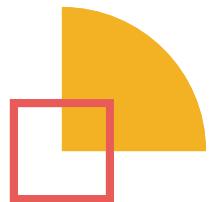
Stacco. La sequenza si apre con un campo lunghissimo che inquadra il paesaggio. La figura umana è appena visibile, ridotta a un puntino. Infatti, lo spettatore ode prima la voce (suono off), poi riconosce il personaggio da cui proviene la fonte sonora. La nuova sequenza apparentemente sembra non avere niente a che fare con la precedente, anzi, l'apertura contrasta con l'inquadratura appena





conclusasi (la sequenza precedente si concludeva con un'inquadratura stretta, mentre la nuova si apre con un'inquadratura larga), ma in realtà è come se fosse speculare, infatti la nuova mette in scena un dialogo tra un figlio e il padre: il campo lunghissimo in apertura mostra l'ambiente dove vive Alon. Siamo in un insediamento israeliano in prossimità di Gaza; Alon chiede al padre il permesso di fargli una domanda, la m.d.p. li inquadra insieme in un campo totale, rendendo ben distinguibili i personaggi, ma anche il paesaggio continua a essere dominante: in lontananza si vedono i tubi che fanno da confine, oltre i quali vi è Gaza. Nel campo totale l'azione assume maggiore importanza: padre e figlio sono insieme, fuori, nei campi, e raccolgono peperoncini. La m.d.p. stringe sui personaggi a cui dà sempre maggior peso, mentre l'ambiente ora perde importanza (piano medio).

Nel dialogo tra padre e figlio, il regista dà rilievo alle espressioni e alle reazioni del ragazzo, non perdendolo di vista; lo inquadra in mezzo primo piano, alla sua altezza, quando pone la domanda al padre: «Mi dici perché gli ebrei ci odiano?», e gli si avvicina ancora di più (primo piano) quando ascolta la risposta: «Ci odiano perché pensano che abbiamo rubato la loro terra». Rimane dalla parte del ragazzo quando il padre si alza per mostrargli i confini: la m.d.p. è ribassata all'altezza del ragazzo e si muove verso l'alto per seguire l'uomo, in piedi, con una breve panoramica obliqua; riprende, per poco, l'uomo da solo in un piano medio, poi di nuovo l'inquadratura si allarga per includere anche il figlio in un piano americano, ponendo l'attenzione sia sul soggetto che sul contesto. Non è un caso che il regista utilizzi questo tipo di inquadratura mentre l'uomo parla della questione israelo-palestinese, visto che il piano americano consente di stabilire una relazione dei personaggi con lo spazio. Attraverso un'inquadratura in mezza figura del ragazzo, ripreso con la m.d.p. ribassata alla sua altezza, il regista si riconcentra sulle reazioni del giovane alle spiegazioni del padre. L'uomo mostra il paesaggio al figlio (campo lungo) e conclude: «Loro (i palestinesi) hanno tutto il mondo arabo a loro disposizione!». Alon chiede quando finirà il conflitto, il padre gli risponde dicendogli che un giorno o non esisteranno più i palestinesi o loro, gli israeliani. Il figlio indica al padre una terza possibilità: «Non può esserci un terzo futuro, nel quale finirà tutto bene?». Il padre si augura che le parole del figlio possano arrivare a Dio e si avvia con



lui verso casa.

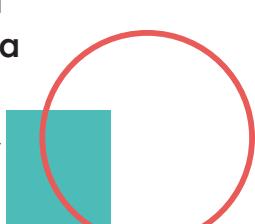
Una panoramica orizzontale si alza verso il cielo che continua a inquadrare nel passaggio alla sequenza successiva, unendole: non vi è uno stacco netto, ma l'elemento cielo unisce le due sequenze.

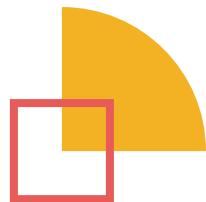
La nuova sequenza inizia con un'inquadratura ribaltata. Il campo medio incornicia Mahmud e Alon assieme a Dan, l'ex campione. Segue un campo totale che dà più spazio all'ambiente rispetto al campo medio: la m.d.p. allarga la visuale, in modo da contestualizzare meglio la scena. Il campione ha accettato di allenare i due ragazzini a cui sta spiegando l'importanza del vento, perché, fino a quando non avranno imparato, il vento sarà il loro nemico. I bambini però sono impazienti di entrare in acqua: le onde e la tavola li rendono felici.

Della contentezza di Mahmud se ne accorge anche la madre che chiede il motivo al figlio mentre vendono il timo al mercato. Mahmud le dice che sta prendendo lezioni di surf da un ex campione, ma si lascia sfuggire che non è da solo; la madre si insospettisce, chiede chi sia l'altro ragazzo, Mahmud le mente, perché sa che lei non approverebbe.

Il regista riprende questo tema nella sequenza successiva, quando Mahmud e Alon si mettono a parlare dopo una lezione con Dan. La m.d.p. li ritrae in un'unica inquadratura a mezzo primo piano, di profilo, mentre confessano di avere il divieto, da parte dei loro genitori, di parlare uno con gli israeliani e l'altro con i palestinesi. Mahmud conclude che lui non parla con gli israeliani: e si gira dall'altra parte.

Stacco. Panoramica: parte alta di una moschea ripresa in totale e da cui proviene il suono fuori campo di una voce trasmessa dagli altoparlanti. Mentre Mahmud sta pregando nella moschea insieme ad altre persone, un uomo entra annunciando che Hanin Nasser è stato colpito. Mahmud si precipita fuori in cerca dell'amico, lo segue in ospedale, aspetta, tra le preghiere e i pianti della madre del ragazzo, ma purtroppo Hanin non ce la fa. Mentre danno la notizia della morte del ragazzo, scende le scale dell'ospedale Dan (era lì per ricevere l'assegnazione di un medico); i due vanno via insieme, la m.d.p. li segue con una carrellata a precedere, inquadrandoli in

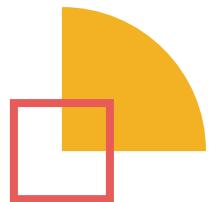




mezzo primo piano. Dan si mostra dispiaciuto per la morte del ragazzino, ma rimane scioccato dalla freddezza di Mahmud che gli dice di non preoccuparsi, perché lo sta portando in un posto con il flipper e altre attrazioni. Dan lo rimprovera: non dovrebbe pensare a quelle cose dopo aver visto morire un amico. La reazione che Mahmud ha avuto con la morte dell'amico è un po' la stessa che ha mostrato dopo l'esplosione, quando ha trovato il Game Boy. Mahmud ascolta il rimprovero di Dan e se ne va, senza dire una parola, Dan lo segue. I due si fermano al negozio di Ashraf: qualcuno ha imbrattato i muri, spaccato i vetri e messo sottosopra il locale, sicuramente perché lui è in confidenza anche degli ebrei. Infatti quando Mahmud e Jamil fanno i compiti insieme, Mahmud interroga l'amico; i suoi sospetti sono fondati: è stato lui a dire che Ashraf è amico degli ebrei e non sembra essere pentito, visto che l'uomo è un traditore.

7. I martiri (00:55':09'' - 01:02':38'')

Mentre Mahmud e Jamil sono in strada a fare i compiti, passa Aboud con l'uomo misterioso e Mahmud vuole seguirli. Arrivano a una specie di scuola dove addestrano i bambini a diventare dei soldati. Jamil non entra, mentre Mahmud varca il cancello e osserva tutti quei bambini che eseguono gli ordini e vengono addestrati militarmente. Tengono fucili veri in mano, non come quando giocano alla guerra per strada. Mahmud continua a seguire Aboud e l'uomo all'interno dell'edificio, dove ci sono persone incappucciate e armate che incidono messaggi e rivendicano attentati. Mahmud entra in una stanza dove un anziano che fuma e accarezza Aboud chiede subito chi sia. L'uomo che era con Abdou risponde: «Mahmud Far-sun. La sua curiosità l'ha portato qui». Una volta saputo il nome, l'anziano fa mente locale: sa tante cose su Mahmud, in pratica tutto. «Sei il figlio di un martire e hai denunciato l'infedeltà di Ashraf. Ti piace giocare ad arabi contro ebrei e lo fai anche piuttosto bene. D'altro canto però... trascorri la maggior parte del tuo tempo in spiaggia. E ti hanno visto insieme al fantasma di Gaza. Uno straniero». Mahmud è impressionato da quelle parole, la m.d.p. sottolinea la sua agitazione con un primissimo piano. Poi, l'uomo chiede al bambino di rimediare, mostrando la sua lealtà come fa Aboud (la m.d.p. lo inquadra in primo piano). A quel punto, Mahmud rispon-



di essere leale: si prende cura di sua madre. Mentre parla, Mahmud è nervoso (particolare della mano). L'uomo lo informa che se combatterà per la liberazione, loro si prenderanno cura di sua madre fino alla fine dei suoi giorni. E aggiunge che la "vendita di erbe non gli procurerà mai quel lusso". Mahmud risponde che deve andare, allora l'uomo gli rammenta la morte del padre: combattere sarebbe un modo per vendicarlo, ma se non vuole farlo per quel motivo, almeno pensi alla madre. Il bambino ringrazia (piano medio), ma prima di uscire l'uomo lo minaccia di non pensarci troppo a lungo.

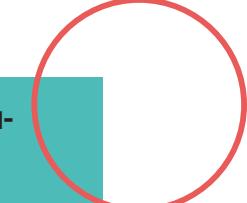
Con questa sequenza il regista affronta chiaramente la questione dei bambini soldato di Hamas che aleggia nel film fin dall'inizio. Il regista affronta l'altra tragedia che si consuma a Gaza: non solo l'uccisione di giovani palestinesi dovuta agli attacchi israeliani, ma anche l'uso dei bambini come soldati. A Gaza, infatti, Hamas prende i bambini e li trasforma in soldati, promettendo loro il paradiso e alla famiglia un sussidio.

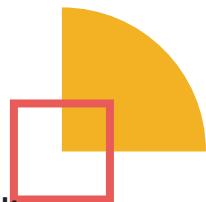
Le parole dell'uomo hanno colpito Mahmud che ci ripensa anche a casa, come vediamo nella sequenza successiva. Siamo all'interno dell'abitazione, dove la madre suona la chitarra e Mahmud appoggia la testa sulla sua spalla. Il bambino la interrompe per chiederle informazioni sul padre, la madre gli dice che il padre era soltanto un uomo che pensava a mantenere e a proteggere la sua famiglia; era un brav'uomo, non era un martire, ma "un marito e un padre". La m.d.p. si avvicina al ragazzino con uno zoom in sul suo volto, come a volerne scoprire i pensieri.

La scena che segue, infatti, mostra cosa pensa il bambino: vediamo un bellissimo prato pieno di fiori di tarassaco, i cui petali si alzano in cielo (panoramica verticale); una volta raggiunta la sommità, la m.d.p. si riabbassa (panoramica dall'alto verso il basso). Questa specie di sogno si trasforma in un incubo, quando lo sguardo di Mahmud scorge il corpo rannicchiato di Abdou.

La m.d.p. zooma sul suo volto. Campo-controcampo dei primi piani di Abdou e Mahmud, come se dialogassero in silenzio, poi l'urlo silenzioso di Abdou che sprigiona farfalle. Primo piano di Mahmud che si sveglia di soprassalto: è stato un altro incubo.

Nel film, infatti, il protagonista fa diversi sogni, per lo più incubi, con cui riesce a scaricare e a somatizzare l'orrore che vive quotidianamente.





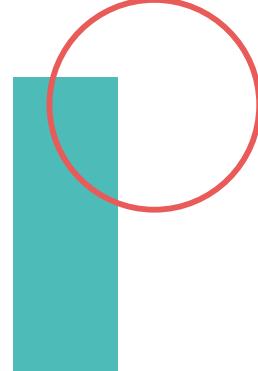
Il regista dedica particolare cura, a livello artistico, per realizzarli, come in questo caso: il sogno delle mille farfalle che escono dalla bocca di Aboud. Il regista ha spiegato che questa immagine è ispirata a un'opera dell'artista Banksy e che racchiude diversi significati. Infatti le farfalle simboleggiano la perdita dell'innocenza, ma anche l'ascesa, come se l'anima del bambino si liberasse. Le farfalle rappresentano anche i mille bambini che nel sogno precedente vagavano nel deserto e che ora sono finalmente liberi e volano in cielo. In tutto il film, Loris Lai ricorda che l'infanzia di Gaza è uccisa da Israele (basti pensare all'uccisione di Hanin), ma anche dall'interno (da Hamas). Il sogno che Mahmud fa su Aboud è purtroppo un sogno premonitore.

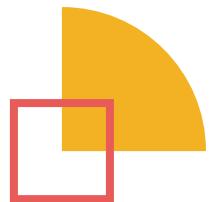
8. Guerre visibili e guerre invisibili (01:02':39'' - 01:10':05'')

Le lezioni di surf continuano e il rapporto tra Mahmud e Alon cresce.

Quando Mahmud si risveglia dall'incubo, per lui inizia una nuova giornata: la sequenza successiva si apre fuori, al mare: il regista ci offre una panoramica dall'alto, accompagnata dal rumore diegetico delle onde. Segue il mezzo primo piano di Dan che guarda verso il mare (e noi con lui, grazie alla soggettiva che ci consente di guardare "attraverso" i suoi occhi) e dà alcune indicazioni. In risposta, la scena successiva mostra, in campo totale, Mahmud alle prese con la tavola da surf. Nell'inquadratura si inserisce Alon: i due continuano a fare surf insieme, sotto la guida dello 'straniero' (in controcampo viene inquadrato in primo piano mentre impedisce i comandi ai ragazzi in mare). Una musica dolce e allegra fa da sottofondo (musica extradiegetica), sottolineando che il rapporto tra i tre sta proseguendo bene; anche l'ex campione appare più sorridente e disteso e i ragazzi sono tranquilli, come ci mostrano le inquadrature: i piani che si avvicinano di più ai loro volti, i campi che mettono in relazione i personaggi con il mare.

Questo clima sereno viene interrotto dal primo piano di Jamil che li spia in semi-soggettiva (in cui è visibile sia una parte del soggetto che guarda, sia ciò che vede); anche la musica (extradiegetica) diventa 'inquieta'. La m.d.p. si posiziona dietro la nuca di Jamil e inquadra ciò che il ragazzo sta osservando, ovvero l'amico che fa surf con il ragazzino ebreo, segue il primo piano di Jamil che si





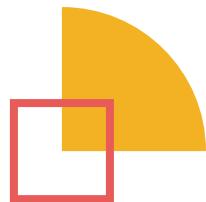
allontana.

La sequenza successiva vede Mahmud che raggiunge i compagni che giocano a palla e cerca di inserirsi nel gioco, ma viene ignorato. Il ragazzo domanda se sia successo qualcosa, allora il gioco si arresta: mezzo primo piano di Jamil che mostra il suo sguardo arrabbiato, segue un campo totale che ritrae l'ambiente nella sua interezza con tutti i bambini immobili, girati di spalle, che guardano verso Mahmud; seguono alcuni piani (mezzi primi piani e primi piani) che mostrano i loro volti, facendo intendere che i ragazzini ce l'hanno con lui. Infatti uno di loro, inquadrato in primo piano, prende la parola: sono arrabbiati con lui perché ha rifiutato di unirsi al Fronte di Liberazione e perché passa tutto il tempo a surfare con quel ragazzo ebreo.

Il regista mostra, in campo totale, uno di loro che spintonà Mahmud, mentre gli altri se ne stanno in piedi senza dire nulla. Per drammatizzare ancora di più la scena e descrivere l'ambiente ostile, il regista utilizza un'inquadratura obliqua; seguono i primi piani dei bambini che scacciano Mahmud e il mezzo primo piano del suo più caro amico, Jamil, che non si oppone e rimane immobile, in silenzio.

Mahmud, una volta allontanatosi, si rifugia a casa del maestro di surf che però non gli apre, infatti, dalla finestra, lo scorge steso sul letto: ha bevuto e ha preso delle pasticche, come si capisce dal flacone e dalla bottiglia vicini. Il bambino nota delle foto sul comodino: la soggettiva di Mahmud (la m.d.p. lo inquadra in primo piano mentre guarda in una direzione specifica) mostra in primo piano (l'inquadratura successiva rivela l'oggetto che il personaggio sta guardando) le foto che ritraggono Dan con una ragazza.

Stacco. La sequenza si apre in un altro ambiente: un campo lungo mostra Mahmud, la cui figura è distinguibile, ma comunque lontana e dominata dall'ambiente, steso al cimitero. Campo medio: l'attenzione passa sul soggetto, mentre l'ambiente è sempre meno riconoscibile. Mahmud parla con il padre: perché l'ha fatto? Segue il dettaglio del Game Boy. Per enfatizzare il momento intenso, in cui Mahmud sta per scaricare la tensione e tirare fuori la rabbia repressa, il regista muove la macchina a mano intorno al protagonista, alternando le inquadrature in primo piano della consolle, la cui schermata rivela che il bambino sta giocando ma non è concentrato,

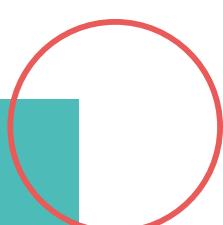


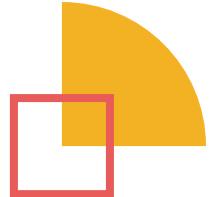
infatti perde (dettaglio dello schermo: scritta "game over") e si arrabbia.

Nella sequenza successiva la tensione aumenta, come sottolinea la musica incalzante di sottofondo. Dan si accorge che il ragazzo è arrabbiato, cerca inutilmente di farlo parlare; alla fine, la rabbia di Mahmud esplode quando Alon gli si avvicina e gli chiede di provare il videogioco; Mahmud rifiuta e Alon se ne va offendendo il modello di Game Boy. Il regista riprende solo Mahmud, mentre dell'altro ragazzino inquadra soltanto un pezzo di gamba. Non appena Alon pronuncia le parole di disprezzo, la rabbia di Mahmud esplode: il ragazzo si alza di scatto e si scaglia contro il compagno; i due iniziano a fare a botte e la camera a mano li segue, in modo da trasmettere tutta la tensione del momento.

Interviene Dan che allontana Mahmud; il ragazzino inizia così a tirare fuori tutto ciò che si teneva dentro: non solo rabbia, ma anche tanta paura. Rivolgendosi al maestro Mahmud dice: «Tu puoi andartene quando vuoi, io sono intrappolato qui!», poi afferma che le pasticche che gli ha visto prendere riducono la gente come zombi e che lì, a Gaza, le persone ne fanno uso perché vogliono solo dormire per dimenticare, anche suo padre. Accusa Dan di essere un perdente, mentre lui si definisce un combattente. Mahmud e Dan litigano, ma il loro litigio è ripreso inserendo i due in un'unica inquadratura. Entrambi sono ripresi in primo piano. L'ex campione di surf si scaglia sul ragazzo: «Vuoi essere un combattente? Da quanto tempo dura la vostra guerra? Sessant'anni? Due mila? Se finirà è perché sarai morto!». Con le sue parole il regista allude al conflitto israelo-palestinese che ha origine all'inizio del XX secolo, ma che si inserisce nel più vasto conflitto tra mondo arabo e Israele, ancora più antico.

Poi continua, dicendogli che la vita non funziona come nei videogiochi: quando si uccide qualcuno non vince nessuno, perdonano tutti, perché c'è qualcuno che perde la persona che ama. Mahmud, toccato chiaramente da quelle parole, gli risponde di odiarlo e lo spinge, facendolo uscire dall'inquadratura, dove rimane solo, in mezzo primo piano, mentre urla a Dan che lo vorrebbe morto, poi si volta verso Alon, gridandogli che vorrebbe vedere morto pure lui è tutta la sua gente, infine si piega per raccogliere le sue cose, seguito dalla m.d.p. che si abbassa e si rialza con lui, e se ne va. Primo piano dell'ex campione: l'obiettivo mostra la sua desolazione.



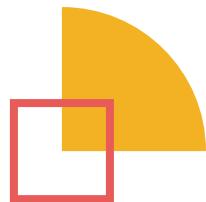


9. Cicatrici (01:10':06'' - 01:20':28'')

Mahmud se ne va, inizia la sua corsa disperata, la m.d.p. lo riprende con una serie di carrellate: a precedere, laterale, poi di nuovo a precedere e a seguire. Di nuovo la m.d.p. si pone davanti al ragazzo che corre - e il ralenti enfatizza il dolore che prova -, poi lo lascia continuare. La carrellata si trasforma in una panoramica: la m.d.p. si alza verso l'alto e prosegue, quasi come se volesse compiere un arco. In cielo, a turno, attraversano l'inquadratura due ragazzi che saltano e compiono delle capriole in aria come dei ginnasti, poi, con una panoramica dall'alto verso il basso, la m.d.p. si riabbassa e filma l'arrivo di Mahmud. Il bambino (primo piano) si appoggia a un furgone. In quel momento arrivano altri ragazzi che corrono, saltano, compiono ruote. Mahmud li osserva, poi il rumore di un'esplosione lo scuote, seguono altre esplosioni, si vedono le bombe che scoppiano in città, i ragazzi esultano; l'agitazione e la confusione del momento è enfatizzato dai movimenti della camera e dall'inclinazione obliqua, poi la m.d.p. si concentra sul bambino, riprendendolo in primo piano con un'angolazione dal basso per trasmettere i sentimenti di rabbia, paura e impotenza che prova. La camera a mano ruota intorno al personaggio, per poi spostarsi tra quei ragazzi che continuano a saltare ed esultare. I movimenti poco fluidi della ripresa contribuiscono a rendere lo stato di agitazione vissuto dal protagonista.

Stacco. La nuova sequenza si apre all'interno dell'abitazione di Alon, dove i genitori discutono. La m.d.p. è fissa e riprende le figure in piano medio, dalla vita in su, inseriti nell'ambiente della cucina. La madre vuole tornare a Gerusalemme, mentre il marito insiste per rimanere lì. Mentre i due discutono, entra Alon che, nervoso, dice al padre che aveva ragione lui. La m.d.p. lo inquadra in mezzo primo piano mentre lo riferisce all'uomo, poi l'obiettivo si concentra più sulla reazione del padre all'affermazione del figlio, infatti la m.d.p. si posiziona dietro al ragazzo, di spalle in primo piano, riprendendo l'uomo di fronte in mezzo primo piano. Il ragazzo è arrivato alla conclusione che, come gli aveva detto lui, "esistono solo due futuri, non tre".

Stacco. Primo piano di Dan, da solo nella sua abitazione. Poi particolare delle mani che tengono la boccetta delle pasticche; la m.d.p. si alza verso il viso, facendo pensare che l'uomo le stia per assume-

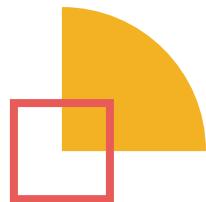


re, invece segue il primo piano del water, al quale si avvicina Dan, il cui volto viene poi inquadrato con un'angolazione dal basso: la m.d.p. è dentro il water e riprende l'uomo gettarvi le pasticche e azionare lo scarico. L'obiettivo della m.d.p. si posiziona verso il volto sofferente (primo piano) e stringe su questo (primissimo piano), cogliendone tutta la sofferenza del giovane, accentuata dal graduale oscuramento dell'immagine, fino alla dissolvenza al nero in chiusura.

Stacco: la luminosità dell'inquadratura contrasta con il buio della precedente. Oltre al contrasto buio/luce abbiamo anche il contrasto interno/esterno, infatti la nuova sequenza si apre all'esterno: la m.d.p. inquadra Mahmud in primo piano, riprendendolo con un'angolazione orizzontale di tre quarti da dietro, che si è diretto da Ashraf. Il vetro è ancora rotto. L'uomo lo vede e lo fa entrare, nonostante sappia che è stato proprio il ragazzo a denunciarlo e gli racconta una vecchia storia su Maometto. Il riavvicinamento con Ashraf è significativo per il ragazzo: la sua volontà di andarlo a cercare, ammettere di essere stato lui a denunciarlo, causandogli rappresaglie e isolamento, è un passo importante per la sua crescita. Sicuramente le parole di Dan lo hanno messo sulla giusta strada, come del resto le sue sono servite all'uomo per cercare di farla finita con le pasticche.

Il confronto con Ashraf rappresenta per Mahmud un primo passo verso la conciliazione, prima di tutto con se stesso. Ashraf, come anche Dan, funge da guida, se non da padre, al ragazzo.

La sera, quando è a casa con la madre, Mahmud riceve la visita di Dan che, proprio grazie alle parole del ragazzo, ha cercato di disintossicarsi (il regista mostra nella sequenza precedente tutta la sofferenza, anche fisica, provata dal giovane) e vorrebbe parlare con lui. Dan racconta a Mahmud la propria storia, rivelando così anche l'identità della ragazza che compare in foto, di tanto in tanto: si tratta della sorella che era a Gaza e che rimase uccisa durante un attacco israeliano. Dan ammette di essersi trovato in difficoltà, di aver desiderato scomparire, così, quando si è recato là per riprendere le cose di sua sorella, ha pensato di scomparire a Gaza. Non si sente libero di andarsene, come gli ha detto invece Mahmud, ma grazie a lui e ad Alon ha riscoperto cosa significa avere una passione. Mentre si racconta al ragazzo, la m.d.p. lo riprende di profilo



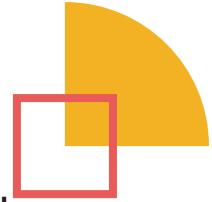
in primo piano. Mahmud gli chiede perché la sorella si trovasse a Gaza, Dan gli dice che sua sorella faceva il medico ed era una volontaria. «Quindi è una martire, gli ebrei hanno ucciso anche tua sorella», conclude Mahmud, ma Dan lo informa che anche la loro mamma è ebrea. A quel punto il ragazzino si alza, si sente tradito. Il regista enfatizza il momento di tensione e drammaticità con una inclinazione obliqua. Dan gli fa notare che loro due, però, nonostante le origini diverse, hanno molte cose in comune. Il loro incontro viene interrotto dalla sirena e Dan è costretto ad andarsene.

Nel libro di Nicoletta Bortolotti, la figura di Dan è rappresentata da Bill. I due personaggi sono molto diversi: quanto è introverso il personaggio del film, tanto l'altro è estroverso. Anche le loro storie sono diverse, ma i due personaggi sono accomunati da profonde cicatrici interne e dalla consapevolezza di averle.

Nel libro, Bill dice a Mahmud e a Samir (nel libro il personaggio del bambino ebreo ha questo nome) che «[...] Ci sono guerre visibili, come la vostra, che lasciano cicatrici visibili. E guerre invisibili [...]. Però le cicatrici che lasciano non è perché non si vedono che fanno meno male... ».

10. Il martire Aboud (01:20':29'' - 01:24':33'')

Una carrellata a seguire riprende Mahmud in mezzo primo piano, da dietro. È giorno, infatti la scena è illuminata dalla luce del sole. Mentre cammina, Mahmud scorge Aboud, lo chiama ma il bambino non si ferma, così continua a seguirlo. La m.d.p. segue Mahmud (carrellata a seguire) e, quando il bambino si ferma, la m.d.p. gli si avvicina e gli ruota intorno, poi riprende la carrellata a seguire quando Mahmud si rimette in cammino dietro ad Aboud. La m.d.p. cambia posizione: fissa, con un'inquadratura in campo medio, aspetta l'ingresso dei personaggi e lascia che siano loro ad avvicinarsi all'obiettivo. Con la macchina a mano il regista continua a seguire i due bambini, Mahmud raggiunge Aboud, lo ferma. Per pochi secondi l'obiettivo stringe sul volto di Aboud (zoom in) ma l'amico lo respinge, come mostra l'inquadratura in mezzo primo piano; poi il bambino riprende il cammino e la m.d.p. si concentra su di lui, riprendendolo in primo piano e posizionandosi di fronte a lui, mentre avanza (la camera a mano aumenta la tensione). Di nuovo, camera a seguire dietro Mahmud che avanza su Aboud, poi primo



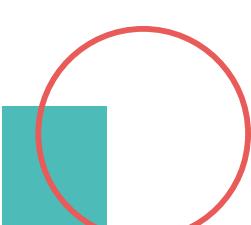
piano di quest'ultimo (si nota che il bambino tiene una mano dentro la giacchetta) e, nuovamente, camera a seguire.

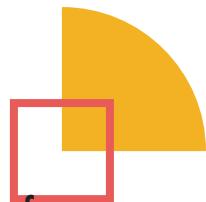
Poi, la m.d.p. cambia prospettiva, posizionandosi dietro una soldatessa e filmando la piazza con un campo medio, quindi si sposta di fronte, in basso, e inquadra l'appostamento dei militari israeliani. L'inquadratura in piano medio ritrae Mahmud di fronte ad Aboud; con l'utilizzo di questa inquadratura il regista può mostrare sia i volti che i gesti dei personaggi. Dopo aver detto che questa volta vincerà lui, Aboud si leva la collana e la dona all'amico (particolare delle mani), poi lo esorta ad andarsene (la m.d.p. li riprende in primo piano, uno di fronte all'altro, posizionata dietro Aboud). Aboud si gira e Mahmud si allontana (campo medio), poi primissimo piano di Mahmud per cogliere la sua paura, mentre scappa via. Si alternano i primissimi piani di Mahmud che corre (il movimento è reso dal tremolio della ripresa, in modo da trasmettere la tensione del momento) alle inquadrature in movimento di Aboud (la m.d.p. ruota intorno a lui che, nel frattempo, ha estratto la pistola).

Il montaggio alternato è una tecnica per aumentare la tensione del momento descritto, oltre a mostrare ciò che accade contemporaneamente. Un soldato esorta tutti a stare calmi, mentre un altro, con il fucile puntato (in primo piano), grida al bambino di gettare la pistola.

La m.d.p. abbandona per pochi secondi i personaggi, mostrando, con un'inquadratura in campo medio, un'altra parte della strada affollata dove passa un motorino; proprio in quel momento si odono degli spari: si tratta di un suono off, perché è diegetico, ma non si vede l'arma da cui proviene e questo contribuisce ad aumentare il pathos del momento. Segue il primissimo piano di Mahmud: la sua bocca è spalancata, come i suoi occhi che esprimono tutto il suo terrore.

Al primissimo piano di Mahmud che, terrorizzato, si ferma, segue un'inquadratura in campo medio che filma il corpo di Aboud che, trapassato da un proiettile, cade. Per qualche secondo il tempo è come sospeso, rallentato, i suoni assenti (si sente qualche grido soffocato e il rumore della pistola di Aboud che cade a terra); la m.d.p. si abbassa per inquadrare il corpo a terra, e senza vita, del bambino, poi il ritmo riprende veloce, la gente grida, si odono i rumori del traffico, si vedono alcuni uomini scagliare pietre contro i soldati, proprio come avevano fatto anche Aboud, Mahmud e Jamil tempo addietro al passaggio dei militari.



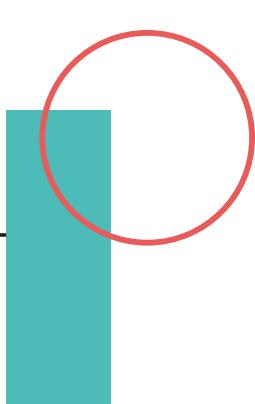


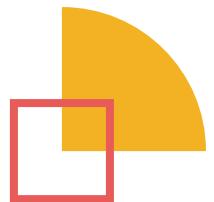
Qualcuno raccoglie il corpo del bambino da terra e la m.d.p. si soffrema qualche secondo sulla pozza di sangue che rimane sul suolo. La m.d.p. cerca di riprendere la scena mostrando allo spettatore cosa succede nell'insieme, trasmettendo tutta la concitazione del momento. Per fare ciò, la camera si muove da una parte all'altra, portata dall'operatore, compiendo dei movimenti veloci e tremolanti che ci comunicano lo stato di confusione, rabbia e dolore.

Mahmud è furioso, sfoga la propria rabbia su alcuni oggetti che trova, poi, stremato, si appoggia a un muro e si siede a terra, stringendo tra le mani la collana dell'amico (dettaglio), infine lascia uscire un urlo di dolore: la m.d.p. lo inquadra in primo piano, poi si sposta di lato, posizionandosi leggermente più in alto del bambino e riprendendolo da dietro una recinzione, come se lo spiasse. Dopo quest'urlo di dolore, Mahmud si mette a piangere. La m.d.p. lo filma di profilo, in mezzo primo piano, esattamente dalla parte opposta a quella dove si era posizionata precedentemente, in primo piano davanti, nuovamente nascosta dietro la recinzione e poi di fronte a lui, sempre in primo piano, cogliendo tutta la progressiva intensificazione del dolore, fino a quando il bambino sembra apparentemente calmarsi; infine, si alza e si affaccia dove gli altri bambini stanno giocando a palla. La camera lo inquadra da dietro mentre si avvicina all'orlo del precipizio, in mezzo primo piano, poi si posiziona in basso, sotto il muro da cui si affaccia Mahmud, e lo riprende a figura intera, ma l'angolazione dal basso contribuisce a provocare nello spettatore una sensazione di paura, di suggestione. Dall'inquadratura dal basso di Mahmud si passa a un'inquadratura dall'alto del campo da gioco, ripreso in campo lungo (questa inquadratura, assieme alla precedente, costituisce una soggettiva: lo spettatore ha la sensazione di guardare attraverso gli occhi del ragazzino che, dall'alto, vede i ragazzi giocare). La m.d.p. torna in alto, dietro Mahmud, riprendendolo in piano americano, poi, ancora posizionata davanti, lo riprende da un'angolazione dal basso mentre stringe nuovamente la collana di Aboud e guarda verso il basso con una smorfia feroce, come a gridare vendetta.

La sequenza successiva si unisce alla precedente con un raccordo di continuità, mostrando Mahmud all'interno del centro terroristico dove reclutano e addestrano i bambini.

Il ragazzino ha voluto riportare la collana, donatagli da Aboud prima di morire, agli stessi mercenari di bambini che l'avevano data al-





l'amico. Mahmud risponde con disprezzo alle parole del capo dell'organizzazione, che gli dice che il suo amico si è conquistato il Paradiso e ha assicurato protezione alla famiglia, mentre lui non può dire altrettanto. Il ragazzino lancia la collana verso l'uomo e se ne va.

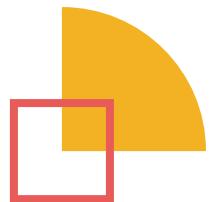
11. Finalmente libero (01:24':34'' - 01:29':22'')

La sequenza si apre all'esterno con il particolare di un dito che indica in alto verso il sole. La luce con cui si apre la scena si contrappone al buio dell'interno del campo di addestramento. La luce, assieme all'acqua, è uno degli elementi essenziali del film e rappresenta il desiderio di apertura e di speranza. Segue il primo piano di Mahmud che guarda verso la luce del sole e indica, poi apre la mano e la muove (particolare), come se stesse accarezzando la luce, infine abbassa lo sguardo. Soggettiva: attraverso il suo sguardo vediamo, in primo piano, cosa osserva (le sue pantofole che erano appartenute al padre). Lascia le pantofole sulla tomba e sorridendo ringrazia il padre (mezzo primo piano). Poi si volta, guarda in lontananza e la sequenza si chiude con una dissolvenza incrociata che la lega alla successiva.

La nuova immagine che prende forma dalla precedente è l'acqua del mare, vista dal fondo, da dove la m.d.p. inquadra una tavola da surf. Con l'immagine successiva viene chiarito a chi appartiene la tavola: un campo medio ritrae Mahmud in mezzo al mare sulla sua tavola da surf. Più a largo si vedono delle barche, mentre dall'altra parte, verso la terraferma, si distingue la spiaggia di Gaza City e la città, dalla quale si cominciano a udire delle esplosioni. Inizialmente Mahmud continua a remare con le braccia, steso sulla tavola, poi si ferma e abbassa la testa, come se fosse stanco e demoralizzato, mentre in lontananza Gaza brucia. Poi ancora il mare, inquadrato dal basso, cioè dal fondo, in modo da filmare anche i raggi del sole che vi si riflettono. Le note in sottofondo (musica extradiegetica) sottolineano la tristezza e la desolazione di Mahmud.

Sopra la musica si inserisce la voce di Dan (voice over) che descrive un'altra tecnica del surf:

«Green room: è l'effetto della luce riflessa quando sei dentro un'onda. Si ha la sensazione di essere immerso in un vortice verde».



La voce narrante di Dan anticipa la sequenza successiva, che si apre proprio con il piano americano del maestro, ripreso da dietro, mentre osserva il mare, e fa da raccordo sonoro con la sequenza successiva, in cui conclude il discorso iniziato precedentemente: «Qui a Gaza probabilmente dovrebbe essere chiamata pozzanghera». Il passaggio alla nuova scena avviene, ancora una volta, con una dissolvenza: la vecchia si chiude con un progressivo annerimento dell'inquadratura (dissolvenza al nero), mentre la nuova emerge mediante assolvenza dal nero iniziale.

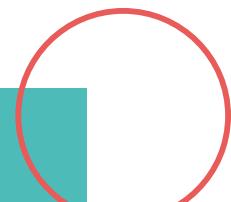
Dan viene raggiunto da Mahmud che gli chiede di Alon e poi gli propone di surfare. Il maestro gli sorride e gli chiede da quale direzione provenga il vento (semi-soggettiva: Dan è inquadrato in primo piano, la m.d.p. è posta dalla parte del ragazzo, ma il punto di vista non coincide con il suo, infatti l'obiettivo inquadra la sua testa con un'angolazione di tre quarti di spalle; questa angolazione viene impiegata solitamente per girare le scene di dialogo).

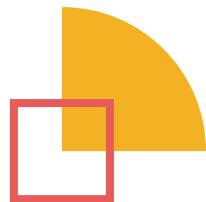
Mahmud si inumidisce il dito indice e lo punta in alto, poi si gira un po' di qua e di là (la m.d.p. rimane ferma, offrendo un'inquadratura in piano medio): «Da est», risponde. Il maestro, soddisfatto, inizia a spogliarsi, gli chiede la tavola in prestito e si avvia verso il mare. Particolare delle gambe di Dan che, con andatura un po' incerta, si dirigono verso il mare. Mahmud lo segue: la m.d.p. inquadra ora le sue gambe che si muovono (particolare) e poi i piedi (particolare) che cercano di camminare sopra le orme lasciate dall'uomo.

La m.d.p. si abbassa all'altezza dei piedi, li segue, compie dei movimenti non fluidi per risalire al volto del ragazzo, inquadrandolo in primo piano, mentre, felice, guarda verso il mare (soggettiva) dove il maestro sta surfando, ripreso in campo lungo. Seguono delle riprese in acqua per riprendere più da vicino Dan sulla tavola da surf.

In controcampo: il primo piano di Mahmud che suggerisce le mosse da fare, come in genere faceva il maestro con lui e Alon, dando l'impressione che, in questo momento, i ruoli si siano invertiti. Dan esegue e Mahmud lo guarda soddisfatto.

Stacco. L'inquadratura successiva è un campo lungo, dove predomina l'ambiente e nel quale avanza una macchina. L'inquadratura è fissa e l'automobile avanza verso l'obiettivo. Segue l'inquadratura dell'interno del veicolo che mostra, in primo piano, Alon, seduto al



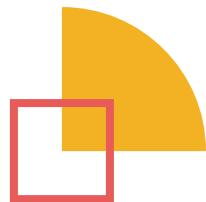


posto del passeggero, e con il padre alla guida. Sono nella zona occupata (insediamenti in territorio palestinese di cittadini israeliani), infatti la soggettiva di Alon mostra dei bambini ebrei che giocano (si distinguono dalla kippah, il copricapo indossato dagli ebrei maschi). Il padre del ragazzo si ferma, deve scendere per fare delle commissioni, ma invita il figlio ad andare a divertirsi un po', riferendosi ai ragazzini appena incrociati. Alon non risponde e aspetta che lui si allontani. Segue un campo medio che inquadra l'auto da un'altra angolazione e filma il ragazzo che si volta per vedere dove sia andato, segue il suo primo piano. Qui si inserisce la voce di una bambina che continua nell'inquadratura successiva (raccordo sonoro), rivelandone la fonte: si tratta di Halima che parla dei suoi sogni all'amico Mahmud. La ragazzina gli chiede se conosce il "potere delle parole".

12. I sogni dei bambini (01:29':23'' - 01:33':10'')

La sequenza si apre con il campo medio di Mahmud e Halima seduti tra le macerie. La m.d.p. li inquadra da dietro; in primo piano vi sono dei vecchi giocattoli, un bidone, delle tavole, una porta e dei sassi; la ragazza tiene sulle ginocchia un quaderno. Lentamente l'obiettivo si sposta in avanti, più vicino ai personaggi (carrellata in avanti o dolly in), in modo da avvicinare lo spettatore e aumentare il coinvolgimento emotivo. Halima racconta all'amico che quando scrive «tutto può diventare vero». La m.d.p. si sposta davanti ai personaggi e li inquadra in un piano medio, dando loro sempre maggior peso.

La ragazza continua a parlare: «Prendo questa città e la rendo meravigliosa. E racconterò al mondo che abbiamo un cuore e dei sogni». La camera stringe su di lei e la inquadra in primissimo piano, isolandola dall'ambiente, mentre aggiunge che scrivendo potrà mostrare che loro non sono solo dei ribelli. A quel punto, la m.d.p. mostra Mahmud in primo piano che ascolta le ultime parole dell'amica, la quale aggiunge che loro sono più di un obiettivo. Leggera sfumatura dell'immagine che il regista usa per passare nuovamente alla ragazza (primo piano) che domanda all'amico se lui abbia un sogno così. Mahmud sente soffiare il vento, sorride, volge l'indice in alto e si alza in piedi, dicendo: «Io ce l'ho un sogno, da tanto tempo». Poi gira la testa da una parte all'altra, sentendo il vento e aggiunge: «Questo è perfetto», riferendosi al vento giusto per surfare;



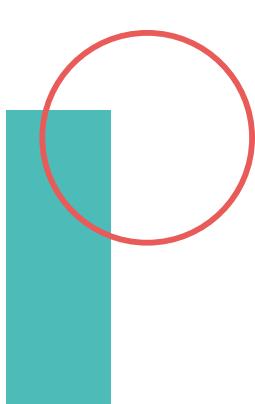
Halima si alza e i due si scambiano delle occhiate divertite, ripresi dalla m.d.p. che, ribassata rispetto a loro, inizia a muoversi intorno. La ragazza poi gli mette delle cuffiette sopra le orecchie e l'obiettivo si avvicina a Mahmud (primo piano). La musica (diegetica e in) prende il sopravvento e lo spettatore, proprio come Mahmud, si lascia trasportare dalla canzone e dalla danza della ragazza in una dimensione fantastica che il regista enfatizza con l'uso dei rallenti. Sulle note della canzone "Come Dream With Me" scorrono le immagini di Halima che danza, e di lei e Mahmud che si divertono insieme. Poi, di nuovo la m.d.p. si alza verso il cielo, accompagnando la mano della ballerina che punta verso l'alto, e proseguendo ancora più su.

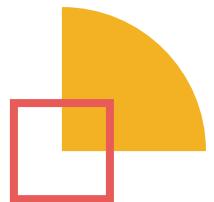
L'elemento del cielo serve da raccordo per unire la sequenza alla successiva che si apre con un'inquadratura in campo medio di Alon, seduto su una balla di fieno, intento ad ammirare il tramonto. Continuano le note della canzone suonate al pianoforte (ora il suono è extradiegetico), rafforzando il legame con la sequenza precedente. Alon, proprio come Mahmud, ascolta il vento e alza il dito per capire da dove provenga; la m.d.p. si sposta davanti al personaggio e lo inquadra in un mezzo primo piano, riprendendolo con un'angolazione dal basso, mentre dice "da ovest", come se lì con lui ci fosse il suo maestro a chiedergli la provenienza del vento.

Cambia l'ambientazione, ma le note della canzone continuano (ponte/raccordo sonoro). Dal primo piano di alcuni piatti con delle pietanze, la m.d.p. si alza in verticale (panoramica) per inquadrare Mahmud che, felice, mangia la cena cucinata dalla mamma. Il ragazzo è sereno, si complimenta con la madre per l'ottima cucina e le dice che dovrebbe aprire un ristorante.

Sulle note della canzone over, la scena si sposta su Dan, apprendo con il dettaglio di una tavola che l'uomo sta tagliando. Alternando delle panoramiche oblique a dettagli, particolari e primissimi piani, la m.d.p. mostra Dan alle prese con la costruzione di una nuova tavola da surf.

Le note della canzone "Come Dream With Me" sono servite al regista per legare le scene in modo fluido, mantenendo la continuità narrativa, mostrando e legando assieme i sogni dei bambini, ma anche i desideri degli adulti, perché a Gaza la violenza e la fame soffocano le speranze di tutti. La sequenza si conclude con il primo





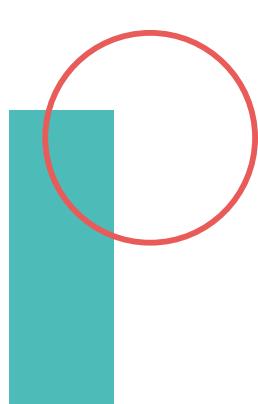
piano di Dan che soffia via la polvere dalla tavola appena limata. Il movimento della polvere che si alza dalla tavola e va verso l'obiettivo viene reso con la tecnica del ralenti.

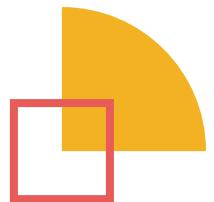
Per saperne di più:

La canzone "Come Dream With Me"

Questa canzone, scritta, composta e interpretata da Sonia Ben Ammar, è un brano inedito creato appositamente per il film. Il testo, delicato e visionario, racconta di una bambina che si arrampica fino al cielo e ne taglia il tessuto per vedere cosa c'è dall'altra parte. È una metafora potente: il desiderio di andare oltre il dolore, oltre i confini, oltre la guerra. Il regista Loris Lai afferma: «La luce viene spesso dall'alto, un po' come desiderio di apertura... anche le parole della canzone finale parlano di una bambina che si arrampica fino in cielo e ne taglia il 'tessuto', per vedere cosa c'è dall'altra parte».

La canzone accompagna la danza della ragazza, i gesti lenti di Dan, il rumore delle onde: tutto si fonde in una coreografia silenziosa che parla di libertà, di sogni, di resistenza alla disperazione. In questo passaggio, la canzone non è solo sottofondo: è voce interiore, è respiro, è il filo invisibile che lega i personaggi. E il titolo stesso, *Come Dream With Me*, è un invito a entrare nel loro mondo, a sognare con loro nonostante tutto.





13. Realtà (01:33':11'' - 01:36':28'')

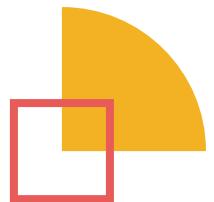
La scelta del ralenti viene meglio compresa nella sequenza successiva. Le note di sottofondo, utilizzate per la sequenza dei sogni, si concludono nella nuova sequenza che però non ha niente a che fare con i sogni, ma riporta alla realtà di Gaza. Ecco che, allora, quella polvere sprigionata al ralenti carica ancora di più la dimensione fantastica trasmessa dalla sequenza precedente e ce la fa apparire quasi come irreale.

La nuova sequenza, infatti, ci riporta alla vita reale. La scena di apertura vede Mahmud camminare, trainando la sua bicicletta, e incontrare Jamil e un altro compagno, lo stesso che lo aveva allontanato dal campo da gioco tempo addietro e che lo aveva accusato di essere un traditore, visto che aveva rifiutato di arruolarsi nel Fronte di Liberazione.

Le immagini non sono fluide: lo spettatore avverte alcuni movimenti della camera che appaiono come disturbanti, quasi a presagire che qualcosa non va. I due ragazzini accolgono Mahmud chiamandolo "l'amico dell'israeliano" e lo obbligano ad andare con loro. Janin guarda Mahmud minacciosamente, come mostrano i primi piani.

La scena che segue viene introdotta da un campo lungo, nel quale si intravedono tre figure che camminano. L'inquadratura è sfuocata e viene messa a fuoco gradualmente, così da enfatizzare la tensione e l'emozione del momento. Stessa funzione ha la musica di sottofondo che non lascia presagire niente di buono.

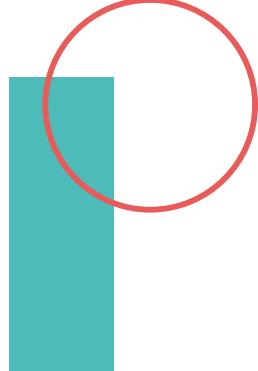
L'attenzione dell'obiettivo è rivolta ai tre ragazzi, sui quali la m.d.p. stringe, passando dal campo al piano: mezzo primo piano di tutti e tre, poi primo piano di Mahmud che osserva il luogo in cui è stato portato. Semi-soggettiva: la m.d.p. si sposta dietro di lui e osserva con lui ciò che aveva attirato la sua attenzione nel primo piano precedente; si tratta di un manifesto con impressa la sua faccia, come se fosse un ricercato o qualcosa del genere. Una volta all'interno dei ruderì in cui lo hanno condotto i vecchi compagni di gioco, Mahmud scopre le loro cattive intenzioni: i ragazzi, insieme ad altri, hanno catturato e picchiato Alon e ora vogliono che Mahmud giochi veramente a "arabi contro ebrei". Mentre Mahmud viene fatto avvicinare al suo compagno di surf (la m.d.p. lo segue da dietro: macchina a mano), il ragazzo gli chiede se sia veramente lui. In questo passaggio il regista fa un esplicito collegamento al libro che

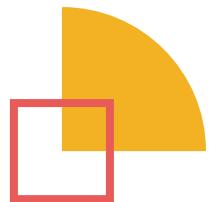


lo ha ispirato per questo film, infatti Mahmud non chiama l'amico "Alon", bensì "Samir", utilizzando cioè il nome che il personaggio ha nel romanzo.

Alon/Samir (la m.d.p. lo riprende in primo piano, con un'angolazione dal basso, evocando nello spettatore rabbia, paura, impotenza) gli urla: «Hai visto cosa hai fatto?». La m.d.p. si allontana per qualche secondo dalla scena, inquadrando da una postazione più distante con un campo lungo da cui filma l'azione di uno dei ragazzi che prende da terra una pietra. La m.d.p. si riavvicina subito ai personaggi con un piano medio: il ragazzino consegna a Mahmud la pietra e lo intima di colpire Alon. Seguono varie inquadrature che catturano le emozioni dei personaggi principali, poi con il rallenti e silenziando le voci, in modo da aumentare la tensione, la m.d.p., posizionata più in basso, mostra Mahmud caricare il braccio per lanciare la pietra; non appena compie l'azione, il rallenti viene sospeso, il suono torna in scena e la m.d.p. mostra che il ragazzo colpito non è Alon, ma quello che lo aveva incitato a farlo. Mahmud (in primo piano) grida ad Alon di correre via (e così fa, come mostra l'inquadratura), a quel punto i compagni cominciano a picchiarlo.

La camera a mano riprende il pestaggio con dei movimenti bruschi e veloci che trasmettono lo stato di agitazione e tutta la brutalità del momento. Alla fine, Jamil interviene per far smettere i compagni. Uno dei ragazzi, quello che Mahmud ha colpito, gli sputa addosso e gli grida "ebreo". Poi si allontanano, lasciando Mahmud a terra. La m.d.p. li riprende andare via e lo fa da terra, dietro al corpo di Mahmud, come volesse dichiarare che lei è dalla sua parte. Una volta rimasto solo, Mahmud viene raggiunto da Alon che lo aiuta a sedersi. I due rimangono lì, ognuno con le proprie ferite. Alon passa il Game Boy a Mahmud che gli domanda per quale motivo sia uscito di nuovo dall'insediamento, chiamandolo "idiota". Alon sembra non far caso all'offesa e gli risponde "ovest". Mahmud sembra non capire, così Alon specifica che il vento viene da ovest.





14. Vento da ovest (01:36':29'' - 01:42':50'')

L'ultima sequenza del film si apre con un campo totale che presenta il contesto in cui si svolge la scena: la m.d.p. è posizionata fuori dalla casa di Dan, rimane ferma e lascia che Mahmud e Alon si avvicinino. I due ragazzi arrivano di corsa alla spiaggia. La scena funge da risposta (raccordo di risposta) alla frase pronunciata da Alon alla fine della sequenza precedente: il vento viene da ovest, quindi è perfetto per fare surf, e i due ragazzini vanno a cercare Dan. Quando entrano a casa dell'uomo, la m.d.p. li filma da dietro, in primo piano, inquadrando anche ciò che trovano dentro, ovvero delle tavole da surf; sopra una di queste è attaccato un foglio che Mahmud prende (mezzo primo piano del ragazzino con accanto Alon). La m.d.p. inquadra i due protagonisti di fronte, in piano medio: Mahmud tiene la lettera in mano e inizia a leggere, ma lo spettatore non ode la sua voce, bensì quella di Dan, come se fosse lì a dire quelle cose. Del resto, per tutto il film la voce dell'ex campione si è inserita un po' come voce narrante; questo è uno degli elementi che differenzia notevolmente il film dal libro di Nicoletta Bortolotti che lascia raccontare la storia in prima persona dal personaggio di Mahmud.

Mentre la voce narrante del maestro parla ai ragazzi, sullo schermo scorrono le immagini: campo lunghissimo della spiaggia e del mare di Gaza (l'inquadratura mostra il posto a cui allude Dan nella lettera), primo piano di Dan, campi medi del giovane sulla tavola in mezzo al mare, poi inquadratura dal basso delle tavole nuove in mare. Con quest'ultima inquadratura il regista passa al presente: i due ragazzi hanno letto la lettera e si sono tuffati in mare per surfare con le nuove tavole che, come sentiamo dalla voice over di Dan, "sono tavole buone" che permetteranno loro di migliorare ancora molto. La voce di Dan dice anche di aver lasciato delle tavole in più, così potranno darle agli amici e insegnare loro le cose che hanno imparato. Qui il regista inserisce la vera storia, quella del medico surfista Dorian "Doc" Paskowitz, la cui figura ha ispirato sia la scrittrice, sia il regista. Paskowitz è andato in giro per il mondo, insieme alla moglie e ai loro nove figli, per portare medicine e un po' di surf in tutte quelle zone povere o tormentate dalla guerra. Paskowitz credeva nella capacità del surf di unire le persone e ha lottato per fornire tavole ai surfisti di Gaza.

