

VALSA COM BASHIR: EXPERIÊNCIA, MEMÓRIA E GUERRA

Pablo Gonçalo *

Valsa com Vashir (Austrália, Bélgica, Finlândia, França, Alemanha, Israel, Suíça, Estados Unidos, 2008, 90')

Direção: Ari Folman

Atores: Ron Ben-Yishai, Ronny Dayag, Ari Folman, Dror Harazi.

Roteiro: Ari Folman

Produção: Serge Lalou, Ari Folman, Roman Paul, Yael Nahlieli e Gerhard Meixner

Música: Max Richter

Edição: Feller Nili

La vida, como un comentario de otra cosa que no alcanzamos, y que está ahí al alcance del salto que no damos.

La vida, un ballet sobre un tema histórico, una historia sobre un hecho vivido, un hecho vivido sobre un hecho real.

(Rayuela, Julio Cortazar, 104)

1.

Um documentário. Uma animação. Uma história em quadrinho. Uma narrativa autobiográfica. A história contada em *Valsa com Bashir* utiliza-se de diversos instrumentos e recursos para reconstruir e recuperar a memória do massacre de Sabra e Chatila durante a invasão do Líbano por Israel, em 1982. Mais do que um retrato de um importante acontecimento histórico, uma investigação ou uma narrativa expositiva, o autor Ariel Folman optou por expressar seu ponto de vista e sua própria experiência nesse acontecimento.

* Mestre, UnB/IESB. Email: pablogoncalo@gmail.com

Ao apostar numa linguagem que mescla gêneros e cruza fronteiras, *Valsa com Bashir* oferece ao espectador uma imersão *sui generis* na experiência de uma guerra. Seja pelo filme, seja pela história em quadrinho, que acompanhou o lançamento do filme, a relação entre imagem e memória obtém uma força peculiar nessa história. Como se fossem indissociáveis, ambas brotam e ressurgem simultaneamente por meio da teia narrativa. Este artigo possui o objetivo de investigar como se alinham tais combinações entre experiência, narrativa autobiográfica, imagem e memória nos diversos suportes de expressão de *Valsa com Bashir*.

Na época da invasão do Líbano Ari Folman tinha dezenove anos e era um simples soldado lutando pelo lado de Israel. Não por acaso, *Valsa com Bashir* narra a guerra a partir da perspectiva desse soldado e de seus colegas de batalhão que, de certa forma, compartilharam da mesma experiência. Narra, todavia, com um detalhe: o ponto de partida da história é justamente um bloqueio de memória.

Ariel Folman não se lembra da existência do massacre e tampouco possui reminiscências de certos episódios da guerra. Sob tal ótica, o autor estaria impossibilitado de narrar, já que toda narrativa pressupõe a reconstituição de fatos e sensações a partir da memória, da seleção e da expressão detalhada de certos acontecimentos. Numa boa solução narrativa, Folman considera seu lapso de memória como um ponto de partida para transforma-lo no mote, no tema da história e no objetivo de superação do autor-personagem. Dessa forma, *Valsa com Bashir* não é estritamente um relato autobiográfico, mas também uma investigação, uma procura pela tessitura de um fato histórico, uma experiência individual que evidencia a invenção da memória como uma construção psicológica e social.

Assim como Marcel Proust faz no seu *Em busca do tempo perdido*, há uma estratégia que torna a narrativa um instrumento quase imprescindível para rememorar o que foi vivido. Mais do que lembrar, Proust almeja adentrar na esfera cosmológica, expressiva e simbólica da lembrança. Como se fosse um detetive dos acontecimentos e fatos vividos por ele mesmo. Dessa forma, com tal estratégia, ele embaralha acontecimentos vividos com acontecimentos lembrados

e acaba por elevar ambos a uma nova potência expressiva: “Pois um acontecimento vivido é finito, ou pelo menos encerrado na esfera do vivido, ao passo que o acontecimento lembrado é sem limites, porque é apenas uma chave para tudo o que veio antes e depois.” (Benjamin, 1985: 37).

Tal estratégia também encontra-se como um elemento estruturante da narrativa de *Valsa com Bashir*. Ao apostar numa estética da imersão, Ariel Folman compartilha sua memória, sua experiência e sua investigação narrativa. Dessa forma, ele induz o leitor-espectador a perceber aquelas memórias como se também fossem suas. Ao final do filme, ao terminarmos de ler o quadrinho, temos a sensação de encontrarmos uma memória involuntária¹ (e uma imagem poética). Sensações similares às procuradas por Ari Folman.

Por outro lado, as escolhas pela animação e pela história em quadrinho não parecem casuais. Ambas propiciam, latentemente, uma reflexão sobre o papel da imagem de guerra num contexto hipermediático e contemporâneo. Talvez por isso esse filme não teria o mesmo vigor imagético, estético e simbólico se utilizasse uma imagem tradicional de representação da “verdade”. Primeiramente, o autor busca enaltecer nosso olhar para, ao final da sua narrativa, nos devolver a força dramática da imagem fotográfica.

2.



A narrativa de *Valsa com Bashir* inicia-se com um sonho. Ariel Folman escuta do amigo Boaz um pesadelo sobre vinte e seis cachorros que estão a

¹ Utilizamos-nos da expressão imagem voluntária tal como Benjamin a usa quando se refere a obra de Marcel Proust; ou seja, haveria uma espécie de *deja vu* que une uma sensação de epifania e imagem poética. A noção de imagem involuntária nos guiará para compreender o papel da imagem e da memória nos suportes de *Valsa com Bashir*.

persegui-lo. Ao contar essa história, Boaz acaba por relacioná-la com a experiência da guerra no Líbano e indaga Folman: “você nunca revive as experiências do Líbano, de Beirute, Sabra e Chatila?” Folman fica surpreso. Confessa que estava sim a duzentos, talvez trezentos metros do local onde ocorreu o massacre de Sabra e Chatila. No entanto, tal acontecimento está fora do seu sistema. Como se estivesse apagado da sua memória.

A conversa com Boaz acaba por inquietar Folman. Após se despedirem emergem “imagens involuntárias”, pequenas epifanias e *flashbacks* da guerra. As imagens explodem num amarelo estarrecedor, o mesmo amarelo, a mesma cor que circunda os cães dos sonhos de Boaz. Essa teia narrativa não é mera coincidência: o sonho do amigo Boaz suscita em Folman antigos traumas, pesadelos e lembranças.



Essa forma de apresentação da narrativa elucida algumas questões teóricas. É o sonho do amigo que surge como elemento perturbador e leva Folman a procurar a sua própria experiência, a sua própria memória. Por esse viés, por estarem perdidas, as experiências e as lembranças devem ser compreendidas a partir de relatos alheios. Como se da experiência comum pudéssemos deslindar e redescobrir a experiência íntima e individual². Por isso Folman se aproxima da

² Os conceitos de *Erlebnis* (experiência vivida) e *Erfahrung* (experiência compartilhada) tornam-se importante para compreendermos esse procedimento. Para Walter Benjamin a narrativa seria

investigação e do documentário. Afinal, ele entrevista cada um dos seus colegas que também participaram com ele da guerra do Líbano. Como se fosse necessário recolher os testemunhos dos outros para reordenar e narrar a experiência que ele mesmo viveu e esqueceu: “A narração da experiência está unida ao corpo e à voz, a uma presença real do sujeito na cena do passado. Não há testemunho sem experiência, mas tampouco há experiência sem narração: a linguagem liberta o aspecto mudo da experiência, redime-a de seu imediatismo ou de seu esquecimento e a transforma no comunicável, isto é, no comum. A narração inscreve a experiência numa temporalidade que não é a de seu acontecer (ameaçado desde seu próprio começo pela passagem do tempo e pelo irrepitível), mas de sua lembrança. A narração também funda uma temporalidade, que a cada repetição e a cada variante torna a se atualizar.” (Sarlo, 2005: 24 e 25).

A obra *Valsa com Bashir* parece consciente desse fenômeno que entrelaça experiência, testemunho e narrativa. Contudo, essa combinação de elementos fica mais interessante quando se insere a variável esquecimento, que é justamente o mote principal de *Valsa com Bashir*. Afinal, como estabelecer uma junção entre experiência, testemunho e narrativa se não há memória?

Esse impasse é bem respondido quando Folman vai visitar o seu amigo Ori, que é um psicólogo. Ori apresenta o principal tema do filme e do quadrinho, a memória. Ele diz: “A memória é dinâmica, tem vida própria. Se faltam detalhes e existem alguns pontos obscuros, a memória preenche esses espaços até que se transformem numa “recordação”, mesmo que ela nunca tenha acontecido”. Após a conversa há claramente a utilização estética e narrativa do mote da memória inventada - e “das imagens involuntárias” – como fios condutores do filme e da HQ.

A frase de Ori refere-se à conclusão sobre um experimento da psicologia no qual inserem uma foto falsa sobreposta a um conjunto de fotos sobre eventos que realmente aconteceram. Eram fotos de infância, diretamente ligadas a uma memória longínqua. O interessante é observar que o grupo todo submetido a tal

justamente essa transmissão da Erlebnis para a Erfahrung. O que percebemos é uma inversão desse processo na teia narrativa por posta por Ariel Folman.

experimento acaba confirmando ter vivido a experiência representada por aquela foto falsa.

A frase de Ori e o experimento enfatizam a projeção subjetiva que as imagens podem provocar. Ambas elucidam um teor de ficção e invenção em experiências que não foram necessariamente vividas pelo indivíduo que contempla ou interage com narrativas imagéticas. Rememora-se, portanto, algo que não foi vivido, experimentado ou mesmo possível de ser lembrado. Ao inserir esse elemento narrativo, Ariel Folman aproxima a experiência do seu autor-personagem-narrador com a experiência do leitor-espectador, pois ambos compartilham da sensação de reencontro com a memória.

Essas características apontadas por Ori se assemelham ao conceito de Pós-memória que é definido por Beatriz Sarlo em *Tempo Passado*: “Como pós-memória se designaria a memória da geração seguinte àquela que sofreu ou protagonizou os acontecimentos (quer dizer: a pós-memória seria a memória dos filhos sobre a memória dos pais).” (Sarlo,2005: 90 e 91).

Originalmente, o conceito refere-se a transmissão de narrativas entre gerações. Dessa forma, a geração pós-guerra “viveu” e experimentou o holocausto como uma narrativa de pós-memória; ou seja, não houve a necessidade de vivenciar os fatos. Pelo contrário, ele foi geracionalmente transmitido por meio de narrativas orais, escritas, por meio de fotografias, julgamentos, filmes e, inclusive, por meio de histórias em quadrinhos, como é o caso de *Maus*, de Art Spiegelman.

O mais interessante das narrativas de pós-memória é a criação de realidade na geração subsequente que elas acabam por incitar. De certa forma, as narrativas de pós-memória realçam o poder de realidade e projeção inerente as engrenagens de toda ficção e narrativa. Longe de adentrar nas consequências e polêmicas desse conceito, o que gostaria de salientar é como atualmente uma parte significativa das vivências de pós-memória, de reconstituição *a posteriori*, estão intimamente vinculadas aos meios de reprodutibilidade técnica.³

³ BENJAMIN(1985). Este conceito ganha uma especial relevância, pois grande parte do diagnóstico da “crise da narrativa” enunciado por Benjamin, e alguns dos seus leitores, identifica

Por estar focado no esquecimento, *Valsa com Bashir* acaba por articular uma narrativa de pós-memória na qual as experiências alheias são o índice e o ponto de partida para uma investigação da própria experiência. Nesse sentido, a imagem animada e a imagem-tempo,⁴ que representam os sonhos e a memória do passado, também afirmam um discurso sobre a narrativa da memória. Um discurso segundo o qual tanto memória como imagem e narrativa evidenciam-se, ao espectador, como entes virtuais. “A imagem virtual (lembança pura) não é um estado psicológico ou uma consciência: ela existe fora da consciência, no tempo, e não deveríamos ter mais dificuldades para admitir a insistência virtual de lembranças puras no tempo do que a existência atual de objetos não percebidos no espaço. O que nos engana é que as imagens-lembranças, e mesmo as imagens-sonhos ou devaneio, freqüentam uma consciência que necessariamente lhes dá um aspecto caprichoso ou intermitente, já que se atualizam segundo as necessidades momentâneas dessa consciência. Mas, se perguntarmos onde a consciência vai procurar tais imagens-lembranças, imagens-sonhos ou devaneio que ela evoca segundo seus estados, seremos levados às puras imagens virtuais, das quais estas são apenas modos ou graus de atualização.” (Deleuze, 2005: 100 e 101).

O interessante da engenharia estética de Ariel Forman é perceber como ele une a essência da imagem-movimento, como uma articulação inerente à animação, como o âmago da imagem-tempo: as potências do falso, ou as ilusões da memória. Não parece casual, portanto, que o espectador de *Valsa com Bashir* interaja com imagens que, poética e narrativamente, irão despertar impressões de verdade e sensações ficcionais de experiência e memória.

na emergência dos meios de reprodutibilidade técnica e na cultura de massa a sua força motriz. Segundo essa perspectiva, os meios de reprodutibilidade técnica desencadeariam, dentro de um diagnóstico moderno, um empobrecimento da experiência e da narrativa.

⁴ DELEUZE (2005). Conceito desenvolvido por Deleuze para expressão as mudanças no cinema moderno, o qual opta por uma linguagem mais vinculadas aos acontecimentos intrínsecos a tomada cinematográfica.

3.

O importante, para o autor que rememora, não é o que ele viveu, mas o tecido da sua rememoração, o trabalho de Penélope da reminiscência.
(BENJAMIN, 1985)

Cronologicamente, os documentários autobiográficos antecederam as *graphic novels* e as histórias em quadrinhos que se expressam por meio de relatos pessoais. Num primeiro olhar poderíamos afirmar que ambas as linguagens seriam mais próximas do que distintas e traçaríamos diversas equivalências. Observa-se, no entanto, duas relações peculiares de expressão da memória por meio da imagem. Tentaremos investigá-las nesta seção para, ao seu final, voltarmos ao HQ *Valsa com Bashir*.

Maus (1986) de Art Spiegelman consolidou-se como uma das principais *graphic novels* da história dos quadrinhos. Além de ser um sucesso de público, ele abriu caminho para as narrativas mais pessoais e experimentais do gênero. Há muitas portas de entradas possíveis para interpretações deste belo livro de Art Spiegelman. Gostaria, aqui, de chamar a atenção para a forma como se articula a construção da memória por meio de uma narrativa imagética em *Maus*.

Algumas interpretações classificam *Maus* como uma narrativa de pós-memória. Essa classificação não é casual, pois, embora autobiográfica, o cerne da narrativa é justamente a história de Vladek, pai de Art, quem viveu, testemunhou e declarou os fatos para a narrativa sobre Auschwitz. O mais interessante dessa artimanha de *Maus* é que a transmissão da pós-memória torna-se um elemento narrativo de metalinguagem. Art Spiegelman poderia, tranquilamente, contar a história do seu pai de um modo clássico, sem elucidar a sua presença como ente narrador. Bastaria recorrer ao narrador onisciente, não aparecer visualmente nos quadrinhos, não utilizar a voz reflexiva ou o discurso indireto livre. Bastaria não mostrar suas discussões com o pai, que fica irritado com o filho, ou mesmo deixar

de tecer crítica sutis ao comportamento racista, egocêntrico e sovina de seu progenitor. A história contada em *Maus* – a representação da trajetória de Vladek – permitiria essa escolha.



No entanto, Art Spigelman optou por evidenciar o ato da transmissão da narrativa. Curiosamente, ele se utiliza de alguns recursos cinematográficos

clássicos como o *flashback* para representar essa passagem do tempo presente ao tempo passado. A ênfase de Art Spiegelman ocorre nos fluxos de movimento. Não por acaso, o primeiro *flashback* de *Maus* ocorre com Vladek pedalando uma bicicleta ergométrica, como se estivesse rebobinando uma história do passado. Os quadrinhos que compõem as páginas 23 de *Maus* conotam essa passagem de tempo. Como se fossem pequenos parêntesis, ou mesmo uma moldura, um código claro e eficiente para o leitor: a partir dali, enquanto Vladek pedala, estão – Art Spiegelman e os leitores – imaginando como aconteceram aqueles fatos narrados. A fala de Vladek continua sua narrativa enquanto surgem as imagens (e aqui reparamos na *voz over*, outro recurso cinematográfico classicamente apropriada pelos quadrinhos) e nessa singela passagem articula-se uma rica relação entre a memória e a imagem.

No entanto, de qual tipo de imagem estamos nos referindo? A primeira e talvez mais forte criação iconográfica de *Maus* concentra-se na escolha de bichos para representar as origens étnicas dos personagens. Dessa forma, os judeus são desenhados como ratos e os alemães como porcos. Essa escolha aproxima *Maus* de uma narrativa de fábula e, paralelamente, de uma alegoria, na qual haveria sínteses de sentidos históricos e políticos a partir de definições de estilos e formas de representação de personagens.

Essa característica de *Maus* é comum na construção imagética dos HQs, pois trata-se de uma linguagem que privilegia a imaginação e a suposição frente ao retrato da “realidade”. Em outras palavras, o universo ficcional tende a ser preponderante em relação aos discursos impregnados de “verdade” que socialmente construímos e constatamos nas reportagens, fotografias, no cinema e, sobretudo, nos documentários.

Maus, portanto, torna clara uma das possíveis formas de relação entre imagem e memória nas *graphic novels*. De um lado, vemos a utilização de códigos para que o leitor adentre num fluxo de movimento onde as lembranças e as memórias são evocadas. De um outro, percebe-se um trabalho minucioso de imaginação, fabulação e alegoria, formas de expressão com as quais há uma conotação sobre o momento histórico representado.

Essas duas camadas também estão presentes em *Valsa com Bashir* no seu formato H.Q. O bom uso de cores realça as transições entre as partes das entrevistas, que remetem ao tempo presente, e as partes imaginadas que conduzem o espectador ao tempo passado, ao ato de recuperar a memória e a experiência do massacre. Os tons amarelos, que explodem nos quadrinhos, sugerem, claramente, a conotação de um passado traumático. Os sonhos e pesadelos possuem esse tom amarelo e são essas mesmas cores que vão aproximando a narrativa de *Valsa com Bashir* com as imagens finais pelas quais os massacres de Shatila e Sabra passam de um fluxo de movimento para um fluxo de consciência.

A narração dos colegas de batalhão de Folman, por outro lado, possui o mesmo formato narrativo e as mesmas implicações teóricas de *Maus*. Toda entrevista em *Valsa com Bashir* abre um parêntesis, um processo de transição e a sugestão de um deslocamento temporal. A estrutura narrativa de *Valsa com Bashir* estabelece esse paralelo de *flashbacks* e *forwards* tendo as imagens do massacre como seu ponto culminante.

Há, contudo, uma diferença entre as imagens de entrevista (no tempo presente) e as imagens da guerra (tempo passado). As primeiras são bem definidas. Os personagens estão bem enquadrados, vemos os detalhes do rosto, temos uma ambientação mais realista, e predominam cores sóbrias na arte que compõe os *cartoons*. Vale ressaltar que todas as cenas de entrevista realmente aconteceram, foram filmadas e tanto o filme quanto os quadrinhos são sobreposições dos traços e cores as cenas já gravadas. Há, dessa forma, uma camada de composição artística frente a cenas com um forte índice de realidade.

O mesmo não ocorre com as sequências que remetem ao passado. Nessas, o tom surreal é mais característico, e vemos certas miragens, delírios, devaneios e cenas que, de certa forma, tentam representar o horror da guerra. O mais interessante dessas sequências é sua aposta estética. Os rostos dos personagens estão mais desfocados, mais difusos, sem um olhar certo. As luzes são fortes, densas, as cores são quentes, os espaços estão abandonados, entre ruínas e cacos. Ariel Folman optou por retratar um local onde o caos reina e instaurou um teor de surrealismo análogo a este caos.

Certamente a sequência mais impressionante desses momentos de memória (e pesadelos) é quando o personagem Frenkel resolve sair atirando entre os civis. A sequência remete ao título do quadrinho, pois Frenkel ensaia movimentos típicos de uma dança enquanto a mag, sua metralhadora, sob um chuva de balas, também atirava a esmo. A cena mistura uma estranha sensação de beleza, caos e horror. Em transe, Frenkel atira insistentemente enquanto atrás dele vemos a foto do líder Bashir, que acabava de ser assassinado. Após essa sequência é a vingança a morte de Bashir que ganha o primeiro plano dramático.

O procedimento de conotar um certo encantamento imagético nas cenas de memória causa um impacto peculiar. As cores fortes levam o leitor-espectador a uma identificação e projeção, como numa cena que entremeia uma valsa com um tiroteio a esmo, na qual a beleza mescla-se ao horror.

4.



Valsa com Bashir é um quadrinho, uma animação e um documentário focado em retratar a guerra e sua face inexplicável, irracional. Assim como em *Apocalypse Now* (1979), que é uma adaptação de *Coração das trevas* de Joseph Conrad, temos uma aproximação estética com a sensação do horror. Nessas obras, raramente ocorre a construção de um plano geral sobre os motivos ou o contexto histórico que leva a guerra. Tais narrativas concentram-se no drama dos personagens em experimentar o horror, o caos e a morte. No entanto, gostaria de ressaltar a forma como o discurso sobre o outro, ou o discurso sobre o inimigo – no caso, os palestinos – repousa na obra que analisamos.

Enquanto sujeitos com voz, os palestinos praticamente inexistem ao longo da obra. O leitor-espectador não os ouve, não tem contato com suas opiniões sobre a guerra e mal sabe quais seriam os motivos que levaram o Líbano a ser invadido. Numa palavra, o filme soa uma obra atemporal com pouquíssima explicação das motivações históricas da guerra retratada. A maior referência sobre este “outro de guerra” é negativa, e ocorre quando o próprio Folman reconhece que estava no Líbano à procura de palestinos terroristas. No entanto, por ser uma narrativa e uma obra focada em apresentar a guerra a partir do ponto de vista de um soldado não haveria a necessidade desse panorama político. Que seja, os palestinos permanecem calados durante a obra.

Por ser um outro inexistente, esse discurso de guerra evidencia-se eivado por um forte etnocentrismo. Sintomático, neste contexto, é o papel que os animais desempenham durante a narrativa. A sensação de piedade vinculada à morte está mais intimamente ligada ao sofrimento vivido por alguns animais, como os cachorros e os cavalos, em detrimento aos milhares de palestinos que os próprios soldados matam. Talvez esse tipo de percepção do outro esteja bem adequada a um contexto de guerra. Contudo, nunca deixará de ser uma visão parcial.

Nos seus escritos sobre a “situação palestina” Edward Said ressalta as artimanhas políticas utilizadas por Israel para cercear a liberdade cultural, religiosa militar e política dos palestinos. Quando se refere à guerra do Líbano e aos massacres de Sabra e Shatila ele chama a atenção para a cooperação que existiu entre as forças comandadas por Sharon e o mandato de Bashir Gemayel⁵. A leitura de Said aponta claramente para a condescendência das tropas de Israel frente ao massacre eminente, pois tanto os generais quanto as tropas sabiam dos

⁵“Essas milícias cooperavam com as forças de Sharon frente ao cerco, o qual encerrou-se com um horrendo e indiscriminado bombardeio em 12 de agosto e, é claro, com os massacres de Sabra e Shatila. O principal aliado de Sharon era Bashir Gemayel, o líder do partido da Falange, que foi eleito como presidente do Líbano pelo parlamento em 23 de agosto. Gamayel odiava os palestinos que, de forma ingênua, entraram na Guerra civil ao lado do movimento nacional. Desafiado pela possibilidade da vassalagem a Israel e pelas tropas de Sharon, o contexto trouxe um efeito para a eleição de Gemayel, que, até aquele momento, parecia quieto. Ele foi assassinado em 14 de setembro. Dois dias depois o massacre iniciou-se dentro de um cordão de segurança feito pelas forças de Israel, no qual os cristãos extremistas - afoitos pela vingança a Bashir - poderiam realizar seu horrendo trabalho sem oposição alguma”. SAID (2005; 213, 214). Tradução minha.

possíveis desdobramentos e nada fizeram. Em *Valsa com Bashir* essa condescendência é abordada de maneira sutil mas não parece plenamente desenvolvida.

Ariel Folman, o autor-narrador-personagem, prefere enfatizar a forma como olha, lida e lembra as imagens do massacre. Em sua última conversa com Ori, seu amigo psicólogo, emerge o tema da culpa. Ori diz: “Os assassinos e os círculos ao redor deles eram uma só estrutura. Talvez por isso você não pudesse lembrar do massacre. Por culpa. Contra sua vontade você foi posto na mesma posição dos nazistas. Não é que você não estivesse lá, você estava. Disparou os sinalizadores, mas não participou do massacre”. Todavia, o tema da culpa é lido como uma inversão do ponto de vista - dos judeus para os palestinos - e relacionado ao holocausto da segunda guerra mundial. Mesmo assim o tema do massacre aparece muito circunscrito ao trauma que aquelas cenas causaram nos judeus. E vale lembrar: aquelas cenas são o único momento em que os palestinos aparecem como personagens.

Além de um etnocentrismo podemos nos indagar se não haveria uma espécie de *orientalismo*; ou seja, uma forma de ver o outro restrito às lentes dos próprios valores. Afinal o trauma do personagem Ariel Folman é incomparável frente aos gritos e sofrimentos daquelas mães palestinas que vêem seus filhos mortos e decapitados pela rua. É como se o trauma individual do autor-narrador-personagem se sobrepusesse ao trauma coletivo de uma comunidade que é vítima de um massacre e de uma chacina. Em termos de valores, ambos os traumas são - no mínimo - incomparáveis.

Por outro lado, *Valsa com Bashir* não deixa de evocar certo humanismo e certa denúncia. Afinal, os massacres de Shabla e Shatila estão lá e incorporam tanto do tema como a narrativa. É este mesmo humanismo que evidencia um *orientalismo*; ou seja, valores de paz, bem-estar e igualdade, valores “universais” que estão restritos a um grupo étnico, religioso, militar e econômico – pois os palestinos, sutil ou ironicamente, suscitam, para os personagens judeus, menos compaixão que os animais mortos ao longo da narrativa.

É retórico o argumento que o trauma de Ariel é fruto da inversão da perspectiva do massacre do holocausto, conforme explicitado no diálogo entre o protagonista e o psicólogo. A retórica escamoteia uma diferença por tentar estabelecer uma estranha equivalência entre o trauma do voyeur com o trauma da vítima. São assimetrias, éticas e estéticas. É como se um nazista narrasse com compaixão o trauma do holocausto, no horror que ele teria suportado por estar ali, balanceando tal espanto com aquele vivenciado e experimentado pelos judeus. São, é claro, experiências diferentes. É como se o trauma de Auschwitz, do Holocausto e do massacre dos judeus na segunda guerra mundial tivesse uma força simbólica e narrativa maior que o ponto de vista dos massacrados nos campos de Sabra e Shatila. Até porque esses massacres, sob certa ótica, não tiveram a chance de memória à cultura ocidental... São experiências mudas.

Por ser uma narrativa que busca retratar a experiência da guerra e seu horror, acredito, por outro lado, que *Valsa com Bashir* dramatize o remorso do próprio personagem. De certa forma, essa possível estratégia política dá margens ao estranhamento do orientalismo e do etnocentrismo que, ora aberta, ora sutilmente, é mostrado ao longo da animação. Não por acaso, o filme é narrado pelo ponto de vista de soldados, que são socialmente treinados para manterem-se frios, racionais e alheios aos horrores que eles mesmos despertam. Pode-se argumentar que a narrativa denuncia um pouco desse horror. Mas creio que sua denúncia não ultrapassa um vago humanismo com pendor universal.

Há, paralelamente, uma ambivalência no discurso político sobre o outro. A compaixão, por esse viés, não parece relativizada, já que o trauma individual encontra-se justaposto à chacina histórica. Simultaneamente, não há maneira estética tão apropriada de retratar e documentar a sensação de guerra. Mais do que anular e aniquilar o inimigo, mais do que ser voyeur frente a um massacre e a uma chacina, *Valsa com Bashir* enfatiza um dos pilares da emoção necessária para se enfrentar uma guerra: a indiferença.⁶

⁶ Nesse aspecto ele se aproxima dos breves documentários que Harum Farocki faz sobre os traumas e as experiências de Guerra dos soldados norte-americanos da Guerra do Iraque. As videoinstalações Serious Games evidenciam esta ambivalência entre inimigos mal armados,

E, espertamente, o estranhamento da imagem é o recurso estético utilizado para retirar a anestesia dessa mesma indiferença. Tão voyeur como o personagem, o espectador também se percebe indiferente ao massacre ou às imagens animadas. É como uma estratégia brechtiana que busca suspender provisoriamente a ilusão dramática ou cinematográfica para revelar estranhamentos políticos. Ou, simplesmente, interromper o espetáculo.

Por isso Ariel Folman optou, ao final do filme, por abandonar a animação e voltar às cenas documentais na seqüência final. Para causar um impacto concentrado no retorno de uma sensação real. Por real, leiamos: o susto do outro. Por outro, os palestinos. O horror de perceber como vivo o que antes emergia como imagem animada. O horror de perceber que essas mesmas vidas estavam programadas para ser aniquiladas pelas mãos do soldado que Folman, o protagonista, fora outrora.

À fotografia, coube inserir novamente o seu poder de choque. Ou simplesmente, destilar a anestesia que inoculava nas retinas do soldado. A fotografia, sim, para sugerir algo mais forte que lembrar, rememorar ou narrar os acontecimentos de um passado traumático. Nesses momentos, faz bem lembrar com Susan Sontag: “Fotografias chocantes não perdem inevitavelmente o poder de chocar. Mas elas não ajudam muito se o objetivo é compreender. Narrativas podem nos trazer compreensão. Fotografias fazem algo a mais: elas nos perseguem.” (Sontag, 2003: 89).

Referências bibliográficas

- BENJAMIN, Walter (1985), *Magia e Técnica, Arte e Política*. Editora Brasiliense. São Paulo
CORTAZAR, Julio (2007), *Rayuela*. Punto de Lectura. Madrid
DELEUZE, Gilles (2005), *Imagem-tempo*. Editora Brasiliense. São Paulo
FOLMAN, Ariel (2009), *Valsa com Bashir*. L&PM Editores. Porto Alegre
LEJEUNE, Phillipe (2008), *O pacto autobiográfico*. Editora UFMG. Belo Horizonte
SAID, Edward (2005), *From Oslo to Iraq and the roadmap*. Bloomsbury. London

imagem virtual, traumas, e guerras assimétricas. São imagens reais oriundas de cartografias. De lapsos de uma imagem-máquina.

Valsa com Bashir: experiência, memória e guerra...

SARLO, Beatriz (2005), *Tempo Passado*. Companhia das Letras. São Paulo

SONTAG, Susan (2003), *Regarding the pain of others*. Picador. New York

SPIEGELMAN, Art (2005), *Maus*. Companhia das Letras. São Paulo

Filmografia

Serious games (2010), videoinstalações de Harum Farocki

Valsa com Bashir (2009), Ariel Folman

Apocalypse Now (1979), Francis Ford Coopola