

SENZA CATEGORIA

Il presente intrappolato del conflitto

Warfare – Tempo di guerra di Alex Garland e Ray Mendoza.

di [Samuel Antichi](#) – 25 Agosto 2025



Prendendo in esame gli *Iraq War Films*, specialmente il corpus di titoli di fiction prodotti dal 2005 al 2008, e i discorsi critici che hanno generato, Martin Baker conia il termine *Toxic Genre* riferendosi al fatto che, al di là del loro valore artistico, siano stati quasi tutti dei fallimenti al botteghino, nonostante la guerra in Iraq sia stata uno degli eventi centrali dell'inizio del XXI secolo. L'unica eccezione è stata *The Hurt Locker*, vincitore di sei premi Oscar, tra cui miglior film. **Molti di questi titoli cercano di restituire un'esperienza viscerale ed immersiva del conflitto attraverso uno stile visivo documentaristico che richiama i report realizzati dai giornalisti *embedded* o i video amatoriali filmati dagli stessi commilitoni, oppure mettono al centro del racconto il trauma individuale del soldato, che soffre di disturbo da stress post-traumatico ed è incapace di riadattarsi alla propria vita una volta tornato a casa.** In molte occasioni quello che manca è una riflessione sulle questioni politiche e storiche del conflitto, una revisione critica che non avverrà spesso neanche nei film realizzati gli anni successivi. **I civili iracheni rimangono sostanzialmente ai margini, resi invisibili dallo sguardo asimmetrico occidentale.** È chiaro quindi, che soprattutto adesso, dopo i risvolti che hanno avuto le guerre in Iraq e Afghanistan, possa risultare problematico raccontare il conflitto adottando la formula classica del *war movie*, storie di eroismo, redenzione,

sacrificio o anche solo rappresentare il soldato come soggetto traumatizzato.

A partire da queste considerazioni sulla rappresentazione del conflitto iracheno, tra spettacolarizzazione e trauma individuale, *Warfare* di Alex Garland si presenta come un caso particolare. Con questo film il regista abbandona la distopia e la fantascienza dei suoi film precedenti (da *Ex Machina* a *Civil War*) per confrontarsi con un episodio realmente accaduto durante la battaglia di Ramadi in Iraq il 19 novembre 2006. Il film, come viene sottolineato nella didascalia iniziale, è basato interamente sui ricordi dei sopravvissuti, tra cui Ray Mendoza, ex Navy SEAL, qui in veste di co-regista e co-sceneggiatore, garante di fedeltà e realismo della vicenda rappresentata.

Il film si apre con i commilitoni che si caricano e spronano a vicenda guardando il video musicale di *Call on Me* di Eric Prydz. Immediatamente dopo ha inizio l'operazione militare. All'alba, una squadra composta da SEAL americani prende possesso di una casa di due piani appartenente a civili iracheni, da usare come base per sorvegliare l'area circostante e smascherare i ribelli. C'è chi coordina le comunicazioni, lo stesso Mendoza, due cecchini, Elliott e Frank, che a turno tengono sotto osservazione un mercato, e chi monitora le immagini aeree dell'area. Si avverte un'imminente minaccia dal momento in cui vediamo alcune persone armarsi e una voce di un diffusore annunciare un allarme nella zona. Poi, un improvviso attacco, una granata esplode all'interno dell'edificio ferendo gravemente uno dei soldati. Nel caos e nel panico, i militari chiamano i rinforzi per evacuare l'area ma cadono in un'imboscata. A quel punto la casa da rifugio sicuro diventa una prigione, presa d'assalto dai ribelli.

***Warfare* evita la spettacolarizzazione del conflitto: di fatto non assistiamo praticamente a nessuna battaglia o scontro a fuoco, i nemici rimangono invisibili, una lotta di sopravvivenza che non percorre la retorica patriottica. I soldati non sono figure eroiche, né soggetti traumatizzati o martiri, non ci sono *backstory* che approfondiscono i caratteri dei personaggi.** Il film, come dicevamo in precedenza, rimette in scena una vicenda realmente accaduta nella maniera più fedele possibile, sfruttando quasi l'unità di tempo e di luogo – non ci sono flashback o ellissi temporali ma lo spettatore viene calato in un dispositivo immersivo che genera tensione cercando di restituire un'esperienza fenomenologica della guerra. Quasi la ricerca di un piacere percettivo per un'estetica dell'immersione. Una visione opprimente, claustrofobica, che vede gli stessi soldati intrappolati in uno spazio chiuso, così come nell'inquadratura e nei loro equipaggiamenti, a coprire corpi martoriati e mutilati, non più funzionali. Manca la retorica del corpo del soldato violato, cicatrizzato ma ancora esplosivo come una macchina da guerra, come in *The Hurt Locker* per esempio. La guerra schiaccia i corpi senza possibilità di redenzione. La donna irachena chiede il "motivo "perché" di tanta

violenza e distruzione ad uno dei soldati quando questi riescono a lasciare l'abitazione. Non avrà una risposta. Dopo aver abbandonato l'area con il carroarmato, vediamo i ribelli uscire dalla strada, ricomporsi come se fosse finita un'esercitazione.

La dimensione della teatralità del *reenactment* viene sottolineata anche nel setting e nella scenografia del film, girato negli studi inglesi di Bovingdon Airfield. La strada sterrata della città è completamente spoglia, blocchi grigi tutti uguali come case esplicitano la ricostruzione del luogo. **Il *reenactment* come pratica terapeutica, anche da parte dello stesso Mendoza, tesa a promuovere un processo di ri-elaborazione (*working through*) dell'esperienza traumatica, risulta centrale subito prima dei titoli di coda, quando viene offerto un tributo ai soldati che hanno preso parte all'azione militare, alcuni dei quali caduti, le cui fotografie vengono mostrate accanto a quelle degli attori che li hanno interpretati.** Inoltre, assistiamo ad alcune scene di backstage in cui gli ex Seal seguono le riprese del film, dando indicazioni e suggerimenti. Se da una parte questo serve a sottolineare la ricerca filologica per mettere in scena l'evento accaduto, chiamando gli stessi testimoni come *reenactors*, dove i soggetti rimettono in scena la propria esperienza nel tempo presente, usando le proprie parole e i propri corpi per descrivere e per performare loro stessi, dall'altro può venir visto come un momento celebrativo, colmato dalla scritta "Grazie alla compagnia Bravo. Sempre pronti a rispondere alla chiamata". **La disparità temporale tra le immagini di fiction, ambientata nel 2006, e quelle contemporanee, viene posta oltre che in maniera epistemologica anche in maniera affettiva producendo oltre che un *archive effect* anche un *archive affect*.** Lo spettatore prova un senso di perdita e commozione nel momento in cui osserva i reduci nel tempo presente con ferite visibili sul corpo, mutilati sulla sedia a rotelle, e le immagini di un passato, seppur in chiave finzionale, in cui ne sono privi. Il rischio è che mostrare il coinvolgimento attivo dei veterani, più che marca di autenticità e verosimiglianza, scopra il fianco ad un'estetizzazione del trauma, contraddicendo quasi l'assunto antierico del film. Pensiamo invece alla posizione presa da un film come *Redacted* (2007) di Brian De Palma, dove nel finale, un montaggio di una serie di immagini di corpi devastati da atroci violenze, appartenenti per lo più a donne e bambini iracheni, accompagnate dalla scritta "*Collateral Damage*", al di là della finzione, suscita indignazione e riflessione critica sul conflitto.

Riferimenti bibliografici

M. Barker, *A Toxic Genre: The Iraq War Films*, Pluto Press, London 2011.

J. Baron, *The Archive Effect. Found Footage and the Audiovisual Experience of History*, Routledge, London-New York 2013.

Warfare – Tempo di guerra . Regia: Alex Garland; sceneggiatura: Ray Mendoza, Alex Garland; fotografia: David J. Thompson; montaggio: Fin Oates; interpreti: D'Pharaoh Woon-A-Tai, Charles Melton, Joseph Quinn, Kit Connor, Cosmo Jarvis, Will Poulter, Finn Bennett, Noah Centineo, Taylor John Smith, Nathan Alai, Adain Bradley, Michael Gandolfini, Henry Zaga, Evan Holtzman, Alex Brockdorff, John Adkins, Tom Dunne, Aaron Deakins, Alexander Angelikis; produzione: DNA Films, A24; origine: Regno Unito, Stati Uniti d'America; durata: 95'; anno: 2025.