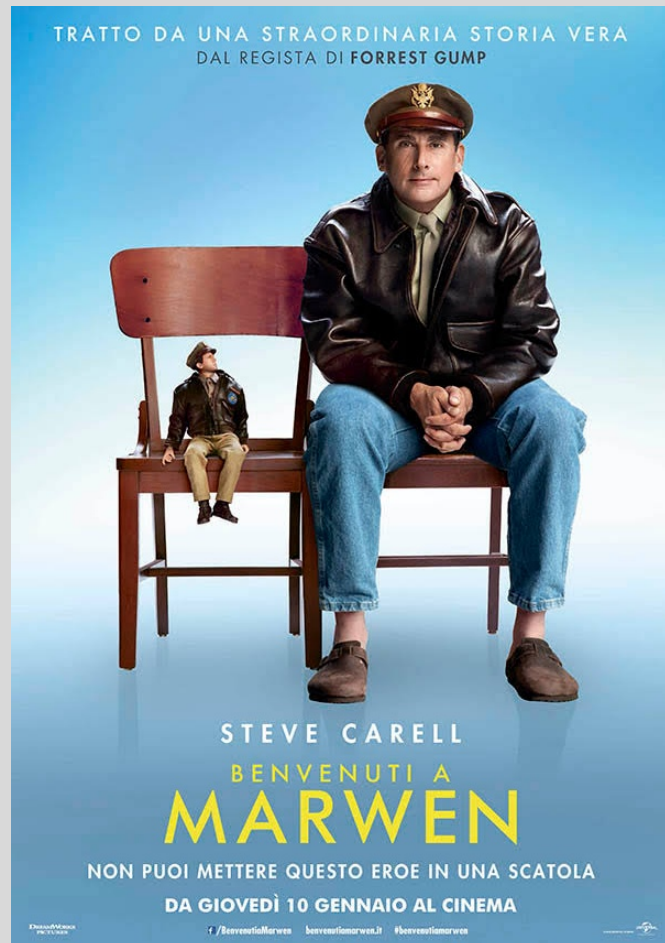


## Un'immagine mille storie. Benvenuti a Marwen

di Vincenzo Curion



Il percorso artistico e personale non necessariamente è lineare e preordinabile. Anzi, il più delle volte, è tortuosa e complessa la strada che conduce a una propria identità e riconoscibilità, che fanno di un autore e della propria opera una manifesta conquista del genere umano. La storia vera da cui è stato tratto questo film ne è un esempio e, stando a quanto dicono le critiche piovute, la pellicola, malgrado la cura nella realizzazione, potrebbe non essere il miglior modo di scoprire e conoscere la vicenda umana e artistica del protagonista. Uscito all'inizio del 2019 nelle sale cinematografiche italiane, il film *"Benvenuti a Marwen"*, non ha raccolto il consenso di pubblico sperato malgrado la regia di Robert Zemeckis, -regista di *Ritorno al futuro*, *Cast Away* e *Contact* fra gli altri-, e la valida interpretazione di Steve Carell, nei panni del protagonista Mark Hogancamp, artista-fotografo che ha trovato nell'arte una propria cura e ragione di vita dopo la terribile aggressione che gli ha fatto perdere la memoria. Il film di Zemeckis – che unisce scene con attori veri a scene d'animazione ambientate a Marwen – è in genere abbastanza fedele alla storia di Hogancamp,

ma è stato criticato per questioni tecniche e anche perché, come ha scritto Chris Nashawaty su *Entertainment Weekly*, «mentre *Marwencol*, il documentario del 2010, voleva farti conoscere Hogancamp, questo film ti allontana da lui».

È l'8 Aprile del 2000 e Mark, all'uscita di un bar, dopo l'ennesima sbronza, viene aggredito e pestato da cinque ragazzi, tutti attorno ai venti anni, che lo riducono in fin di vita, calciandolo ripetutamente sulla testa. Gli invasati neonazisti, Freddy Hommel, Richard Purcell, Charles DeGroat, David Mead e Noah Rand, mal tollerano che poco prima Mark abbia ammesso di essere un cross-dresser. Lasciato quasi esanime, Hogancamp passa i successivi nove giorni in coma. Si risveglia, ma per le botte prese, ha perso la capacità di parlare e di camminare ed è costretto in ospedale per altri lunghi 40 giorni. La diagnosi è di danno cerebrale che gli ha compromesso la memoria. Della sua vita precedente non ricorda pressoché nulla. Grazie alle cure dei medici, Hogancamp ricomincia lentamente a riacquisire le sue abilità e sprazzi di ricordi, imparando a bere caffè e a fumare, piuttosto che tornare ad alcolizzarsi. Ma, trascorsa questa prima convalescenza, Mark torna alla propria roulotte alloggio, con scarsi mezzi di sussistenza ed una terapia da seguire per la quale l'assicurazione medica non paga più e lui non ha soldi. Nato nel 1970 a Kingston, a circa 150

chilometri da New York, fino a quel fatidico giorno dell'aggressione, Mark era stato un muratore, un carpentiere appassionato di modellismo, un marinaio nella marina militare, un carcerato ed uno showroom designer. Si era sposato, ma il matrimonio non aveva retto ai problemi di alcool. Divorziato, il vizio del bere era diventato ancora più grave, tant'è che solo saltuariamente lavorava, quando sobrio, in un ristorante della città natale. Ma di tutto questo lui ricorda molto poco. Davanti a sé, una tabula rasa. Una vita tutta da inventare. A cosa dedicare la propria esistenza? Passa il tempo davanti la tv. Si mette anche a leggere i diari che teneva in precedenza e, fra disegni e appunti scopre che aveva avuto una passione per la Seconda Guerra Mondiale. Il nonno, tedesco, aveva combattuto per la Wehrmacht, mentre lui era stato in marina per cinque anni. Gli consigliano di trovarsi un passatempo che lo aiuti a recuperare la destrezza manuale. Finisce così in un negozio di modellismo, il J&J's Hobbies di Kingston, e lì nota una replica di un pilota americano della Dragon Models Limited, alto come una Barbie, che gli somigliava. Lo compra e compra varie divise e armi. È complesso cambiarlo, richiede una certa abilità, esattamente quel che gli serve come esercizio. Ne compra qualcun altro, somigliante ai suoi familiari o ai quei pochi amici che gli sono rimasti. In quelle bambole scorge delle personalità e, facendole interagire le une con le altre, inizia a creare delle storie. Nel giardino intorno alla casa-roulotte in cui vive, inizia col costruire delle ambientazioni in scala, che formeranno una cittadina belga durante la Seconda guerra mondiale. La chiama Marwencol, dalla fusione fra il suo nome, Mark, e quelli di due ragazze di cui s'era innamorato anni addietro, Wendy e Colleen. La popola con quelle bambole che ha scovato e che rappresentano se stesso e le persone più importanti della sua vita, creando così una personalissima versione della terapia seguita in ospedale. Quotidianamente inizia a dare vita a vere e proprie rappresentazioni teatrali tratte dai suoi ricordi, andando a ripescare tra i flash che gli affioravano, fatti ed avvenimenti che avevano come protagonisti lui e le persone che gli erano care e che riesce a ricordare. Soprattutto donne, le sue amiche, quelle che lo aiutavano prima e che in qualche misura avrebbero, poi, restituito un senso alla sua vita. Quei "personaggi" iniziano a muoversi nel "loro" spazio secondo storie che Mark inventa, rielaborando le nozioni acquisite nel corso della terapia. Ogni giorno una sceneggiatura, ogni giorno un copione in base al quale costruire episodi, microstorie che sarebbero andate a ricomporre la sua storia, quella principale. Marwencol, i suoi luoghi e i suoi abitanti, diventano così la maniera in cui Mark elabora il trauma subito.



*"In fondo la vita non è che una lunga sceneggiata, della quale siamo i protagonisti".* L'idea funziona. Pian piano, giorno dopo giorno, rappresentazione dopo rappresentazione Mark fa scorta di ricordi e esperienze. Recuperando il bandolo della matassa della propria esistenza, egli riannoda a sé le persone della sua vita precedente, si riappropria di se stesso e di tutto quello che "quella notte" gli aveva fatto perdere. Ne trae giovamento anche sul piano fisico. Incrementa la propria mobilità, i movimenti si coordinano meglio e a questo contribuisce anche un'altra decisione:

fotografare quelle figure e le loro azioni, creando una specie di storyboard che corra parallelo alla vita vera che sta rielaborando. Quella che era nata come una fantasiosa rielaborazione diventa il centro nevralgico di un progetto che va avanti da quasi vent'anni. Marwencol non è più un giardino con bambole in abiti anni Quaranta. Si anima di storie complesse, articolate, drammatiche che parlano di violenza, di rabbia, di paura e prendono le mosse da uno spunto preciso: le donne che, sole e senza uomini, abitano la città, salvano il pilota di un caccia americano abbattuto dal nemico, Captain Hogie alter ego di Hogancamp. Con una

cicatrice sul volto, che simboleggia la violenza subita dal vero Mark. Una vecchia Pentax lo aiuta a fissare quelle vicende con migliaia di foto, un'attività compulsiva, necessaria, vitale. Al centro delle immagini, le sue bambole. *"Sto mettendo insieme un esercito di donne – dirà in un'intervista – sono loro che fanno muovere il mondo"*.

La vicenda, già pressoché surreale, ha però un seguito davvero speciale. Marwencol, nella mente del suo creatore non è un'opera d'arte. Non lo è stato per molto tempo. La città immaginaria per Hogancamp ha funzionato come una terapia, l'unico modo che ha trovato per continuare ad esistere dopo la personale tragedia accadutagli. Il caso vuole però che, nel 2009 David Naugle, un fotografo, vide per caso Mark sul ciglio della strada che trainava la piccola jeep militare sempre in scala uno a sei con quattro soldati sopra. In quell'occasione era vestito come il suo alter ego, con la divisa dell'ultima guerra. Due chilometri di statale fino al The Anchorage, un'osteria, dove impasta polpette. Naugle ebbe la prontezza di spirito di fermarsi e scambiare quattro chiacchiere con Mark. Si fece mandare le foto che faceva, poi le diede a Tod Lippy, direttore della rivista Esopus Magazine che decise di pubblicarle. Il 16 settembre del 2010 le foto di Mark Hogancamp sono state per la prima volta oggetto di una mostra all'Esopus Space di Manhattan. Ma soprattutto sono state il centro di un documentario struggente firmato da Jeff Malmberg, che ha poi vinto premi in diversi festival iniziando dal South by Southwest. È così cominciata la terza esistenza di Mark Hogancamp, quella dell'artista involontario e sui generis. "Mark non sta speculando né simulando", spiega Lippy. "Ecco la differenza fra lui e i tanti artisti che lavorano con i giocattoli strizzando l'occhio al pubblico. Ed è una differenza fondamentale". Marwencol non è il ritratto ironico della società fatta attraverso dei balocchi, né manifestazione di una cultura underground legata al modellismo. È la costruzione di una memoria alternativa che ha preso il posto di quella andata distrutta dall'aggressione. Un passato che è universo narrativo. Lo spessore e gli intrecci sono quelli di un serial o di un fotoromanzo. "Tutti prima o poi hanno desiderato una seconda chance nella vita", racconta ancora Mark nel documentario di Jeff Malmberg. "Poter fare le cose che non siamo mai riusciti a fare. Essere davvero se stessi. È quel che accade ai personaggi del mio villaggio. Vivono la loro seconda possibilità. "

<http://playground.blogautore.repubblica.it/2016/01/13/marwencol-nel-mio-mondo-in-miniatura/>

<http://www.clickblog.it/post/9740/marwencol-un-piccolo-mondo-tra-arte-e-terapia-scatto-dopo-scatto>

<https://www.repubblica.it/promo/benvenuti-a-marwen/storia.html>

<https://www.nytimes.com/2011/04/07/garden/07marwencol.html>

<https://web.archive.org/web/20060511082836/http://www.esopusmag.com/archivesubright.php?Id=3199&pID=3014>

<http://cultstories.altervista.org/mark-hogancamp-marwencol-bambole-e-memoria/>

<https://www.ilpost.it/2019/01/11/marwencol-mark-hogancamp/>

<https://www.cinematographe.it/rubriche-cinema/focus/benvenuti-a-marwen-storia-vera/>