

צייר כמה שאתה רוצה, כל עוד אתה לא מצלם...: 'ואלס עם באשיר' והשעתוק המונפש של זיכרון המלחמה

ואלס עם באשיר, סרטו הביוגרפי והמונפש של ארי פולמן, נפתח בעת לילה עם קבוצה של 26 כלבים מזילי ריר השועטים דרך רחובות תל אביב בחיפושם אחר נקמה. תוך יצירת דרמטיזציה קולנועית לסיוט מתמשך שחווה בלילות בועז ריין, אחד מחבריו הטובים של פולמן, סצנה זו מתארת כיצד כלבי הציד מפלסים את דרכם מנקודת מוצא שאינה ידועה, דרך שלוות החיים הנורמלית והרגועה בשדרות רוטשילד, ועד ליעד הבלתי נמנע, הדירה שבועז ישן בה. סיקוונס זה בונה כבר מן הפתיחה את הניגודים התמטיים שיאפיינו את סרטו של פולמן מרגע זה ואילך: המתח הבלתי פתיר בין חלום למציאות, המרחק הקצר והאבסורדי בין שפיות לבין פסיכוזה, והצורך לגשר בין מה שניתן לייצג בקולנוע ומה שאינו. כמו כן, הסיקוונס עורך לצופה היכרות מבואית ומפתיעה עם אסטרטגיה צורנית שאינה כה שכיחה במסגרת אמצעי המבע הקולנועי של האנימציה. משורטטת בעושר רב בגוונים מנוגדים של צהוב ואפור מתכתי, ומלווה בעיצוב סאונד קפדני המורכב מכמאה ערוצי סאונד נפרדים, סצנת הפתיחה יוצרת מפגן אודיו-ויזואלי בלתי צפוי, "אטרקציה" קולנועית שמכה בצופה באופן קוגניטיבי, מנערת אותו ממקומו הנוח והפסיבי, ומציבה אותו מיידית בתוך עולם הסרט.

ואלס עם באשיר הוא למעשה אוסף של היזכריות סובייקטיביות וידייים אישיים שונים מימי מלחמת לבנון הראשונה, השזורים יחד עם פלאשבקים מסויטים שארי פולמן חווה בעצמו. שילובם זה בזה נועד לעורר בפולמן תהליך מלא של היזכרות: לנסוע אחורה בזמן, להשלים את פיסות הזיכרון החסרות, ולפענח היכן הוא היה ומה עשה בזמן הטבח במחנות הפליטים של סברה ושתילה. כשפולמן נשאל על הבחירה שלו בטכניקת האנימציה, הוא לעתים קרובות מתאר אותה כבחירה פרקטית שנעשתה בעקבות הכרח: הצורך האישי לתת ייצוג קולנועי למסע ההיזכרות הזה נתקל בחוסר יכולת מובהק לעשות זאת בעזרת פוטאג' דוקומנטרי אמיתי. מכיוון שאנימציה דיגיטלית היא אסטרטגיה שיכולה לתאר ויזואלית את מה שאינו יכול להיות מוצג בדרך אחרת (זיכרונות, סיוטים, חלומות ואף וידייים של אלו שרצו להישאר אנונימיים), הבחירה של פולמן בה צריכה להיתפס בראש ובראשונה כהחלטה אמנותית, ולא כזו המונעת משיקולים מסחריים. למעשה, שימוש במצלמת קולנוע רגילה, כזו המחויבת לייצוג ישיר ומימטי של המציאות, היה מוכיח עצמו כאמצעי לא יעיל במהלך מסע היזכרות שכזה, ולא היה מעניק לפולמן את ה"גישה" (access) התיעודית המתאימה לסובייקט הדוקומנטרי ולעולם המתועד.

ואלס עם באשיר כאנימציה תיעודית

בעוד **ואלס עם באשיר** מתיישב בנוחות עם חלקו הראשון של צירוף המילים "אנימציה תיעודית", הוא לעול לעורר לא מעט שאלות וספקות הנוגעים לעצם הכללתו בקטגוריה של הסרט התיעודי, ועל כך יש להרחיב מעט את הדין. במשך 30 השנים האחרונות מורגשת עלייה במספר היצירות התיעודיות שזכות לכינוי "אנימציה תיעודית", בין שמדובר בסרטים שמגיעים לאקרנים (כמו **שיקגו 10** או **פרספוליס**), ובין שבסרטי טלוויזיה (כגון סדרת ה-BBC-המצליחה **ללכת עם דינוזאורים**). (העניין האקדמי בתת-סוגה זו מתחזק, מאמרים רבים מפורסמים בנושא, וכנסים עולמיים על קולנוע תיעודי מקדישים פאנלים לסוגיות ולשאלות מורכבות שמעלה קטגוריה זו. אחת הבעיות הראשונות העולות מתוך הניסיון לגשר וליישב את המתח בין המושגים "אנימציה" ו"תיעוד" קשורה לאופן המסורתי שבו אנו מבינים את טבעה של התמונה המצולמת בקולנוע. אחד המאפיינים המוסכמים ביותר בנוגע לאונטולוגיה של האימאג' המצולם הוא הקשר האינדקסיקלי שהוא מקיים בין הייצוג המצולם לבין הרפרנט הפיזי שלו, כלומר הקשר הישיר

והמתחייב בין מה שנמצא בתמונה לבין מה שעמד לפני המצלמה בבואה לתעד. אנדרה באזין הגדיר זאת היטב כשניסה לאפיין את האונטולוגיה של הדמות המצלמת: "הדמות המצלמת היא האובייקט עצמו, האובייקט משוחרר מתנאי הזמן והמרחב שבהם היה כבול" (באזין 291).

ההנחה הבסיסית ביותר שאנו עושים בעת צפייה בקולנוע תיעודי מצולם היא שהצילום והמראות בו שואבים את מקורם מתוך העולם ההיסטורי שאנו מכירים. הנחה זו נובעת קודם כל מיכולתה של מצלמת הקולנוע לשעתק את המציאות, להיות מורכבת ומעוצבת ממנה, ולהוות אינדיקציה לכך שמה שצולם אכן היה שם (אותו תהליך אוטומטי שבעטיו גורס באזין כי הדמות המצלמת היא האובייקט עצמו). איכות מימטית וברורה זו של "התאמה" (correspondence) "המדגישה את הקשר בין המציאות החיצונית לבין הייצוג שלה, היא המאפשרת לדבר על "הצגה מחדש" של המציאות בקולנוע התיעודי (מלשון-representation). המוכתבת מאופיו של תהליך התיעוד עצמו (נוכחות המצלמה, בחירות הנעשות בעריכה וכו') וניתנת לכינוי כ"ייצוג" המציאות (מלשון representation). תהליך דו-כיווני זה של ציפיות, שבו אנו מצד אחד בוטחים במצלמה שתראה לנו את מה שעמד לפנינו, ומצד אחר בוחנים או מעריכים את השינוי הרטורי שנעשה לקשר הזה בתוך הסרט בהופכו לאמירה כלשהי או לפרספקטיווה על העולם, מתקיים באופן מסורתי בכל סרט תיעודי מצולם. מאידך, הנחה דומיננטית שכזו, הגורסת שעל מנת שיהיה לקולנוע התיעודי ערך אפיסטמולוגי, כדי שהוא יוכל לטעון משהו על העולם האמיתי, עליו להידמות למציאות שהוא מייצג, אינה מובנת מאליה כיום כלל ועומדת לבחינה מחדש. האנימציה התיעודית נסמכת על אסטרטגיית תיעוד מתקדמת שמניחה כי אפשר לקטוע את "חבל הטבור" המחבר בין מה שעומד מול המצלמה לבין התמונה המתועדת. הקולנוע התיעודי, כך היא טוענת, אינו חייב לייצג את העולם בדרך זו בלבד ואינו מחויב לציית לבבואתו המצלמת. האנימציה, אם נרצה, משחררת את הקולנוע התיעודי ממחויבותו לתמונה המצלמת ממש כשם שהצילום עצמו, על פי באזין, שחרר את הציור ממחויבותו למציאות ומהעדפתו לסגנון הריאליזם (ראה באזין, 249-250).

מדוע, אם כן, יותר ויותר יוצרים בוחרים להשתמש באנימציה בקולנוע התיעודי? האנימציה מאפשרת גלגול ולהראות פנים נסתרים מתוך המציאות שבסיטואציה המתועדת, רבדים שחומר מצולם אינו יכול לחשוף לפני הצופה. כמו כן, היא יכולה לספק גישה אלטרנטיבית אל הסובייקט התיעודי (הדמות או הנושא), שייתכן כי לא קיים חומר מצולם עליו. **שקיעתה של הלואיסטינה**, סרט אנימציה של וינסור מקיי מ-1918, המביא את סיפור טביעתה של אונייה בריטית בזמן מלחמת העולם הראשונה כתוצאה מפגיעת שני טורפדואים מצוללת גרמנית, הוא דוגמה לסרט תיעודי שבו האנימציה יוצרת מחדש מסמך היסטורי ומתייחסת אליו. גישה חלופית המתמקדת ביכולתה של האנימציה לייצג את פנימיותו הבלתי ניתנת לייצוג צילומי של הסובייקט הדוקומנטרי מתקיימת ב**ריאן**, סרט קצר בן 13 דקות של כריס לאנדרת, ובו הוא חולק כבוד לגדול גיבורי התרבות שלו, האנימטור הקנדי ריאן לארקין, אשר הידרדר באופן טרגי לסמים ולאכזרה לאחר קריירה מוצלחת וארוכה. לאנדרת, המכנה את סגנון האנימציה שהוא משתמש בו פסיכו-ריאליזם (psycho-realism) מנסה לאמץ נקודת מבט שהיא פנטסטית ופסיכולוגית בו-זמנית, ואשר יוצרת היפר-אסתטיקה של דמותו הקיצונית של לארקין. במעין סוריאליזם דיגיטלי הנוצר באנימציה CGI והמוסיף אלמנטים לא מציאותיים לקווי המתאר של הדמויות, לאנדרת יוצר סגנון ריאליזם מורכב המתאים לדמותו של לארקין ולרוח היצירה שלו, ומוכיח כי ניתן לתאר היטב את פנימיותה של דמות בעזרת אנימציה. במקרים אלו רבים אחרים האנימציה מאפשרת לצופה הקולנועי לראות "טוב יותר", ומעניקה למדיום את האפשרות לתעד את מה שבאופן מסורתי אינו בר-תיעוד. כמו כן, היא מזכירה לנו שוב ושוב שהחוויה הקולקטיבית של כולנו עשירה ומורכבת מכדי שיהיה ניתן לצפות בה באופן ישיר דרך מצלמת הקולנוע.

פעמים רבות סרטי האנימציה התיעודית הם אינטראקטיביים, כלומר כאלו המסתמכים על הדדיות בין המתעד לסובייקטים שלו, לרוב תוך אימוץ הפורמט התיעודי המוכר של הריאיון. בדרך כלל, **וואלס עם באשיר** הוא דוגמה מובהקת לכך, מדובר בראיונות אמיתיים שמוקלטים בזמן אמת ולאחר מכן מלווים באנימציה שנתנת להם איזושהי פרשנות ויזואלית. מבנה זה יוצר אצלנו כצופים פרדוקס מעניין במהלך הצפייה: מצד אחד אנו מודעים לכך שמה שאנו רואים הוא מפוברק לחלוטין, קונסטרוקציה פיקטיבית של אנימציה; מצד שני אנו מבינים שמה שאנו שומעים הוא הקלטה תיעודית של שיחה אותנטית עם אדם אמיתי שאת קולו אנו שומעים. פול וולס, תיאורטיקן בנושא האנימציה הדיגיטלית, כתב ששילוב זה יוצר סינתזה בין "היפה" לבין "האמיתי", אסתטיקה היברידית שבה אנו משתמשים בפואטי כדי לטעון טענות אמת על המציאות. (Wells, 41) כך למשל, נדברך הסאונד **בואלס עם באשיר** מעגן את הפן הלא בדיוני שבו, ומהווה למעשה את האפשרות היחידה לתיעוד אינדקסיקלי, כאשר הצד הוויזואלי של האירוע המתועד נשאר בלתי מושג. חלק נכבד מהסרט מורכב מראיונות אמיתיים המלווים באנימציה דיגיטלית, אינטראקציה שתיאורטיקן אחר בשם פול וורד מכנה כ"הכפלה של מה שהיה שם במקור. (Ward, 126) במילים אחרות, מדובר בייצוג שנמצא על קו התפר בין נוכחות להיעדרות, תקשורת המורכבת מכמה רבדים של רפרזנטציה: האירוע המקורי, הריאיון המוקלט, והעמדתם מחדש בעזרת אנימציה. פולמן מזמין יותר ממאה בוגרים של מלחמת לבנון הראשונה כדי לספר על חוויותיהם, ומחליט להקליט את הראיונות בתוך סטודיו (ולא בלוקיישן), זאת כדי לצמצם למינימום את הפרעות רעשי החוץ. קהל המורגל לצפייה סטרילית באנימציה של קולנוע בדיוני, לטענתו, לא יהיה סובלני לרעשי רחוב. הפוטאג' המצולם משמש את האנימטורים העובדים עם פולמן כסימוכין ויזואלי בלבד, הנועד לספק השראה לציור האנימציה (שרבוט זה, הוא חוזר ומדגיש בראיונות רבים, אינו העתק אוטומטי וממוחשב על פי קווי המתאר של האובייקט, כפי שמאפשרת טכניקת הרוטוסקופ הידועה, אלא ציור דיגיטלי הנעשה יש מאין).

אמנם רק חמישה מתוך שבעת הראיונות בסרט הם ראיונות "אמיתיים" (שניים מהם נעשו בזהות בדויה), אך כל השבעה, לטענתי, מספקים ערך הוכחתי שאיננו מטילים ספק בו, שכן פורמט הראיונות הכה מוכר בקולנוע התיעודי מקבל לרוב גושפנקה שהצופה לא מערער עליה. עם זאת, כל ניסיון לבודד את הסרט באופן טכני לאותם רבדים שבהם קיים כביכול קשר אמיתי בין המסמן והמסומן הקולנועיים (כמו רובד הסאונד), יהווה דרך פשטנית ולא יעילה בדרכנו לנסות ולהגדירו כסרט תיעודי. את **וואלס עם באשיר** אפשר לתפוס לדעתי כסרט תיעודי לא רק באופן טכני אלא גם באופן מהותי בהתאם למטרתו המוצהרת: ליצור ריקונסטרוקציה סובייקטיבית לחוויה טראומטית וסיוטית, כזו המתקיימת סמויה מן העין ומעדשת המצלמה. לשם כך משתמש פולמן באסטרטגיה חדשה בקולנוע התיעודי: הוא יוצר מחדש בעזרת אנימציה דיגיטלית ופסקול מסוגנן את החוויה הסובייקטיבית של שירות בחזית לבנון כחייל צעיר. אספקט חווייתי זה, שכמעט אינו נבחן או מובא בחשבון באופן תיאורטי בלימודי הקולנוע התיעודי, מובע קולנועית על ידי דילוג בינארי ומתמשך בין ניגודים תמטיים ואסתטיים, ואימוץ יחס דיאלקטי בין אלמנטים קולנועיים אשר משפיע באופן ישיר על הצופה ומעצים את חווייתו הקוגניטיבית.

וואלס עם באשיר מחבר יחדיו את הזיכרון עם החלום, את האמיתי עם הפנטסטי, ואת הסמכותיות של העדות (testimonial) עם החרדה של ההיזכרות המוטעית. (misremembering) לשם כך הוא מכונן יחסים מתוחים בין תמונה וקול, בין מוזיקה מרוממת וקצבית לבין ייצוגים ויזואליים של קטסטרופה וברוטליות, ואף מכיל קונפליקטים פנימיים בתוך רובד הסאונד עצמו, המשלב ראיונות שמעגנים את המשמעות התיעודית של הסרט יחד עם עיצוב סאונד אסוציאטיבי ואקספרסיווי המלווה אותם. מתיחות צורנית זו היא חלק בלתי נפרד מהאופן שבו הסרט מייצר חוויית צפייה מיוחדת, חוויה שדיווחו עליה כמה צופים בישראל, ובה זירז בהם הסרט את תהליך ההיזכרות, והחזיר אל פני השטח של ההווה חוויות מלחמה מודחקות מן העבר, תוך גישור בין טראומות אישיות וקולקטיביות.

במאמר שפורסם בעיתון "הארץ" כשישה חודשים לאחר צאת הסרט לאקרנים, העידו בוגרי מלחמת לבנון

הראשונה על תופעה נרחבת, ובה הצפייה ב**ואלס עם באשיר** הפכה אצל חלק מהם לחוויה גופנית וטיפולית שבעזרתה יכלו להתמודד עם הפצעים הפתוחים של הזיכרון הטראומטי מהמלחמה. הפסיכותרפיסט והסופר דרור גרין מעיד במאמר: "חזרתי אל חוויות המלחמה הפרטית שלי, אל הטנקים השרופים, אל ריח המתים ליד איסמעיליה, אל ביזת גופותיהם של החיילים המצרים... הסרט סחף אותי". נתן ברוך, בעל חברת גינון בן 56, שהיה חייל מילואים ביחידת גולני במלחמת לבנון הראשונה, צפה בסרט יחד עם בנו בסלון ביתם בפתח תקוה. "החוויה שלי מהסרט לא הייתה חוויה של אדם רגיל", הוא אומר. "רעד לי כל הגוף, אבל המשכתי להסתכל, לא יכולתי להפסיק. הרגשתי סוג של שייכות, הזדהות חזקה עם האנשים שבסרט. הרגשתי כאילו לא עברו 26 שנה, כאילו המלחמה הייתה אתמול". בפעם השלישית שהוא צפה בסרט הייתה תגובתו חזקה יותר: "התחלתי להיחנק, הדופק שלי עלה, לא היה לי אוויר. פתאום נזכרתי בכלב שראיתי, שיד של בנאדם מבצבצת לו מהפה. זה היה בזהרני. הייתי בהלם. נזכרתי בריחות של לבנון, הסרט החזיר אותי למה שהייתי שם. נסחפתי. נזכרתי איך שכבתי על גופות של מחבלים... אחרי חמש דקות של צפייה הפסקתי, לא יכולתי יותר. לקחתי שני כדורי הרגעה. רק אחרי שעתים נרגעתי."

בוגרי מלחמה נוספים העידו בכתבה על תגובה דומה בסגנון של חוויית "להיות שם", במיוחד באותן סצנות שיוצרות מחדש אירועים שנחו באופן דומה על ידי חיילים רבים. סצנת הטנק לדוגמה מפרה רגע סוריאליסטי של שלוה פסטורלית בלבנון על ידי הדגשת מעופו של כדור צלפים עד לפגיעתו בצווארו של מפקד הטנק. ירון דרור, שנפגע בפניו באופן דומה על ידי רימון יד, מתוודה בעניין חוויית הצפייה שלו: "באותו רגע הרגשתי כאילו הכדור פוגע בי. קיבלתי בום. התחלתי לבכות, דבר שלא קרה לי אף פעם בגלל הפגיעה". סצנת ההיפודרום מתמקדת אף היא בזיכרון מקומי וספציפי של המלחמה, ומתארת סיוט המוכר כמעט לכל חייל שחזר ממנה: המראה המטריד של סוסים יפי תואר הגוועים למוות. על פי פולמן, המחקר שנעשה לפני הצילומים הראה שבוגרי המלחמה זכרו יותר פרטים על סוסים אלו מאשר על חבריהם שנפצעו בקרב. אף כי קווי הדמיון בהיזכרויות הסובייקטיביות של אירועים אלו יכולים לספק הסבר לתגובות שהם מעוררים, עדיין יש צורך להסביר כיצד חוויות הצפייה הללו, המתוארות במונחים גופניים ומנטליים, נגרמות באופן עקיף על ידי הסגנון הקולנועי של **ואלס עם באשיר**. במילים אחרות, כיצד אנימציה דיגיטלית, שבאופן אינטואיטיווי אינה נקשרת לאמינות דוקומנטרית או לריאליזם קולנועי, יכולה לגרום לתגובות פיזיולוגיות כאלו בקרב הצופה?

ואלס עם באשיר מטשטש את הגבולות בין עבר והווה, בין חלום למציאות, בין היזכרות להזיה, ועושה זאת תוך כדי דילוג כמעט בלתי מובחן בין סגנונות שונים של אנימציה. מצד אחד, סיוטים ופלאשבקים מתוארים בצבעים בעלי ניגוד חזק, תנועה איטית, חוסר פרופורציה מרחבית ולעתים גם אנימציה תלת-ממדית. סצנת הכלבים בפתיחת הסרט, סצנת הצלף בפרדס, ריקוד הוואלס של פרנקל או סיוט האונייה הנשרפת של כרמי, כל אלה מוצגים לצופה באופן היפר-אסטטי כמופע ראווה קולנועי, ומנסים לדמות כיצד זיכרונות רחוקים שכאלו נראו ונחו במוחם של החיילים הצעירים. מצד אחר, השיחות שפולמן מנהל עם חבריו וקטעי הראיונות המובאים בפורמט "הראשים המדברים" מצוירים באופן ריאליסטי וישיר יותר. על ידי הצבה דמיונית של מצלמה במיקום פרונטלי, קטעים אלו מנסים להישאר נאמנים, במידת האפשר, לאלמנטים הנמצאים במקום ההתרחשות המקורי, ולדמות סגנון תיעודי אינטראקטיווי מוכר. הסצנה המכוננת של הסרט, שבה פולמן ושני חבריו נראים כחיילים צעירים המתרחצים בלילה במימי חוף בירות, יוצרת ניגוד מסוגנן שכזה בין מציאות לבין בדיון. החיילים יוצאים מן המים, מתלבשים לאטם על החוף ועולים במדרגות לקראת הליכה ברחובות הצרים של העיר. אירוע אנימטי זה, שנחשף רק מאוחר יותר בסרט כהיזכרות מוטעית, (misremembering) מקדים באופן כמעט בלתי מובחן בעריכה סצנת היזכרות אמיתית בעניין מקום הימצאו של פולמן בזמן הטבח בסברה ושתילה: אותה קבוצה של חיילים, הפעם במדים, מנווטת את דרכה ברחובות בירות ונתקלת בקבוצת נשים פלסטיניות הממרות בבכי. שתי גרסאות שונות וסותרות אלו מובחנות בסיקוונס אך ורק באופן אסטטי, כאשר אנימציה מונוכרומטית בצבעי

כתום בהיר משתנה לפתע לגוני אפור. סגנון העיצוב המאוחר והאפרפר הזה, המכונן אווירה מעיקה וכבדה, יישאר דומיננטי ב-24 הדקות האחרונות של הסרט, אותו מקטע שמציג את עצמו כתיעודי באופן מסורתי יותר, ואשר חותם את ניסיון ההיזכרות הקולנועי. נוסף על כך, האנימציה בסיקוונס מכונן זה מדמה אמצעי מבע קולנועיים בכך שהיא מאמצת נקודת התבוננות (point of view) כפולה במהלך כל אורכו: הפלאשבק נראה בחלקו כאילו נצפה על ידי אדם רביעי (כשאנו צופים בפניו של פולמן מביט לשמיים בעודו צף במים) ובחלקו האחר משנה פרספקטיבה לנקודת התבוננותו של פולמן (אנו מסתכלים על הבניינים ההרוסים בבירות ועל בהונות רגליו מנקודת מבטו שלו). אמצעי אסתטי זה יוצר הקבלה בין חוסר יכולתנו כצופים להבחין במדויק אם הסיקוונס מאמץ את נקודת מבטו של פולמן או לא לבין מצבו הפוסט-טראומטי של פולמן, שאינו מאפשר לו לזכור במדויק אם נכח באירועי הטבח.

ניסיונו של פולמן להגיע להיזכרות מלאה של יום הטבח במחנות הפליטים של סברה ושתילה הוא מאמץ שחזור של אירוע טראומטי אשר, על פי קאת'י קארות', הוא "חוויה שאינה לחלוטין מובנת או ברורה, אלא כזו שבחלקה היא מוחמצת, לא לחלוטין נתפסת" (קארות', 124). מובן שהטראומה שחווה פולמן מאפיינת את הנחת היסוד לסרט כולו: אי-יכולתו להשיג במשך שנים תמונה ברורה במוחו של האירועים המזעזעים שהיה כה קרוב אליהם. בעקבות פרויד, קארות' מכנה את המתח הזה כ"הפרה מובנית באופן שמוחנו חווה את העצמי, את הזמן ואת העולם", הפרה שמניחה מצב פרדוקסלי: ההתבוננות הישירה ביותר באירוע אלים עלולה לגרום לחוסר יכולת אבסולוטית להבין או לדעת אותו (קארות', 4). במילים אחרות, האירוע הטראומטי הופך להיות בלתי מובן למי שחווה אותו, והוא שב ומופיע באופן בלתי סביר ולא אחיד מבחינת נקודות הזמן: הוא מתקיים כאירוע שאינו בר-השגה להכרה האנושית עד אותם רגעים שבהם הוא כופה את עצמו על המוח בצורת סינטיים. גם אז, אותם דימויים לא ירשמו או ישקפו באופן מדויק את אירועי העבר, אלא יהיו חלק מתהליך היזכרות שאותו מכנה ג'נט ווקר, בספרה העוסק בקשר בין קולנוע לטראומה, כ-disremembering-כחלק טבעי ואינהרנטי לזיכרון הטראומטי, מסבירה ווקר, disremembering דיסממרינג אינו דומה לתהליך ההיזכרות הרגיל, אלא מהווה "היזכרות בעלת שוני מסוים" (Walker 17).

השימוש באנימציה בואלס עם באשיר הוא שמעצים את יכולתו של פולמן לנבור בנבכי זיכרונו ומאפשר לקולנוע התיעודי להציע דרכים חדשות לנראות קולנועית. (cinematic visibility) האנימציה כאן מרחיבה את הפוטנציאל של המדיום הקולנועי לראות ולהראות את מה שבאופן נורמלי נחסם מן העין האנושית. 80 השניות האחרונות בסרט, המציגות קטעי ארכיון מהשעות הראשונות שלאחר הטבח, קודה קולנועית שמבקרים רבים ראו כ"בריחה" אסתטית, מהוות למעשה אקט סופי של היזכרות שפותר את החידה המרכזית בסרט. בישירותן הדוקומנטרית הבלתי מתפשרת, שניות אלו מכוננות את רגע ההתעוררות האולטימטיבית מתוך החלום המטעה של סצנת הים, ומבטאות באופן ברור את מה שמוחו של פולמן ניסה להדחיק בדרך בלתי מודעת: הוא היה עד למאורעות בעקיפין מתוך האזור שבפאתי המחנות. זוהי התרה עלילתית בלתי צפויה, אקורד סיום מאיר עיניים שמצליף בצופה בדומה לסצנת הכלבים הפותחת את הסרט. רגע התעוררות רפלקסיווי שכזה הוא רגע לא נוח מבחינת הצופה, שכן הוא חושף באופן חד ומפתיע את הקשר המתחייב בין האנימציה היפה ו"הנוחה" לבין המציאות המאיימת שהיא עשויה ממנה. כל מחיצת הגנה אפשרית שאולי יכלה האנימציה ליצור בין הצופה לבין החומר הקשה שהוא צופה בו מתרסקת ברגע שכזה, המכריח את הצופה להתבונן באופן ישיר באמת העירומה, בהוכחה הבלתי מתפשרת.

רגע הכרתי כזה הוא האחרון בשורה של מקרים רבים בסרט היוצרים מעברים חדים בין חלום לבין מציאות. וואלס עם באשיר חומק פעמים רבות, ובאופן כמעט בלתי מובחן, אל תוך החלום (סיקוונס הפתיחה עם הכלבים, סיוט הספינה הבווערת של כרמי או סצנת אוטו הגלידה בבירות), ואז מתעורר ממנו במהירות בחזרה אל ההווה. כל מעבר כזה מבחין בין פנטזיה לבין מציאות באופן שיוצר ניגודים אשר

הולמים בצופה, מעוררים בו את הזיכרון, ומאפשרים את החוויה המחודשת של העבר. הדוגמה האולטימטיבית בסרט לגישור כזה בין חלום למציאות היא סצנת שדה התעופה בבירות, שבה פולמן מתהלך בתוך טרמינל מופצץ ונטוש. תוך שהוא מפנטז על שיטוט דרך נמל תעופה אזרחי מפואר ונוצץ, פולמן מבין לפתע שכל חנויות הדייטי פרי הרוסות ומופצצות, וששלת הטיסות וההמראות קפוא לחלוטין. הוא נשאב מתוך האסקפיזם של חלימה בהקיץ אל תוך המציאות הבלתי נמנעת של סבל וחורבן. המתח האינהרנטי הזה בין אלמנטים צורניים נבנה לא רק דרך דימויים ויזואליים, אלא גם באמצעות הסאונד. לפסקול של **ואלס עם באשיר** יש ממד אקספרסיווי מאוד, שכן הוא מלווה באופן אירוני סצנות מלחמה מזעזעות במוזיקת פופ ובשירים מחתרתיים על המלחמה. חוסר ההתאמה בין צלילים מרוממי נפש לבין תמונות מזעזעות של קטסטרופה וברוטליות (כפי שאפשר להבחין בסצנות המלוות את השירים "אתמול הפצתי את בירות" ו"בוקר טוב לבנון", החיילים הגולשים בים בסגנון המזכיר את "אפוקליפסה עכשיו" או הריקוד הסוריאליסטי של פרנקל עם המאג) יוצר מתח נוסף שנועד גם הוא לעורר את תהליך ההיזכרות שהסרט מנסה כל כך לזרז. מתח זה יוצר קונפליקט טונאלי בין תמונות מונפשות לבין סאונד שאינו דיאגטי, חוסר התאמה שאינו אמור למתק או ליצור אסתטיזציה משככת למראות החורבן וההרס, אלא לדמות ככל האפשר את נקודת מבטו של חייל צעיר ונאייוו בן 18, וליצור מחדש הדמיה של חווייתו הסובייקטיבית.

בקריינות המלווה את גרסת הדי-וי-די של הסרט, פולמן מצטט את הפסיכיאטרית זהבה סלומון, המעידה על קיומם של אלפי בוגרים ממלחמת לבנון הראשונה שעדיין לא הבינו לחלוטין או התעמתו באופן ישיר עם הזוועות שחוו, והם ממשיכים בשגרת חייהם הרגילה כ"פצצות מתקתקות". אף שמרבית מאנשים אלו מנהלים חיים בריאים ונורמליים לחלוטין, על פי פולמן, ייתכן כי "יום אחד, משהו במוחם ייצר קליק, מכל סיבה שהיא, והם עלולים להשתגע לחלוטין". פולמן מתכוון לאקט בלתי נשלט, מאורע בלתי צפוי שיחזיר את הזיכרון, אך לא מציין את האפשרות, הלגיטימית לחלוטין בעיניי, ולפיה סרטו שלו יכול להוות גם הוא טריגר כזה ולהחיות מחדש את הזיכרון המודחק. אם זיכרון טראומטי אכן זקוק לזרז סנסוריאלי כלשהו כדי להחזיר אותו אל פני השטח של הכרתנו, ייתכן כי **ואלס עם באשיר** מהווה תמריץ אודיו-ויזואלי שכזה, המחדש חוויה טראומטית על המסך ומספק בה בעת את היכולת התרפויטית להחלים ממנה. כמו 26 הכלבים בסצנת הפתיחה שלו, סרטו של פולמן רודף אחר הצופה עד שהוא תופס אותו ברשתו, ומעביר אותו דרך חוויה שבבסיסה קיים אפקט ההלם של המדיום הקולנועי, אפקט שבנימין כינה אותו פעם "הדינמיט של עשירית השנייה. (Benjamin 251) "מדובר בהישג שאינו פעוט לסרט התיעודי, ולבטח כיוון חדש ומעניין לאנימציה התיעודית.