

Il cyber-punk della zététique

di Jean-Marie Dubard

Marc Caro non ama le interviste, i piccoli convegni o i grandi dibattiti sul suo lavoro. In queste occasioni afferma che il suo « interfaccia » è piuttosto limitato e che preferisce di più il linguaggio delle immagini. « Mi sento più a mio agio con l'interfaccia grafica ».

La matita è il suo strumento basilare. Fra il 1976 e il 1985, Marc Caro ha creato fumetti per le più importanti riviste dell'epoca: *Charlie Hebdo*, *Hara-Kiri*, *Métal Hurlant* e via dicendo, ma di fatto ciò che più lo interessa è sperimentare, rinnovare: « Una matita, una macchina da presa, un sintetizzatore, un computer sono soltanto strumenti, uno si butta, ci prova. A forza di insistere si riesce a ottenere qualche cosa. Si apprende quando si ha bisogno. Io ho imparato sul lavoro ».

Per questo autodidatta che sperimenta da quando era bambino, tutto è importante; il sonno, il cibo sono utili aiuti al suo desiderio di raccontare storie. Egli esamina tutto, con un processo dinamico che lo conduce a fare una cosa più che un'altra e così via. Ciò che è il passato non lo interessa quasi mai e ancora meno gli piace parlare del passato.

Quando Marc Caro vuole raccontare una storia, anzitutto la scrive, poi realizza uno *story-board* minuzioso.

Il suo sogno? Impossessarsi degli strumenti più sofisticati e possedere una *home studio*, come accade nella musica, che gli permetta di sperimentare in proprio le sue immagini e, in seguito, di perfezionarle negli studi di postproduzione più all'avanguardia sul mercato.

Questo tecnico primitivo ama cambiare, comunicare, in breve uscire dalla sua testa per passare in un universo di reti comunicative che s'intersecano e s'incrociano. Gli piace viaggiare con l'idea di non essere soltanto in Francia ma sulla terra.

Per Marc Caro la creazione di immagini animate non dipende da un'azione solitaria bensì da un processo di relazioni che mettono in gioco gli attori con le loro competenze e specificità. Per questo motivo non ama molto il termine *réalisateur* (regista), che trova più appropriato alla realizzazione di un film, e preferisce, invece, quello americano di *director*, una sorta di direttore d'orchestra designato a dare quel "tono" che rende l'opera armoniosa.

A proposito del film *Délicatessen*, che ha diretto insieme con Jean-Pierre Jeunet, Marc Caro spiega che la « regia a due » offre un esempio più ampio di complementarietà poiché ciascuno ha interessi specifici: « Sovente nei film si trovano registi che sono più attratti dall'immagine, con il risultato di un bel film iperestetico, mentre la direzione degli attori è assente; altre volte, invece, accade il contrario. Lavorando in due si cerca di colmare tutti i vuoti ».

Marc Caro è sicuramente un iconoclasta e non comprende per quale motivo si possano temere gli strumenti della propria epoca, così come ci si possa trovare in soggezione di fronte alle nuove tecnologie.

Prima di iniziare a realizzare un suo progetto, una sua regia, Marc Caro considera il supporto strumentale di cui dispone: « Quando si vede la moviola 35 mm, ci si accorge che essa è di un'arcaicità assolutamente allucinante! Quando si fa un disegno, se il colore non piace, si cambia una volta, poi due, finché alla quarta non ci si ferma. Con un computer, invece, si cambia istantaneamente e si vede; tutto ciò permette di sperimentare altri sistemi. Al giorno d'oggi, vi sono numerosi meccanismi combinatori nuovi che permettono uno sviluppo di gran lunga superiore a quello di un tempo ».

Marc Caro in tutte le sue opere è un compositore: mescola vivacemente il video, gli effetti digitali, la tavolozza grafica, l'immagine di sintesi. La modellizzazione del reale, come per esempio ricreare con immagini tridimensionali gli esseri umani, gli sembra inutile. Entra più volentieri nei mondi impossibili o immaginari di William Latham e Yochiro Kawaguchi e preferisce creare scenografie impossibili piuttosto che costruirne di reali.

Marc Caro non vuole riconoscere dei modelli sia per paura di dimenticarsene nel momento in cui li cita, sia semplicemente per pudore; ciononostante la maggior parte del suo lavoro va a segno. L'uso del bianco e nero in *Maître Cube*, che dapprima venne come reazione al colore del video, da lui giudicato spaventoso, corrispondeva comunque a un omaggio al cinema americano degli inizi del secolo e in particolare a Max Sennet e compagnia. Inoltre, si percepisce anche la presenza dei disegni di Escher, il celebre incisore. Queste influenze si ritrovano in *Topologue* con l'anello di Möbius, o ancora in *Cirque Conférence* con gli oggetti impossibili modellizzati in tre dimensioni.

Marc Caro è ben presente nella sua epoca. Negli anni Settanta, nel momento in cui la BD era in pieno sviluppo, e poi negli anni Ottanta, con l'esplosione del video, domani nella realtà virtuale: « Sono un *cyber-punk* da un bel pezzo! Sono stimolato quasi esclusivamente dalla curiosità. È da molto tempo che leggo Jaron Lasnier, William Gibson. Mi ritrovo accanto alla tecnologia psichedelica; ciò mi ricorda Dick, Jemmy Kilari, tutte quelle correnti che utilizzano i nuovi supporti. Posseggo numerose pubblicazioni del M.I.T. *. Mi documento molto su queste tecnologie e mi piacerebbe molto un periodo di ritiro monastico al M.I.T., per sperimentare con le macchine, a condizione di poter poi ritornare nel mondo. È importante confrontare le proprie ricerche con il pubblico ».

« Non serve a nulla avere chilometri di vantaggio se si perde di vista il confronto con gli altri. V'è dello snobismo. È necessario che i tempi di risposta alle sollecitazioni siano anche tempi reali ».

Senza dubbio Marc Caro è affascinato dalla ricerca e dalla sperimentazione. A suo parere, vi sono due tipi di cinema, due codici delle immagini: da un lato, i fratelli Lumière e il treno che rientra nella stazione di Ciotat, che è il modello che persiste ancora dopo la Nouvelle vague, e dall'altra parte il mago Méliès.

Marc Caro è dalla parte di Méliès. Oggigiorno le nuove tecnologie gli permettono di rendere concreto, come se fosse vero, tutto ciò che di più folle e di più irreali gli passa per la testa. Di conseguenza, trova le sue affinità con Rybczynski, Greenaway, Lynch, Kubrick, Lucas... Al contrario, confessa di trovare ben poco nell'arte contemporanea dalla quale si considera poco incuriosito e stimolato: « Amo le statue dell'Isola di Pasqua, i primitivi, i bassorilievi aztechi, l'arte africana. Non amo che quella. Gli altri artisti sono soltanto commercianti, conoscono il loro valore e mancano di spiritualità, parlano di ciò che fanno e che gli altri hanno già fatto. Amo le vecchie incisioni medievali, poi? [...] ».

« Del Rinascimento m'interessa soltanto la geometria, la ricerca geometrica, [...] è la base del disegno. E poi l'Art brut [...]. Dubuffet, Cézanne, anche se è già vecchia ».

Per concludere, l'uomo è così poco loquace, che bisogna ponderare minuziosamente le domande per ottenere delle risposte senza essere invadenti: « Giacché non ami la definizione di *réalisateur*, come ti presenti? » - « *Zététicien*, cioè bizzarro e scettico in greco ».

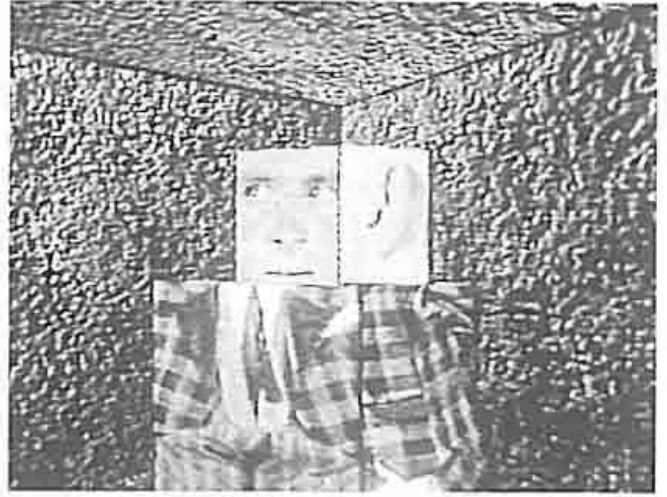
giugno 1992

Traduzione di Maria Santori e Nadia Piaggese

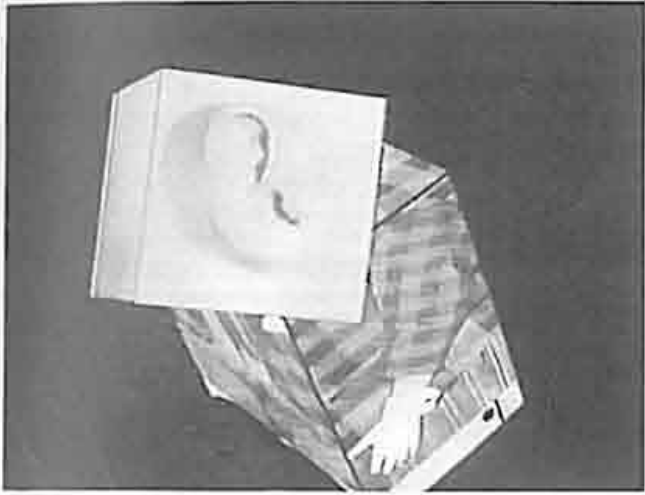
* N.d.T.: M.I.T. è l'abbreviazione di Massachusetts Institute of Technology.



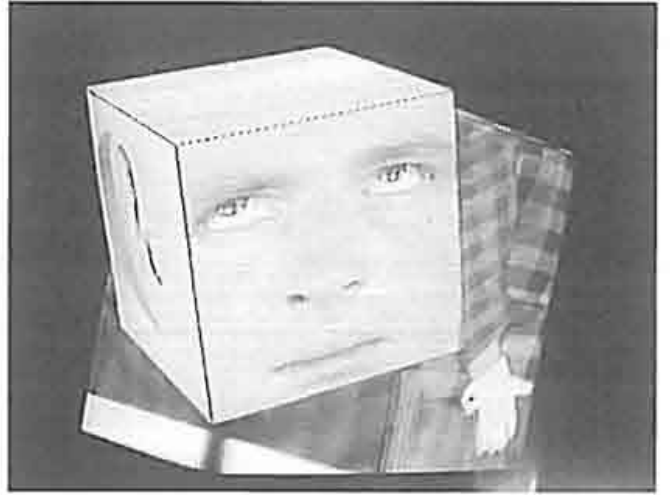
12



13



14



15