

Marc Caro regista

Intervista di Thierry Defert e Jean-Baptiste Touchard

Charlie Hebdo, Hara-Kiri, Métal Hurlant, Le dernier terrain vague hanno accolto negli anni alcuni contributi di Marc Caro. In seguito, v'è stato l'inaspettato film *Le bunker de la dernière rafale* realizzato con il suo collega Jeunet.

Le immagini sulle rotative tipografiche sono state sostituite da quelle delle stampanti e poi sono state animate dal cinema e dal video. Le nuove storie non rinnegano quelle precedenti, ma le arricchiscono al passo con i mass media. Molto prima delle realizzazioni con il "Mirage", l'"Encore" o l'"Harry", Marc Caro metteva al servizio delle sue creazioni gli effetti speciali ereditati dal cinema di Méliès al quale rende costantemente omaggio. Sfruttando al massimo i mezzi cinematografici o video per raccontare i suoi sogni e sfuggendo alle trappole della tecnica per la tecnica, Marc Caro mette al servizio di un immaginario fantastico tutte le risorse delle tecniche di animazione. Insaziabile curioso, la sua voglia di conoscere lo conduce in viaggi fantastici dai quali le sue telecamere riportano immagini che fanno sognare.

Lei ha completamente abbandonato il foglio e la matita?

Non realizzo più fumetti da diversi anni e non faccio più un lavoro di illustrazione su commissione. In compenso continuo a disegnare per me stesso, per qualche rivista come *Raw* quando me lo chiedono, o per gli *story-board* che di tanto in tanto realizzo con il Macintosh, ma spesso sarebbe più veloce usare la matita. Altrimenti per le piccole opere, quelle strettamente personali, sono preso dalla passione per il bassorilievo: non disegno, ma scolpisco delle piccole cose.

A quando risale l'interesse per l'informatica?

Toffe e Gerbault sono stati, credo, i primi in Francia a cimentarsi in cose più serie con il 128K. Sono andato a vederli e mi hanno fatto una dimostrazione. Più che altro ho cominciato a lavorare con i computer del tipo AZY80, dai quali se riesci a ottenere un tratto sei già straordinariamente soddisfatto... Quindi, con il ricavato di un film (non ricordo più quale) ho comprato un Macintosh II con il quale realizzo delle piccole simulazioni di movimenti d'immagini (animazioni) in tutti i sensi, bozzetti di quello che si farà al momento della realizzazione.

E dopo gli story-board?

Le riprese e poi la postproduzione. È un po' come nella musica: registri i livelli del basso, della batteria, della base, lavorando su piste separate che poi vengono missate con i dovuti dosaggi. Attendo con impazienza l'uscita delle "*Bécanes complées*" * [tandem] tra l'"Harry" e il "Paint box". Si potrà veramente lavorare musica e suono, mandare l'audio al contrario e via dicendo... In fondo è lo stesso *trip* che si applica alle immagini...

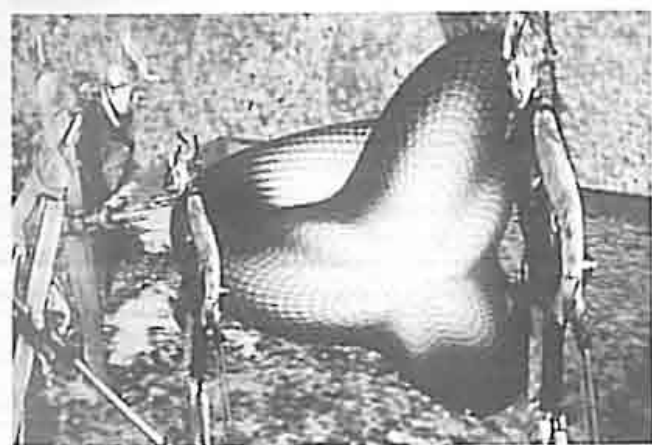
Suona qualche strumento?

Non so se si può chiamare musica, diciamo piuttosto che faccio rumore! Uso un campionatore, un sequenziatore midi. Quello che mi interessa è l'insieme dei rumori a partire dai quali posso programmare dei meccanismi sonori.

* N.d.T.: si allude ad un sistema pittorico digitale integrato a un sistema di animazione.



16



17



18

Ritornando un po' indietro, lei è sempre stato uno spirito libero nelle sue opere...

Quando mi si chiede un lavoro, propongo qualche cosa, dipende dalla confidenza. Certo, se si tratta di un clip, per esempio, è piuttosto normale che i musicisti chiedano di partecipare. All'inizio, li ascolto poi realizzo uno *story-board* e nel momento in cui lo accettano, mi butto sul lavoro. In quel momento diventa interessante la scelta del supporto, il distinguere una produzione video da una a 35 mm, da un'altra a 16 mm. Bisogna sfruttare il medium per quello che è in grado di fare. È stupido, per esempio, fare cinema con i mezzi video, poiché la definizione che si ottiene è differente. In breve, l'interesse coincide con l'utilizzo specifico e appropriato del mezzo. Per quanto mi riguarda, l'ultima volta che ho fatto del cinemaccio, al momento della realizzazione, a parte il montaggio, non ho avuto niente di più importante da fare. Infatti, poiché lavoro con *story-boards* abbastanza precisi, lavorare in video con lo sfondo blu del croma-Key o in pellicola con una scenografia è la stessa cosa. Con la pellicola si possono avere degli imprevisti ma mai delle grandi sorprese; sei veramente nei guai soltanto se la scenografia non ti piace più. In video le idiozie che hai fatto fare al "tizio" sullo sfondo blu ti permetterebbero di realizzare sei film riciclando lo stesso materiale. Di conseguenza la maggior parte delle cose si realizzano al momento del montaggio, raccogliendo pezzetti qua e là. È per questo motivo che il lavoro "in regia", mi diverte molto. Questo procedimento è simile a quello musicale: si registrano dei suoni, poi si missano e si manipolano. Alcune volte ci si ritrova anche davanti a delle macchine che non riescono a fare quello che si vorrebbe. Comunque, vi sono sempre degli imperativi, dettati dal denaro o dal tempo, che fanno sì che a un certo punto ci si dica: « Ok, finisco il film e vado oltre » invece di rivedere sempre la stessa sequenza.

A mano a mano si capisce ciò di cui sono capaci le macchine. La prima volta che ho scoperto la "macchina", mi sono detto: « Porca miseria, gli uomini piatti (a due dimensioni)! È incredibile! ». Mi sono ricordato delle mie letture, Abott e Company. In *Flat Land* i "tizi" a due dimensioni si evolvevano in un mondo a tre dimensioni... La postproduzione mi ha permesso questo effetto, anche se ciò non deve significare la deformazione per la deformazione... Come in un disegno animato si deforma in funzione di ciò che si deve raccontare. Bisogna che tutto sia al servizio del film e non che il film sia al servizio degli effetti speciali...

Ma lei che studi ha fatto per impadronirsi di tutto ciò?

Dopo l'esame di maturità ho studiato come autodidatta. Faccio parte dei frustrati della matematica: non so fare un'equazione ed è per questo, probabilmente, che amo le macchine che permettono sia di visualizzare le forme sia di manipolarle. Certamente, sono anche attratto dalla topologia. Infatti, ho tentato di entrare in numerose scuole di disegno, ma mi hanno buttato fuori!

Quali?

Non farò nomi!

Un film con Marc Caro quanto dura e quanto costa?

In genere, percepisco il 10% del budget del film. Il clip degli Indochine, per esempio, dallo scrivere la storia fino agli ultimi ritocchi, è stato realizzato in circa due mesi lavorando giorno e notte. Una volta che sono "in ballo", penso soltanto a quello che sto facendo e, raggiunto lo scopo, crollo e quindi mi congedo!

Come impiega i soldi ricavati? Li "brucia"?

Affatto, compro una nuova macchina...

Chi le piace particolarmente in video?

Zbig... sicuramente. L'ho conosciuto ancor prima che diventasse famoso, dai tempi di Ancey, quando presentava *Tango* e gli altri suoi film. È un pazzo furioso! Anche lui si serve molto degli effetti, e ciononostante vi è sempre l'"idea" che primeggia. Mi piace anche Mondino e alcuni inglesi che realizzano clip favolosi, ma di cui non conosco i nomi...

In: *Pixel. Le magazine des nouvelles images*, n. 6, pp. 18-21

Traduzione di Maria Santori e Nadia Piaggese