

parol

quaderni d'arte

Intorno alla scienza e all'arte

Paul K. Feyerabend, *Creatività – Un mito pericoloso*

Luciano Nanni, *Estetica e semiotica: il «ribaltone» post-strutturalista*

Wladimir Krysinski, *Le avanguardie di ostentazione e le avanguardie del fare cognitivo: verso una descrizione dei linguaggi trasgressivi*

L'arte necessaria

R. Bruce Elder *intervistato* da Antonio Bisaccia: *il cinema, la commedia, la de-costruzione dell'immagine, l'epistemologia...*

Le riviste letterarie: *incontro con «Anterem»* a cura di Giorgio Bonacini: intervengono Renato Barilli, Flavio Ermini, Milli Graffi, Niva Lorenzini, Luciano Nanni e gli studenti di Estetica DAMS

Parossismi

Cinque composizioni di Dario Giugliano

La deflagrazione del silenzio

Scritture per Arnaldo Picchi di Eugenia Casini Ropa, Giovanni Infelise, Giacomo Martini, Paolo Puppa e Gregorio Scalise

À rebours: l'incanto a miswriting

Scritture per Roberto Sanesi di Vincenzo Accame, Enrico Baj, Renato Barilli, Vincenzo Guarracino, Gilberto Finzi e Silvia Pegoraro

Private science

In ricordo di Rosario Assunto: *due lettere inedite*

12

marzo 1996



L'arte necessaria

1. R. Bruce Elder* intervistato da Antonio Bisaccia: *il cinema, la commedia, la de-costruzione dell'immagine, l'epistemologia...*

Bisaccia: Nei tuoi film usi molta computer grafica, non per creare effetti speciali ma come linguaggio. Qual è il progetto che muove quest'idea? E poi, esiste una relazione formativa tra bellezza e computer grafica?

* Filmmaker, teorico del cinema e docente in «Film e Media Studies» al Ryerson Polytechnical Institute di Toronto, R. Bruce Elder è autore di un unico e grandioso ciclo cinematografico chiamato *The Book of All the Dead* (40 ore circa, 1974-1994) e diviso in tre macro-sezioni (*The System of Dante's Hell*, *Consolations – Love is an Art of Time*, *Exultation – In Light of the Great Giving*). Nel 1985 appare su «Canadian Forum» il suo saggio *The Cinema we Need* che suscita molte discussioni. Sue retrospettive complete sono state presentate all'Art Gallery of Ontario, alla Cinémathèque Québécoise e presso l'Anthology Film Archives di New York, che lo celebra come uno dei più interessanti filmmaker nordamericani degli anni Ottanta. Pubblica nel 1989 il volume *Image and Identity. Reflection on Canadian Film and Culture*, lavoro acuto e complesso, tra estetica e massmediologia, che esamina gli snodi teorici di un'arte (il cinema) che in Canada ha avuto un percorso singolare. Bruce Elder costruisce un universo non narrativo veicolato dalle strutture complesse della coscienza. Il rapporto tra il soggettivo e l'oggettivo passa attraverso la tessitura di diversi mezzi d'espressione: dalla musica alla letteratura, dalla fotografia alla computer grafica, etc... Il suo è un cinema epistemologico; ogni elemento linguistico è funzione della struttura della conoscenza e serve a rendere evidente il percorso che la descrive. Egli raccoglie e propone domande inserendole in una sorta di effemeride del sapere visuale, e costruisce un immaginario metafilmico per dissimulare le certezze metafisiche della tecnologia.

Elder: Il mio interesse per la computer grafica ha molte origini. Prima di tutto, se uno lavora a un certo livello (ed evita programmi di modelli sofisticati, di cui i designers si sono innamorati), la computer grafica è un'arte matematica. Ho molte riserve circa gli approcci formulistici che così spesso sono derivati dall'applicare metodi matematici all'arte. Nonostante ciò, l'idea che la bellezza, che un oggetto artistico possiede, assomigli alla bellezza di una derivazione matematica l'ho concepita durante i miei anni del liceo e non l'ho mai abbandonata. Si tratta di una similitudine che indica, come un teorema matematico, il fatto che un oggetto d'arte è soggetto a leggi più elevate di quelle che gli umani contribuiscono a generare. Sono principi che si autoimpongono su di noi a cui noi, volenti o nolenti, dobbiamo obbedire. L'analogia bellezza degli oggetti artistici e dei teoremi matematici spiega perché effetti drammatici «rovinino» le arti. Non vi è alcun contesto di volontà in un teorema matematico, ma solamente la desolata bellezza di assistere al dispiegarsi di una prova. Noi guardiamo la verità (le verità) dispiegarsi, così come succede nelle commedie di Shakespeare per gli errori o le identità nascoste (che sono similmente non-drammatiche). Così per evitare il pericolo di soccombere a una applicazione formulistica della matematica nelle arti (come quella che Ficino ha prodotto) ho tentato di impiegare semplicemente approcci stocastici come quelli di Xenakis, cioè approcci che coinvolgono casualità controllate. Quello che Xenakis usa, e che mi piace, è basato sul principio che il lavoro di John Cage ha reso ampiamente noto. Quando Cage ha

Con il cine-poema *The Book of All the Dead*, gran parte della cultura occidentale viene, diciamo, de-ritualizzata nella direzione di un'insubordinazione filosofica dell'immagine in movimento.

usato operazioni casuali, ha disposto l'opera d'arte a forze formative che erano al di là di quello che egli poteva prevedere. Perciò egli suggerì che la natura ha capacità produttive che superano quelle in possesso dell'intelligenza umana, e che è meglio cooperare con essa per generare opere piuttosto che produrle con le proprie teste (in modo autonomo). Nel fare ciò, noi apriamo il lavoro che facciamo a principi strutturali che sono più ricchi di quelli che la nostra intelligenza limitata può concepire. Le implicazioni anti-volontaristiche di queste idee sono molto interessanti. Per anni ho detto, quasi scherzando, che io amo fare film perché il «film» non è un'arte creativa. Noi giriamo meglio quando svuotiamo le nostre teste di tutte le idee preconcrete (l'aderenza alle idee preconcrete è ciò che rende i film con copione così esecrabili) e accettiamo il dono di ciò che ci viene dato al momento del girare. Girare film è più un atto di «nutrimento» che di creazione. Il mio lavoro nella computer grafica estende questa cooperazione a un dominio più elevato dell'essere umano.

Bisaccia: Come vedi lo sviluppo della geometria frattale, e quali implicazioni interessanti ci trovi?

Elder: Lo sviluppo eccitante che ha avuto luogo nella matematica contemporanea, sotto l'egida di Mandelbrot, è un'altra influenza. Il suo lavoro ha elevato la matematica sperimentale a una nuova rispettabilità e ha legittimato gli interessi per i metodi non deterministici. (...) C'è stato un cambiamento enorme nella filosofia della matematica così profondo come quello di Frege, Cantor e Peano.

Il mio modello globale per *The Book of All the Dead* mi ha forzato a prendere questa tecnologia per produrre immagini. Come ti ho già detto, *The Book of All the Dead* è stato ispirato (e

re-ispirato) dalla lettura (e riletture) della Commedia di Dante. La parte di questo lavoro che si chiama *Exultation*, in cui ho usato la computer grafica, corrisponde approssimativamente alla sezione del *Paradiso* del poema di Dante. In realtà comincia con gli ultimi canti del *Purgatorio*, dal punto in cui Virgilio dice addio al Poeta e lo lascia all'incontro con Beatrice. È abbastanza facile immaginarsi oggi un *Inferno*: basta puntare la macchina da presa ovunque in un contesto urbano per registrare scene così agghiaccianti come qualunque cosa che sgorgi e derivi dall'immaginazione dantesca della sofferenza orrenda e del tormento spaccaossa. Le immagini del paradiso sono un'altra storia. Nella nostra epoca esse dovrebbero derivare solo dall'immaginazione. Dal momento che sono immagini di ciò che non riscontriamo nella realtà, esse devono essere immagini artificiali; da cui la citazione ironica che appare varie volte in *Exultation*: «Le paradis n'est pas artificiel».

Bisaccia: Riconosci nei tuoi lavori una tendenza a un astrattismo dinamico?

Elder: Assolutamente. Io considero che fare un film è soprattutto la pratica di un movimento scolpito. Un film è buono o cattivo precisamente nella misura in cui il movimento è scolpito bene o male. Il film è un'arte del ritmo, e il ritmo può anche assumere connotazione astratta.

Bisaccia: Nei tuoi film qual'è la relazione che costruisci con gli elementi pittorici? E quale il significato?

Elder: Costruzioni pittoriche sono soprattutto in *Exultation*. Le forme visive che si producono con un computer possono e dovrebbero assomigliare a un dipinto, più di quelle che si producono utilizzando una macchina da presa. E questo è più vero per

quelle forme che vengono prodotte utilizzando una «camera» mobile piuttosto che una «camera» fissa, poiché un'immagine computerizzata è in modo rilevante una costruzione «pointillistic» che articola la forma mediante il chiaroscuro. Nella computer grafica la tessitura ha la stessa importanza che nella pittura, ma ha scarsa rilevanza nella cinematografia. Naturalmente c'è qualcosa di ironico nel fatto che le mie immagini generate al computer finiscono in un film, con la natura del quale esse non sono d'accordo. La tensione che ne deriva è davvero interessante.

Bisaccia: Alcuni dei tuoi film hanno un carattere estremamente collagistico. Del collage ti interessa l'interruzione di una forma o la determinazione di un dettaglio che diviene altro?

Elder: In *The System of Dante's Hell* e in *Consolation* ho introdotto un tipo diverso di forma visiva. Ho voluto lavorare con molti tipi di costruzione per enfatizzare il carattere collagistico dei film. Il collage mi interessa per il potenziale che ha di creare distruzione e di smembrare la superficie di un lavoro. Rotture e strappi sulla superficie di un'opera hanno effetti pratici. Essi ci strappano dalla nostra routine. Un'opera d'arte è un pretesto per l'accadere della verità. (...). Solamente la costruzione di un bricolage che disturba il flusso del tempo può suggerire il continuo rinnovarsi dell'Essere nell'incessante riprodursi degli esseri.

Bisaccia: Utilizzi il corpo come congiunzione tra la materia organica e quella inorganica?

Elder: Uso il corpo per formare un «intermezzo» che io credo sia l'unità fondamentale di qualunque ontologia vitale. Noi, che siamo dopotutto corpi, formiamo le aperture entro cui gli esseri umani divengono presenti. La comune appartenenza dell'aper-

tura in cui gli esseri si manifestano, e gli esseri che si manifestano attraverso quell'apertura, non deriva da qualche cosa primaria da cui entrambi prendono vita; l'«intermezzo» è primario. La mondanità del mondo, il suo manifestarsi, all'interno della chiarezza dell'Essere, si dispiega all'interno del corpo.

Bisaccia: Qual'è la tua idea per l'uso del corpo nel movimento cinematografico?

Elder: Il film è un'arte di organizzazione del movimento. Il fenomeno del movimento mi interessa perché la sensazione cinestesica è interiore, incondizionata, indefinita, e vicina alla configurazione primordiale dell'Essere. I confini tra gli esseri sono in realtà molto fluidi. Nell'arte occidentale la separazione del corpo, come avviene nella follia, è una forma di morte. In tal senso, resuscitare vuol dire riunirsi al proprio corpo. Il mio film *Exultation*, ad esempio, è un tentativo di ricostruire la carne (mediante i pixels dell'immagine al computer) e di rianimarla.

Bisaccia: Ma qual è il senso materiale e tattile dell'incompletezza di un corpo?

Elder: Il corpo carnale è sempre un luogo di determinazioni multiple e di significati multipli. Il carattere fluido e instabile del significato carnale, reso tangibile nel suo carattere dinamico, assomiglia al significato indeterminato dell'opera d'arte. Esso ha una nudità che è sempre eccessiva, allusiva e mobile: è una poliespressione di suggestioni, si forma e si riforma continuamente. La conoscenza primordiale rivela che la percezione è un processo in cui il mondo dispiega se stesso (ripeto) all'interno del corpo. Il cinema ha la capacità di svelare la forma di questa consapevolezza.

Exultation include le immagini di un corpo che prende forma.

Tutto ciò è uno sforzo per rappresentare l'idea della resurrezione. Il corpo eroticizzato si dà alla percezione in un modo che ha qualche somiglianza con il modo in cui un'opera d'arte si manifesta.

Bisaccia: In quale dimensione cognitiva si collocano i tuoi film, che fanno della rarefazione un elemento di progressivo viaggio nel tempo e nel paesaggio?

Elder: Molti anni fa il critico Michael Portland fece notare che io ero un artista «...in ritardo rispetto al proprio tempo». In quel momento ritenni che ci fosse qualche sottinteso nella considerazione, poiché la nostalgia era, almeno allora, un sentimento che l'orda dei sociologi vicini a Nietzsche condannava. Ma la sua osservazione era corretta. Sono consapevole che i miei film sembrano fatti dopo tre millenni di lavoro antecedente, e in un tempo in cui l'arte probabilmente è negli spasmi della morte. L'archivio dell'arte sta chiudendo, e forse è già chiuso. Il mio lavoro filmico viene allora alla fine, o forse dopo la fine di una lunga e venerabile tradizione. Fa riferimento a opere come l'*Odissea* di Omero, l'*Eneide* di Virgilio, la *Commedia di Dante*, il *Pilgrim's Progress* di Bunyan, l'*Ulisse* di Joyce, e i *Canti* di Pound. Tutte queste sono opere di nostalgia, opere circa il dolore (*algia*) del ritorno (*nostos*) a (della lontananza da) casa. Ma il viaggio è anche una forma di frenesia, di fallimento nell'adeguarsi al lento dispiegarsi della bellezza del mondo. Per ciò che riguarda il paesaggio è sufficiente aggiungere che si tratta della immagine speculare del corpo, una sorta di suo doppio.

L'*Odissea* di Omero fornisce la forma-tipo: racconta le tribolazioni di un uomo che tenta di ritornare da Penelope (Dante racconta gli sforzi di un uomo che ritorna alla luce che è la nostra casa, e alla sua amata Beatrice). Tornare a casa è tornare al luogo

originario, dove l'Essere emerge nella sua completezza. L'effetto della nostalgia, «le ferite del ritorno», derivano dal riconoscere ciò che la narrativa costantemente tenta di negare - vale a dire che «non si può tornare a casa di nuovo» come dice il titolo di una novella di Thomas Wolfe. L'esigenza di tornare a casa (al luogo dove l'Essere si rivela pienamente) è segnata dal fatto che l'Essere si manifesta solo nelle tracce e negli echi che crea mentre si cela dietro le apparenze degli esseri: non si manifesta mai completamente. *The Book of All the Dead* tratta di questo (...).

Bisaccia: Qualcuno (Innis) ha detto che la comunicazione è l'habitat tecnologico della coscienza. Sei d'accordo? Come reagisce la tua coscienza delle cose rispetto alla tecnologia?

Elder: La tecnologia è il modo in cui l'Essere rivela se stesso in questa era di deprivazioni. L'idea che gli elementi della tecnologia ci circondino come molti oggetti, di cui noi possiamo fare buono o cattivo uso, è falsa. È perfino, direi, un «item» nell'inventario dell'ideologia della modernità. La tecnologia non è semplicemente fuori, è anche dentro di noi. La tecnologia è entrata nei meandri più profondi del nostro essere ed ha forgiato la nostra natura. La nostra concezione del volere (il centro della nostra filosofia dal tempo di Agostino, ma più palesemente dal tempo di Nicola da Cusa, e forse, ancora di più, dal tempo di Cartesio) è realmente quello della tecnologia. Questa nozione del volere, statu nascendi, ha prodotto il regime della tecnologia, e la potenza egemonica di questo regime. La tecnologia ha rifatto l'essere umano a sua immagine; ci ha essenzialmente abbracciato. Così, non è esatto dire che la tecnologia ci fornisce gli strumenti che usiamo; piuttosto noi siamo divenuti mezzi della tecnologia. Essa erige il nostro mondo e crea le condizioni sotto cui l'Essere si manifesta

nella nostra era. I valori sono sempre intramondani, per cui la tecnologia, bene o male, è divenuta l'habitat del valore; ed è dall'habitat del valore che il richiamo della coscienza trae ispirazione. Ma potrebbe essere che il linguaggio con cui quel richiamo è lanciato è un linguaggio di deprivazione. Ciò richiede che il pensatore stia attento a intimazioni di deprivazione all'interno del confuso positivismo del discorso su scienza e tecnologia. Noi oggi siamo deprivati perché gli dei sono volati via, perché scienza e tecnologia hanno espulso il sacro (...).

Bisaccia: Qual'è la relazione tra immagine letteraria e immagine cinematografica nei tuoi film?

Elder: Temo di dover ammettere (ma devo attenermi ai fatti) che ho concepito una grandiosa ambizione per *The Book of All the Dead*. Noi viviamo in una cuspide della storia, in cui l'arte sta morendo (se non è già morta) e l'essere letterati è in declino. In un tempo in cui l'amore per la letteratura e la filosofia non è più rispettato, l'«ultimo storico» tenterà di costruire l'archivio più vasto che può per preservare ciò che ama. *The Book of All the Dead* è uno sforzo evidente di creare anche un compendio di tipo letterario. I testi sovrapposti alle immagini, ad esempio in *Illuminated Texts*, sono sfasati rispetto alle immagini, dato che ciascuna di queste rappresenta una fase diversa nello sviluppo non lineare della storia. Le parole introducono una intertestualità nel lavoro aprendo ancora di più l'opera. La forma aperta mi piace, perché rivela il processo nel suo divenire.

Bisaccia: In che modo organizzi la dinamicità del suono-colore nel flusso (anche interrotto) dell'immagine in movimento?

Elder: *She is Away* è, ad esempio, un puro film coloristico ed

è, come ho scritto nel sottotitolo, un arrangiamento in rosa e blu. Si tratta di un poema-tono dell'assenza in cui i colori hanno un ruolo affettivo. In *1857 (Fool's Gold)*, invece, ho approntato una matrice di colori contro classi di immagini, e ho usato un processo «random» per generare il percorso attraverso la matrice. In tal modo ho potuto far sí che ciascuna classe di immagini subisse una variazione di colore per ciascun tono a disposizione. Comunque, su quella struttura ho sovrimposto un'altra struttura piú arbitraria: ho stabilito che ci fosse un movimento generato verso immagini piú leggere e piú dorate. Questo sistema di colorazione è in relazione alle richieste soteriologiche del film. In *Illuminated Texts* mi sono mosso sistematicamente da colori naturali (blu, verde, giallo solare) verso colori piú artificiali; il rosso (specialmente) è un colore che nel film e nel video finisce sempre per sembrare artificiale.

Per *Lamentation: A Monument for the Dead World*, ho cercato di scoprire colori duri e primari da associare con la fantasia del ritrovare le origini perdute, il sito primo, che riporterà il significato degli esseri e che ci ridarà la faccia che avevamo prima di nascere (parafrasando Yeats). In *Consolation: Love is an Art of Time* ho usato una piú seducente tavolozza di colori, nel continuare i miei sforzi per suggerire il sorgere di una nuova e piú accettabile relazione tra gli esseri finiti.

In generale, considerazioni piú materialistiche hanno determinato i colori dei film che appartengono alla regione di *Exultation: In Light of the Great Giving*. Essi implicano una gran quantità di sovrimpressioni, forse il piú complesso, tecnicamente, nella storia del cinema. Per questi film, la mia preoccupazione era, prima di tutto, di stabilire una gamma di colori che fosse giusta, e di scegliere immagini che potessero essere sovrimpresse le une sulle altre pur preservando lo schema generale. Per ciò

che riguarda il suono, ho qualche volta elaborato della musica frattale.

Bisaccia: Come interpreti la relazione tra natura e cultura nei tuoi film?

Elder: La natura non è qualcosa di più primigenio di ciò che ci appare come esperienza. La natura e la coscienza del sé si appartengono. La natura e noi stessi nasciamo insieme, come condizioni mutue per il manifestarsi degli esseri. Questo implica che la natura non sia più antica del linguaggio, dato che essa è già mondana. Il linguaggio erige il mondo (...). È nostro destino che il nostro comprendere la natura sia racchiuso all'interno di una metafisica produzionistica. Noi moderni concepiamo la natura principalmente come dominio di potenzialità energetiche. Il concetto di natura come energia non è, comunque, il concetto di una realtà più primaria. I moderni concepiscono l'energia non come similitudine dell'Essere, ma come riserva permanente - come qualcosa che essi possono riforgiare e riordinare secondo i loro interessi e voleri. La differenza della natura dall'Essere (in questa concezione) è particolarmente evidente nel fatto che il concepire la natura come energia è il concepire qualcosa di dato, di manifesto; inoltre è il concepire qualcosa che ci è manifestato nel dominio della tecnologia. Così la natura, secondo questa concezione, è qualcosa che può essere garantito, posseduto, diviso, colto. Una natura così pensata è ancor più lontana dagli Esseri di quel che non siano gli strumenti che evidentemente appartengono al dominio della tecnologia.

Bisaccia: Il tuo lavoro cinematografico è, in qualche modo, postmoderno. C'è al suo interno una frantumazione dei generi

e un citazionismo illuminato. Qual è il ruolo dello spettatore in tutto ciò? È un lavoro interattivo?

Elder: Quasi tutti i miei film contengono un eccesso di materiali, comprendono più elementi di quanto sia pensabile vedere. Lo spettatore deve allora scegliere tra gli elementi presentati, e focalizzare la sua attenzione su di uno, lasciando gli altri materiali come sottofondo. In altri termini lo spettatore costruisce il proprio film durante lo svolgimento del mio. Quello che nei miei film si vede è una grande quantità di suggerimenti di vario tipo: musicali, fotografici, letterari, etc... Lo spettatore seleziona i vari elementi generando un percorso personale (diverso da sguardo a sguardo). Il film deve suscitare domande, non deve dare risposte inevitabilmente parziali. Non esiste una trama principale del testo, e siamo vicini a quella che, più volte ho chiamato de-costruzione dell'illusione. Ho sempre pensato che la pluralità delle forme che propongo evochi la sensazione di un orizzonte non attuale, un orizzonte di possibilità indefinite. La speranza della metafisica occidentale è quella di afferrare tutto l'Essere all'interno della rete del nostro capire. Ma ogni manifestazione dell'Essere è sempre parziale, e così accade anche nei miei film. Tutto dipende dalla apparentemente solitaria interazione dello spettatore con il film. Ovviamente parlo di un film, per usare una metafora musicale, a carattere polifonico, un film che provochi l'interconnessione di diverse linee, nessuna delle quali sia subordinata ad un'altra. Voglio dire, per concludere, che il film come «prodotto» non esiste. Esiste solo la consapevolezza di poterlo generare (in forme plurali) anche da parte di chi lo guarda.

Bisaccia: Pensi veramente che in un'era ipertecnologica non avremo più bisogno del corpo?

Elder: Credo che la tecnologia non abbia necessità di corpi umani. I corpi sono inefficienti se testati secondo standard tecnologici (dato che richiedono una quantità considerevole di energia per contenere relativamente poco lavoro). La tecnologia dispenserà i corpi. Ma queste macchine senza la forma di corpi non possono avere le caratteristiche dei corpi, dato che dipendiamo da come abbiamo un corpo. Saranno creati nuovi prodotti (con costruzioni modulari a parti intercambiabili) che faranno più efficientemente il lavoro intellettuale degli uomini. Queste macchine saranno in grado di riprodurre se stesse. Dopo che saranno diventate dominanti (uno sviluppo che non richiederà molto tempo) esse permetteranno solo a pochi esseri umani di sopravvivere, probabilmente in un ambiente tipo zoo. Penso che il riconoscere nel subconscio ciò che è una reale possibilità sia la ragione primaria della nascita «dell'etica dei diritti animali». Già il processo di evoluzione (devoluzione?) verso questi esseri è iniziato, dato che la tecnologia ci ha rifatto a sua immagine. «Noi stiamo – come il filosofo canadese George Grant ha annunciato nella sua più oscura e più vera profezia – per essere cambiate da creature di carne a oggetti di metallo». Questo è il destino che la tecnologia ci impone. Soltanto lo sviluppo dell'estrema carità verso i corpi umani potrebbe salvarci da questo destino; una carità in cui sia presente l'idea del corpo come «santo» (e lo sviluppo di questa coscienza vive fuori dal progresso della tecnologia)*.

(traduzione dall'inglese di Antonio Bisaccia)

* Parti di quest'intervista, realizzata nell'accogliente e vittoriana Hall del Royal York Hotel di Toronto, sono uscite sul «Manifesto» del 26 novembre 1994 e su «RISK» n. 17, marzo-aprile 1995.