



g l i t c h

i l sex appeal dell' errore digitale

brignani beatrice

In Kathy's Song, Paul Simon cantava: *I hear the drizzle of the rain like a memory it falls*. La traduzione in italiano di per sè non ha un significato univoco qualora non si consideri la partitura per chitarra con notazione letterale. Prima di pronunciare la parola "rain" cambiava l'accordo dal Do (C) al Sol (G), da cui (G)rain ovvero "frumento", immagine sicuramente più sinestetica rispetto al "piovigginamento della pioggia" [the drizzle of the rain].....

Quel testo è famoso per numerose strane interazioni e incroci semantici fra linguaggio verbale e linguaggio musicale. E molti critici allora come oggi non esitavano nel rilevare errori logici tanto evidenti se ci si ferma ad un'analisi superficiale di un testo. Quello di Kathy's Song è uno dei tanti casi in cui ricorre l'interazione fra linguaggio e musica. Far uso dell'"errore" per fini legati alla rappresentazione artistica è diventato un espediente che ha ben attecchito nell'elettronica. Tanto che oggi si designa con la parola "Glitch" una vera e propria corrente estetica. A dirla tutto, il termine preso in prestito dal network computing (atto ad indicare il sopralluogo su un piccolo errore elettrico) può avere due accezioni nell'ambito artistico. Oltre a designare la direzione estetica summenzionata, può intendersi un elemento del processo creativo, in cui conflitti inattesi fra hardware e software dovuti ad errori umani entrano a far parte di una creazione. Questa vale solo quando il "tramite" è una macchina. Ma comunque la si intenda, molti artisti forgiavano e manipolano queste stigmatizzazioni come fosse plastilina.

Bellezza: cioè rinunciare ad avere sempre il controllo

Dov'è la bellezza nell'errore? Sfarfallii, risonanze, sibili, scoppiettii. Pixel, linee, sfocature, disallineamenti. Sono solo la superficie dei media, forse un livello della comunicazione visuale che ci mostra ciò che è andato male. E' necessario però porsi in una dimensione diversa. Dissociare l'errore dal male, liberare il media dai contenuti e dalla normale funzione comunicativa. Senza soggetto, solo l'errore. E' così che la bellezza fuoriesce, prende vita Potenza e precisione di calcolo dei nuovi elaboratori elettronici e digitali hanno largamente influenzato le tendenze estetiche contemporanee. Nell'immaginario collettivo una certa pulizia ed una certa patinatura dell'immagine tipica degli standard mass-mediatici e pubblicitari, attestano l'ineguagliabile perfezione della macchina rispetto all'uomo. In ambienti più circoscritti, dove la cultura viene mossa dal basso, c'è chi fa dell'imperfezione digitale un motivo estetico che ha riscontri nella musica e nell'immagine. Il termine inglese 'glitch' indica un malfunzionamento, un errore, un'interruzione ed è usato generalmente per indicare un piccolo difetto di origine elettrica. Fare di questi difetti delle opere d'arte ha la doppia finalità di creare e cercare nuove soluzioni estetiche ma soprattutto di svelare i limiti e la non-perfezione assoluta della macchina, nonché il suo lato imprevedibile e incalcolabile. Tony Scott lavora oramai da qualche anno sui 'glitches' nel campo delle immagini digitali ed ha formulato una vera e propria metodologia di produzione di glitch art, liberamente consultabile sul suo sito Glitch Art .Il processo di creazione è abbastanza particolare e interessante: consiste nel forzare il codice di un programma per provocare errori irreversibili poi covertiti in file a 8bit di colore; il passo successivo è quello di mostrare il file per poi successivamente modificarlo attraverso un editor grafico in cui si seleziona un'area di interesse (non sempre è interessante l'intera immagine) e la si ridimensiona. Infine si accentuano i contrasti e i colori mentre alle volte si mixa l'immagine risultante su altre di origine fotografica. Il risultato finale è costituito da schermate con aree di colore a blocchi semplici ma efficaci che entrano in contrasto con altre aree di rumore e di caos. Il sito, oltre a fornire informazioni di carattere generale sulla 'glitch aesthetic', funziona da archivio in progress delle opere sempre accompagnate da appunti riportanti le scelte e le motivazioni dell'artista.

ALVANOTO

Carsten Nicolai, (1965, Chemnitz, ex Karl-Marx-Stadt) vive e lavora a Berlino. Nel corso del 2007 l'artista è stato borsista dell'accademia tedesca Villa Massimo di Roma. Dal 1985 al 1990 studia architettura del paesaggio a Dresda mentre sviluppava una ricerca al confine tra sperimentazioni in campo sonoro e quello visivo realizzando installazioni o eventi in cui mette in relazione le ricerche scientifiche, l'arte e le potenzialità dei nuovi media permettendo così una riflessione inedita sul concetto di astrazione geometrica e di riduzione dagli elementi del reale. La sua ricerca prende inoltre spunto da fenomeni naturali come il suono (di cui studia il rapporto con lo spazio, il tempo e il movimento), la luce, i campi elettromagnetici (e in particolare gli effetti delle polarità) ed elementi naturali come il latte o la neve. Famose sono le sue opere attorno alle forme geometriche dei cristalli di neve, come le sperimentazioni con le frequenze video, o il lavoro sulle vibrazioni del suono che attraversano contenitori in cui vi è l'acqua come alla biennale di Venezia del 2001 con l'installazione Frozen water. Le sue performance musicali, in cui Carsten Nicolai si presenta al pubblico con lo pseudonimo di ALVA NOTO, nascono

da una campionatura di suoni ripresi dal reale con cui realizza un primo nucleo attorno al quale crea un sistema di eventi sonori autonomi ma a cui aggiunge l'elemento errore che provoca cambiamenti di suono e frequenza determinando così infiniti altri nuclei, infinite via di fuga, infinite soluzioni. Nel 1994 fonda il "noton.archiv für ton und nichtton", e nel 1999 assieme a Frank

Bretschneider (Komet) e Olaf Bender (Byetone) fonda l'etichetta Raster-Noton.

Xerrox, si ispira al processo di fotocopiatura, ed è un progetto che esplora i confini della riconoscibilità di un'informazione. E' l'ultima creatura di Carsten Nicolai, a.k.a. alva noto: un live per laptop e video, dove la campionatura originale viene riprodotta e variata, disturbata in modo da creare un prodotto che ne sfuma le caratteristiche senza perdere completamente l'identità. Il risultato è una sinestesia in cui noise e glitch trasfigurano le informazioni per creare un nuovo codice, che pure mantiene alcune proprietà dell'origine.

Nicolai è da anni uno degli indiscussi maestri della musica elettronica sperimentale a livello internazionale. Immerso da tempo in un flusso creativo che raramente sottende ai colpi della ripetitività e della banalità, ma è altresì soggetto a un costante processo di evoluzione musicale del quale non si vede ancora la fine. Nel solco dei grandi maestri che hanno portato nel secolo scorso la musica elettronica all'interno degli ambiti accademici più ristretti, Nicolai ha saputo diventare punto di riferimento non solo per coloro che vedono in lui un solido ponte con la musica sperimentale di domani, ma anche per tutti coloro che rimangono affascinati dalla sua estetica glitch, noise e minimale, capace di coniugare in un unicum perfetto di suono e immagini sia la componente tecnica che quella estetica più moderna, ricca di rimandi alle tradizioni culturali del passato che costituiscono la spina dorsale dell'analisi audiovisiva di oggi; un artista capace di attirare su di sé le attenzioni di un'intera comunità di artisti dediti alla ricerca musicale elettronica e alle potenzialità di raffigurazione visiva dei suoni digitali, **Alva Noto** ha in questo senso fondato, insieme a Olaf Bender, negli anni scorsi la Raster-Noton (il vero prototipo della label di culto, curata fin nei più infinitesimi dettagli del suo packaging, nonché cento di aggregazione di musicisti e sperimentatori di talento indiscusso come nell'idea originale di Nicolai del suo seminale progetto Noton.archiv fuer ton und nichtton, da Ikeda a Basinski, da Lippok a Cascone, da Nibo allo stesso Nicolai) e instaurato una serie di collaborazioni artistiche tra cui quella, universalmente conosciuta, con il musicista giapponese Ryūichi Sakamoto.

Nella classificazione dei generi musicali il glitch ha il prestigio di essere un genere musicale ben definito, con una sua storia radicata nell'ambient, nella musica sperimentale...Nello stesso tempo sono nate molte discussioni sulla creazione, la cattura e la comparsa di difetti, rovinature, Glitches all'interno degli attuali strumenti digitali ben conosciuti per la perfezione dei rispettivi segnali e della liscezza delle interfacce, dove ogni pixel è perfettamente integrato e disposto. Il discorso sembra paradossale viste le continue discussioni sulle qualità dei media e l'ossessiva ricerca della perfezione nei media digitali, ma nasce proprio nel silenzio e prende voce nel cuore della tecnologia.



fuga dalla perfezione soporifera nell'era digitale.

Quindi è l'errore che guida l'evoluzione, esso è un compagno di tutta la nostra vita, esso ci è accanto tutti i giorni. Nella nostra vita è strettamente legato alla conoscenza e all'esperienza. Si può dire che chi ha poca conoscenza o poca tecnica incontra più spesso l'errore. Si può parlare di errore escludendo la sfera del comportamento umano, esplorando gli anfratti oscuri che la tecnologia digitale nasconde dentro di sé? Per comprendere l'estetica dell'errore dobbiamo innanzi tutto inquadrare alcune definizioni, per creare la dimensione nella quale esso può essere osservato, catturato e rielaborato. L'estetica è la sfera entro cui la bellezza è percepita come intemporalità, come godimento dell'arteficio, frutto di una mescolanza di impulsi errati, di erranze create da processi di sistema critici. Per assaporare tutto questo è indispensabile inizialmente creare un senso di vuoto, necessario per osservare le architetture, la durezza delle composizioni e le strutture che si creano. Il glitch ha le sue radici nel minimal. Pixel, linee, sfocature, disallineamenti ricordano sfarfallii, risonanze, sibili e scoppiettii e ci accompagnano in un viaggio verso una falsa rappresentazione della realtà. 'Errare' è soprattutto avere una immagine del reale distorta, cioè non corrispondente alle nostre aspettative. Quando il lavoro è sull'errore si ha una percezione della bellezza come venire meno, come decomposizione e sfioritura, come godimento dell'essere nel tempo, erotismo e sex appeal che l'errore possiede!

Nella classificazione dei generi musicali il glitch ha il prestigio di essere un genere musicale ben definito, con una sua storia radicata nell'ambient, nella musica sperimentale e nel minimalismo. Nello stesso tempo sono nate molte discussioni sulla creazione, la cattura e la comparsa di difetti, rovinature, Glitches all'interno degli attuali strumenti digitali ben conosciuti per la perfezione dei rispettivi segnali e della liscchezza delle interfacce, dove ogni pixel è perfettamente integrato e disposto. Il discorso che quindi mi inoltra ad esplorare sembra paradossale viste le continue discussioni sulle qualità dei media e l'ossessiva ricerca della perfezione nei media digitali, ma nasce proprio nel silenzio e prende voce nel cuore della tecnologia. L'obiettivo di questo testo è principalmente di esplorare e creare una panoramica sulle imperfezioni dei media digitali, sui disallineamenti, i vuoti, le architetture e in generale sull'estetica che ne deriva per arrivare ad comprendere ciò che porta gli artisti ad esplorare questi paesaggi cyberpunk. A differenza della glitch music, la glitch art, oggi mezzoartistico in continuosviluppo è rimasta nell'oscurità per molto tempo.

Il risultato di un errore o di un mal funzionamento

La Pure Glitch ovvero la glitch pura, che nasce da un errore spontaneo, non conizionato dall'uomo, ma causato da un errore del mezzo. Perché parlo di mezzo? Una rovinatura può non essere associata esclusivamente al digitale ma a mezzi analogici, può essere persino causata da agenti chimici come nel caso di chi, già negli anni 40 agiva sulle pellicole come nel caso di

...al cuni nomi

Norman McLaren regista canadese di film d'animazione. Nato in Scozia, studia dal 1932 al 1936 alla Glasgow School of Fine Arts e inizia la sua carriera realizzando due cortometraggi presentati a un festival amatoriale scozzese dove viene notato da uno dei membri della giuria, John Grierson, padre del documentarismo britannico. Sarà proprio lui ad accreditarlo presso il General Post Office Film Unit.

Nel 1936 partecipa alla Guerra civile spagnola come cineoperatore e nel 1939 si trasferisce a New York. Nel 1941 approda al **National Film Board of Canada** (NFB), diventando l'autore-simbolo della cinematografia d'animazione di quel paese. Qui realizza infatti filmati di propaganda (V for Victory, 1941, Hen Pop Hop, 1942), ma anche filmati astratti e opere sperimentali. Sempre grazie al sostegno economico e produttivo dell' NFB, prosegue la propria sperimentazione approfondendo tecniche diverse come il disegno animato, la pittura e l'incisione diretta su pellicola, la *pixillation* (l'inserimento di attori veri in sequenze animate), l' animazione ottenuta con la carta ritagliata, la stop-motion, l'elaborazione dei suoni mediante intervento diretto sulla banda sonora. Si tratta di lavori dal grande impatto tecnico, che hanno segnato l'eccellenza della sperimentazione ma senza mai rinunciare all'intrattenimento.

Il suo lavoro più famoso è il cortometraggio *Neighbours* (1952), che descrive la lotta fra due vicini di casa per il possesso di un fiore. Il film, che contiene un forte messaggio sociale di pace e di antimilitarismo, gli valse numerosi riconoscimenti, tra cui l'Oscar al miglior cortometraggio documentario.

Non è poi così assurdo ritrovare le radici del Glitch nell'estetica **Dada** e nei suoi effetti di straniamento..nella pittura per eccellenza poi il dripping di **Pollock** è l'emblema del fatto che la casualità è nel sangue stesso dell'arte.

Altri nomi possono essere oltre alla fotografa **Nan Golding**,

Ant Scott dal 2001 anche lui ha fatto dell'imperfezione digitale un fattore estetico realizzando dei lavori, paragonabili a modernissimi quadri astratti, ottenuti attraverso la forzatura del sistema e il suo conseguente blocco, lavorando poi sul risultato, convertito in un file a 8bit di colore a sua volta modificato (ritagliando l'immagine, accentuandone i contrasti, combinandolo con altre media). Ulteriore dimostrazione delle potenzialità artistiche della tecnologia ma anche riflessione sull'imperfezione della macchina. .

“L'uomo crede di dominare la tecnica ma è essa che s'impone all'uomo.” Jean Baudrillard

approfondimenti

Jan Švankmajer

(Praga, 4 settembre 1934) è un regista e sceneggiatore ceco.

È un artista surrealista noto soprattutto per le sue opere d'animazione, che hanno ispirato artisti come Tim Burton, e molti altri. In Italia è poco conosciuto poiché i suoi film non sono distribuiti né in pellicola, né in videocassetta, né in dvd.

« Il mondo si divide in due categorie di diversa ampiezza... quelli che non hanno mai sentito parlare di Jan Švankmajer e quelli che hanno visto i suoi lavori e sanno di essersi trovati faccia a faccia con un genio. »

(Anthony Lane - “The New Yorker”)

Ha studiato all'Accademia delle Belle Arti praghese specializzandosi in rappresentazioni con i burattini, regia e scenografia. Ha esordito nel cinema nel 1964 con il corto "Posledni trik pana Schwarzewaldea a pana Edgara" (*The Last Trick*). Durante la *Primavera di Praga* dirige quattro film che segnano il suo passaggio dal surrealismo al manierismo. Nel 1987 gira il suo primo lungometraggio, "Neco z Alenky" (*Alice*), presentato al Festival di Berlino. Del 1993 è il suo secondo film, "Lekce Faust" (*Faust*), presentato a Cannes e seguito nel 1996 da "Spiklenci slasti" (*Conspirators of Pleasure*). Švankmajer si è guadagnato la propria reputazione dopo diverse decadi per la propria tecnica peculiare dello stop-motion e per la capacità di creare immagini surreali, da incubo, e tuttavia in qualche modo buffe. Al momento è ancora impegnato a Praga con la realizzazione di un nuovo film horror, *Šílení*, ispirato ai racconti di Edgar Allan Poe e del Marchese de Sade, la cui influenza era presente anche in molti suoi lavori passati. I temi di fondo dei film di Švankmajer sono principalmente in questi 3 punti:

suoni esasperati, e che creano sempre un effetto assai strano, in tutte le scene in cui qualcuno si ciba;

sequenze molto accelerate quando le persone camminano o interagiscono tra loro;

oggetti inanimati che prendono improvvisamente vita attraverso la stop-motion.

Il cibo è uno dei temi e degli elementi che preferisce e la stop-motion è presente in tutti i suoi film, nonostante nei lungometraggi siano incluse anche scene dal vivo più o meno lunghe. Molti suoi film, come il cortometraggio *Down to the Cellar*, sono girati con una prospettiva infantile, e, allo stesso tempo, svelano una natura aggressiva e disturbante. Oggi è celebrato come uno dei più grandi animatori al mondo. I suoi lavori più famosi sono probabilmente i lungometraggi *Alice*, del 1988, *Faust*, del 1994, *Conspirators of Pleasure*, del 1996, e *Otesánek*, del 2000. Altrettanto conosciuto (ed imitato) è il corto *Dimension of Dialogue* (1982), che mostra teste simili a quelle di Arcimboldo che si riducono l'una l'altra fino a diventare tutte uguali ("exhaustive discussion"), un uomo e una donna d'argilla che si dissolvono sessualmente l'uno dentro l'altro, poi litigano e si riducono a una frenetica poltiglia bollente ("passionate discourse"); e due teste di argilla più anziane che tirano fuori vari oggetti dalle loro lingue (spazzolini e dentifrici, scarpe e lacci, ecc.) e li usano in ogni combinazione possibile, sensata o meno ("factual conversation"). Fu sposato con **Eva Švankmajerová** una pittrice surrealista, ceramista e scrittrice di fama internazionale, fino alla morte di lei, nel 2005. La Švankmajerová prese parte a molti suoi film, tra i quali *Faust*, *Otesánek* e *Alice*.

Il film

Alice

(nome originale:**Něco z Alenky**) è un film surrealista cecoslovacco del 1988 diretto da Jan Švankmajer. Rivisita le storie classiche di Lewis Carroll (Alice nel Paese delle Meraviglie e Attraverso lo specchio e quel che Alice vi trovò) con uno stile originale: mentre i romanzi sono bizzarri e leggeri, Alice appare come un ritratto più oscuro e desolato della saga del *Paese delle Meraviglie*. Il ruolo di Alice è affidato a **Kristýna Kohoutová**, doppiata in inglese da **Camilla Power**.

In questa reinterpretazione di Alice permane un'ambiguità di fondo sull'appartenenza della protagonista al mondo reale o quello fantastico e su quando si compia il "salto" nel *Paese delle Meraviglie*. All'inizio del film Alice sembra essere nella propria camera, quando un grosso coniglio impagliato prende vita e fugge dalla teca in cui era.

Alice lo segue in un grande campo senza vegetazione e, entrando dal cassetto di un tavolo, arriva in una caverna che porta a un ascensore lunghissimo (la discesa dura diversi minuti e pare infinita). Il *Paese delle meraviglie* è un continuo alternarsi di aree ed elementi familiari che però appaiono in maniera illogica e sproporzionata. I suoi abitanti sono spesso strane misture di oggetti e animali morti, come un letto con le gambe d'uccello, o una lucertola impagliata con gli occhi di vetro. Sono presenti anche alcuni personaggi dell'originale *Alice nel Paese delle Meraviglie*, ma compaiono con forme inquietanti: ad esempio il Cappellaio Matto è uno schiaccianoci di legno, la Lepre Marzolina è un coniglio giocattolo con la carica a molla ed il Bruco (*Brucaliffo*) è un calzino con gli occhi di vetro e una dentiera. Allo stesso modo diverse sequenze tratte dalla storia originale, come l'ingrandimento e il rimpicciolimento di Alice attraverso cibo o bevande inusuali, o le scene in cui i bambini che piangono diventano maiali, sono ritratte con forme inconsuete. Ad esempio, quando Alice diventa piccola, si trasforma in una bambola con vestiti e capelli che somigliano ai suoi.

Titolo originale:

Něco z Alenky

Paese:

Cecoslovacchia/Svizzera/Regno Unito/Germania Ovest

Anno:

1988

Durata:

86'

Colore:

colore

Audio:

sonoro

Genere:

Animazione, fantasia, horror

Regia:

Jan Švankmajer

Soggetto:

Lewis Carroll

Sceneggiatura:

Jan Švankmajer

Produttore:

Peter-Christian Fueter

Art director:

Jirí Bláha, Eva Svankmajerová

Animatori:

Bedrich Glaser

Interpreti e personaggi

- **Kristýna Kohoutová** Alice

Doppiatori originali:

- **Camilla Power** Alice (per il doppiaggio in inglese)

Il film contiene anche delle sequenze non presenti nel romanzo a cui è ispirato. In una di queste Alice è intrappolata dentro un sarcofago a forma di bara e rinchiusa in una dispensa, dalla quale riuscirà presto a liberarsi. Alla fine del film, rimane enigmatica l'entità di ciò che è accaduto e lo spettatore resta privo di elementi per giudicare se si trattasse di realtà o se Alice stia ancora sognando. Le immagini sono spesso descritte come grottesche, perverse o disturbanti, pur non essendo mai ributtanti. Ad apparire più spesso sono il Bianconiglio, impagliato e col ventre squarciato da cui esce segatura che prontamente mangia di nuovo e teschi di vari animali e fette di carne che si muovono morbosamente. Ricorrenti sono anche forbici e coltelli casalinghi che spesso costituiscono in maniera sorprendente i personaggi del film. La voce fuori campo è della stessa Alice, che con strette inquadrature alle sole labbra pronuncia frasi narrative, come "said the White Rabbit" ("disse il Coniglio Bianco"), durante tutto il film. Questo espediente è considerato da molti assai irritante e stridente, nonché indicativo di un debole intento didattico di Švankmajer. Il comportamento di Alice e il suo stato d'animo sono dipinti in maniera più cupa rispetto alle storie originali del *Paese delle Meraviglie*. Alice esplora quel *mondo fantastico* e cerca di capirne le stranezze, ma sembra spesso abbattuta e triste piuttosto che allegra e vivace, come ci si aspetterebbe dall'esplorazione del nuovo e buffo mondo ritratto da Carroll. Questo non fa che aggiungere ulteriori toni di sconforto e costernazione al film. Nonostante tutto nei suoi capolavori S. ci proietta in un mondo geniale irresistibile o del tutto ributtante ricco di crepiti e assonanze glitch!

Stan Brakhage

(14 gennaio 1933 – 9 marzo 2003) è stato un regista statunitense, considerato uno dei maggiori e più influenti filmmakers sperimentali del ventesimo secolo. Brakhage nasce come Robert Sanders in un orfanotrofio di Kansas City, Missouri. Il 4 febbraio viene adottato da Ludwig e Clara Brakhage che lo chiamano James Stanley Brakhage. Dopo la separazione dei genitori, all'età di sei anni, Stan e la madre si trasferiscono a Denver, Colorado. Da ragazzo cantava come piccolo soprano, esibendosi anche alla radio. Si iscrisse alla South High School di Denver, la sua principale ambizione era quella di diventare poeta. A scuola vide l'"Orfeo" di Jean Cocteau, che lo aiutò a comprendere che fare film poteva essere considerata un'arte tanto quanto la poesia. Dopo la scuola, si iscrisse al Dartmouth College che però abbandonò dopo soli due mesi a causa di un esaurimento nervoso.

Tornò in Colorado a trovare il padre, il quale acconsentì a dargli i soldi destinati agli studi universitari per acquistare la sua prima cinepresa. Il suo primo film, *Interim*, è del 1952. In questo periodo Stan è stilisticamente influenzato soprattutto dagli scritti di Ejzenštejn, dai film di Jean Cocteau e dal neorealismo italiano. Gradualmente, i suoi film si discostano sempre più dal racconto tradizionale (cruciale in tal senso è il suo primo film non sonoro, *Wonder Ring*, del 1955).

Anticipation of the Night (1958) costituisce sicuramente la sua prima grande incursione nella "visione soggettiva": le immagini dense di lirismo rappresentano lo sguardo in prima persona di un uomo che riusciamo a vedere solo come ombra. Dopo alcuni periodi trascorsi a New York e a San Francisco, Brakhage sposa nel 1957 Jane Collom e si trasferisce a Princeton, New Jersey. Due anni dopo ritornano in Colorado, fra le montagne. La loro vita familiare, con i loro figli, costituisce il principale argomento di molti dei suoi film realizzati negli anni '60 e '70. A questi affianca film completamente astratti come lo studio sull'acqua di *Song 22* (1966) e *Text of Light* (1974), realizzato filmando le rifrazioni luminose di un posacenere di cristallo. La maggior parte dei suoi lavori sono in pellicola 8mm o 16mm e spesso egli ha dipinto la pellicola a mano o graffiato direttamente l'emulsione e, qualche volta, ha anche usato tecniche di collage. Per *Mothlight* (1963), ad esempio, ha incollato direttamente sulla pellicola ali di insetti, foglie e rametti.

In totale, Brakhage ha realizzato quasi quattrocento film nell'arco di cinquant'anni circa di carriera. Tra i più importanti, oltre i già citati, ricordiamo: *Window Water Baby Moving* (1959), incentrato sulla nascita del primo figlio; *23rd Psalm Branch* (1966-67), una meditazione sulla guerra con filmati dei luoghi in cui viveva in Colorado intervallati a immagini di repertorio della Seconda Guerra Mondiale e *Dog Star Man* (1961-64), probabilmente il suo film più celebre. Brakhage è stato anche un grande appassionato delle altre arti. Profondamente influenzato dalla poesia di Gertrude Stein e **Robert Duncan** come anche da molti pittori e compositori di musica classica. Era anche molto appassionato di storia e un cinefilo che non disdegnava la visione dei prodotti hollywoodiani pur non considerandoli arte. Importante ricordare che Brakhage ha scritto anche alcuni libri tra i quali ricordiamo *Metaphors on Vision* (1963) (pubblicato anche in Italia da Feltrinelli ma da lungo tempo fuori catalogo) e *Telling Time: Essays of a Visionary Filmmaker* (2003), uscito postumo. Dal 1969 ha insegnato Storia ed Estetica del Cinema presso l'*Art Institute of Chicago* e dal 1981 presso l'Università del Colorado. Nel 2002 si trasferisce in Canada con la nuova moglie Marilyn, sposata nel 1989, e i due figli più giovani. Muore a Victoria, British Columbia per un cancro alla vescica probabilmente causato dalle tinte utilizzate per colorare le pellicole.

Il film

Dog star man

Regia: Stan Brakhage

Soggetto e Sceneggiatura: S. Brakhage

Montaggio: S. Brakhage

Origine: Usa 1961/1964

Durata: 74 minuti.

Sito ufficiale: brakhage.com

Parlare di questo film separatamente alla poetica del suo autore sarebbe inefficace, poiché l'arte di Stan Brakhage sta nei suoi film ma soprattutto nel rapporto tra l'autore e il mezzo espressivo. Stan Brakhage, il padre del cinema sperimentale, non quello razionale, ma l'artigiano del colore astratto in movimento, lavorava la pellicola fotogramma per fotogramma, la *graffiava*, la dipingeva, apportava su di essa le tecniche pittoriche e decorative che potevano ritrovarsi su un quadro o su un pannello. Se Pollock rifuggiva il contatto tra il pennello e la tela, al contrario Brakhage immergeva le mani nel negativo e lo plasmava come fosse argilla. È a Stan Brakhage che, spiritualmente, dobbiamo la diffusione delle videocamere digitali, egli era convinto che chiunque dovesse avere la possibilità di creare il proprio cinema. Uno dei film più incisivi del suo percorso è *Anticipation of the Night* (1958), un film straordinario che nasce come tentativo di rendere la percezione visiva di vari soggetti, tra cui un neonato, o attraverso gli occhi di un suicida. L'audio svanisce, rimane la totale vitalità dell'immagine e il fondersi di nuove sensazioni.

In *Dog star man* non c'è trama. C'è però una scansione temporale divisa in un Prologo e quattro frammenti. Il tema di ognuno di essi può liberamente ritrovarsi negli altri, questo non vuol dire che siano uguali. Oltre la narrazione, verso l'orizzonte degli eventi. Dove la compressione dell'immagine sboccia in un caos incomprensibile, ogni fascio di luce di allunga, si frammenta, si fonde, dona colore ad oggetti mai visti prima. Oggetti che si smaterializzano per poi ricomporsi nella memoria. C'è chi parla di mitopoiesi, e cito testualmente "La fase lirica di **Brakhage** culmina con la realizzazione di **Dog Star Man**, il più stupefacente tra i suoi capolavori (recentemente il film è stato inserito dalla Biblioteca del Congresso degli Stati Uniti nel registro nazionale di film "a futura memoria"). La visione del mondo è quella dei suoi film lirici ma rielaborata in termini mitici. [...] In **Dog Star Man** questi 'avvenimenti' riguardano la nascita della coscienza, il ciclo delle stagioni, l'antagonismo tra uomo e natura e l'equilibrio sessuale nell'evocazione della caduta di un titano, dal nome cosmico "Uomo della stella del Cane". In **Dog Star Man** emerge in tutta la sua potenza la sua concezione 'arcaica' dell'arte: per Brakhage l'ispirazione poetica è poiesis, azione per eccellenza, diversa e superiore all'azione comune, e dunque azione magica che esprime ed evoca una (super)realtà creativa "medicatrice delle passioni" dell'animo umano."

Al di là di una lettura simbolica dell'opera, risulta per chi scrive ancor più fascinosa l'interpretazione già enunciata su un film quasi coevo e in sé diversissimo come Jeanne Dielman, ossia l'immolazione della tradizionale forma narrativa per una più totale, irragionevole, ricerca dell'anti-utile, e di conseguenza, dell'anti-estetico (quantomeno dell'estetica canonica tradizionale che nel campo cinematografico ha un solo nome, Hollywood). La libera sperimentazione – e, inevitabilmente, la rielaborazione – del canone classico produce talvolta, ai livelli più alti, nuovi classicismi in un continuo rincorrersi tra *neo*, *post* e *anti*, che come ricorda Dorflès lasciano nell'autodefinirsi il tempo che trovano: per

questo con la rivoluzione dell'arte contemporanea all'inizio del secolo scorso niente è più catalogabile, meno che mai l'avanguardia. Il nuovo Rinascimento artistico annienta le barriere anche tra le varie arti e Brakhage ne è esempio calzante: per *Anticipation of the Night* scrisse infatti una sceneggiatura in versi, prima di girare. Sarebbe affascinante poterla leggere, naturalmente.

in attesa che i suoi testi vengano tradotti in Italia, ci accontentiamo del suo cinema che non conosce barriere linguistiche, perché l'unico linguaggio che utilizza è universale: poesia in immagini. Il cinema lirico di Brakhage rincorre disperatamente una stabilità che, per cercare un parallelo nell'arte un po' forzato, può ricordare la tecnica del *pointillisme*: il mosaico infuocato che ne vien fuori risulta per lo spettatore ipnotizzato come un bombardamento di una purezza devastante. I temi di *Dog star man* sono anche forti, si distingue un parto o organi interni che pulsano, ma vengono astratti e perdono il loro significato originario, divengono frammenti lirici – per ricollegarci all'espressionismo anche letterario – che si rinnovano di nuova essenza che è fiamma incandescente. La parola (immagine) si sgretola e si frammenta, fondendosi con nuovi frammenti che producono ulteriori frammentazioni. Non è fuga dalla realtà, ma un tuffo velocizzato dentro un petalo di rosa, tra i tessuti che lo compongono, verso l'interno sempre più in fondo, ciò che resta infine è l'antico ricordo del suo profumo.

