

ANIMAL *studies*

Rivista italiana di antispecismo

trimestrale

ANNO IV NUMERO 11 APRILE 2015

oltre la fotogenia

note per un cinema antispecista

Novalogos

ANIMAL STUDIES

Rivista italiana di antispecismo

TRIMESTRALE

11/2015 – Oltre la fotogenia. Note per un cinema antispecista

numero a cura di Alessandro Lanfranchi

Direttore responsabile

Costanza Troini

Direttore editoriale

Roberto Marchesini

Comitato scientifico

Ralph R. Acampora (Hofstra University)

Carol Adams (Southern Methodist University)

Matthew Calarco (California State University Fullerton)

Felice Cimatti (Università della Calabria)

Enrico Giannetto (Università degli studi di Bergamo)

Oscar Horta (Universidade de Santiago de Compostela)

Andrew Linzey (University of Oxford)

Peter Singer (Princeton University)

Tzachi Zamir (The Hebrew University of Jerusalem)

Redazione

Eleonora Adorni, Matteo Andreozzi, Alessandro Arrigoni,

Laura Caponetto, Serena Contardi, Maria Giovanna De-

ve-tag, Valentina Gamberi, Nausicaa Guerini, Alessandro Lan-

franchi, Marco Maurizi, Antonio Volpe, Lucia Zaietta

ISSN 2281-2288

ISBN 978-88-97339-61-8

Reg. Trib. Roma n. 232 del 27/7/2012

© 2015 NOVALOGOS/ORTICA EDITRICE soc. coop.

via Aldo Moro, 43/D - 04011 Aprilia

www.novalogos.it • info@novalogos.it

FINITO DI STAMPARE NEL MESE DI NOVEMBRE 2015

a cura di PDE Promozione S.r.l.

presso lo stabilimento di Legodigit S.r.l. Lavis (TN)

Sommario

- 5 Il loro sguardo buca i nostri schermi
Editoriale di Alessandro Lanfranchi
- 11 Il limite della rappresentazione del sopravvive e il (dis)limite
cinematografico
di Emilio Maggio
- 28 Da Terrence Malick a Bela Tarr. Sulla Natura
di Arianna Pagliara
- 41 Antispecismo attraverso i kami: rilettura del non-umano in Hayao
Miyazaki
di Valentina Gamberi
- 56 Il cinema e il suono del silenzio: Le quattro volte
di Elena Past

Editoriale

Il loro sguardo buca i nostri schermi

di *Alessandro Lanfranchi*, Università degli Studi di Bergamo

Se è vero, come sostiene Gilles Deleuze (1993), che il cinema non è esclusivamente un'arte figurativa e che i grandi registi possono essere considerati veri e propri pensatori, è necessario, forse, chiedersi il *modus*, il punto di vista sostanziale, sistemico e sistematico attraverso il quale, da un secolo a questa parte, è stato pensato nel cinema l'essere-animale.

Differenziandosi dalla critica filmica, il cui peccato originale è l'inesplorare il cinema stesso, il filosofo parigino propone una contro-cultura cinematografica: l'artificialità del mezzo, la macchina da presa, permette l'accesso al divenire, al movimento, alla *vita*. Cosa c'è, dunque, di più sfuggibile e pletorico dell'*animot*? Cosa permette all'essenza animale di resistere alla rappresentazione, all'inquadratura?

Lo scoglio principale è il suo *sguardo*, palingenetico, che buca lo schermo e diviene traccia di una *nudità senza nudità* (Derrida 2006; p. 40), quella umana, che per non essere sentita come intollerabile, necessità del pudore, dell'imbarazzo del sentirsi nudi, patologia fobica di una società violenta e schizofrenica. La Settima Arte, grazie a un imprevedibile *coup de théâtre*, smaschera la nudità, il conforto, la compassione, la cecità, gettando il *chi* della visione e l'*esser-visto* in un universo caustico, immanente e non più diegetico, in cui «l'immagine ottica si cristallizza con la propria immagine virtuale», rendendo la fruizione indiscernibile: la rappresentazione non è più soggetta a critica, ma diventa movimento fagocitante, che appiana la *mondità* e la povertà di mondo, in un comune essere l'un-con-l'altro, di cui il cinema è simbolo e catalizzatore. Proprio in questo rapporto dinamico, in cui l'uomo e l'animale sono due nudità indistinte, poiché sostanziali, che «l'animale ci guarda [...] e pensare comincia forse proprio da qui».

Ma cosa significare “pensare”? E più precisamente, qual è il da-pensare nell'arte cinematografica?

Pensare la profondità significa, in prima istanza, distogliere lo sguardo, non dall'animale, che nell'immagine, a sua volta, ci guarda, ma dal tentativo di *deco-dificazione*, imminenza che troppo spesso ha sovrastato la visione, irrigidendo il «labirinto di nessi» (Tolstoj 1978) dell'Arte: comprendere una pellicola non equivale, solamente, a ricercare le intenzioni dell'autore, con un eccesso di spirito cri-

tico, bensì è necessario *interpretare*, illuminare ciò che pensavamo di non vedere, seguire le numerose isotopie e approdare, infine, ad una visione globale, in grado di mantenere e aggiungere, nonché di arricchire, il testo (filmico, letterario) stesso.

In questo numero di *Animal Studies*, è proprio la concezione veicolare del testo (e del significato) che abbiamo cercato di evitare, evidenziando, invero, come la questione animale sia una problematica ineliminabile nella poetica di molti registi, anche se, nei casi più diffusi, non viene percepita direttamente, ma consuma, minuto dopo minuto, ogni altro aspetto, ogni altra tematica. Esempi caratteristici sono i lavori di Michelangelo Frammartino e di Franco Piavoli, nei quali il rapporto tra l'uomo e l'animale non-umano causa, inevitabilmente, l'implosione di ogni gerarchia, espansione che porta ad un ribaltamento esistenziale: l'umanità da *subiectum* diviene progressivamente *obiectum*, ciò che aveva gettato le basi totalitarie della visione viene posto, improvvisamente, dinnanzi ad uno sguardo Altro, estraneo, animale. In questo caso, la filastrocca dell'Animale come contro-termine imprescindibile per la costruzione di un'identità differenziale, quella Umana, non necessita di martellate per essere distrutta; il suo principio annichilente è iniziato nel lontano 1895, con *Labourage* dei fratelli Lumière, in cui il solco nel terreno, tracciato da buoi sfiniti e barcollanti, è divenuto il segno sia di un'epoca, quella capitalista, la cui cantina è un mattatoio, sia di un'arte, quella cinematografica, destinata a ridare parola al *rimosso*, all'essere-animale quale referente assente per definizione, ferendo, irrimediabilmente, il linguaggio-oggetto – alfabetico-fonetico-lineare – specchio di un'ideologia *umana, troppo umana* la cui massima espressione è l'ormai celebre carnofallogocentrismo derridiano.

Il cinema, infatti, è in grado di porsi in una prospettiva altra, in un metalinguaggio¹ che si fa interprete delle interpretazioni, volutamente mascherate e nascoste, presenti nel linguaggio-oggetto, quello ordinario, di cui si parla; attraverso l'inquadratura, porzione di spazio-tempo catturata dall'obbiettivo di una macchina da presa, la visione filmica si confonde nella e con la realtà stessa, raffigurando uno sguardo, un corpo, un gemito che buca o, meglio, squarcia il velo della rappresentazione, proiettandosi nel *tempo grande*, direbbe Michail Bachtin, in grado di trascendere ogni contesto e ogni epoca.

Questo è possibile solo se impariamo, come accennato, ad allontanarci da una visione contestualista, in cui la densità semantica viene catacretizzata in favore di un ipotetico messaggio o di una (im)plausibile intenzionalità autoriale. Se così non fosse, perché continuiamo a rimanere sconvolti di fronte al luciferino docu-film *Electrouting an elephant* di Thomas Elva Edison? Colpevole di essersi ribellata ai propri castigatori uccidendo tre persone, all'elefantessa indiana

¹ La distinzione tra linguaggio-oggetto e metalinguaggio è stata introdotta da alcuni logici e filosofi, tra cui Alfred Tarski e Rudolf Carnap.

Topsy, viene somministrata una scarica elettrica di 6600 V, che ne provoca una morte atroce e indicibile. L'animale non umano ha trovato la morte per colpa dell'uomo, l'essere più inquietante (δεινός) tra le specie ma, grazie al dispositivo filmico, quella morte non viene spinta fuori dal *significante*, come i macelli o gli allevamenti, posti ai confini delle città, fintamente esiliati oltre la soglia del (in) tollerabile che, accidentalmente, si materializzano, come i lapsus, in quelle gigantesche macchine costruite per trasportare la vita all'oblio, bensì riaffiora in superficie, ritorna ad essere viva, si sclerotizza nella deleuziana immagine-cristallo, e ci guarda, oltrepassando i destini singolari, confermandosi come *presenza* non più occultata. Inevitabile riemersione di un vero *peccato originale* psichico, etico e biologico, l'essere-animale rivela la propria centralità attraverso il dispositivo cinematografico che, altrettanto inconsapevolmente, restituisce all'uomo moderno – *neo anthropus insipiens damnatus* (Eisler in Jacks 2011) – il da-pensare in un'epoca in cui il «carnivorismo di altri esseri viventi ridotti a nostri oggetti d'uso e consumo, diventa un paradigma di relazione con l'alterità su tutti i livelli, non solo inter-specifici e con la Natura, ma anche intra-specifici» (Giannetto, Introduzione a Eisler 2011).

Proprio per questa sua irriducibile unicità il cinema, connubio dinamico di movimento e fotografia, riflette, sin dalle sue origini, un'insanabile malattia storica e culturale, quella antropocentrica, sentita come insopportabile ed esorcizzata attraverso l'immagine. Gli esempi a riguardo sono innumerevoli: Sergej Michajlovič Ėjzenštejn, nel celeberrimo *Sciopero!*, film sovietico del 1924, attraverso l'inserimento, simbolico e imprevedibile di immagini non diegetiche nel flusso proto-narrativo (*montaggio delle attrazioni*), come la cruentissima macellazione di un bue nel mattatoio, è in grado di creare la similitudine tra gli operai in rivolta (desiderosi di ottenere maggiori diritti) e la morte impietosa dell'animale. Entrambi condividono l'essere soggetti a una fine ingiusta e immorale, causata, irragionevolmente, da un (bio)potere omologante, pervasivo e coercitivo. Rimanendo nella produzione del regista russo, è facile rintracciare un accostamento simile a quello appena descritto: ne *La corazzata Potëmkin* (1925), il primo atto, emblematicamente intitolato *Uomini e vermi*, racconta del rifiuto, punito con la morte, da parte di alcuni marinai di cibarsi di carne avariata. La rivolta, che terminerà con lo sterminio presso la scalinata di Odessa, ha il suo inizio proprio in questo rifiuto originario e metaforico: la fagocitazione si fa agnizione di un'intollerabile oppressione culturale, sociale, umana, emotiva.

Non si tratta di proporre a posteriori una lettura animalista del regista russo, piuttosto di mettere in risalto la fluidità semantica e labirintica propria dell'opera d'arte cinematografica, mostrandone le potenzialità e alcuni aspetti fino ad oggi incompresi o sottaciuti.

Anche analizzando alcune opere più vicine al XXI secolo, come *Benny's Video* del visionario regista Michael Haneke, lo sguardo animale, quello di un suino, *banalmente* trucidato con un'amatoriale pistola per mattazione, infrange la finta barriera della fruizione, mettendoci a nudo dinnanzi all'ennesima morte, incomprendibilmente originata dal *signore macellante* della creazione. Il cinema, mostrandoci la turpe uccisione, non conferisce all'essere-animale, come alcuni pensatori auspicano, la possibilità di risponderci bensì quella esistenziale e più profonda di *esserci* e di guardare, *vis-à-vis*, il suo carnefice. L'archetipa violenza commessa sull'animale si diffonde mimeticamente tra le persone: Benny, il ragazzo che ha assistito alla soppressione del piccolo maiale, decide di uccidere con lo stesso strumento, la *captive bolt gun*, una sua amica e coetanea, chiudendo la tragedia; dall'uomo all'animale, dall'animale all'uomo, dall'uomo all'uomo, ecco il legame perverso e diabolico della sopraffazione, dinamica storica incontrovertibile di una innocenza – intesa, con Robert Eisler, come principio fondamentale del *primum non nocere* – perduta ma continuamente evidenziata dalla Settima Arte. Che l'animale sia sempre stato il centro dell'indagine cinematografica, senza tuttavia proporre un'antropomorfizzazione, lasciando da parte il fin troppo studiato *Au Hasard Balthazar*, è lo spunto che Jean-Luc Godard ci offre nel suo ultimo lavoro, *Adieu au langage*. Dal titolo significativo, il massimo esponente della *Nouvelle Vague*, colui che ha plasmato il linguaggio del cinema *tout court*, dichiara espressamente: «Non è l'animale che è cieco / ma l'uomo, accecato dalla coscienza / è incapace di guardare il mondo». La cecità edipica dell'animale non-umano era una riflessione presente anche nello struggente *Notre musique* (2004), in cui il regista francese attraverso la tecnica del *found footage*, per cui si montano in un nuovo contesto parti di film dal metraggio preesistente, realizza l'essenza più alta del cinema: il pensare per immagini. Ancora una volta, l'animalità, che pare ai margini del discorso concettuale, torna in superficie, rompendo quel *serbatoio di pulsioni* nel quale era stata rimossa. Non può che essere altrimenti dato che l'addio al linguaggio proposto dal maestro francese è, invero, l'abbandono di una ristretta tipologia espressiva, quella alfabetico-fonetica-lineare, causa archetipa della contrazione di un pensiero complesso, ideogrammatico, figurativo e multidimensionale a uno logico-verbale, unidimensionale e sequenziale (Leroi-Gourhan 1977). Questo salto *nell'abisso* e *oltre l'abisso* permette a Godard, attraverso la figura simbolica di un cane, unica e stabile guida dell'intera pellicola, di riacquistare una visione autentica, non obnubilata dai flussi magmatici della (in)coscienza cartesiana, approdando, infine, a una riflessione anti-metafisica e anti-antropocentrica *ergo* anti-specista. Le immagini mostrate in *Adieu au langage* abbattano ogni principio di fruizione umano, facendo del cinema *un cavo teso tra l'uomo e l'animale*, un cavo al di sopra del baratro della differenza, un «verso-dove» heideggeriano in cui l'uomo supera la

cultura e ricomincia a pensare come l'animale in quanto animale. Come scrive Enrico Giannetto:

il pensiero animale è un pensiero visivo, un pensiero sensibile, non un pensiero verbale basato sul linguaggio: non c'è negli altri animali una sintesi fra funzione intellettiva e funzione comunicativa, in cui il linguaggio è diventato il supporto su cui articolare il pensiero. Il pensiero animale è un pensiero noetico, legato all'intuizione-visione, un pensiero intellettivo-intuitivo per immagini, e non un pensiero dianoetico di una ragione articolata su un linguaggio: un pensiero senza analisi e sintesi linguistico-concettuali di esperienze percettive per mezzo delle immagini, inutile per la vita nella sua immediatezza e legato a progettazioni di un dominio sistematico della Natura e degli altri esseri viventi. Anche l'essere umano ha un originario pensiero visivo, ma a cui si è sovrapposto, fino quasi a nascondere e a renderlo inconscio, un pensiero verbale dominante (2014).

Ciò che viene auspicato nell'ultimo lavoro del regista francese è proprio la riappropriazione di una visione del mondo complessa, originaria e tipica del pensiero animale non umano che necessita, però, dell'abbandono di un certo uso, strumentale e totalitario, della Ragione, grande proprietà aprioristicamente negata ad ogni forma altra di esistenza. Tale passaggio è introdotto concettualmente e visivamente dal cinema che, a sua volta, si lascia alle spalle il proprio passato sequenziale e diegetico, approdando ad una espressività nuova, libera da qualsiasi catacretizzazione e genuinamente *post-specista*.

In conclusione, se il cinema potesse auto-definire la propria funzione, come indirettamente già fa, credo che userebbe alcuni tra i più celebri versi di Charles Baudelaire:

Je suis la plaie et le couteau!
Je suis le soufflet et la joue!
Je suis les membres et la roue,
Et la victime et le bourreau!²

Piaga e coltello, vittima e carnefice di una *Weltanschauung* antropocarnofallogocentrica che esce dai propri confini e approda nel limbo dell'assolutamente altro che, questa volta, non si ritira sdegnosamente nell'iperuranio dell'umana razionalità, ma stringe un faustiano sodalizio con il *chi* più prossimo: l'essere-animale.

È questo il cammino che gli interventi pubblicati in questo numero di *Animal Studies* decidono di seguire, avviando un nuovo processo di lettura e interpretazione del testo filmico che ci conduce dagli Stati Uniti di Malick all'Italia di

² «Sono la piaga e il coltello | lo schiaffo e la guancia; | sono le membra e la ruota | la vittima e il carnefice», (Baudelaire 2010).

Frammartino e Piavoli, dall'Ungheria di Tarr al Giappone di Miyazaki e al Brasile di Bressane, approdando, infine, a un corale tentativo sviscerante, in cui la presenza dell'animale viene messa *a nudo* dinnanzi ad un'altra nudità, quella umana. Seguendo la riflessione del semiologo Roland Barthes: «Si sente spesso dire che l'arte ha come compito di esprimere l'inesprimibile ma è il contrario che si deve dire: tutto lo scopo dell'arte è di inesprimere l'esprimibile, di *sottrarre* alla lingua del mondo, che è la povera e potente lingua delle passioni, una parola altra, una parola esatta» (1966) e, aggiungiamo noi, una parola *umana*.

Bibliografia

- Baudelaire C., *I fiori del male*, Newton Compton, Roma, 2010.
 Barthes R., *Saggi critici*, Einaudi, Torino, 1966.
 Deleuze G., *Cinema 1: L'immagine-movimento*, Ubulibri, Milano, 1993.
 Deleuze G., *Cinema 2: L'immagine-tempo*, Ubulibri, Milano, 1993.
 Derrida J., *L'animale che dunque sono*, Jacabook, Milano, 2006.
 Eisler R., *Uomo lupo, saggio sul sadismo, il masochismo e la licantropia*, Medusa, Milano, 2011.
 Giannetto E., *Dispense del corso di filosofia contemporanea*, Università di Bergamo, 2014.
 Heidegger M., *Essere e Tempo*, Mondadori, Milano, 2011.
 Heidegger M., *Saggi e discorsi*, Ugo Mursia Editore, Milano, 2007.
 Leroi-Gourhan A., *Il gesto e la parola*, Einaudi, Torino, 1977.
 Tolstoj L., *Le lettere*, Longanesi, Milano, 1978.

Il limite della rappresentazione del sopravvivente e il (dis)limite cinematografico

di *Emilio Maggio*, cinemologo, giornalista

Nello stesso modo in cui le macchine hanno incorporato le idee del bene, così anche la tecnologia della distruzione ha acquisito un carattere metafisico (Bellow 1978; p. 217).

Dalla realtà virtuale elettronica, dalla computer grafica, dall'olografia è necessario ritornare all'ombra della caverna, alla skiagraphia (che nasce con Saurio di Samo quando traccia il profilo di un cavallo contro il sole) e ai primi rituali sensibili di espressione artistica. Quante più immagini-macchina ci saranno, tanto più necessario sarà il disegno rupestre, questo primo e piccolo angolo intellettuale del nostro mondo (Bressane 2015; p. 31).

Il motivo di questo saggio è dato dall'esigenza di una critica del concetto di *sopravvivenza* adattato agli animali non-umani.

Partendo dalla constatazione di una drastica riduzione del numero degli animali liberi, che abbiano cioè la possibilità di decidere autonomamente il loro destino e quella di influenzare la loro stessa vita, indipendentemente dal valore acquisito nelle società degli umani e dalle negoziazioni con cui stabiliscono e modificano le loro relazioni interspecifiche, cercherò di decostruire una delle modalità che attualmente egemonizzano la rappresentazione dell'*animale*. L'immaginazione e la *messa in scena* della *sopravvivenza* costituiscono l'ennesima *presa* sull'animale da parte dell'umano e una sua ulteriore definizione.

Il campo di ricerca preso in considerazione sarà quello delle rappresentazioni cinematografiche dell'*animale* e le coincidenze con le forme della rappresentazione scientifica e tecnocratica.

Poiché penso che il nodo da sciogliere urgentemente riguardi la questione ideologica della *sopravvivenza* degli animali come neo statuto di legittimazione spettacolare mi avvarrò degli scritti del film-maker brasiliano Julio Bressane, prendendo in esame in particolar modo *Sao Jeronimo* (1999), opera *posseduta* da una visione priva di quelle costanti antropocentriche che caratterizzano la macchina del cine-spettacolo e in cui il cineanimale gioca un ruolo affatto secondario.

Devo anche sottolineare come l'approccio etico-politico dei *Critical Animal Studies* alla questione animale abbia galvanizzato e influenzato gran parte delle mie riflessioni¹.

1. Clon-azione/Rappresent-azione = Estinzione

Pur considerando l'estinzione dell'*animale selvaggio* un processo probabilmente irreversibile dobbiamo chiederci quale significato assumono le soluzioni e le logiche che presiedono alla tutela e alla salv-azione di quelle specie animali definite estinte o in via di estinzione. Inoltre, come diretta conseguenza a questa prima domanda, dobbiamo chiederci a cosa rimandano esattamente i nuovi dispositivi tecno-scientifici di cui si serve la bioetica per suffragare l'invenzione del neo-animale generato artificiosamente in laboratorio. E se questo accudimento biopolitico atto a tutelare le specie protette non nasconda il vero scopo della brevettabilità genetica in forme analoghe alla brevettabilità rappresentativa *funzionale* alla loro legittimazione immaginaria.

Premesso che "l'attività umana" ha prodotto la scomparsa di un numero considerevole di animali liberi e che anche per i cosiddetti animali da reddito la soluzione è lo stato di confino nei non-luoghi deputati alla produzione di corpi-merce, è altresì sempre più evidente come l'*agency* degli animali non umani risulta essere strettamente connessa alla loro rappresentabilità o sotto-rappresentabilità. In altre parole la loro sopravvivenza è assimilabile alla *dignità* rappresentativa che gli attuali tecno dispositivi ludici impongono su scala globale. Se infatti è vero che forme di inedita relazionalità tra umani e animali sono sempre possibili, bisogna comunque tenere presente come la costruzione di un nuovo immaginario collettivo giochi un ruolo determinante nella definizione dell'animale sopravvivate e come, ancora oggi, «la sublimazione eleva l'animale alla dignità di cosa» (Simonetti 2008; p. 12).

Attualmente il termine clonazione evoca, più che una tecnica di sperimentazione scientifica, il mito dell'efficacia laboratoriale. Questa dimensione fanta-scientifica sollecita le aspettative di *Homo ludens* – ultimo anello nella scala evolutiva del *sapiens* – sulla capacità della scienza di generare e manipolare la vita in sé. Il sillogismo tra il concetto di verità scientifica e suoi postulati immaginari è il prodotto di una disciplina – la biotecnologia – il cui campo di applicazione verte sulla rappresentazione della materia vivente più che sulla sua natura genetica. Con ciò non voglio dire che l'innesto di geni appartenenti ad altre specie su topi, scimmie e

¹ Per un approfondimento in merito alla questione rimando al report di Eleonora Adorni dalla terza conferenza europea ICAS tenutasi a Karlsruhe dal 28 al 30 ottobre 2013, pubblicato su *Liberazioni* n.16, (Adorni 2014; pp. 63-69).

maiali non sia una pratica diffusa nelle scienze biotecnologiche. Semmai sottolineerei come queste pratiche, dettate da precisi interessi di brevettabilità, replichino i dispositivi disciplinanti della scienza ottocentesca, il cui scopo era quello di controllare il vivente e docilizzarlo nei recinti delle categorie ontologiche.

Quest'economia politica di sfruttamento discorsivo e materiale su larga scala perdura oggi, dal momento che gli animali rappresentano la materia vivente degli esperimenti scientifici, dell'agricoltura biotecnologica, dell'industria cosmetica, farmacologica e di molti altri settori. [...] L'uso degli animali come cavie e la clonazione sono oggi pratiche scientifiche convalidate: gli Oncotopi e la pecora Dolly fanno già parte della storia [...]. Nel capitalismo avanzato animali di ogni specie e categoria vengono trasformati in corpi disponibili e commerciabili, iscritti nel mercato globale dello sfruttamento postantropocentrico (Braidotti 2014; p. 78).

Il controllo del DNA diventa allora l'ennesimo spostamento progressivo dell'asticella tassonomica dei dispositivi scientifici. I criteri scientifici di indagine sono dettati certamente da interessi specifici ma suffragano un immaginario para e pseudo scientifico che trova nuovi modelli di rappresentazione per riprodurre vecchi meccanismi di reificazione del vivente animale.

Prima di analizzare come il dispositivo cine-spettacolare e cine-autoriale sia fondato sull'ideologia dell'animale sopravvivente e sull'inclusione escludente dell'animale-cavia è necessario fare alcuni esempi di rappresentazione zoomorfa.

2. I Bestiari

A differenza dei bestiari fantastici Medievali nei bestiari scientifici, coevi all'affermarsi di nuovi dispositivi visivi come la fotografia, il proto-cinema, nonché quelli dell'illustrazione e della grafica pubblicitaria, la messa in scena dell'animale illustrato tendeva ad occultare la dimensione vitalistica degli animali all'interno di una griglia iconologica che ne garantiva il valore categorico di rappresentante di una determinata specie. L'uno per tutti doveva eludere la singolarità dell'animale rappresentato a tutto vantaggio di una sua universalità prossemica. Ogni elemento di contestualizzazione poteva fuorviare l'attenzione dell'osservatore dall'oggetto di studio e assimilare così l'animale raffigurato all'interno dell'indistinzione pittorica. È per questo che nel bestiario scientifico scompaiono gli sfondi e si palesa l'affermazione dell'animale-schema dove a prevalere è l'idea dell'animale rappresentato e la sua categorizzazione zoologica. L'illustrazione esplicativa doveva focalizzare l'attenzione dell'osservatore esclusivamente sull'anatomia e sulla struttura biologico-funzionale dell'animale disegnato, a discapito di qualsiasi interpretazione simbolica.

Questo mutamento dei paradigmi rappresentativi denota una prima riflessione. Se è pur vero, infatti, che i nuovi dispositivi scientifici strappano il velo della considerazione metafisica a cui l'animale era relegato, mettendone a nudo la materia vivente e rivelandone l'organicità corporale, è altrettanto vero come questo sotto-dimensionamento iconico sia iscritto in un processo di biopoliticizzazione dell'animale sfruttato e come la sua circoscrizione "democratica" tenda a legittimare il mito dell'animale oggetto di studio.

Nei bestiari Medievali l'animale metaforico era indispensabile al racconto del mondo. Ad ogni animale raffigurato corrispondeva un significato preciso. Più aumentavano gli elementi connotativi e gli elementi contestuali, più si moltiplicavano i significati simbolici. Il sovra-dimensionamento metaforico dell'animale raffigurato contiene già i presupposti della tassonomia zoologica e perfino della sperimentazione trans-genetica. La ricchezza immaginativa dei bestiari fantastici anticipa, in qualche modo, le fantasie tanatopolitiche dell'eugenetica e quelle non meno suggestive delle biotecnologie contemporanee. La *fantasia al potere* si esplicita paradossalmente proprio attraverso le tecniche di manipolazione genetica. La creazione di animali ibridi, una volta dominio indiscusso della suggestione estetica, è diventata attuale ed effettuale nelle mani delle multinazionali farmaceutiche che si contendono i diritti di manipolazione sui codici genetici.

Dunque una natura incontrollabile ma leggibile è il senso del discorso che accomuna sino a ora sia i bestiari scientifici sia quelli immaginati o alchemici. L'animale rappresentato scientificamente è rinchiuso in scarse scatole, l'altro libero nelle menti è rinchiuso in pregiudizi o allegorie. In entrambi i casi prigionieri degli uomini e del loro presunto sapere rinchiuso in inventari e repertori (Esposito 2009; p. 68).

2.1 Il Bestiario cinematografico

L'analisi di Bazin sul grado di autenticità che il cinema conferisce alle immagini prodotte, pur mantenendosi nell'alveo di un antropocentrismo di fondo, è rilevante di come l'uso dell'animale cinematografico – l'animale vivo sublimato dalla potenza reificante della macchina spettacolare in illusione metaforica e metonimica – sia una delle soluzioni espressive più ricorrenti per garantire la verosimiglianza congeniale alla percezione delle immagini in movimento: «la specificità cinematografica, colta per una volta allo stato puro, risiede al contrario nel semplice rispetto fotografico dell'unità dello spazio» (Bazin 1979; p. 68).

Per esplicitare la potenzialità immaginifica delle immagini che documentano le *meraviglie* del reale Bazin ricorre all'analogia tra antropomorfizzazione cinemato-

grafica – «tendenza naturale dello spirito umano – e antropomorfizzazione scientifica – giudicata «nefasta» (Ivi; p. 65). Siccome il cinema, al pari della scienza, è una protesi tecnocratica, esso ha bisogno di soggetti addestrabili e addomesticabili per esercitare la forza ammaestrante della veridicità rappresentativa. Lo storico e critico del cinema sottolinea come i due modelli antropomorfi prodotti dal cinema e dalla scienza, pur mantenendo una sorta di continuità storica ed economica², nonché una certa disinvoltura nel proiettare desideri e aspettative dell'uomo tanto sull'animale metaforico quanto sull'anatomia e il comportamento dell'animale scientifico, si distinguono nella ricerca di verità non omogenee. La verità antropomorfa scientifica, grazie ai metodi dell'investigazione, si manifesterebbe mediante l'analogia tra linguaggio animale e linguaggio umano (come nel caso del comportamento delle api studiato dall'entomologo Von Frisch) (Ibidem). Quella cinematografica postulerebbe, malgrado tutto, ancora una verità morale.

A tal proposito Bazin cita come esempio di antropomorfismo cinematografico il regista Jean Tourane e in particolar modo la sua ossessione di trasformare i disegni animati di Walt Disney in immagini reali, utilizzando veri animali³: «L'errore scientifico è in ogni caso ben più dalla parte degli animali-macchina di Descartes che da quelle dei semi-antropomorfi di Buffon» (Ibidem)⁴.

Quello che il teorico francese del cinema vuole dimostrare è l'assoluta veridicità che l'animale vivo filmato dona alla sequenza girata. Tra *decoupage* e *montaggio proibito* il dispositivo cinematografico si gioca la sua valenza di *atto di verità*.

Tourane in *Une fée pas comme les autres* si serve di animali addomesticati, non di animali addestrati, proprio per documentare il livello di plausibilità realistica che diventerà il pilastro ideologico ed espressivo del film di propaganda zoologica. I palinsesti delle pay tv satellitari continuano a soddisfare il bisogno atavico di esotismo a buon mercato del neo spettatore globale con dosi sempre più massicce di animali selvaggi, ormai sopravvivenuti solo nelle bulimiche fiction zooeroastiche di Discovery Channell.

Il giudizio di Bazin sull'uso che Tourane fa dell'animale è drastico:

L'antropomorfismo [di Tourane] [...], insieme il più falso scientificamente e il meno trasposto esteticamente, se esso inclina nonostante tutto all'indulgenza è

² Può tornare utile a tale proposito fare riferimento agli esperimenti crono-fotografici di E. Muybridge in cui le *motion picture* proto-cinematografiche riesumano le *motion painting* proto-artistiche di Lascaux, anticipando addirittura la questione dell'animazione cinematografica come questione dell'animale animato e in movimento.

³ Cfr. *Une fée pas comme les autres*, di Jean Tourane, Francia 1956.

⁴ L'autore si riferisce alla visione tendenzialmente de-antropocentrizzante del naturalista francese Georges-Louis Leclerc de Buffon (1707-1788), la cui opera propugnava l'assimilazione della specie umana a quella delle altre specie animali, anticipando e influenzando la teoria evuzionista di Darwin.

nella misura in cui la sua importanza quantitativa permette una stupefacente esplorazione delle [sue] possibilità [...] comparativamente a quelle del montaggio. Il cinema viene infatti a moltiplicare le interpretazioni statiche della fotografia con quelle che nascono dall'accostamento delle inquadrature (Ivi; p. 66).

Tourane risolve la dialettica verità/finzione, propria delle immagini riprovisive, grazie ad un uso scaltro del montaggio. Gli esempi di uso di animali addestrati (Bazin cita il cane Rin Tin Tin come prototipo del cine-animale protagonista) dimostra altresì la contiguità del cinema con le istanze dell'intrattenimento di massa ad esso coeve, come gli spettacoli circensi, le fiere o i *freak show*. I numeri di Rin Tin Tin sono percepiti dallo spettatore come eventi prodigiosi compiuti da un animale speciale. Se questo sollecita la fantasia dello spettatore ne inibisce però il desiderio di autenticità che l'animale inquadrato e filmato garantirebbe di per sé. Tourane si avvicina alla pseudo scientificità dello zoo come esibizione tassonomica delle specie, ma rimane, nonostante tutto, ancora al di là di quella soglia visiva che Bazin definisce *montaggio proibito*.

Nanook di Robert Flaherty⁵ rappresenta un valido esempio di attestazione di autenticità del girato e dei suoi effetti di realtà. Per garantirsi la fiducia dello spettatore ormai smalzato dalle stesse convenzioni del linguaggio cinematografico il documentarista statunitense escogita lo stratagemma di tenere in campo nella stessa inquadratura soggetto umano, soggetto animale e elementi spaziali contestualizzanti. Nella storica sequenza della caccia alla foca Flaherty mostra cacciatore e animale cacciato nella stessa inquadratura. Questa soluzione registica non solo garantisce il grado di autenticità delle immagini e l'attenzione dello spettatore ma avalla la relazione dell'animale *libero* con le modalità rappresentative attraverso cui si esplica il concetto di sopravvivenza ferina. Ma l'intuizione fondamentale di Bazin riguarda l'analogia che egli pone tra la comicità genuina dello *slapstick*⁶ e la fragranza verosimile che l'animale conferisce al cinema del reale. Le situazioni paradossali allestite nelle comiche degli anni '20, dove la comicità scaturiva dalla lotta tra uomo e macchina tenuti pericolosamente insieme nello stesso campo di inquadratura, sarebbe analoga – per intenzionalità – a quella del filmare contemporaneamente l'azione dell'uomo e la reazione dell'animale (feroce) e/o viceversa, come ad esempio fa Chaplin⁷.

⁵ *Nanook of the North*, di Robert J. Flaherty, USA 1922.

⁶ Per *slapstick* si intende un genere cinematografico nato in Francia nei primi anni del Novecento e successivamente strutturatosi negli Stati Uniti in vera e propria industria dell'intrattenimento. La comicità era fondata essenzialmente su gag in cui a prevalere era il linguaggio del corpo e la sua disarticolazione, sfruttando innanzitutto le potenzialità del cinema muto.

⁷ *The Circus*, di Charlie Chaplin, USA 1928.

3. La cavia metaforica

Il corpo modificato geneticamente – così come le protesi neurologiche, neurochimiche e cognitive, nonché gli xenotrapianti e l'integrazione cibernetica – contribuiscono decisamente ad una rimessa in discussione del concetto stesso di umano e dei limiti della sua evoluzione naturale e animale. Lo sfaldamento della interazione tra soggettività e oggettività umana potrebbe produrre una nuova ontologia dell'indeterminatezza biologica in cui l'esistenza si trasformerebbe in un terminale di strategie relazionali e comunicative multiple: «Quella che ci circonda è una nuova situazione in cui le concezioni oppostive naturale/artificiale, maschile/femminile, reale/rappresentazione si dissolvono in una trans realtà regolata dalle techno culture» (Alfano Miglietti 1997; p. 62).

Questa ipostatizzazione relativa alle teorie che gravitano intorno al concetto del postumano è senza dubbio suggestiva. Quello che rimane però fuori dal campo delle congetture è di nuovo l'*animale*. Dalle dicotomie funzionali alle teorie transontologiche della Miglietti rimane pur sempre esclusa la problematica relazione Umano/Animale. L'*animale* rimane cioè incluso nel campo della ricerca biotecnologica e della sperimentazione epistemologica in quanto cavia.

Anche la filosofa Rosi Braidotti, pur chiedendosi «quale concezione delle soggettività e dei processi di soggettivazione reca con sé l'approccio postantropocentrico? Cosa c'è oltre il soggetto antropocentrico?» (2014; p. 65), rimane ostaggio del campo della fascinazione tecnologica che tende a risolvere la contraddizione dell'alienazione del soggetto e lo sfruttamento dei corpi animali optando ottimisticamente per la *terza via* sperimentale promossa dai *New Science and Technology Studies*. Consapevole della *qualità* tecno-scientifica dell'economia globale, che declina il suo postantropocentrismo come opportunità «a vantaggio delle forze di mercato che impunemente privatizzano la vita stessa» (Ivi; p. 67), la Braidotti postula una tesi che sembra delegare il cambiamento all'ineluttabilità storica dei «grandi progressi scientifici della biologia molecolare [che] ci hanno insegnato che la materia si auto organizza (è auto poetica) [...], [oltre che] ...strutturalmente relazionale e dunque connessa a una serie di ambienti» (Ivi; p. 67).

Ancora:

Sotto la copertura dell'individualismo, alimentato dall'insieme quantitativo delle scelte dei consumatori, il sistema promuove efficacemente l'uniformità e il conformismo all'ideologia dominante. La perversione del capitalismo avanzato, e il suo innegabile successo, consiste nel ridurre nuovamente il potenziale per la sperimentazione all'ultra inflazionato discorso dell'individualismo possessivo, delegato al principio del profitto. È questo il senso opposto a quello delle sperimentazioni gratuite, che difendo nella mia teoria sulla soggettività politica postumana. L'economia politica opportunista del capitalismo biogenetico trasforma la vita/zoe – vale a

dire la materia intelligente umana e non – in un bene di consumo per il commercio e il profitto (Ivi; p. 69).

Pur essendo totalmente d'accordo sull'analisi continuo banalmente a pensare che, almeno attualmente, l'unica forma di *sperimentazione intensiva gratuita* riguardi l'uso dei corpi animali testati. Il fatto che la biogenetica produca di per sé il dissolvimento delle identità specifiche non arresta il potere assoggettante della macchina biopolitica capitalista sui corpi intelligenti e vulnerabili di uomini e animali. Questo, a mio modo di vedere, non significa sposare la causa estinzionista cara ad alcune frange dell'ecologia profonda e a certa pubblicistica distopica, così come non significa aderire all'escapismo del cinema della catastrofe, oggi imperante. Il culto del neo-immaginario sociale che la Braidotti definisce giustamente *tecno-teratologico*, è sicuramente «il riflesso distopico delle strutture biogenetiche del capitalismo contemporaneo [...], fondamentale per spiegare la popolarità di questo genere [cinematografico]» (Ivi; p. 72).

Le affinità tra tecniche eugenetiche, i cui prodromi sembrano risiedere proprio nella clonazione animale, e la storia del cinema sono a dir poco imbarazzanti.

Se prendiamo in considerazione gli esordi del pronunciamento cinematografico abbiamo una continua sovrapposizione di elementi e figure in cui si confondono campo scientifico e campo spettacolare, con il risultato di una produzione sterminata di ibridi mostruosi attinenti sia all'oggetto della visione che alle stesse categorie scopiche.

Il filmato attribuito a Thomas A. Edison del 1903, conosciuto come *Electrocuting an elephant*, documenta l'esecuzione di Topsy, una elefantessa rea di aver ucciso tre dei suoi aguzzini nel luna park di *Coney Island* dove lavorava e per questo condannata a morte mediante elettrificazione. Questi pochi metri di pellicola testimoniano l'implicita ideologia che sottende alla nascita del cinema e il tipo di mitologia che il nuovo dispositivo della visione produce. Il corpo sperimentale dell'animale svela l'arcano cinematografico e pone alcune delle domande che metterebbero seriamente in dubbio i postulati di incontestabilità veridica del cinema come specchio della realtà. Se infatti non è ipotizzabile una casualità del documento dettata da esigenze di pura cronaca, pur mirante a suscitare un effetto meraviglia negli spettatori del tempo, si deduce che la ricostruzione dell'evento ottenuta mediante precise scelte registiche – quali la posizione della macchina da presa, le focali usate, ecc. – ha come obiettivo la messa in scena della morte inferta. È la morte lenta (*snuff*) al lavoro: la possibilità per lo spettatore di poter sperimentare, grazie all'opera di distanziamento psicologico che il dispositivo cinematografico è in grado di produrre nell'immaginario collettivo, esperienze limite e/o inedite, come sono quelle della morte e del sesso autentico. Il cine-spettacolo come istanza performativa di corpi (pornografici) al lavoro assoggetta lo sguardo dei viventi all'ideologia vincente del capitalismo: riprodurre le dinamiche sociali e i rapporti

di forza assecondando una rigida gerarchia economica, etnica, geografica, sessuale e di specie. Solo i corpi ideologicamente docili degli animali-cavia possono garantire l'autenticità della morte al lavoro e il lavoro della morte inscenata.

All'inizio del '900 l'*agente* cinematografico si identificava nell'impresario creativo, figura leggendaria il cui spirito d'iniziativa e la cui fantasia dettava l'avvincente evoluzione della tecnica filmica.

I fratelli Lumiere e lo stesso Edison diventano così i detentori dei mezzi di riproduzione cinematografica, oltretutto del «patrimonio genetico del cinema, contenitore dell'alterità così come lo era stata la fotografia: dallo «spettacolo vivente» (l'esposizione) si passa all'«immagine vivente» (il cinema), dall'Altro importato (esibito), si arriva all'Altro duplicato (immagine fissa)» (2011; p. 101).

Questo *patrimonio genetico* è diventato con il passare del tempo talmente pervasivo da trasformare la duplicazione cinematografica della realtà in moltiplicazione dei piani di significazione, senza peraltro scalfire il punto di vista antropico. Il potere di indirizzare, suggerire e condizionare lo sguardo non ha subito che spostamenti *progressivi*, assoggettando ancora una volta quei corpi addomesticabili che le nuove tecnologie digitali avrebbero dovuto *salvare* piuttosto che governare e disciplinare. E nonostante la (ri)evoluzione implementata dall'ingegneria genetica e dalle intelligenze artificiali i corpi-zoe – i corpi animali e i corpi umani razzializzati e discriminati in base alla classe di appartenenza – rimangono corpi-valore produttivi. Le nuove istanze rappresentative della produzione biotecnologica insieme ai dispositivi dell'onnivisibilità mediatica non esprimono, almeno per il momento, «...il passaggio dal tempo estensivo al tempo intensivo» (Alfano Miglietti 1997; p. 62), intendendo con questo passaggio una trasformazione della storia umana in una non-storia transumana e postumana «...per il superamento di quelle caratteristiche che attualmente definiscono il concetto di umano, dei limiti più evidenti dell'evoluzione, sin qui naturale e animale, della specie» (Idibem), quanto una ulteriore accumulazione delle immagini rappresentative del capitale.

Se per Baudrillard il modello di riferimento dei corpi assoggettati era da ricercarsi nei vari dispositivi che li decretavano come cadaveri (la medicina), animali (la religione), robot (l'economia), mannequin (la pubblicità), nella genetica il referente rimane il corpo-cavia. Da questo si desume il tratto biopolitico che ancora caratterizza i dispositivi scientifici e le loro applicazioni biotecnologiche, non trascurando l'indiscernibilità tra potere amministrativo e sapere medico-psichiatrico.

4. Il doppio livello di rappresentatività nel documentario zoologico

Il cinema, espediente ludico che ridefinisce i livelli della rappresentatività in maniera polisemica, oltre ad utilizzare strumentalmente l'animale generativo di significato, adotta l'animale selvaggio in qualità della sua foto-cinegenicità. L'ani-