

Emilio Maggio

Nella grotta dei sogni perduti Sguardo, visione e rappresentazione

Tutto ciò che era direttamente vissuto si è allontanato in una rappresentazione. (G. Debord)¹

Uno sguardo animale

Questo articolo vuole mostrare come il cinema e il “proto-cinema”² che manifesta i segni della mediazione delle esperienze di relazione con quello che viene percepito come altro da sé già alla fine del Paleolitico, siano prima di tutto una disposizione di sguardi. Per sguardo intendo una prospettiva che rimanda a un’idea di mondo non neutrale ma profondamente legata a un discorso che organizza il dominio su di esso e promuove il senso condiviso delle comunità umane.

John Berger³ fa risalire la rottura tra uomo e natura al secolo XIX e puntualizza come questo processo di progressiva alienazione dal mondo circostante abbia avuto il suo apice con il capitalismo corporativo del XX secolo che sovrastruttura questa perdita attraverso una serie di postulati spettacolari. Ora, sicuramente il cinema, nella sua formalizzazione storica di macchina spettacolare di massa, contigua e parallela alle grandi trasformazioni sociali e dei mezzi di produzione, in qualche modo rappresenta, come sottolinea Berger, la trasformazione del naturale nella sua cooptazione fantasmatica universale. Quello che, però, mi preme evidenziare è come questa particolare esigenza di applicazione tecnologica dello sguardo da parte dell’uomo sociale al fine di ottenere il controllo dell’altro e garantirsi così un distacco non traumatico dal caos naturale e rimediare alla perdita dell’animale in sé, dell’animale *che dunque è*, possa far luce

1 Guy Debord, *La società dello spettacolo*, trad. it. di F. Berardi, Agalev Produzioni Indipendenti, Bologna 1990, p. 85.

2 Questa definizione è volutamente provocatoria in quanto per proto-cinema non intendo un’arcaica predisposizione o un’involontaria premonizione suffragata dalle diacronie che sostengono l’epistemologia ufficiale delle discipline scientifico-umanistiche. Semmai il proto-cinema è da intendersi come la spiccata predisposizione umana alla *skopia*, al guardare come atto emancipatorio dalla nuda vita, dall’indistinzione naturale, dalla indeterminatezza animale.

3 John Berger, *Sul guardare*, trad. it. di M. Nadotti, Bruno Mondadori, Milano 2009.

perfino sulla preistoria della civiltà.

Il processo storico lungo cui si articola la relazione tra uomo e animale consiste in una complessa teoria di allontanamenti e avvicinamenti, inclusioni ed esclusioni. Se nella preistoria l’umano ha intrattenuto con l’animale un rapporto di rispettosa sudditanza mitologica e psicologica, dovuta in gran parte all’importanza che quest’ultimo aveva per la sua sopravvivenza – sudditanza mantenuta seppur con accenti diversi fino al Medioevo nella dimensione fortemente connotativa di contraltare metaforico e simbolico –, nell’età moderna questa centralità assume una valenza anche e soprattutto immaginaria: da bene materiale, economico e produttivo l’animale si trasforma in bene immateriale. Questo significa che il suo sfruttamento si realizza attraverso una sineddoche, cioè la trasformazione dell’animale in una parte consumabile non solo materialmente, ma anche e soprattutto all’interno di quell’apparato virtuale che costituisce l’immaginario collettivo occidentale del XX secolo. L’animale viene d’ora in poi percepito come carne, pelle e così via, e, marginalizzato dalla vita sociale cittadina in cui la natura è costantemente tenuta a bada, irrompe prima sulle *skènè* rudimentali dello spettacolo ottocentesco – circhi, zoo, esposizioni universali – per materializzarsi in seguito come ectoplasma sugli schermi cinematografici e per essere infine riconquistato all’affettività sotto le mentite spoglie dell’animale domestico⁴.

Con questi passaggi l’uomo ha compromesso la possibilità di incontrare lo sguardo dell’animale. Gli sguardi che rimandavano alle esperienze della paura, del rispetto, della fascinazione, dell’aggressività sono stati progressivamente soppiantati dalla mediazione spettacolare. La scomparsa degli animali dall’orizzonte visivo umano e la rimozione della complicità degli sguardi non è stata improvvisa, bensì frutto di un lunghissimo processo di progressiva marginalizzazione *degli occhi senza fondo* dell’altro animale e di discriminazione prospettica di qualunque sguardo non riconducibile al privilegiato punto di vista umano. Voglio dire insomma che i primi sintomi del *black out* di corrispondenze biunivoche tra uomo e animale

4 «Lo zoo è un luogo dove sono raccolte quante più specie e varietà animali è possibile, affinché possano essere viste, osservate e studiate. In sostanza, ogni gabbia è una cornice che inquadra l’animale che vi è racchiuso. I visitatori vanno allo zoo per guardare gli animali. Vanno da una gabbia all’altra come i visitatori di una galleria d’arte si fermano davanti ad un quadro, per poi passare a un quadro successivo o a quello successivo ancora», *ibidem*, pp. 24-25.



manifestavano i segni inequivocabili della rottura già a partire dalle cosiddette espressioni artistiche risalenti all'alto Paleolitico. I ritrovamenti delle pitture murali nelle grotte di Lascaux e di Chauvet testimoniate dalle sofisticate tecnologie digitali in grado di restituirci una documentazione in qualche modo "fedele" all'aura originaria dei dipinti, si possono leggere, in una prospettiva che tende a decostruire l'antropocentrismo fin dalle sue fondamenta pre-storiche, come le prime manifestazioni di questa interruzione relazionale. Più o meno trentamila anni fa la creatività umana ha preso il sopravvento sulla indicibilità e la nuda vita animale.

Il bizzarro e aporetico film-documentario *The Cave of Forgotten Dreams* di Werner Herzog⁵ può fornirci molteplici chiavi di lettura e notevoli spunti di riflessione sulla relazione perduta tra lo sguardo animale e lo sguardo umano. Il film rientra perfettamente nel corpus delle opere-sfida che costellano in modo intermittente il cinema del *film-maker* tedesco.

⁵ *The Cave of Forgotten Dreams*, regia di Werner Herzog, Canada/Stati Uniti/Francia/Germania/Gran Bretagna, 2010.

L'impresa questa volta consiste nell'accedere alla grotta di Chauvet, scoperta solo nel 1994 nelle Ardèche, una regione della Francia meridionale, e nel provare a filmare per la prima volta gli incredibili dipinti rupestri rimasti praticamente intatti grazie ad una combinazione di fattori quali la morfologia del sito, un ambiente circoscritto che produce un'endemica sinergia naturale e la millenaria assenza dell'uomo.

La singolare produzione annuncia in qualche modo l'avventuroso e destabilizzante senso dell'opera. Herzog concepisce il film presupponendo due livelli di lettura: uno contraddistinto dallo stile lineare e neutro proprio del documentario "scientifico"; l'altro dettato più propriamente dalla visione del regista che mantiene il suo celebre sguardo allucinato evocando nello spettatore un continuo senso di sfasamento percettivo. La fase preproduttiva del film è interessante proprio per una lettura che voglia prendere in considerazione questa falsariga testuale. Da alcune interviste rilasciate dal regista⁶ si capisce infatti che le riprese sono state continuamente ostacolate da una serie di episodi che avrebbero potuto mettere in discussione la plausibilità scientifica dell'intera operazione. Facciamo alcuni esempi. Herzog riesce ad ottenere l'autorizzazione per le riprese dal Ministero della Cultura Francese in cambio della simbolica cifra di un euro. L'improbabile mini troupe al seguito del regista è composta da tre bizzarri personaggi: un archeologo sperimentale travestito da Inuit, la cui particolare strategia di approccio scientifico è quella dell'immedesimazione totale con l'oggetto della ricerca, un profumiere ossessionato dall'odore della preistoria e un buffo antropologo che cerca goffamente di esplicitare, mimandole, scene di caccia paleolitiche. Per non parlare del giovane archeologo, membro dell'èquipe di studiosi che giornalmente mappano, controllano e registrano l'originaria integrità del sito, con un passato professionale di giocoliere circense o dell'imminente parco a tema in stile preistorico da realizzarsi a pochi chilometri di distanza dalla grotta. Sembra quasi che Herzog dissemini lo svolgimento del film di falsi indizi e di provocazioni che ne rimettono in dubbio l'operazione divulgativa e, soprattutto, il dispositivo ontologico tipico del genere cinematografico del documentario scientifico.

Questo modo di procedere permette di stabilire tre ordini del discorso

⁶ Si veda in particolare quella che integra i contenuti extra del dvd distribuito in Italia da *Movies Inspired*.

che riassumono il gioco cinematografico herzogiano. Il primo riguarda la plausibilità scientifica e i suoi postulati di incontestabilità epistemologica. Il secondo la nascita della rappresentazione. Il terzo l'aspetto visionario che il cinema, attraverso i molteplici supporti tecnologici di cui attualmente si serve per non rischiare l'estinzione, è in grado di restituire all'occhio dello spettatore, facendo cortocircuitare visioni omologate e punti di vista disciplinati dalla società dello spettacolo con un costante flusso di immagini in divenire, mutante e alieno.

Il documentario umanistico dal taglio storico-scientifico è così trasformato in una vera e propria voce del menù offerto dai palinsesti televisivi generalisti e a pagamento, in cui gli assiomi dell'autenticità e della verità giocano un ruolo fondamentale, declinando la strategia divulgativa attraverso alcuni espedienti stilistici che impongono un punto di vista fortemente connotato: l'uso della voce fuori campo, l'andamento piatto e rigorosamente conservatore che alterna inquadrature fisse a sequenze di lungo respiro e le interviste che esigono la complicità morale dell'ipotetico sguardo dello spettatore.

Herzog ne ripercorre le tracce con smalzata condiscendenza, documentando gli interni della grotta da consumato archeo-antropologo, riportando alla luce teschi e ossa animali, impronte umane, incisioni e graffi sulla roccia provocati dagli artigli degli orsi e lattee stalattiti luminescenti. Finché arriva agli stupefacenti disegni tracciati a carboncino sulle bianche pareti nella parte più profonda della caverna.

È qui che il film interrompe la linearità del discorso scientifico e instaura l'informe, abissale e impossibile prospettiva della visione senza occhi. Attraverso il particolare tipo di illuminazione che evoca la luce delle torce infuocate dei Cro-Magnon, il 3D⁷ che permette di amplificare la suggestione di meraviglia in chi guarda e la particolare mobilità delle inquadrature che sembrano sovrapporsi alla dinamicità degli animali disegnati, lo sguardo, nella sua pervasiva accezione digitale, si fa tattile coniugandosi perfettamente col discorso sulla rappresentazione. Da questo momento è evidente come il film cerchi di sottolineare la coincidenza tra nascita della rappresentazione artistica e rappresentazione animale. L'animale è il soggetto privilegiato, se non l'unico, dell'arte "primitiva". L'umano, nel suo

disperato tentativo di riconoscersi come tale, specchiandosi nella sua immagine e in quella dei suoi simili, comincia a elaborare quella costruzione del sé che lo porterà ad un progressivo allontanamento dall'animale che è. L'umano dell'alto Paleolitico intuisce che solo rappresentando l'animale iconograficamente può continuare a guardarlo e a mantenere al contempo la giusta distanza per controllarlo ed evocarlo. Paralizzato dal terrore della morte che identifica con la minacciosa ineluttabilità naturale, di cui pure è parte, sa che chi può vedere può anche essere visto. L'incredibile cortocircuito che questa relazione di sguardi provoca tra esseri viventi di specie differenti, tra pelle e pelo, denti e zanne, arti e zampe, viene elaborata dal sedicente "umano" come esposizione al rischio continuo della mortalità. È così che l'uomo inizia a raccontarsi. Lo fa prima attraverso la rappresentazione dell'animale, quindi attraverso la sua nominazione. Prima di raggruppare il vivente sotto le mentite spoglie del termine "animale", gli uomini lo hanno dipinto, lo hanno rappresentato attraverso segni, ideogrammi e geroglifici:

Si sono dati la parola per raggruppare un gran numero di viventi sotto un solo concetto: l'Animale, dicono loro. E si sono dati questa parola, accordandosi nello stesso tempo tra loro per riservare a se stessi il diritto alla parola, al nome, al verbo, all'attributo, al linguaggio delle parole e in breve a tutto ciò di cui sono privi gli altri in questione, quelli che vengono raggruppati nel gran territorio della bestia: l'Animale⁸.

La parte più buia della caverna, la zona dove l'umano iscrive la propria storia vissuta ed immaginata, al riparo dall'indiscrezione e dagli sguardi mortali, rappresenta la soglia da oltrepassare, il buio profondo dell'ignoto che va illuminato con i primi rudimenti della tecnica, l'abisso che va profanato e reso materia inerte e plasmabile per la costruzione del sé. Le impronte rosse impresse sulle pareti con il palmo della mano presagiscono una sorta di autorialità, la firma che annuncia il prometeico furto del fuoco divino e il definitivo distacco dell'uomo dalla natura generatrice. L'uomo si impossessa del mondo ponendosi al di là - al di qua di esso. E lo fa con un'operazione tecno-mediatica-artistica. Non è ancora il centro assoluto del mondo, ma già si immagina benefattore e insieme creatore materiale

⁷ Herzog afferma di conoscere poco questa tecnica – sostiene di aver visto solamente *Avatar* di James Cameron – ma di ritenerla ideale per moltiplicare i punti di vista.

⁸ Jacques Derrida, *L'animale che dunque sono*, trad. it. di M. Zannini, Jaca Book, Milano 2006, p. 71.

dell'umanità che disporrà il dominio sulla natura circostante. I soggetti disegnati sono orsi, leoni, mammoth, tori, gazzelle, rinoceronti, bisonti, iene e soprattutto cavalli. Cavalli al galoppo – c'è addirittura un disegno che potrebbe essere considerato l'antesignano del trucco cinematografico, la simulazione cioè di cavalli in corsa mediante la rappresentazione di otto gambe per animale – per alludere alla suggestiva relazione tra rappresentazione e movimento animale e alla primaria importanza che questo animale avrà sul dispositivo evolutivo della dominazione dell'uomo sulla natura. L'umano moltiplica le possibilità offerte dalla posizione eretta ergendosi a fautore della storia dall'alto del privilegio dell'arcione.

«È come se l'anima umana moderna si fosse svegliata qui»⁹ ed è proprio qui che l'umano comincia a raccontarsi. La potenza bidimensionale e tridimensionale dei dipinti viene da Herzog "sottoesposta" come una pellicola non impressionabile dalla potenzialità autoptica del cinema. Alle immagini di rappresentazione che imitano la realtà per ottenere un effetto di verosimiglianza Herzog contrappone una prospettiva di visione inedita e rivelatrice. Le riprese sotterranee producono cioè un riconoscimento, uno svelamento, una conoscenza che è puro specchiarsi nello sguardo degli altri. La forma attraverso cui l'umano tende ad organizzare ogni dispositivo di mediazione rappresentativa che restituisca l'informe del mondo.

La nemesi

Il colpo di scena finale di *Cave of Forgotten Dreams* suggella la catastrofe dell'animale umano che, nella caverna platonica, ha trasformato il suo divenire in immaginario, in desiderio di cinema. L'uomo del Paleolitico diventa così il progenitore di una schiatta mancante che ha preferito il privilegio della vista allo sguardo, la pulsione scopica alla visione, il racconto alle libere associazioni dell'indicibile,

il sogno naturale al sogno geroglifico. Ad un'immagine che tende alla costruzione di una scena si oppone un frammento che procede per scarti e dissomiglianze [...], al desiderio di chiudere l'oggetto della visione in una stanza (*grotta*) tutta per sé seguirebbe il desiderio opposto di auscultarlo,

9 Come asserisce uno dei membri dell'equipe dei ricercatori intervistati.



percorrerlo, fino al tessuto delle viscere¹⁰.

Per essere chiari: il dispositivo rappresentativo configura l'io umano a cui non appartiene il corpo e il suo corollario cinestesico dei sensi. La vista come senso privilegiato, prolungamento tecnologico del puro sentire, aliena l'uomo dalla sua posizione rispetto alla natura, agli dei e agli animali che la abitano.

Una volta fuori dalla caverna la rappresentazione attualizza la messa in abisso del senso, esplicitando le conseguenze dal distacco dalla natura in termini di fine della storia. L'incontro ravvicinato di Herzog con la preistoria si conclude con la riemersione nel mondo, il mondo contaminato e prossimo alla distruzione che incombe come una minaccia apocalittica. I postulati del documentario scientifico sono travolti dalla distopia ammonitrice della fantascienza. Ai margini della grotta è stata costruita una centrale nucleare. I frutti genetici di questa ennesima operazione tecnologica sono due cocodrilli albini.

Il rimosso animale, circoscritto dall'umano nelle viscere della terra, ritorna attraverso il motivo allegorico della fiaba. La nemesi animale avrà gli occhi senza sguardo del rettile.

10 Giovanni Festa, «L'informe & la donna», in «Filmcritica», n. 627, luglio 2012, p. 313.