

Benjamin Schultz-Figueroa

Metafore ibride: animali, linguaggio e media

L'animot esterno: Derrida e l'animale nel linguaggio

E se tutti gli organismi e le specie cui ci riferiamo quando diciamo “l'animale” fossero davvero compresi all'interno di un'unica entità singolare? Che orrore sarebbe! Come una creatura dell'ignoto dei racconti di Lovecraft, o un mostro anumano delle storie di Carnacki di Hodgson, questa bestia racchiuderebbe in sé la molteplicità della vita e le vite che si trovano disseminate nell'articolo determinativo de “l'animale”¹. Immortale, privo di *logos* e senza un linguaggio, “l'animale” ha il potere di evocare una vita primordiale senza coscienza, un concetto di vita costituito dal ciclo infinito del mangiare e del defecare, del nascere e del morire.

Ne *L'animale che dunque sono*², Derrida spiega come si sia giunti a elaborare il concetto de “l'animale”, iniziando con l'espone una riflessione su un orrore diverso ma correlato. L'orrore cui Derrida si riferisce è quello delle uccisioni di massa, delle torture e delle sperimentazioni perpetrate ai danni della vita animale, un orrore che lo spinge fino al punto di evocare un raffronto tra i «genocidi animali» e l'Olocausto, così da sostenere:

Come se, ad esempio, invece di gettare un popolo nei forni crematori o nelle camere a gas, dei medici o dei genetisti (ad esempio nazisti) avessero deciso di organizzare, con l'inseminazione artificiale, una sovrapproduzione, una sovrappopolazione di Ebrei, Zingari e omosessuali che, sempre più numerosi e nutriti, venissero destinati, in numero sempre crescente, allo stesso inferno, quello della sperimentazione genetica coatta, dello sterminio col gas o col fuoco³.

1 William Hope Hodgson, *The Casebook of Carnacki Ghost Finder*, Wordsworth Editions, Hertfordshire 2006. In italiano è stata pubblicata di recente una raccolta di nove racconti *Carnacki. L'indagatore dell'occulto*, G. Scalessa (a cura di), Manni Editore, Lecce 2013 [N.d.T.].

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

3 *Ibidem*, pp. 64-65.

Per Derrida, questi orrori sono il risultato della guerra condotta dagli umani, una guerra che si sta intensificando giorno dopo giorno. Sebbene la storia di questo conflitto duri ormai da diversi secoli, l'ingegneria genetica e l'allevamento industriale ne hanno provocato un cambiamento quantitativo e qualitativo. Derrida si propone quindi di analizzare l'ordine concettuale che consente a questa guerra di essere combattuta.

Nel solco del suo pensiero, queste considerazioni riconducono Derrida al linguaggio e, in particolare, ai termini “Io” e “l'animale”. È attraverso la distanza che si è venuta a creare tra questi due termini che si è reso possibile il massacro generalizzato e la manipolazione della vita animale. L'abissale differenza tra un soggetto che possiede un “Io” e un'entità cui si è dato il nome de “l'animale” è stata minuziosamente elaborata in quasi tutta la storia della filosofia occidentale⁴. *L'animale che dunque sono* – che considereremo assieme a *Electric Animal*⁵ di Akira Lippit – si propone di scrivere questa storia. Derrida sostiene che è la continua reiterazione di questa differenza, «da Aristotele a Heidegger, da Descartes a Kant, Lévinas e Lacan», a consentire la sottomissione degli animali, sottomissione che recentemente ha subito un'accelerazione senza precedenti.

Derrida si sofferma sulla generalità ibrida che si racchiude all'interno de “l'animale”, generalità che equipara le talpe alle rane, le anguille agli scimpanzé, i serpenti alle mosche, e così via, in una lista infinita di confronti illogici:

In questo concetto tuttofare, nel vasto campo dell'animale, al singolare generale, nella stretta morsa dell'articolo determinativo [...] sarebbero chiusi [...] *tutti i viventi* che l'uomo non riconosce come suoi simili, prossimi o fratelli⁶.

Il termine “l'animale” non indica il non umano, non definisce un tratto comune tra tutti gli esseri a cui si riferisce, ma piuttosto esclude tutti quelli che non sono i nostri «simili, prossimi o fratelli». Nel tentativo di stravolgere il naturale assunto (o, più precisamente, la presunta naturalità) de “l'animale”, Derrida introduce un nuovo termine di sua creazione, l'*animot*. *Animot* deriva dalla fusione delle parole francesi *animal* – animale – e *mot* – parola. Passando all'*animot* Derrida non intende riferirsi ad animali

4 *Ibidem*, p. 66. Ci si potrebbe tuttavia domandare se qualcosa di simile sia accaduto anche in altre tradizioni filosofiche.

5 Akira Mizuta Lippit, *Electric Animal: Toward a Rhetoric of Wildlife*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2000.

6 J. Derrida, *L'animale che dunque sono*, cit., p. 73.

reali – babbuini, topi, ragni, polpi, ecc. –, quanto piuttosto lavorare sul concetto de “l’animale” visto come un insieme di idee che racchiude incontri e relazioni. L’*animot* è solo una *mot* e non un animale reale, ma ciò non impedisce che da questo derivino conseguenze concrete. Il traduttore americano de *L’animale che dunque sono*, David Willis, spiega che questo *portmanteau* ha un valore linguistico aggiunto dovuto al fatto che esso si pronuncia come la parola francese *animaux*, animali⁷. Questa tensione tra il plurale e il singolare è esattamente ciò che l’espressione “l’animale” nasconde e lascia senza risposta.

Derrida ripercorre quella tradizione filosofica che, negando agli animali l’accesso al linguaggio e alla morte, ha creato un tale ibrido tra gruppo e individuo. Questi due aspetti sono strettamente intrecciati. Derrida fa però osservare come esistano tra loro anche delle differenze significative e traccia una direttrice di pensiero che, partendo dagli animali-macchina di Aristotele, la cui vita, che è un’apparenza in movimento che maschera semplici azioni meccanizzate, porta agli animali poveri-di-mondo di Heidegger, così coinvolti dal vivere che non possono cogliere la vita o gli oggetti che li circondano in quanto tali. Seppur giustificato con argomentazioni e logiche diverse, il quadro de “l’animale” che ciascuno di questi pensatori dipinge, risulta stereotipato. Alla base si trova una riflessione di questo tipo: l’animale ha coscienza di sé? Possiede un accesso all’“Io”? Senza parole per riferirsi astrattamente a sé, senza un “Io”, l’animale può accedere allo stadio simbolico del linguaggio? Senza un “Io”, simbolo di un soggetto unico e finito nello spazio e nel tempo, l’animale possiede una storia o un’autobiografia? Senza un’autobiografia, un senso della propria storia, cosa finisce quando l’animale muore? Infine, possiamo ancora parlare di morte se non c’è alcun soggetto che muore, ma solo una serie di impressioni sconnesse che, semplicemente, cessano di essere vissute?

Ogni anello di questa catena logica può essere criticato, ma questo non le ha impedito di plasmare sulla base dei propri assunti le relazioni che molti umani intrattengono con il resto del vivente⁸. “L’animale” viene utilizzato come uno strumento che consente di inquadrare linguisticamente una serie di incontri interspecie che, di norma, si verificano al di fuori del linguaggio. Così, mentre “l’animale” può accedere alla conversazione filosofica, a tutti gli animali reali tale accesso viene negato (e per ciò stesso è negata loro la possibilità di conversare). È questa la linea di pensiero che

costruisce l’immagine mostruosa de “l’animale”, l’*animot*, con cui abbiamo iniziato. L’animale contiene la vita impensata, la morte irrealizzata, una massa ribollente di forme animate che sono fundamentalmente altro da noi. È la capacità dell’essere umano di possedere un “Io”, di scrivere la propria storia e, quindi, di morire, che crea l’abisso incolmabile che ci separa dagli altri viventi. Il genere umano possiede la capacità cognitiva di riflettere il mondo attraverso il linguaggio astratto e di agire al suo interno come un soggetto distinto: questo eleva la nostra specie al di sopra e al di fuori di tutto ciò che la circonda.

Eppure, allo stesso tempo, l’“Io” umano e l’*animot* sono costantemente intrecciati e condizionati l’uno dall’altro:

Tra la parola «io» e la parola «animale» ci sono un’infinità di significative connessioni di tipo funzionale e referenziale, grammaticale e semantico. Anzitutto sono due singolari generali: l’«io» e «l’animale» stanno ad indicare al singolare, preceduto da un articolo determinativo, una generalità indeterminata⁹.

Per Derrida, entrambi i termini contengono funzioni e contraddizioni linguistiche simili e illustra queste somiglianze facendo ricorso al «*cogito ergo sum*» di Descartes. Il dualismo cartesiano inquadra l’essere umano come un corpo brutto, un cadavere vivente, abitato dal pensiero¹⁰. Il corpo diventa una sorta di macchina carnale azionata da un *cogito* che agisce come un fantasma. In questa equazione, il corpo umano, animato ma morto, diventa esso stesso una forma di *animot*. Grazie a questa scissione, i nostri corpi sono omologati a quelli de “l’animale”, mentre la nostra mente fuoriesce attraverso la trascendenza dell’“Io”. Non solo. Derrida sostiene che l’“Io”, come “l’animale”, contiene l’ambiguità “gruppo-individuo”. La parola “Io” è sempre la stessa, non importa chi la utilizzi. Pertanto, l’“Io” annulla l’unicità autobiografica che sostiene di concedere al suo utilizzatore. L’“Io”, per Derrida, è una categoria omogenea, non un segno di individualità. In modo del tutto simile a quello con cui, da un punto di vista linguistico, ricorrendo a “l’animale”, abbiamo catalogato balene, scoiattoli e millepiedi, cataloghiamo gli umani sotto l’“Io”. Alla base del suo ragionamento vi è la passività degli umani in relazione all’“Io”, che li limita e li forma piuttosto che il contrario. Infine, Derrida osserva che il ragionamento sillogistico dell’*ergo* nell’espressione «*cogito ergo sum*»

7 *Id.*, *The Animal That Therefore I Am*, trad. ingl. di D. Willis, Fordham University Press, New York 2008, pp. 165-166.

8 *Id.*, *L’animale che dunque sono*, cit., pp. 91, 101 e 104.

9 *Ibidem*, p. 91.

10 *Ibidem*, p. 118.

sottende un movimento. Pensare (*cogito*) segue e traccia l'essere (*sum*)¹¹. L'espressione «*cogito ergo sum*» non emerge, di per sé, pienamente compiuta da un qualche spazio senza tempo, ma deve essere eseguita. Il suo filo logico è un'azione, una caccia, un inseguimento¹². Seguo e sono costantemente seguito dal mio "Io". A volte cerco la sua coerenza, in altri momenti mi comporto in opposizione o in contraddizione con esso. L'"Io" non coincide mai perfettamente con me, non l'ho mai abitato completamente e lui non mi ha mai contenuto totalmente. Sotto la coltre dell'"Io" si trova una coscienza frammentata, un flusso incoerente di impulsi e desideri, un corpo costituito da una molteplicità di entità e componenti. Le categorie "l'animale" e l'"Io" hanno molto più in comune di quanto la loro consueta opposizione ci porti a credere. Come vedremo con il concetto di *animetaphor* sviluppato da Akira Lippit, l'"Io" e "l'animale" sono spesso fatti per stare uno nell'altro, per funzionare in modo simile e per distruggere reciprocamente la rispettiva stabilità.

L'*animetaphor* interna: Lippit e l'animale che è in noi

Gli animali sono stati spesso usati come controfigure quando gli umani si rivelano insufficienti. Ci sono numerosi esempi in cui il corpo di un animale o la sua immagine sono stati materialmente utilizzati per rappresentare qualcosa di umano, dal test di un nuovo razzo alla sperimentazione di nuovi farmaci, dai cartoni animati per bambini ai documentari sulla natura. In questi casi, quando un ratto da laboratorio surroga un corpo umano o Mickey Mouse sostituisce un bambino, l'animale diventa una metafora, assume un significato astratto che è qualcosa di diverso dal roditore reale da cui si è partiti. Tuttavia, questo rapporto è sempre complicato, non è mai quello di una semplice corrispondenza¹³. È attraverso il concetto di *animetaphor* che Akira Lippit esplora tale travagliata corrispondenza tra

11 *Ibidem*, pp. 121-122.

12 *Ibidem*, p. 106. Si sottolinea ancora una volta il gioco di parole di Derrida, in cui "seguire" ed "essere" sono confusi attraverso la fusione, in francese, di *je suis e j'suis*.

13 Cfr. Jody Greene, «Melancholia's Meerkat: A Poetic Leap», in «*MLA Journal*», vol. 124, n. 5, 2009, pp. 1719-1728, doi: 10.1632/pmla.2009.124.5.1719; Donna Jeanne Haraway e University of California, Santa Cruz, *Between Nature & Culture Cyborgs, Simians, Dogs, Genes & Us*, videoregistrazione, 1999; Vinciane Despret, «The Body We Care For: Figures of Anthropozoo-genesis», in «*Body & Society*», vol. 10, nn. 2-3, 2004, pp. 111-134. Ognuno di questi autori problematizza ciò che comunemente e in modo del tutto superficiale si pensa riguardo l'utilizzo catartico e scientifico degli animali in questi ambiti.

umano e animale¹⁴.

Simile all'*animot*, l'*animetaphor* richiama l'attenzione sul rapporto conflittuale tra animali e linguaggio¹⁵. Proprio come "l'animale" crea uno spazio *all'interno* del linguaggio in cui confluisce un mondo brulicante di vita *senza* linguaggio, l'*animetaphor* evoca una simile corrente alternata di inclusione ed esclusione tra animali e metafore. Un'*animetaphor* è un tipo di metafora che instaura un'analogia tra un soggetto all'interno del linguaggio e un soggetto che si trova al fuori di esso¹⁶. Per questo, l'analogia è sempre parziale, incompleta, o tronca. In diverse discipline, come già visto, le metafore animali sono usate per pensare, dal momento che forniscono modelli, risorse, esempi e logiche per molte azioni generalmente attribuite agli umani. L'*animetaphor* è, tuttavia, diversa da tale simbologia utilitaristica a causa dell'instabilità che si determina a seguito dei suoi costanti riferimenti a un mondo senza linguaggio. Ai fini di questo saggio, ho suddiviso le *animetaphor* di Lippit in tre categorie (suggerite da lui stesso): la psicoanalitica, l'etica e la linguistica.

Nell'analizzare l'uso di figure animali in psicoanalisi, Lippit concentra l'attenzione sugli scritti di Sigmund Freud. Citando il lavoro di Lucille Ritvo, contestualizza la visione di Freud della psicoanalisi ritenendola in linea con le teorie evoluzionistiche di Charles Darwin¹⁷. L'interpretazione da parte di Freud dei sogni dei suoi pazienti come regressioni a stati primordiali si fonde in modo bizzarro con la sua lettura (spesso erronea) dell'opera di Darwin. Freud ha sostenuto una versione della teoria della ricapitolazione evolutiva, in cui ciascun individuo, nello sviluppo da em-

14 A. M. Lippit, *Electric Animal*, cit.; «Magnetic Animal: Derrida, Wildlife, Animetaphor», in «*MLN*», vol. 113, n. 5, 1998, pp. 1111-1125, doi: 10.2307/3251500.

15 Dovremmo, di nuovo, mettere in discussione il carattere universale di queste affermazioni. I percorsi con cui si associano gli animali al linguaggio cambiano se si abbandona la filosofia continentale. Indubbiamente, all'interno di tradizioni diverse gli animali e il linguaggio con cui li si tratta hanno funzioni culturali diverse. Non si dimentichi, inoltre, che molti animali possiedono un linguaggio proprio, circostanza questa che la suddetta teoria prende a malapena in considerazione.

16 Poiché il concetto di metafora è attentamente elaborato, trasformato e manipolato nel testo che segue e nel lavoro di Lippit, ho ritenuto utile fornirne una definizione. Secondo l'Oxford English Dictionary (<http://www.oed.com/view/Entry/117328?redirectedFrom=metaphor#eid>), per metafora si intende «una figura retorica in cui un nome, una locuzione o una frase viene trasferito a un oggetto o a un'azione diversi da, ma analoghi a, quelli a cui è attribuito letteralmente; ad esempio, un'espressione metaforica». [In italiano, sul vocabolario online della Enciclopedia Treccani (<http://www.treccani.it/vocabolario/metafora>) si legge: «Metàfora s. f.: processo espressivo e figura retorica, per cui un vocabolo o una locuzione sono usati per indicare non i referenti propri, ma un altro referente ad essi legato da un rapporto di similitudine, per es. l'ondeggiare delle spighe o la sete di giustizia» – N.d.T.].

17 Cfr. A. M. Lippit, *Electric Animal*, cit.; Lucille B. Ritvo, *Darwin e Freud. Il racconto di due scienze*, trad. it. di G. Coccoli e A. G. Ciusani, Il pensiero scientifico, Roma 1992.

brione ad adulto, riproduce l'evoluzione della propria specie (dal protozoo allo scimpanzé)¹⁸. Da ciò deriva una serie di effetti significativi sulla sua teoria della regressione nei sogni. In particolare, per un umano adulto non solo è possibile, durante un sogno, viaggiare indietro nel tempo fino alla sua infanzia, ma è possibile anche regredire lungo la scala evolutiva fino a un'altra specie¹⁹. Secondo Lippit,

il mondo animale si apre dietro l'onirico, stabilendo una sorta di topografia delle origini condivisa dagli umani e dagli animali. I sogni visionari di animali possono essere compresi, sotto questa luce, come una scena originaria del lavoro onirico; ogni sognatore porta con sé tracce dell'animalità²⁰.

Per Freud, la presenza costante di animali nei sogni evoca un'esperienza pre-umana reale. Il «ritorno del rimosso» ricorda un passato dimenticato che risale alle origini, a un mondo di esperienza animale²¹.

Gli animali che compaiono nei sogni si caratterizzano non solo come metafore di desideri, ma anche come *animetaphor* di esperienze animali. Evocano, per il sognatore, un tempo in cui non era ancora umano e conducono la coscienza onirica in un mondo a cui non si può accedere attraverso il linguaggio. L'*animetaphor* psicoanalitica lavora sulla percezione della coscienza e del linguaggio. Gli animali dei nostri sogni guidano la coscienza assopita verso un'esperienza animale che le è preclusa durante la veglia. Secondo Lippit, l'impulso dei sogni e dei desideri inconsci spinge il soggetto oltre il muro che divide "l'animale" dall'"Io", mettendoli entrambi in discussione. Entro i recessi dell'"Io", nel suo passato e nei suoi desideri reconditi, si cela "l'animale"²².

Quando Lippit analizza gli scritti di Theodor Adorno, l'*animetaphor* entra nel campo dell'etica. La scena di partenza da cui muove Adorno non è la storia pre-umana della specie, ma quella in cui avviene un incrocio di sguardi tra un animale e il cacciatore che lo uccide²³. Questo sguardo

è, ancora una volta, non-linguistico. Si tratta di un immediato visivo di tipo affettivo piuttosto che di un'argomentazione ragionata o simbolica volta a instaurare un confronto. Come nell'incontro con il volto descritto da Emmanuel Lévinas, lo sguardo dell'animale implora il cacciatore di riconoscere la sua presenza come essere vivente²⁴. Quando il cacciatore si nega a questo sguardo, sostenendo «è solo un animale», e spara, reifica l'animale vivo e lo trasforma in un oggetto. Lo sguardo dell'animale agonizzante invita a un confronto *animetaphorico* tra la preda e il cacciatore, tra l'animale e l'umano, confronto che si basa sul loro comune stato di esseri viventi (dotati di occhi). Per non dare ascolto a questa richiesta, il cacciatore distrugge l'*animetaphor* rifiutando di confrontarsi. Il proiettile della pistola sviluppa quindi un nuovo paragone, l'animale è un oggetto, è "morto stecchito" (è morto come uno stecco)²⁵.

Per Adorno, l'aspetto etico di questo momento non riguarda solo i rapporti tra specie diverse. È invece la violenza *tout court* a essere resa possibile dall'atto di analisi che separa il mondo in umano e non umano e che alla fine diventa l'inumano e il disumano. Sebbene l'*animot* sia privo di linguaggio e di ragione e, come tale, non può accedere al discorso sociale, esso tuttavia esiste anche oltre la sfera dell'etica. Adorno, non diversamente da Derrida, tratteggia un chiaro filo conduttore: l'aver racchiuso svariate creature viventi all'interno del concetto de "l'animale" si collega con la brutale violenza dei *pogrom*. Coloro i quali sono rappresentati come "Ebrei" possono essere "massacrati" proprio perché i loro assassini li hanno collocati al di fuori della società etica, assieme a "l'animale". Lippit scrive su Adorno:

La serie di proiezioni patiche che conduce inevitabilmente al *pogrom* inizia con il crollo della metafora, con il fallimento del tentativo di pervenire a uno scambio fondamentalmente etico: un contatto irrinunciabile tra gli umani e i non umani²⁶.

18 Cfr. A. M. Lippit, *Electric Animal*, cit.; Sigmund Freud, *L'interpretazione dei sogni*, trad. it. di E. Fachinelli e H. Trettl, Bollati Boringhieri, Torino 1997.

19 A. M. Lippit, *Electric Animal*, cit., pp. 96-100.

20 *Id.*, «Magnetic Animal: Derrida, Wildlife, Animetaphor», cit., p. 1112.

21 Sebbene la teoria della ricapitolazione possa apparire anacronistica, rimane il fatto che gli umani attraversano diverse fasi di sviluppo embrionale in cui assomigliano più a salamandre che a un esemplare adulto di *Homo sapiens*. L'"Io" cartesiano, quindi, non deve portarsi sulle spalle solo questo ingombrante corpo cadavere, ma anche i sogni delle proprie viscidie origini, quando era ancora parte del fango "là fuori", nel mondo.

22 A. M. Lippit, *Electric Animal*, cit., p. 165.

23 *Ibidem*, pp. 167-168; Theodor W. Adorno, *Minima Moralia. Meditazioni della vita offesa*,

trad. it. di R. Solmi, Einaudi, Torino 2005. Lippit cita brani di questo saggio di Adorno tratti dall'edizione inglese *Minima Moralia; Reflections from Damaged Life*, New Left Books, London 1974.

24 Emmanuel Lévinas, *Totalità e Infinito. Saggio sull'esteriorità*, trad. it. di A. Dell'Asta, Jaca Book, Milano 2006.

25 "Dead as a doornail" è un gioco di parole intraducibile in italiano; questa espressione idiomatica significa infatti "morto stecchito", ma letteralmente corrisponderebbe a "morto come una borchia su una porta" [N.d.T.].

26 A. M. Lippit, *Electric Animal*, cit., p. 169. A questa logica della violenza potremmo aggiungere l'opposizione tra umanità/civiltà/razionalità e animalità/naturalità/passionalità, ossia la distinzione tra naturale e innaturale. In questo contesto, "l'animale" è posto all'interno di un "ordine naturale" e ogni deviazione da questo è considerata sacrilega. Si pensi, ad esempio, alla

Secondo Lippit e Adorno, fintantoché esisterà una categoria come quella de “l’animale” – oggetti viventi che possono essere torturati e sterminati –, esisterà anche la possibilità che fasce di popolazione umana possano scivolare in questa condizione. La distinzione tra morti che contano e morti che non contano trova la propria drammatica rappresentazione nel momento in cui un cacciatore guarda negli occhi la sua preda e spara.

Profondamente pessimista e al contempo profondamente ottimista, lo schema di Adorno colloca gli animali sul margine di coloro che richiedono considerazione etica. Gli sguardi degli animali attraversano tale confine chiedendo che venga ampliato. Qui, l’etica inizia con l’incontro con lo sguardo di un altro, il cui status di soggetto che richiede considerazione etica è incerto. Nonostante il simbolismo che porta con sé, l’etica dell’*animetaphor* ci domanda di non interpretarla in senso letterale così da respingere tutti i possibili paragoni tra animali e umani²⁷. Come sostiene Lippit,

l’intuizione di Adorno mostra che l’animale non è mai solo un animale; il suo sguardo oltrepassa la “cosalità” di essere non umano e penetra dentro la sfera umana²⁸.

Lo sguardo dell’animale chiede di essere riconosciuto, pur non essendo in grado di disvelarsi all’interno del sistema linguistico.

Le metafore sono soprattutto strumenti linguistici. La metafora è una figura retorica, un mezzo per instaurare paragoni descrittivi. L’*animetaphor*, però, intrattiene un rapporto problematico con il linguaggio, permanendo ai suoi margini, appena oltre la sua portata. Lo sguardo dell’animale al di fuori della sfera umana esercita una pressione sui confini del linguaggio, mentre le figure degli animali frequentano le sue profondità interiori. Se l’*animot* è confinato in un al di là eterno, l’*animetaphor* minaccia sempre di portare il linguaggio umano oltre il proprio spazio privilegiato, quello del *logos*, in direzione dello spazio di *zoon*²⁹. L’*animetaphor* non è mai un paragone stabile: qualcosa, al suo interno o al suo esterno, si oppone all’immobilità. È una metafora eterogenea; una metafora che mette alla prova la capacità del linguaggio di istituire paragoni:

La proprietà magnetica dell’*animetaphor* non si limita semplicemente a

polemica seguita alla scoperta di “pinguini gay”.

27 E tra umani e umani, animali e animali, tra gli “Io” e gli “Altri”.

28 A. M. Lippit, «Magnetic Animal: Derrida, Wildlife, Animetaphor», cit., p. 1119.

29 *Id.*, *Electric Animal*, cit., p. 170.

influenzare il linguaggio, ma lo trasforma attivamente, aggredendo il *logos* con la forza catacretica di colpire. Definito come la capacità di produrre cambiamenti concreti nel mondo materiale attraverso un mezzo immateriale o fantastico, il potere magnetico, come quello dei sogni, trasforma il rapporto tradizionale tra azione e reazione³⁰.

In accordo con il concetto di *divenire animale* di Deleuze e Guattari, l’*animetaphor* interrompe il botta e risposta logico tra significato e linguaggio, alterandone la logica interna e la struttura³¹. L’*animetaphor* spinge la metafora verso una metamorfosi, una metamorfosi che coinvolge sia il linguaggio sia chi parla³². Il linguaggio delle metafore eterogenee, «la forza catacretica di colpire», amplia i possibili significati delle parole fino al punto in cui si corre il rischio che perdano ogni significato, fino a dove qualsiasi tentativo di perfezionare i loro confronti richiede la trasformazione di questi stessi significati.

I termini *animot* e *animetaphor* sono essi stessi una sorta di metafore eterogenee. Una parola è come un animale; un animale è come una parola. Una metafora è come un animale; un animale è come una metafora. Questi confronti introducono nuove possibilità nell’uso delle parole e nelle riflessioni sugli animali, ma le loro equivalenze sono sempre insufficienti e incomplete. Dove termina la metafora, dove finisce l’elasticità del termine, là emerge un’entità animale che non può più essere esaminata:

L’animale ritorna come un pasto che non può essere digerito, un sogno che non può essere dimenticato, un altro che non può essere negato. L’*animetaphor* può essere vista come una sorta di *zoon*, che abita ai bordi del linguaggio figurativo, che marca l’assenza di soggettività³³.

30 *Ibidem*, p. 166.

31 Gilles Deleuze e Félix Guattari, *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, trad. it. di G. Passerone, Castelvécchi, Roma 2003. Deleuze e Guattari affermano che il *divenire animale* possiede un linguaggio proprio: «Questa semiotica è soprattutto composta da nomi propri, da verbi all’infinito e da articoli e pronomi indefiniti. *Articolo indefinito + nome proprio + verbo all’infinito* costituiscono infatti l’*anello* d’espressione di base, correlativo dei contenuti meno formalizzati, dal punto di vista di una semiotica che si è liberata dalle significanze formali come dalle soggettivazioni personali» (p. 388). A p. 390 offrono alcuni esempi di quanto detto: «UN HANS DIVENIRE-CAVALLO, UNA MUTA CHIAMATA LUPO GUARDARE EGLI, SI MORIRE, VESPA INCONTRARE ORCHIDEA, ESSI ARRIVANO DEGLI UNNI». Questo uso del linguaggio, al pari dell’*animetaphor*, rompe con la normale sintassi, scontrandosi con i suoi limiti, ed elimina il soggetto situato, l’unico “Io” che parla e di cui si parla.

32 A. M. Lippit, *Electric Animal*, cit., p. 166.

33 *Ibidem*, p. 170.

Oltre i limiti del linguaggio esiste un animale. Questo è vero non solo perché è lì che alcuni, *in primis* Aristotele, lo hanno posto, ma anche per i limiti del linguaggio medesimo. Che sia vista come un segno del pre-“Io” del soggetto umano o come un altro al di fuori della comunicazione, l'*animetaphor* afferma la presenza di un oggetto che si situa oltre la presa del linguaggio, linguaggio che si deve riformulare o che deve cadere muto nella sua veglia.

Metz e il cinema: un linguaggio di tipo diverso

Forse è stata la reazione a questo magnetismo animale o il desiderio di incorporare linguisticamente e di digerire completamente “l’animale” che ha guidato i primi inventori dell’immagine in movimento. Gli animali fanno sicuramente parte di questa impresa fin dall’inizio. Da *Animals in Motion* di Muybridge, al fucile fotografico di Marey, fino al primo *snuff movie* su un elefante di Edison, gli animali sono stati i catalizzatori nascosti dietro a molte delle innovazioni tecnologiche del proto-cinema³⁴. Le prime immagini in sequenza che frammentavano il movimento di esseri viventi riprendevano animali, quali gatti, cavalli, cammelli, e babbuini. Lo *zooprassiscopio* di Muybridge fu presentato come lo strumento che avrebbe garantito l’accesso visivo allo *zoon* autentico che il linguaggio e i sensi umani non riescono a cogliere.

Anche il cinema, come “l’animale”, pone sfide specifiche al linguaggio. Christian Metz afferma «che la specificità del cinema è quella di trasformare il mondo in discorso»³⁵. Ma se il cinema è linguaggio, come funziona? Questa è la domanda cui Metz cerca di rispondere in «Problems of Denotation in the Fiction Film». I linguaggi richiedono unità di base, come le parole e le lettere, che possano essere organizzate per generare significato. Metz si ritrova, senza successo, a ricercare queste unità di base nel linguaggio filmico³⁶. Inizia con una risposta di buon senso: l’elemento di base è la singola inquadratura, ma trova questa conclusione quantomeno dubbia. Egli sostiene che

l’analisi di un’inquadratura consiste nel progredire da un intero non diviso a interi più piccoli non divisi: si può scomporre un’inquadratura, ma non si può ridurla³⁷.

Qualsiasi tentativo di isolare l’unità minima significante si scontra con il fatto che ogni risposta contiene al suo interno un intero universo costituito da altre unità significanti più piccole. La miriade di elementi interni alla struttura, ciascuno raffigurato con la precisione indessicale³⁸ del cinema, fa sì che l’inquadratura tracimi di informazioni. Ci sono troppe informazioni che non possono essere equiparate al significato specifico di una parola o al non-senso di una lettera. C’è qualcosa di instabile nell’inquadratura che contiene sempre un sovrappiù di significati possibili.

Metz concentra quindi la propria analisi sulle modalità con cui i film vengono montati partendo dai significati variabili rinvenibili all’interno di un’inquadratura. Questo lo porta a elaborare la «Tabella generale della grande sintagmatica della colonna visiva del film narrativo», in cui un film viene interpretato come una sorta di diagramma di flusso. Secondo Metz, infatti, un film produce un significato comprensibile, indirizzando il flusso di informazioni presenti all’interno delle inquadrature in schemi riconoscibili. Tali schemi includono la «ripresa di sequenze autonome», in cui la scena narrativa è rappresentata interamente in una sola ripresa e il «sintagma parentetico», che assomma descrizioni visive in un ordine non definito dalla cronologia, ecc. Con un numero infinito di possibili inquadrature, i film si trovano privi di un paradigma coerente; tuttavia, attraverso l’uso nel montaggio di schemi strutturali riconoscibili, sviluppano una propria sintassi. Da più punti di vista, Metz sostiene una teoria del montaggio, in cui i film si trasformano in una lingua il cui significato specifico può essere costruito solo all’interno di queste grandi categorie sintagmatiche, attraverso la giustapposizione e l’ordinamento di incognite³⁹. Senza il montaggio i film perderebbero la loro coerenza di significato assertivo:

La grande categoria sintagmatica dei film garantisce una codificazione che è coerente per ogni “stato” diacronico. Quanto maggiore è la devianza da tale codifica in qualsiasi momento tanto maggiore sarà l’inintelligibilità – per la massa degli spettatori – del significato letterale del film (come è il caso, ad

34 Eadweard Muybridge, *Animals in Motion*, Dover Publications, New York 1957; Marta Braun, *Eadweard Muybridge*, Reaktion Books, Londra 2010; *Electrocuting an Elephant*, Documentario, 1903.

35 Philip Rosen, *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader*, Columbia University Press, New York 1986, p. 40.

36 *Ibidem*, p. 56.

37 *Ibidem*, p. 41.

38 Per il significato dei termini “indessicale” e “indessicabilità” (infra), cfr. William F. Hanks, «Indessicalità/Indexicalità», http://www.ec-aiss.it/biblioteca/pdf/duranti_culture_e_discorso/30_hanks_indessicalita.pdf [N.d.T].

39 Philip Rosen, *Narrative, Apparatus, Ideology*, cit., p. 51.

esempio, di alcuni film d'avanguardia)⁴⁰.

Data la mancanza di un paradigma, le variabili con cui un film scrive le proprie equazioni si scontrano sempre con l'intelligibilità delle sue affermazioni. Non diversamente dall'*animetaphor*, l'affermazione cinematografica possiede il potenziale di ampliare i confini del significato comprensibile, correndo però sempre il rischio di precipitare nell'«inintelligibilità». Il rapporto tra le inquadrature in una sequenza deve essere trasparente altrimenti si scivola nell'incoerenza. Un'inquadratura fuori contesto è in grado di annullare la chiarezza di un'intera sequenza. Intesi come linguaggio, i film sono instabili, costantemente alla ricerca di un equilibrio tra il rischio di cadere nell'insensatezza e quello di esplodere in un'abbondanza eccessiva di significati. Questa tensione tra l'inquadratura e il suo significato accomuna il cinema alla metafora eterogenea e all'*animetaphor*. L'effetto entropico dell'*animot* sul linguaggio si ripete nelle immagini in movimento.

Sobchack, Kuleshov, Dayan e l'«Io» cinematografico

Generalmente, il linguaggio si fonda sull'esistenza di soggetti. Soggetti che parlano e soggetti che ascoltano; soggetti che dicono «Io» in relazione a quello che dicono, scrivono, leggono e sentono. Ma qual è l'«Io» in un film? È la cinepresa? Il protagonista del racconto? Il montaggio? Lo spettatore? Nel saggio «La scena dello schermo», Vivian Sobchack sostiene che la soggettività dello spettatore e la prospettiva del film sono indissolubilmente intrecciate⁴¹. Al contrario, secondo Sobchack, di quanto accade nella fotografia, che frappono un muro tra lo spettatore-soggetto e il mondo, perché le fotografie possono essere materialmente possedute e ciò che rappresentano è immobile. Il proprietario della fotografia tiene in mano

40 *Ibidem*, p. 52; Jean-Luc Godard, Jean Narboni e Tom Milne, *Godard on Godard: Critical Writings*, Secker e Warburg, 1972, p. 39. Questo schema, per cui l'incognita x è l'inquadratura e l'equazione discriminante è il montaggio, è l'inverso dell'equazione postulata da Godard in «Montage my Fine Care», saggio in cui descrive la forma e la funzione dello spazio tra inquadrature come «segreti imprevisi svelati dal loro fascino in un'operazione analoga all'uso delle incognite in matematica».

41 Cfr. Hans Ulrich Gumbrecht e Karl Ludwig Pfeiffer (a cura di), *Materialities of Communication*, Stanford University Press, Stanford 1994; Vivian Sobchack «La scena dello schermo: prevedere una "presenza" cinematografica ed elettronica», trad. it. di D. Santoni, <http://www.intercom.publinter.it/2001/schermo.htm>.

un mondo in miniatura che può osservare da fuori a proprio piacimento. Il cinema invece investe lo spettatore-soggetto attraverso la rievocazione di una visione altra e la mobilità nel tempo e nello spazio delle immagini:

Il soggetto cinematografico è sentito come mai auto-posseduto totalmente, in quanto è sempre consegnato parzialmente e visibilmente alla visione di altri nello stesso momento in cui si appropria visivamente solo di una parte di ciò che vede e, senza dubbio, non può neppure vedere completamente. Per di più, proprio la mobilità della sua visione struttura il soggetto cinematografico come sempre nell'atto di porsi nel tempo, nello spazio e nel mondo, e così, nonostante la sua esistenza situata e centrata, elude sempre la sua (come la nostra) presa⁴².

Il movimento della cinepresa e lo scorrere del tempo sullo schermo non consentono il distacco tipico della fotografia. I sensi dello spettatore sono coinvolti nelle immagini e nei suoni del film e, tuttavia, dal momento che lo spettatore non controlla la visione della cinepresa, tali percezioni sono solo parzialmente possedute dalla sua soggettività. Lo spettatore cinematografico rinuncia all'uniformità del suo «Io» a favore di un insieme multiplo e diversificato di prospettive e di stimoli. Come l'animale nei sogni dei pazienti di Freud, il cinema introduce lo spettatore a un'esperienza senza «Io», all'esperienza de «l'animale». Tutte queste situazioni disturbanti che sono associate all'*animot* – il corpo in contrasto con la mente, un insieme disseminato di esperienze in contrasto con la vita autobiografica, un movimento attraverso il tempo e lo spazio in contrasto a una riflessione distaccata –, riportano all'eccesso del soggetto cinematografico. I film condividono molte caratteristiche con l'*animot*. Al pari degli animali poveri-di-mondo di Heidegger, il cinema non accede completamente agli oggetti reali che rappresenta, preso da e offrendo solo una visione parziale di quelli. I film interagiscono con le immagini degli oggetti, mai con gli oggetti reali «in quanto tali», secondo le modalità della scultura e del teatro. Ancora una volta, come avviene per l'animale, niente è pensato come morto, quando termina la sensazione trasmessa dal film, dal momento che non esiste alcun soggetto autobiografico e auto-consapevole in grado di riannodare le fila di questa esperienza. Infine, come l'animale che non risponde, il cinema ignora le nostre richieste e i nostri desideri di vedere in

42 *Ibidem* (traduzione modificata). Qui potremmo ritornare a Metz e aggiungere il movimento costantemente presente nel tempo alla lista dei surplus di significato delle inquadrature. La quantità di tempo necessaria per dire o leggere una parola di rado ne modella il significato nello stesso modo in cui accade per un'inquadratura.

un modo piuttosto che in un altro, di concentrarci su un aspetto piuttosto che su un altro. Se un soggetto cinematografico esiste realmente, esso ha certamente più a che fare con «l'animale» che con l'«Io»⁴³.

Eppure, in qualche modo, le immagini in movimento sono l'esempio perfetto del soggetto cartesiano padrone di sé, soprattutto quando lo spettatore tiene in mano un telecomando. Queste immagini registrano esperienze che possono essere richiamate, esaminate o consultate. Spesso i film riuniscono tali serie disperse in una narrazione coerente. A differenza dell'*animot*, la maggior parte dei film ha un passato memorizzato e un futuro prevedibile. Le loro raffigurazioni di oggetti ed entità assicurano di cogliere non solo la loro apparenza parziale, ma anche il loro significato. Ciò che manca nella visione piattamente onnidirezionale del cinema viene riempito con i pensieri dei suoi personaggi e l'importanza degli oggetti all'interno di una storia.

La creazione di una narrazione richiede una strutturazione attenta delle inquadrature, inquadrature che Metz dimostra essere instabili, trascurando però le loro disgiunzioni. I famosi esperimenti di Lev Kuleshov hanno esplorato proprio questo fenomeno alla ricerca di una tecnica che permettesse sia di collegare inquadrature diverse sia di creare senso e profondità nei volti dei personaggi⁴⁴. Kuleshov ha mostrato come la stessa immagine di un attore che guarda (Ivan Ilyich Mozhukhin) fosse in grado di scatenare reazioni intense negli spettatori se accostata a una varietà di altre immagini. Il pubblico riempiva lo spazio tra le inquadrature con il desiderio che attribuiva al personaggio interpretato da Mozhukhin. Così il pubblico ha interpretato l'attore come affamato quando la sua immagine era affiancata a un piatto di minestra, come triste quando accostato all'immagine del funerale di un bambino e come lussurioso se avvicinato all'immagine di una donna adagiata. È attraverso il gioco di piani e contro-piani che si crea il senso di una durata significativa, necessaria per la narrazione. Le inquadrature diventano una serie di punti, che noi, il pubblico, colleghiamo per sviluppare una storia precisa. Questo, ancora una volta, richiama

43 Timothy Corrigan, Patricia White e Meta Mazaj (a cura di), *Critical Visions in Film Theory: Classic and Contemporary Readings*, Bedford/St. Martin, Boston 2011, p. 255. Al riguardo, Jean Epstein scrive suggestivamente: «Così noi sogniamo della misteriosa resurrezione di immagini retiniche, costruendo un sogno che sembra terminare nel suono del risveglio del dormiente, nello stesso istante in cui lo abbandona. E ci chiediamo: chi comprende davvero il significato del tempo che scorre? Non senza una certa ansia, l'uomo ritrova se stesso prima di quel caos che ha nascosto, negato, dimenticato, o il cui pensiero è stato addomesticato. La cinematografia lo avverte dell'esistenza del mostro».

44 Lev Vladimirovich Kuleshov, *Kuleshov on Film: Writings*, University of California Press, Berkeley 1974, pp. 7-8.

le «categorie sintagmatiche» di Metz che determinano la coerenza del significato attraverso l'ordinamento degli scatti. Tale significato non è mai presente nei singoli scatti ma nel desiderio attribuito all'attore che li mette in connessione.

Daniel Dayan ha esplorato ulteriormente questo processo di costruzione di un soggetto desiderante attraverso il montaggio di piani e contro-piani nel saggio «The Tutor-Code of Classical Cinema»⁴⁵, in cui sostiene, come Sobchack, che gli spettatori si rendono conto di essere consegnati «alla visione di altri». Queste visioni altre si condensano in un altro singolare e invisibile, che Dayan chiama «l'assente»⁴⁶. È attraverso l'amministrazione di tale assente che si creano racconti e personaggi:

Questo sistema si basa [...] sull'opposizione fondamentale tra due campi: (1) ciò che vedo sullo schermo e (2) il campo complementare che può essere definito come il luogo dal quale l'assente sta guardando. Quindi: a ciascun campo filmico definito dalla cinepresa corrisponde un *altro* campo da cui emana un'assenza⁴⁷.

Ogni ripresa ha la sua assenza corrispondente, una domanda indeterminata circa la sua esistenza. «Perché guardiamo questo piatto di minestra da questa posizione?». In un film narrativo la risposta a questa domanda è fornita o dall'inquadratura che precede o da quella che segue, dal processo che le connette. «Ah, guardiamo questo piatto perché c'è un uomo affamato che lo sta fissando da laggìù». La presenza di un osservatore assente è introdotta nei personaggi dei film. Nessuna inquadratura esiste di per sé, ma piuttosto come una parte all'interno di un insieme più ampio. Il significato viene distribuito in modo da non apparire mai sullo schermo, ma sempre nell'immagine che segue o in quella appena trascorsa, creando un soggetto trascendentale molto diverso dal soggetto animale cinematografico di Sobchack. Come scrive Dayan:

Lo spettatore viene fatto a pezzi, tirato in direzioni opposte [...]. Caduto sotto il controllo del sistema cinematografico, lo spettatore perde l'accesso al presente. Quando l'assente lo indica, il significato appartiene al futuro.

45 Daniel Dayan, «The Tutor-Code of Classical Cinema», in «Film Quarterly», vol. 28, n. 1, 1974, pp. 22-31, doi: 10.2307/1211439.

46 *Ibidem*, p. 29.

47 *Ibidem*.

Quando la connessione lo realizza, esso appartiene al passato⁴⁸.

Esattamente come Derrida descrive il soggetto, sempre alla ricerca del proprio “Io”, lo spettatore del cinema narrativo costantemente insegue ed è inseguito da “l’assente”. Mentre lo spettatore di Sobchack è così affascinato dal presente da non poterne sfuggire, poiché ipnotizzato dal dispiegarsi del tempo e dal movimento, quello di Dayan non è mai pienamente coinvolto dall’immagine che gli sta di fronte. Il soggetto non vive mai nel presente del film, ma solo nel suo passato e nel suo futuro, a caccia di un “Io” che diventerà un “lui” o una “lei”, la cui biografia viene raccontata dal procedere del film. Il cinema narrativo classico costruisce un soggetto attraverso la modellazione delle sue immagini, addomesticando l’*animot* cinematografico di Sobchack.

Barthes, Lippit e l’immagine non-morta

Che dire di quelle cose che compaiono nelle riprese, di quegli attori e di quei piatti di minestra? Nei film, le inquadrature e le sequenze sono eventi e oggetti specifici. L’indessicalità della fotografia attesta l’esistenza passata del suo soggetto. Quel piatto di minestra è esistito in un certo momento e la sua immagine sulla pellicola lo testimonia. Ne *La camera chiara*, Roland Barthes afferma:

Il cinema (di fantasia) mescola le due pose: lo «è stato» dell’attore e quello del ruolo, cosicché (cosa che non proverei dinanzi a un quadro) io non posso mai vedere o rivedere in un film degli attori che sono morti senza provare una certa qual malinconia: la malinconia della Fotografia.⁴⁹

Qualcosa, un qualcosa all’interno della cornice, era presente ma ora non lo è più. Questo fatto aumenta di proporzioni se quel qualcosa una volta era vivo e ora è morto. La malinconia della fotografia è evocata dalla presenza continua di questo qualcosa, nonostante l’assenza del soggetto che rappresenta. L’immagine di un soggetto vivo che ora è morto acquisisce, nella fotografia, una vita inquietante. Secondo Barthes,

48 *Ibidem*, p. 31.

49 Roland Barthes, *La camera chiara. Nota sulla Fotografia*, trad. it. di R. Guidieri, Einaudi, Torino 2003, p. 80.

nella Fotografia, la presenza della cosa (in un dato momento passato) non è mai metaforica e, per ciò che concerne gli esseri animati, non lo è neppure la sua vita, a patto di non fotografare cadaveri; e inoltre: se la fotografia diventa in tal caso orribile, è perché certifica, se così si può dire, che il cadavere è vivo *in quanto cadavere*: è l’immagine viva di una cosa morta. Infatti, l’immobilità della foto è come il risultato di una maliziosa confusione tra due concetti: il Reale e il Vivente.⁵⁰

La fotografia sopravvive al suo soggetto e in tal modo confonde i due significati originali di “vivere”: essere vivo ed esistere⁵¹. Secondo Barthes, la fotografia non è un confronto con la cosa fotografata, un’astrazione della medesima che viene resa paragonabile, ma è parte della cosa stessa. Quando quella cosa è viva nel momento in cui viene catturata, la sua vita è parzialmente presente nella fotografia. È grazie a questo suo persistere nell’esistenza che la fotografia attesta la vita dell’essere che rappresenta, l’una implicando l’altra. Mentre la fotografia afferma, «è esistito», «è vissuto», «si è mosso», l’inevitabile declinazione al passato di queste affermazioni implica anche un «non c’è più», «è morto», «è immobile».

Secondo Barthes, la fotografia è un incontro con un essere del passato che non è più vivo ma che, tuttavia, non può morire. E così classifica le fotografie come «folli» o come «savie»⁵². Quando la fotografia è savia, il suo realismo, in modo non dissimile da quanto descritto da Sobchack, è funzionale, è un oggetto da ammirare, studiare o scambiare. Quando la fotografia è folle, il suo realismo conduce lo spettatore nella tana del coniglio⁵³, a ritroso nel tempo, a un essere che una volta è stato. La fotografia folle avvia un «moto propriamente revulsivo, che inverte il corso della cosa»⁵⁴. La linearità del tempo viene revocata, così come l’inevitabilità della morte. Lo spettatore della fotografia folle può viaggiare indietro nel tempo ed entrare in contatto con i morti.

Per Lippit lo stato della fotografia come cadavere vivente o spettro immortale è in sintonia con quello dell’*animot*:

50 *Ibidem*; Lippit (*Electric Animal*, cit., p. 171) utilizza la prima parte di questa citazione per cominciare ad analizzare il pensiero di Barthes.

51 Cfr. «Live, V.1», in Oxford English Dictionary, <http://www.oed.com.oca.ucsc.edu/view/Entry/109300#eid38996673>.

52 R. Barthes, *La camera chiara*, cit., p. 119.

53 Il riferimento è qui all’inizio de *Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie* di Lewis Carroll [N.d.T.].

54 R. Barthes, *La camera chiara*, cit., p. 119.

Esseri che sono stati iscritti in immagini fotografiche, al pari degli animali, non muoiono, sono incapaci di morire. Una relazione diretta tra la natura della fotografia e quella dell'animale risiede nello sguardo, uno sguardo privo di soggettività che entrambi proiettano⁵⁵.

L'animale non muore perché non possiede nessun "Io": è semplicemente sostituito da un altro della sua stessa specie, del suo gregge, del suo branco, ecc., mentre il soggetto della fotografia, non muore perché la sua immagine in vita si protrae oltre la sua morte⁵⁶. Entrambi hanno poi uno sguardo⁵⁷ il cui magnetismo attira l'"Io" in un incontro trasformativo. In una variante della scena del cacciatore proposta da Adorno, lo spettatore che incontra lo sguardo della fotografia indugia su questioni collegate alla finitudine, ma questo avviene in una tonalità malinconica in quanto la morte in questione è già accaduta:

Si comprende che animali e fotografie producono spesso il medesimo effetto fantasmatico e liminale, interrompendo il flusso del linguaggio figurativo. Gli animali sono, da questo punto di vista, fotografie carnali⁵⁸.

Lo sguardo folle della fotografia e "l'animale" interrompono il linguaggio che rende possibile l'autobiografia.

Senza un "Io", la fotografia immobilizza il suo spettatore tanto quanto il suo soggetto. Facendo ricorso a un aneddoto raccontato da Francis Bacon, Lippit descrive come la morte vivente della fotografia, o la sua vita morta, contaminano lo spettatore. L'incontro casuale con una fotografia raffigurante dei maiali al mattatoio induce Bacon a riflettere sulla possibilità che lui stesso sia carne macellabile. Questa fotografia esaspera la condizione del corpo come già cadavere, intrinseca allo schema del soggetto cartesiano.

55 A. M. Lippit, *Electric Animal*, cit., p. 173.

56 Mentre questa connessione appare evidente, è tuttavia possibile che vi siano anche differenze profonde tra "l'animale" e l'"Io", differenze che potrebbero essere importanti. Invero, essi sembrano riflettersi l'un l'altro come se fossero degli specchi, dove la sinistra è la destra e la destra è la sinistra. Se l'*animot* non può morire perché è un corpo vivente senza soggetto, la fotografia non può morire perché è un soggetto senza corpo vivente.

57 Tranne quando non lo possiedono, come è il caso di una fotografia paesaggistica o un di verme. Derrida, Lippit e Barthes riconoscono tutti questa possibilità. Per Derrida (e Lippit) l'*animot* ha un volto, poiché accomuna tutti gli animali, con o senza volto che siano, che è poi ciò che lo rende così orribile. Barthes ritiene che lo sguardo folle della fotografia sia comunque presente, ma che tuttavia sia reso più evidente dall'immagine di occhi reali. Ciononostante, gli animali senza volto e le fotografie di cose non-viventi non sono stati oggetto in questo ambito di un approfondimento teorico sufficiente.

58 A. M. Lippit, *Electric Animal*, cit., p. 183.

Bacon vede se stesso in quella fotografia e si identifica con i maiali in cammino verso il mattatoio. Questa identificazione riconfigura l'antropomorfismo con cui la lingua scritta e parlata si identificano ne "l'animale". Per Lippit, «la combinazione del soggetto animale e dell'immagine fotografica altera in qualche modo essenziale la struttura di identificazione»⁵⁹. L'identificazione è un tipo di confronto non dissimile dalle metafore. Dalla tassonomia all'individualità, l'identificazione è sempre stata un termine utilizzato per catalogare le cose nel mondo e per costituire i soggetti che lo abitano⁶⁰. In realtà, più che un confronto, l'identificazione di Bacon con l'animale fotografico è qualcosa che lo trasporta e lo trasforma. Comincia con il sentire l'odore del mattatoio come se fosse davvero lì. Diventa consapevole che il suo corpo potrà sopravvivere alla sua soggettività, che lui stesso, "Io" o non "Io", diventerà un pezzo di carne come l'animale⁶¹. Lo sguardo dell'animale fotografico è un'*animetaphor* perfetta, che spinge gli incontri con gli oggetti ad andare oltre la prospettiva del linguaggio, sviluppando un processo che trasforma il soggetto che guarda:

Lo sguardo animale non mette termine allo slancio dell'identificazione; piuttosto lo deflette verso un'altra economia. Una volta dislocata, l'identificazione muta natura: non si sovrappone più al soggetto né circola al suo interno, ma si apre verso uno spazio altro di identificazione, uno spazio libero dalle responsabilità della ragione, del linguaggio e della coscienza⁶².

La fotografia offre modalità di identificazione, confronto e interazione non accessibili al linguaggio, poiché opera al di fuori dei suoi confini. Come abbiamo visto con Sobchack, se il movimento di queste fotografie ha la capacità di attrarre l'incauto spettatore in un mondo di sua creazione, allora la loro qualità indessicale è anche in grado di imporre nuove forme di interazioni con quanto lo spettatore incontrerà in quel mondo.

59 *Ibidem*, p. 179.

60 Cfr. «Identificazione, N.», in Oxford English Dictionary, <http://www.oed.com.oca.ucsc.edu/view/Entry/90995?redirectedFrom=identification#eid>. Il termine ha origine nel 1600 e descrive l'atto di riconoscere due cose come identiche tra loro. Successivamente, ha assunto il significato di scoperta; si identifica ciò che sta al cuore di una cosa. All'inizio dell'Ottocento, cominciò a essere utilizzato per la resa di qualcosa secondo il canone di un rigoroso realismo. A partire dagli anni Quaranta dell'Ottocento ha poi iniziato a definire l'identificazione con gli oggetti e, agli inizi del Novecento, è diventato l'atto di identificazione con un gruppo o un ideale; più o meno nello stesso periodo, l'identificazione ha cominciato a indicare i documenti da portarsi appresso per confermare la propria identità.

61 A. M. Lippit, *Electric Animal*, cit., pp. 178-179.

62 *Ibidem*, p. 181.

Un mostruoso animismo

Le distinzioni tra l'“Io” e “l'animale” sono reiterate nelle distinzioni tra metafora e *animetaphor*, tra foto savie e foto folli, tra l'“assente” di Dayan e il soggetto cinematografico di Sobchack. Queste distinzioni sono, però, fortemente instabili; in qualsiasi momento, qualcosa – uno sguardo, un confronto incompleto, un'inquadratura fuori luogo – può scioglierle e intrecciarle l'un l'altra. L'*animetaphor* è essenzialmente la nozione per parlare di questo attraversamento dei confini, del passaggio da una sfera a un'altra. Anche se questi spazi condividono alcune caratteristiche, i loro contorni si modificano quando ci muoviamo da un mezzo all'altro. A seconda della struttura delle entità coinvolte (hanno occhi? hanno un “Io”?) e dei mezzi di interazione (la parola, la fotografia, gli occhi, la bocca) il risultato finale può essere molto differente. I pazienti sognanti di Freud, che scoprono che un animale si aggira nella loro mente, esperiscono un incontro molto diverso da quello che Bacon ha intrattenuto con la fotografia dei maiali in cammino verso il mattatoio. Come abbiamo visto, anche “l'umano” non permane costante in queste varie circostanze, sia quando Barthes si immerge nella follia fotografica sia nel caso dell'incantato soggetto cinematografico di Sobchack o in quello del cacciatore di Adorno che rifiuta l'identificazione e spara. Le decisioni su chi è commestibile, macellabile, degno di lutto, sostituibile o identificabile (per fare solo qualche esempio) si fondano sull'iterazione che ciascun mezzo sviluppa della differenza tra gli “Io” e gli “Altri”.

Il cinema e la fotografia sono in grado di incorporare la figura dell'animale di gran lunga meglio di quanto non facciano il linguaggio parlato e quello scritto. Ancora di più, in una sorta di scambio dovuto alla loro prossimità, cinema e fotografia possono assumere gran parte degli elementi, incomprensibili e ammattenti, de “l'animale”. Quando Metz sostiene «che la specificità del cinema è quella di trasformare il mondo in discorso»⁶³, ci si dovrebbe domandare come il discorso debba esso stesso essere trasformato per abbracciare il mondo nella sua interezza. Forse dovremmo temperare l'affermazione di Metz con quella opposta: anche il cinema può trasformare il discorso in mondo. Queste incomprensibili dichiarazioni cinematografiche che premono contro la struttura del linguaggio, irritando ed esacerbando la tensione tra discorso e mondo, sfidano l'idea che possano mai davvero sostituirsi l'uno con l'altro in maniera completa. La fotografia può sostituire il mondo vivente con un cadavere non-morto,

ma il cinema? A differenza della malinconia gotica della fotografia, che mormora tra sé e sé: «È morto, è morto, è morto», il cinema di Sobchack lascia erompere l'urlo estatico del dottor Frankenstein, che viene poi fatto proprio dagli spettatori: «È vivo! È vivo! È vivo!».

Traduzione dall'inglese di Luca Carli e Massimo Filippi

63 Philip Rosen, *Narrative, Apparatus, Ideology*, cit., p. 40.