

Federica Timeto

## Al vertice del triangolo

La mini-serie di documentari della BBC *Spy in the Wild* (2017) si serve di più di 30 animali animatronici dotati di videocamere UHD (*ultra-high-definition*) nascoste negli occhi per “spiare” la vita come mai prima d’ora, rivelarne la “vera natura” e mostrare “quanto davvero siano intelligenti”. Lo slogan che apre ogni puntata (in tutto 5, di cui l’ultima rivela i segreti della costruzione delle spie) è il seguente: «Forse sono più simili a noi di quanto abbiamo mai creduto possibile». *Forse*, ma chiaramente è in questo avverbio il vero messaggio della serie, dal momento che tutto in questi documentari è rigidamente monitorato, selezionato e osservato dagli umani per gli umani<sup>1</sup>, senza alcuna reciprocità fra animali robotici e animali reali, o fra umani e non umani attraverso le macchine. Su un totale di 8000 ore di girato, solo una minima parte di ciò che vediamo appartiene alle riprese effettuate dalle *spy cams* e molte, ad esempio, sono riprese dall’alto con droni<sup>2</sup>; quando poi gli animali rompono più o meno accidentalmente le videocamere, rispetto alle quali mostrano talvolta un interesse ludico, più spesso una consapevole tolleranza, queste vengono sostituite con nuovi dispositivi meglio dissimulati, a riprova che l’intelligenza umana, alla fine, riesce sempre a superare quella degli animali.

Quanto più il documentario naturalistico vuole avvicinarsi alla “realtà” dell’animale, tanto più rimuove le tracce dell’umano dalla scena, e con queste l’interazione tra umani e animali, che le immagini non mostrano praticamente mai. «Più sappiamo», scrive John Berger<sup>3</sup>, «più gli animali appaiono lontani», perché relegati alla posizione di “osservati” – sempre meglio, sempre più attentamente – cui è preclusa la restituzione dello

1 Significativa è anche la scelta dei setting, spesso aree protette e parchi dove gli animali sono già “abituati” ad essere spiati dagli estranei.

2 Nella prima serie dei documentari *Planet Earth* (Discovery Channel, 2006), ad es., vengono usate videocamere militari di sorveglianza per ottenere immagini degli habitat animali più accurate e panoramiche possibili. Cfr. Margret Grebowicz e Helen Merrick, *Beyond the Cyborg: Adventures with Donna Haraway*, Columbia University Press, New York 2013, p. 74.

3 John Berger, *Perché guardiamo gli animali*, trad. it. di M. Nadotti, Il Saggiatore, Milano 2016, p. 27.

sguardo. Gli animali reali restano, insomma, «referenti assenti»<sup>4</sup> e, al loro posto, la scena è occupata da robot zoomorfi che confermano il disegno intelligente che li anima. Il robot animatronico dalla forma animale, involucro che contiene un programma *troppo* umano, duplica il corpo animale come corpo meccanico.

Tranne in casi “fenomenali”, come quello di uno scimpanzé dello zoo Myrtle Beach Safari di Miami che naviga online, l’animale può essere la macchina – e la macchina essere come l’animale – ma non l’animale *con la macchina*<sup>5</sup>, perché la prerogativa dell’incontro attivo e creativo con la tecnologia (e ancora di più con l’intelligenza artificiale) resta umana, e così il privilegio dello sguardo dal fuori, garanzia della meta-cognizione che conferma l’umanità del soggetto e che all’animale “povero di mondo” non è dato avere. Che si parta dagli animali, modelli per studiare comportamenti ed evoluzioni della vita artificiale, ad esempio nel campo della biomimesi o cyborg che surrogano le attività di quelli in via di estinzione “salvando” la natura in pericolo o ricreandola intorno agli animali cui è stata sottratta, o che siano piuttosto le macchine a manipolare e modificare il comportamento e il corpo animale<sup>6</sup>, il «triangolo cibernetico»<sup>7</sup> continua a mantenere il medesimo vertice, quello umano.

4 Carol J. Adams, *Carne da macello. La politica sessuale della carne*, trad. it. di M. Andreozzi e A. Zarbonati, Vanda, Milano 2020.

5 Nicole Shukin, «Smart Digital, Dumb Animal: The Ontology of the Digital», in «Digital Animalities», <https://digitalanimalities.org/blog-entries/2017/7/31/smart-digital-dumb-animal-the-ontology-of-the-digital>

6 Dai *biobot*, che possono essere anche animali innestati con componenti robotiche, ai robot che sfruttano processi organici come gli *Slugbots*, che ricavano energia nutrendosi di lumache, e intanto fanno piazza pulita di questi “infestanti” dei giardini ai recentissimi *xenobot*, creati a partire dalle cellule staminali delle rane *Xenopus laevis*, delle dimensioni inferiori a un millimetro e programmati da un algoritmo “evoluzionistico” in grado, tra le altre cose, di viaggiare all’interno del corpo umano per «comprendere il software della vita [...] avere il controllo definitivo sulla crescita e la forma delle strutture biologiche». Cfr. Ian Sample, «Scientists Use Stem Cells to Build First Living Robots», in «The Guardian», 13 Gennaio 2020.

7 L’espressione è di Dominic Pettman, *Human Error: Species-Being and Media Machines*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2011.