

Alessandro Lanfranchi

Linee di fuga su cinema, antropocentrismo e antispecismo

Chiedersi in che modo – nell'uomo – l'uomo è stato separato dal non uomo e l'animale dall'umano, è più urgente che prendere posizioni sulle grandi questioni, sui cosiddetti valori e diritti umani.

Giorgio Agamben, *L'aperto*

In un precedente saggio pubblicato su «Liberazioni»¹ ho suggerito l'opportunità di leggere la storia del cinema e del suo rapporto con l'animale attraverso due paradigmi tra loro connessi: quelli della traccia e dell'*immunitas*. Tali categorie critiche e interpretative possono fornire uno sguardo nuovo sulla storia e sull'ontologia del cinema. Fino ad adesso, infatti, gli studiosi hanno analizzato l'evoluzione e lo sviluppo del cinematografo seguendo differenti direttrici teoriche che potrebbero essere così riassunte: il punto di vista *tecnico-scientifico* ha permesso di comprendere il funzionamento degli strumenti che hanno reso possibili la ripresa e la proiezione di immagini in movimento; quello *sociologico-psicologico* ha consentito di indagare il valore delle immagini in relazione alle strutture dell'immaginario collettivo e individuale; quello *estetico* ha aiutato a comprendere gli elementi di continuità e di frattura che la nuova tecnica cinematografica ha introdotto nel sistema delle arti tradizionali; quello *storico* ha evidenziato come il cinema abbia sempre intrattenuto un doppio legame, fatto di reciproca influenza, con la politica e le strutture economiche²; infine, quello *semiologico* si concentra sulla composizione del linguaggio cinematografico nel suo duplice significato: da un lato, per mettere in luce le logiche di funzionamento di un film, è necessario analizzare il testo per giungere poi all'architettura complessiva su cui si fonda la struttura di un'opera filmica, dall'altro bisogna partire dai messaggi per arrivare ai codici (agli elementi

che costituiscono la grammatica del cinema)³.

Questi approcci teorici hanno ampliato in modo così significativo l'indagine attorno al cinematografico che, sin dagli anni '50, numerosi filosofi e critici come André Bazin, Siegfried Kracauer e Jean Mitry hanno coniato l'espressione *ontologia del cinema*. Dinnanzi al continuo proliferare di discorsi e interpretazioni, questi pensatori hanno cercato di mettere a fuoco l'eccezionalità del cinema, la sua essenza ultima, al di là delle possibili caratterizzazioni fenomeniche⁴. Lo sforzo teorico è stato eccezionale e le categorie interpretative elaborate in quegli anni, si pensi solamente al concetto del cinema come dispositivo dell'immaginario, continuano a influenzare il dibattito filosofico contemporaneo.

Tuttavia il pensiero sul cinema, nei suoi rizomatici mutamenti – di cui sopra si è proposta una cernita – sembra che abbia sempre tralasciato un campo d'indagine fondamentale: quello dell'animalità. L'animale non umano, sebbene sia stato rappresentato in differenti modi e sia una comparsa continua all'interno delle epoche, dei generi e degli stili cinematografici, è sempre stato ai margini della riflessione filosofica. In altre parole, i grandi critici e teorici del passato hanno dedicato pochissime riflessioni al ruolo che gli animali hanno rivestito nelle differenti pellicole e, nonostante François Truffaut nella prefazione al testo *Le cinéma de l'occupation et de la résistance* di Bazin abbia scritto quanto l'importante critico francese amasse gli animali e i film con gli animali⁵, sembra che il suo interesse fosse circoscritto alla pericolosa coabitazione tra animali e umani presente in numerosi set cinematografici o, tutt'al più, alla potenzialità antropomorfa del cinematografo. In ogni caso, la riflessione sull'animale di Bazin rimane molto circoscritta e il suo interesse sembra più l'esito di una fascinazione esotica verso qualcosa di perturbante piuttosto che un'accurata indagine critica sul ruolo che gli animali nonumani hanno svolto nel cinema⁶.

Questa esclusione dell'animale non umano dall'orizzonte teorico cinematografico risulta particolarmente significativa se messa in relazione

3 Cfr. Christian Metz, *Linguaggio e cinema*, trad. it. di A. Farassino, Bompiani, Milano 1977.

4 Le opere a cui faccio riferimento sono: André Bazin, *Che cos'è il cinema*, trad. it. di A. Aprà, Garzanti, Milano 1973; Siegfried Kracauer, *Film. Ritorno alla realtà fisica*, trad. it. di P. Gobetti, Il Saggiatore, Milano 1962 e Jean Mitry, *Esthétique et psychologie du cinéma. 1 - Les structures*, Editions Universitaires, Parigi 1963.

5 Cfr. François Truffaut, «Préface», in A. Bazin (a cura di), *Le cinéma de l'occupation et de la résistance*, U.G.E., Parigi, 1975, pp. 10-18.

6 Per essere precisi, negli ultimi anni, soprattutto nel mondo anglosassone, si stanno avanzando interessanti riletture postumane del pensiero di Bazin. Per chi volesse approfondire, cfr. Jennifer Fay, «Seeing/Loving Animals: André Bazin's Posthumanism», in «Journal of Visual Culture», vol. 7, n. 1, 2004, pp. 41-64; e Daniel Morgan, «Rethinking Bazin: Ontology and Realist Aesthetics», in «Critical Inquiry», vol. 32, n. 3, 2006, pp. 443-481.

1 Alessandro Lanfranchi, «Note sulla traccia animale: cinema e immunizzazione», in «Liberazioni», vol. 40, 2020, pp. 58-60.

2 Cfr. Antonio Costa, *Saper vedere il cinema*, Bompiani, Milano 2011.

alla questione antropocentrica. A differenza di quanto potrebbe apparire, il cinema ha sempre affrontato la triangolazione umano-sguardo-realtà in maniera problematica e, proprio a partire da questa messa in discussione, le teorie cinematografiche hanno di volta in volta enfatizzato uno dei tre vertici del triangolo. Ad esempio, il realismo di Kracauer ha visto nella fotogenia connaturata all'immagine cinematografica lo strumento per redimere la realtà fisica elevandola in modo spirituale e poetico; oppure, per citare la posizione antinomica, Jean-Louis Baudry, indagando gli effetti che le immagini producono sullo spettatore e la relativa illusione di realtà, ha elaborato la categoria di *spettatore trascendentale*. Secondo il teorico francese, la macchina da presa non rappresenta una finestra sulla realtà, bensì la interpreta in base a determinati canoni ideologici che assegnano allo spettatore uno sguardo privilegiato e dominante⁷. Queste teorie, benché rilevanti e fondamentali all'interno del panorama teorico cinematografico, rimangono impigliate nella rete antropocentrica, o meglio, non ne percepiscono il confine: la cornice generale nella quale operano è quella di un monismo visivo in cui il rapporto tra umano e mondo è indagato a partire dall'assoluta centralità del primo nei confronti del secondo. Lo sguardo che viene offerto da questi approcci è sempre unidirezionale: la realtà catturata dalla macchina da presa può certamente destabilizzare il soggetto, ma tale scossone agisce solamente nella cornice della costituzione identitaria umana. In altri termini, il dispositivo cinematografico si configura come luogo eterotopico di assoggettamento (del mondo, della realtà, degli altri viventi) che di rado ha rinunciato alla propria latente vocazione antropocentrica – tutt'al più ha contribuito a problematizzare l'identità antropica, lasciando intatto il paradigma di superiorità nei confronti dell'Altro.

A fronte di queste considerazioni, due domande sorgono spontanee: è davvero possibile teorizzare la presenza di un cinema non-antropocentrico? O ancora, esiste un cinema antispecista? Sebbene i due quesiti siano tra loro connessi, al primo interrogativo è forse possibile rispondere richiamandosi alle interessanti intuizioni del semiologo Christian Metz in *Cinema e psicanalisi*. In questo saggio, lo studioso francese rintraccia nel cinema la presenza di una dualità irriducibile: da un lato l'oggetto filmico stimola un numero assai maggiore di assi percettivi rispetto ad altri mezzi di espressione, rendendo così l'esperienza cinematografica un evento ricco e polimorfo; dall'altro, invece, si fonda sull'assenza costitutiva dell'oggetto rappresentato, poiché quanto viene mostrato sullo schermo è l'esito di

⁷ Cfr. Jean-Louis Baudry, *Effetti ideologici prodotti dall'apparato di base*, in *Id.*, *Il dispositivo. Cinema, media, soggettività*, trad. it. di S. Arillotta, La Scuola, Brescia 2017.

una registrazione, di uno scarto immaginifico nei confronti della realtà:

Il film è insomma segnato da una doppia modalità paradossale, da una parte possiede un'insolita ricchezza percettiva, accompagnata però, d'altra parte, dai tratti dell'irrealtà e della privazione, insopprimibili perché tipici di ciò che rimane solo un riflesso. In termini ancora più asciutti: il cinema appare più percettivo se consideriamo la quantità dei registri sensoriali coinvolti, meno percettivo se ne osserviamo la qualità, concentrandoci sullo statuto dell'immagine⁸.

Facendo leva su questa caratteristica, che porta con sé tutta una serie di implicazioni radicali dal punto di vista del linguaggio e della percezione cinematografica, molti registi hanno abilmente giocato su questa assenza/presenza dell'immagine e del relativo legame con la realtà, producendo film che potremmo definire ibridi e interstiziali. Questi, infatti, non si collocano in nessuno dei due estremi, ma vagano in quello scarto fecondo composto al contempo da stimolazione percettiva e assenza di realtà.

I film d'archivio, ad esempio, tra i quali i *found-footage film*, sono lavori in cui il regista recupera e seleziona frammenti di opere realizzate parzialmente, abbandonate oppure rovinare, che vengono estrapolate dal loro contesto diegetico originario per essere montate, assemblate e messe in comunicazione dentro un nuovo spazio filmico. Questa strategia ha permesso ad autori come Oleg Kovalov di realizzare film archeologici nei quali, attraverso il montaggio di sequenze isolate, singole inquadrature e brani perduti, si sono ricostruite parti di film scomparsi. In altre occasioni, invece, i film d'archivio hanno permesso di abbattere la nozione di spettatore trascendente elaborata da Baudry in quanto hanno consentito un decentramento e uno spaesamento dello sguardo. In questo specifico caso, il materiale d'archivio viene manipolato, polarizzato, tagliato ed esasperato a tal punto che l'immagine audiovisiva non subisce solamente una decontestualizzazione totale rispetto all'opera originaria, ma si presenta come una rinnovata forma di *détournement* che destabilizza, e talvolta infrange, l'architettura normativa e antropocentrica dello sguardo. Ad esempio, in *Adieu au langage*, film realizzato quasi interamente attraverso *found-footage*, Jean-Luc Godard colloca la propria opera in uno spazio vuoto e liminale che oscilla tra ricchezza percettiva e privazione dell'illusione di realtà: lo spettatore viene sì bombardato da una sequenza ilemorfica di

⁸ Daniela Angelucci, «Duplicità dell'oggetto filmico», in «Lebenswelt», vol. 5, 2014, p. 56.

suoni e immagini, ma queste ultime non fanno altro che irretire lo sguardo e castrare ogni identificazione. In altre parole, l'anti-anthropocentrismo della visione di Godard non si fonda sul significato (il contenuto, la storia, la trama del film) bensì sul significante (le modalità di espressione, il montaggio, la tipologia di inquadrature).

Ciò che vorrei provare a sostenere è che, per indagare la posizione dello spettatore nei confronti della struttura antropocentrica e normativa del film, è necessario andare oltre l'analisi esclusivamente figurativa e contenutistica dell'oggetto filmico in quanto essa può trarre in inganno. Esistono infatti innumerevoli esempi di opere, anche veri e propri capolavori, dalla trama innovativa, originale e persino animalista che, a causa del linguaggio e della modalità riproduttiva adottate, ricadono pienamente nel paradigma antropocentrico (ad esempio, *Noah* di Darren Aronofsky, *San Girolamo* di Julio Bressane, *Crin Blanc* di Albert Lamorisse, *War Horse* di Steven Spielberg). Tuttavia, come suggerito da Eco in *La struttura assente*, il cinema ha sviluppato un linguaggio unico e altamente codificato che non consente di interpretarlo semplicemente come una forma di semiologia della realtà – come voleva Pasolini; ed è esattamente per questo che la teoria cinematografica, se intende indagare il rapporto tra anthropocentrismo e oggetto filmico, deve spostare l'analisi dal piano iconico-immanente a quello dei codici e del sincretismo linguistico⁹. Ciò non significa demonizzare il *che cosa* rispetto al *come*, poiché entrambi concorrono alla costituzione dell'oggetto filmico. Si tratta piuttosto di mettere in relazione la struttura testuale del film con la corrispondente rappresentazione diegetica, ricordandosi che il significante articola, precede e fornisce una pre-comprensione del significato. L'anthropocentrismo nel cinema ha quindi a che fare con le modalità linguistiche di riproduzione, articolazione e rappresentazione dell'immagine e i registi che hanno saputo inserirsi nello scarto costitutivo individuato da Metz, basato sulla ricchezza percettiva e sulla privazione di realtà, hanno inaugurato una torsione ontologica del cinema che ha permesso di sganciarlo dalla visione tradizionale di *finestra sul mondo*, spingendolo verso lidi nuovi e ancora poco esplorati¹⁰.

Dopo aver accennato alla questione antropocentrica, prendiamo in esame la seconda domanda: è possibile un cinema antispecista? Questo interrogativo è ancora più complesso del precedente. Se per ciò che concerne il

9 Cfr. Umberto Eco, *La struttura assente. La ricerca semiotica e il metodo strutturale*, Bompiani, Milano, 1968 e Pier Paolo Pasolini, *Empirismo eretico*, Garzanti, Milano 1977.

10 Per quanto riguarda la definizione di cinema come *finestra sul mondo*, cfr. Thomas Elsaesser e Malte Hagener, *Teoria del film. Un'introduzione*, trad. it. di F. De Colle e R. Censi, Einaudi, Torino 2014.

cinema umanisticamente fondato abbiamo appositamente evitato di parlare di animalità, mostrando come sia possibile realizzare film dallo sguardo decentrato anche in assenza di animali non umani, la questione antispecista non può prescindere da un'analisi figurativa dell'oggetto filmico. In altre parole, accanto alla bussola del significante, è fondamentale ricercare gli strumenti, i paradigmi interpretativi e le istanze immaginarie che sottostanno a ogni forma di rappresentazione animale. È necessario analizzare il dispositivo cinematografico nei suoi processi globali di significazione e per questo è di vitale importanza indagare come il cinema abbia storicamente interpretato e ingabbiato la vita animale. Si tratta di una vera e propria *genealogia della rappresentazione filmica dell'animale*, ossia di una ricerca che, risalendo controcorrente la storia delle formazioni discorsive cinematografiche, dei saperi e delle pratiche, si sforza di scoprire «a partire da che cosa»¹¹ è stato possibile filmare e rappresentare l'animalità. In riferimento a tale genealogia, di cui è assolutamente necessario ripercorrere più specificatamente le tappe, sono convinto che un primo spunto possa essere individuato nella nozione di *traccia* e in quella di *immunitas*.

Come è noto, Derrida associa la traccia a una forma di «concetto che non si lascia più, né mai si è lasciato, comprendere nel regime anteriore» e, con questa osservazione, fa rientrare la traccia nella categoria degli *indecidibili*, ossia:

Unità di simulacro, delle false proprietà verbali, nominali o semantiche, che non si lasciano più comprendere nell'opposizione filosofica (binaria) e tuttavia la abitano, le resistono, la disorganizzano, senza però mai costituire un terzo termine, cioè senza mai dar luogo a una soluzione nella forma della dialettica speculativa¹².

La traccia si caratterizza al contempo come presenza di un'assenza e assenza di una presenza, è una sorta di richiamo presente nei confronti di qualcosa di assente, un'alterità irrepresentabile che può essere ricondotta all'illusorio regime della presenza solamente mediante un insieme di sostituzione e rinvii. Decostruendo i dualismi caratteristici della cultura occidentale, tra i quali rientra anche quello tra umano e animale, Derrida insegna che ogni antinomia si fonda sull'esorcismo del rinvio e del differimento (*différance*): non è possibile attingere a nessuna identità o pienezza

11 Michel Foucault, cit. in Giorgio Agamben, *Signatura rerum. Sul metodo*, Bollati Boringhieri, Torino 2008, p. 94.

12 Jacques Derrida, *Margini della filosofia*, trad. it. di M. Iofrida, Einaudi, Torino 1997, p. 56.

originaria giacché ogni spazio dell'esistenza è sempre decentrato rispetto a se stesso, e il costituirsi di un "dentro" è possibile solamente a partire da un "fuori" che, a sua volta, è frutto di un ulteriore differimento.

Queste riflessioni aiutano a comprendere il ruolo che l'animale ha avuto nella storia del cinema: dapprima ripresa accidentalmente e per pochi secondi, con il passare degli anni la vita non umana è entrata a tal punto nell'immaginario cinematografico che diversi cani hanno lasciato, accanto ad attori e attrici pienamente integrati nello *star system*, la loro impronta sulla *Walk of Fame*. Tuttavia il successo dell'animale non umano nell'ambiente cinematografico è stato l'esito di un lungo processo di assimilazione e addomesticazione che non deve essere generalizzato. Mi pare infatti che l'alterità non umana compaia, in prima istanza, sotto forma di traccia in quanto rinvia all'instabilità polimorfa della nozione di identità antropica. In altri termini, prima di essere sublimato dalla potenza reificante della macchina da presa in illusione metaforica, la vitalità animale opera uno scarto originario che si sottrae a ogni veridicità rappresentativa e che mette in radicale discussione il tradizionale dualismo umano/animale. Questo scarto avviene principalmente perché l'alterità non umana pulsa di una vita propria, di una vita che resiste a ogni tentativo istituzionalizzante e, se catturata nella sua immanenza spaziale, ecco che sfugge dal punto di vista temporale. Che cosa significa, infatti, irretire lo sguardo animale all'interno della cornice dell'inquadratura? Siamo sicuri che l'alterità non umana venga privata di *agency* solamente perché inserita all'interno di un'arte basata sulla simulazione e su un apparato normalizzante?

Sicuramente il processo destabilizzante attivato dalla presenza animale rimane solo latente poiché, dinnanzi all'avvento della traccia, il cinema ha messo in gioco vere e proprie pratiche immunizzanti. Per salvare l'identità umana, costantemente messa a rischio dalla presenza patogena dell'animale, si è scelto di addomesticare e ricondurre alla struttura del ragionevole e del simbolico l'alterità non umana, relegandola così in una rete di richiami e analogie che interessano unicamente l'ambito antropologico. In tal modo, la rappresentazione dell'animale, quand'anche spaventosa e mostruosa, non mette mai in discussione i confini dell'ontologia umana, anzi li rinforza attraverso la fabbricazione di pratiche discorsive che hanno come soggetto l'umano e come oggetto le sue paure, i suoi desideri e i suoi comportamenti. È utile ribadire che questo tentativo immunizzante, messo in atto dal cinema verso la traccia animale, ha il vantaggio di far accedere lo spettatore a un ordine allegorico e immaginifico che, in contrasto con l'apparente oggettività dell'immagine cinematografica, stimola processi interpretativi nei quali il mondo non umano, colto fenomenicamente dalla

macchina da presa, appare più carico di senso poiché i luoghi e le azioni divengono improvvisamente significativi. Tale volontà di includere parte di ciò che intende escludere per vanificarne la forza d'urto, ossia la presenza animale, consente tuttavia al dispositivo cinematografico di riaffermare l'indiscussa solidità della soggettività umana. Dal momento che l'alterità non umana potrebbe contagiare l'identità antropica, dando vita a un'operazione rizomatica di scambio, connessione e ibridazione, lo sguardo dello spettatore viene anestetizzato all'origine attraverso la docile riconduzione dell'animalità ai più rassicuranti e conosciuti lidi della significazione totemica, attoriale, speculare e, più in generale, simbolica. Tali pratiche di domesticazione e di riconduzione della traccia animale alla struttura del ragionevole, espediente che definisce un approccio trasversale ai generi e agli autori che caratterizza il cinema europeo e non, sono presenti in numerose opere filmiche e sono riconducibili a tre vaste aree tematiche¹³.

La prima è riassumibile tramite l'immagine dell'*animale-totem*. In questo caso, la presenza animale viene ricondotta alle forme archetipiche che coinvolgono la sessualità (*La bestia* di Walerian Borowczyk), l'impossibilità di accedere alla sfera metafisica del sacro e del divino (*Andrej Rublëv* di Andrej Tarkovskij, *Dersu Uzala* di Akira Kurosawa), la visione animistica e panteistica della natura (*The Tree of Life* di Terrence Malick), la ricerca di un'emancipazione sociale (*Sciopero* di Sergej Ejzenstejn) oppure l'incarnazione di una violenza orrificca, irrazionale o metafisica (*Lo squalo* di Steven Spielberg, *Gli uccelli* di Alfred Hitchcock). Tramite l'animale-totem, la trasfigurazione cinematografica esorcizza l'alterità, la misteriosità e la potenzialità destabilizzante del non umano mediante un processo di normalizzazione simbolica: l'animale smette di essere tale per trasformarsi in qualcosa di diverso e, più in particolare, in una vasta allegoria dei costumi, delle norme, delle paure e dei desideri umani.

Una seconda rappresentazione normativa riguarda l'*animale-feticcio*. Come già aveva notato Bazin, il cinema, per rendere maggiormente fruibile la potenza immaginifica delle proprie figurazioni, operazione che trasforma la macchina cinematografica in un vero e proprio apparato capace di gettare lo spettatore in quello che viene chiamato un regime di credenza, necessita di speciali tecniche di antropomorfizzazione¹⁴. A tal proposito, celebre è l'ossessione del regista Jean Tourane di trasformare i personaggi animati Disney in veri e propri attori-animali i quali, tuttavia, non sono

13 Alcune tre le categorie qui proposte compaiono in «Fata Morgana. Quadrimestrale di cinema e visioni», n. 14 "Animalità", a cura di Bruno Roberti.

14 Cfr. A. Bazin, *Che cos'è il cinema*, cit.

ancora addestrati ma soltanto addomesticati. Ciò significa che non realizzano mai quello che lo spettatore osserva: l'animale rimane sempre fermo per tutta la durata delle riprese, mentre a cambiare sono l'ambiente circostante, il travestimento, l'interazione umana e, soprattutto, ciò che maggiormente conferisce senso alla gestualità animale, cioè il montaggio – quest'ultimo è il perno ontologico del film poiché consente allo spettatore di non concentrarsi sulla (finta) prodezza animale, bensì sulla diegesi narrativa. Un espediente simile è sfruttato anche da Albert Lamorisse nel suo cortometraggio *Crin-Blanc* nel quale il cavallo bianco, protagonista del racconto insieme a un ragazzino, viene sostituito, di volta in volta e in base alle necessità narrative, con una serie di altri cavalli dal medesimo aspetto.

Dall'animale-feticcio la cui *agency* viene sacrificata sull'altare della rappresentazione immaginaria, si passa poi alla figura più complessa, ma non meno immunizzante, dell'*animale attore*. In questo caso, i gesti meravigliosi dell'animale non vengono resi grazie al montaggio, ma è l'animale stesso a essere protagonista della pellicola mediante le proprie azioni straordinarie. Da Rin Tin Tin a Uggie, passando per l'orso Barth e il canguro di *Das Boxende Känguruh*, la presenza animale viene spettacolarizzata fino a divenire la principale forma d'attrazione di massa. Trasformati in vere e proprie star da palcoscenico, questi animali subiscono una duplice violenza: da un lato la normalizzazione dei comportamenti e degli istinti porta a una totale neutralizzazione della loro alterità costitutiva, dall'altro il loro divenire attori li tramuta in vittime silenziose, succubi di abusi e maltrattamenti. Il mutismo del cine-animale, oltre ad adattarsi perfettamente alle richieste dell'industria cinematografica e a garantire una notevole razionalizzazione delle spese produttive (l'animale è una risorsa commerciale che garantisce guadagno senza chiedere nulla in cambio), sollecita la fantasia dello spettatore il quale assiste con divertimento e sorpresa alle gesta eroiche del proprio animale-beniamino.

Una terza modalità di immunizzazione si articola attorno alla visione dell'*animale-specchio*. In tale categoria rientrano i numerosissimi tentativi di trasfigurazione e antropomorfizzazione dell'animale – dagli espedienti tecnologici recenti, in cui viene simulato un comportamento umano, fino all'attribuzione di qualità o sentimenti prettamente umani all'universo non umano. Ciò che è interessante in questo processo proiettivo è che l'animale-specchio è spesso immagine ideale dell'umano, sua estraneazione idealizzata, riproduzione di una perfezione e di una purezza innocente che l'umano non possiede più o non ha mai posseduto. Come sostiene Massimo Donà,

forse, solo perché è proprio attraverso la maschera dell'animalità che diventa possibile parlare-di o far in qualche modo riferimento-a quel che gli umani non sarebbero mai riusciti ad essere, pur avendo con tutte le forze cercato di diventarlo¹⁵.

L'animalità diviene il luogo dell'utopia: la disperata ricerca, da parte dell'umano, del bene assoluto e del dover-essere (o, al contrario, di quel male radicale così affascinante da restare inesprimibile), trova compimento attraverso un meccanismo di alienazione che attribuisce alla figura animale una serie idealizzata di qualità umane.

È importante sottolineare come in tutti questi casi la domesticazione animale sia l'esito di un processo di normalizzazione e immunizzazione che il cinema ha storicamente costruito attorno alla traccia animale. Si tratta ora di capire, mediante una ricostruzione genealogica più precisa e accurata, lo sviluppo di questo paradigma, del suo rapporto con il cinema non-antropocentrico e di come l'alterità non umana sia riuscita, come accade per la mosca ne *La passione di Giovanna d'Arco* del regista danese Carl Theodor Dreyer¹⁶, a sfuggire alle categorie immunizzanti del dispositivo cinematografico, aprendosi a un orizzonte altro, volto a ridefinire i confini e le identità.

¹⁵ Massimo Donà, «Cinema e animalità», in «Fata Morgana», cit., p. 38.

¹⁶ Per un'analisi più approfondita, cfr. Massimo Carboni, *La mosca di Dreyer: L'opera della contingenza nelle arti*, Jaca Book, Milano 2007.