

Tamara Sandrin

## L'immaginario reale di Gunda

*Gunda*<sup>1</sup> è un film ibrido: non è solo un documentario, non è solo un film di finzione, non è solo un film didattico, lo potremmo definire «documentario immaginario»<sup>2</sup> o docu-dramma. Questa sua natura ibrida (comune del resto a molto “cinema animale” e a molti film scientifici e documentari), questa contaminazione di generi, nasce dalla volontà del regista di mostrare. Mostrare (da *monstrum*), che si ricollega innanzitutto alla funzione di spettacolarizzazione del cinema, di rendere unico ed eccezionale un evento, un personaggio, di renderli allo *status di mito*, «il cinema stesso è una macchina fabbricatrice di miti»<sup>3</sup>.

E così Gunda è la scrofa mitologica<sup>4</sup>, che incarna tutte le scrofe, che ha partorito una volta per tutte: non abbiamo bisogno di assistere al parto vero e proprio o ad altri parti e di conoscere altri lattonzoli per sapere che gli eventi che stiamo osservando sono già accaduti in precedenza e accadranno di nuovo, per sapere che di scrofe come Gunda (e in condizioni ben peggiori delle sue) ce ne sono miliardi nel mondo, per sapere che il suo sguardo e i suoi grugniti sono lo sguardo e i grugniti di tutte le madri suine del mondo.

Se la realtà è il punto di appoggio del mito, è anche fondamentale ricordare che ciò che è *soltanto* vero cessa di essere mito<sup>5</sup>: l'immaginario (ciò che esiste, è reale, nell'immaginazione) integra la realtà (costruzione, in questo caso cinematografica, del reale che è ciò che semplicemente esiste)<sup>6</sup> fino a sostituirla. Così la materia prima del film

diventa cinema attraverso le tecniche cinematografiche, grazie ai suoi *trucchi* (montaggio, inquadrature, illuminazione, ecc.) e sotterfugi (per esempio, riprese effettuate in luoghi e tempi diversi)<sup>7</sup>, raggiungendo in questo modo la fissità del mito.

La spettacolarizzazione del reale, dell'insolito, della ritualità, del movimento, dello straordinario del dolore e della gioia, operata dal cinema con la *messa in scena* (surmediatizzazione che diviene de-realizzazione), instaura «una frontiera palpabile e astratta con lo spettatore»<sup>8</sup> ma, allo stesso tempo, nella sospensione percettiva del reale che si realizza nella sala cinematografica, porta all'identificazione con personaggi e avvenimenti, porta a una fusione, a un contatto con l'altr\*, che è contagio (dal latino *contagium*, *contingere*, cioè, appunto, toccare) e contaminazione, (com)penetrazione e compresenza, che ci permette di divenire (l')altr\*.

Così possiamo sporcarci nel fango assieme a Gunda, guardare il mondo attraverso i suoi occhi e vedere finalmente ciò che accade a terra, a livello dei nostri piedi. Possiamo sentire la zampa di Gunda, che schiaccia il corpicino di uno dei suoi lattonzoli, come se pesasse sul nostro corpo, e trotterellare poi con lui con la sua zampetta rigida, incespinando, dietro a sorelle e fratelli, con il marchio dello zoccolo della madre indelebile nella nostra carne. Possiamo abbassarci e stenderci a terra, sulla paglia, sull'erba, condividere gli sforzi del pollo con una sola zampa, calibrando ogni movimento, partecipare all'indecisione delle galline che, per la prima volta, possono posare le zampe sull'erba soffice dell'estate e scrutare attorno a loro, attorno a noi, con la stessa incredulità. In questo status di contaminazione, forse, è realmente possibile superare la visione antropocentrica insita nel dispositivo cinematografico, dimenticando che «è l'occhio umano che guarda»<sup>9</sup> una realtà che non è più solo reale, ma che è mutata, e che, trasfigurandosi, ha cambiato il nostro modo di pensare e di agire: ciò che si staglia innanzi a noi non è più l'oggetto cinematografico che esiste solo per il nostro sguardo, ma il soggetto di una realtà che ci trascende.

Non dimentichiamo, però, i rischi insiti in ogni *proiezione*: il cambiamento e la distorsione (che sono al contempo causa ed effetto

rienza estetica possano andare a modificare sia l'interpretazione che la postura dello spettatore, che a loro volta influenzano il significato. Cfr. Frédérique Calcagno-Tristant, *Le film animalier. Rhétoriques d'un genre du film scientifique. 1950-2000*, L'Harmattan, Parigi 2005, p. 57.

7 A. Bazin, *Che cos'è il cinema?*, cit., pp. 69-70.

8 F. Calcagno-Tristant, *Le film animalier*, cit., p. 37.

9 *Ibidem*, p. 47.

1 Victor Kossakovsky, *Gunda*, USA/Norvegia 2020.

2 André Bazin, *Che cos'è il cinema?*, trad. it. di A. Aprà, Garzanti, Milano 1999, p. 68.

3 Patrick Lacoste, *L'animal qui*, in Jean-André Fieschi, Patrick Lacoste e Patrick Tort (a cura di), *L'animal écran*, Editions du Centre Pompidou, Parigi 1996, p. 61.

4 Non mi riferisco, ovviamente, alla scrofa di Crommio, figlia di Tifone ed Echidna e madre del cinghiale Calidonio. È interessante notare, però, che la feroce scrofa è stata uccisa dall'unificatore dell'Attica, fondatore e iniziatore di molte tradizioni ateniesi, Teseo, il cui nome deriva da *θεσμός* (istituzione): tradizione, istituzione, *πόλις* e annientamento dell'animalità coincidono.

5 A. Bazin, *Che cos'è il cinema?*, cit., p. 69-70.

6 In campo di cinema documentario e scientifico è fondamentale la distinzione tra i concetti di reale, realtà e immaginario, per poter comprendere come i *trucchi cinematografici* e l'espe-

dell'immaginario), la zoomorfizzazione dell'oggetto e l'antropomorfizzazione degli animali. Kossakovsky, nella sua volontà di filmare gli animali in atteggiamenti naturali<sup>10</sup>, di mostrare ciò che non si vuole vedere o che si sceglie di non vedere, di mostrare ciò che abbiamo dimenticato, si avvale di precise tecniche per mantenere l'esperienza estetica dello spettatore al confine tra realtà e immaginario, in modo che possa giocare un ruolo chiave nel processo di apprezzamento dell'oggetto filmico e nella sua strategia di persuasione: per esempio, l'uso del bianco e nero richiama il passato, gli archivi della memoria e il modo primordiale e infantile di comprendere il mondo osservandolo<sup>11</sup>. Il bianco e nero omologa la profondità dei piani e della natura rendendo tutto *soggetto*. Viene usato come prima elaborazione visiva da cui il soggetto emerge inizialmente come profilo, *silhouette*, contorno e poi come immagine nei primi piani su sfondo sfocato. Anche i contrasti di chiaroscuro spesso evidenziano i profili, le auree, più che i corpi, che risultano anzi dissezionati in parti illuminate e parti oscure – quasi una dissezione corporea chiaroscurale – in una totale immersione con l'ambiente: i corpi degli animali sembrano essere zone di incontro tra movimento corporeo e ambiente.

Il film inizia con l'inquadratura di fronte dell'ingresso del porcile di Gunda, ricostruito in modo da permettere la massima mobilità sia alla cinepresa sia alla scrofa e ai suoi lattonzoli. In tal modo, l'immaginario (il porcile ricostruito e l'ingresso della tana, utero e vagina che ha appena partorito), che conserva sullo schermo la stessa densità spaziale del reale<sup>12</sup>, integra la realtà (il porcile reale nel film) e la sostituisce permettendoci di «*credere* alla realtà degli avvenimenti *sapendo* che sono truccati»<sup>13</sup>. La prima immagine è, dunque, quella di una barriera, di un confine (immagini che tornano più e più volte nel corso del film), che separa l'interno dall'esterno in un continuo movimento dentro/fuori che percorre tutta l'opera e che riguarda tanto l'occhio umano (la cinepresa)

10 Postura propria dell'etologia con cui è possibile istituire un parallelismo: cinema ed etologia condividono i tempi lunghi dell'osservazione (centinaia o migliaia di ore di girato), avvicinamento e analisi del particolare (uso dello zoom, che permette una certa non ingerenza), allontanamento e visione d'insieme (panoramiche e piani sequenza). Cinema ed etologia restano in ogni caso nel campo dell'umano, in quanto l'osservazione del reale viene sempre filtrata dal vissuto e dalla cultura di chi osserva (etologo/a, regista, spettatore/spettatrice) e le tecniche peculiari delle rispettive attività.

11 Incontro sul film *GUNDA* con Victor Kossakovsky (regista) e Claudia Bordese (biologa e divulgatrice), moderato da Davide Oberto. [https://www.youtube.com/watch?v=DDMpugXUkIU&ab\\_channel=TorinoFilmFestival](https://www.youtube.com/watch?v=DDMpugXUkIU&ab_channel=TorinoFilmFestival).

12 A. Bazin, *Che cos'è il cinema?*, cit., p. 70.

13 *Ibidem*.

quanto gli animali.

A questo movimento corrispondono un cambio di luce nelle immagini, con una notevole ricerca cromatica – pur nel bianco e nero – che realizza contrasti netti o effetti di “tono su tono”, di sfumature o *silhouette*, l'utilizzo dello zoom, di primi e primissimi piani degli animali, di inquadrature di dettagli che permettono di distinguere ogni singolo filo di paglia, ogni ruga sulle mammelle di Gunda, alternati a carrelate, panoramiche e riprese in campo lungo, brevi piani sequenza e stacchi di montaggio. Nel «cinema di trasparenza»<sup>14</sup> il montaggio è proibito: mentre il piano sequenza dà un'impressione di realtà, perché corrisponde alla durata concreta, naturale, dell'evento, il montaggio istituisce un tempo astratto, suggerisce più che mostrare, crea senso e conserva una certa irrealtà trasformando «la realtà nella sua semplice rappresentazione immaginaria»<sup>15</sup>. Il montaggio implica una manipolazione (delle immagini) e ci restituisce un soggetto frammentario e fabbricato<sup>16</sup>. Analogamente, mentre il primo piano isola e rivela «le occulte radici della vita»<sup>17</sup>, svela la «fisionomia degli oggetti»<sup>18</sup> e il loro senso, traduce nell'immagine l'interiorità del soggetto e del regista, la panoramica riunisce in una sola inquadratura i vari elementi dispersi dal montaggio conferendo autenticità all'azione.

Anche per questo uso degli artifici, Gunda si rivela un film ibrido: pur mantenendo un principio di realtà, la tecnica, la struttura e lo sviluppo narrativo sono quelli tipici del film di finzione. In un'ora e mezza riassume il tempo di un'estate spensierata: un breve prologo, l'inquadratura della buia e stretta entrata del porcile in cui si vede il muso di Gunda e i suoi lattonzoli che scivolano fuori, quindi la nascita e la crescita, le esplorazioni del territorio, i giochi (le prime fasi della vita, lo sviluppo narrativo) e l'epilogo autunnale, come nella più classica delle favole tristi.

Il confine tra reale e immaginario è continuamente violato e messo in sospenso anche dal sonoro e dall'azione di filmare in luoghi diversi: le immagini sono state riprese in fattorie (allevamenti produttori di carne suina) e santuari sparsi in varie zone d'Europa (Norvegia, Inghilterra e Spagna) senza soluzione di continuità, in totale assenza di didascalie o

14 *Ibidem*, p. 73.

15 *Ibidem*.

16 P. Lacoste, *L'animal qui*, cit., p. 61.

17 Béla Balázs, *Il film*, trad. it. di G. e F. Di Giammatteo, Einaudi, Torino 2002, p. 50.

18 *Ibidem*.

altre indicazioni (voce narrante), quasi a voler suggerire una contiguità spaziale, un'unità e unicità di luogo, in realtà totalmente simulate e false<sup>19</sup>. Questo *escamotage* vorrebbe creare l'impressione, per fare un solo esempio, che la mandria di bovini che esce al galoppo da una grande stalla (una scena degna dei grandi kolossal western) sia la stessa che poi si ferma a pascolare e a riposare sotto gli alberi, ma si coglie immediatamente che non si tratta delle stesse vacche e degli stessi vitelli.

Per quanto riguarda il sonoro, pur essendo totalmente assente una colonna sonora musicale, i rumori naturali (respiro e versi degli animali, rumori di auto, ronzii, stormire delle foglie e dell'erba, scricchiolii della paglia, fruscio del vento, ecc.), anche se probabilmente registrati in presa diretta, sono filtrati ed evidenziati in base all'esigenza poetica dell'immagine, del momento cinematografico e del messaggio che in quel frangente il regista vuole trasmettere: così il ronzio delle mosche può essere amplificato fino a divenire quasi un frastuono, mentre i rumori del traffico attutiti per sembrare più lontani. I suoni naturali, in questo modo, vengono trattati come linea melodica, tema e armonia, divenendo vera e propria colonna sonora. I suoni non naturali, più o meno attutiti, rivelano la presenza dell'umano come avvolgenza sonora (un'eco rimbombante e diffusa delle attività umane), come atmosfera di inevitabile e incombente minaccia, che alla fine si avvera e viene sottolineata anche dalla pulizia dei rumori antropici.

Nonostante questi trucchi, queste finzioni, è innegabile la veridicità dei movimenti degli animali e del paesaggio. Inseriti in un set naturale gli animali operano un'esplorazione dell'ambiente e misurano i confini del loro territorio: fin da subito emerge il dubbio che non siano completamente liberi, vediamo staccionate, reti e recinti, li vediamo tentare di superare queste barriere e questi confini, guardare oltre, e i nostri occhi (la cinepresa) li guarda attraverso la rete, che sembra svanire nella sfocatura dell'immagine, ma che resta ben reale e materiale. I loro passi, i loro percorsi sono veri, ma la libertà è illusoria: gli animali fanno ciò che vogliono all'interno dell'inquadratura che è la loro «area di libertà nei limiti della loro prigionia»<sup>20</sup> e allo stesso tempo la loro stessa gabbia da cui non possono uscire<sup>21</sup>. Al contrario del taumatropio vittoriano<sup>22</sup> il cinema ci getta nel rischio inverso dell'illusione di libertà,

19 Lo scopriamo solo a fine proiezione, nei titoli di coda.

20 J.-A. Fieschi, *Poulpe au regard de soie!*, in J.-A. Fieschi, P. Lacoste e P. Tort, cit., p. 18.

21 *Ibidem*, p. 22.

22 Gioco di illusione ottica costituito da un dischetto di cartoncino, su cui sono disegnati da un

inducendoci a credere che l'uccello non sia in gabbia. «L'immagine vivente [...] viene essa stessa messa in gabbia, tassidermizzata nella retorica del docu-dramma»<sup>23</sup> e annientata dall'arma bianca dello sguardo<sup>24</sup> con lo sfruttamento silenzioso del volto dell'altro.

Gunda, i suoi lattonzoli e gli altri animali del film, sono sospesi in un paesaggio che è reale e al contempo immaginario nel suo essere assemblaggio di singoli luoghi separati: sono *messi tra parentesi* in cornici costituite da fronde e tronchi d'albero caduti che suggerisce una separazione di destini (per esempio, in una ripresa in campo lungo, vediamo Gunda separata dai suoi lattonzoli da due grossi rami). L'atto di filmare gli animali tende sempre a inscrivere nello spazio della rappresentazione, che diviene, volontariamente o involontariamente, la voce del regista.

Nell'intervista rilasciata durante il Torino Film Festival 2020<sup>25</sup>, Kossakovsky sostiene di aver voluto mostrare ciò che non vogliamo sapere degli animali e cioè che «sono intelligenti, capaci di sacrificarsi, di produrre ciò di cui hanno bisogno»<sup>26</sup>. Per questo, nel film c'è una totale cancellazione della figura umana e di ogni commentario antropomorfo. Questa deantropizzazione porta da una parte all'animalizzazione degli strumenti tecnici (il trattore che avanza con i rostri abbassati sembra un mostro dentato pronto a triturare e divorare) e degli elementi naturali (il pedale dell'albero caduto che appare come un animale urlante) e dall'altra alla deresponsabilizzazione della componente umana: la macchina sembra vivere di vita propria, entra in rapporto diretto con gli animali. Non è l'uomo a sottrarre i lattonzoli a Gunda, ma un'enorme bocca meccanica. L'invisibilizzazione del contrasto animale/umano mantiene lo spettatore sul piano dell'empatia e risulta essere un'occasione perduta per porre la questione politica dello sfruttamento, suggerita solo in chiusura. Dopo 11 interminabili minuti di ricerca disperata e di solitudine assoluta, Gunda si rintana nell'oscurità del suo rifugio, che da grembo accogliente e brulicante di vita è divenuto sepolcro vuoto e abbandonato. E il film termina com'era iniziato, con l'inquadratura dell'ingresso del porcile, ripreso stavolta in diagonale e non di fronte.

lato una gabbia, dall'altro lato un uccellino. Ruotando rapidamente il dischetto si ha l'impressione che l'uccello sia in gabbia.

23 J.-A. Fieschi, *Poulpe au regard de soie!*, in J.-A. Fieschi, P. Lacoste e P. Tort, cit., p. 28.

24 *Ibidem*, p. 29.

25 Cfr. nota 11.

26 J.-A. Fieschi, *Poulpe au regard de soie!*, in J.-A. Fieschi, P. Lacoste e P. Tort, cit., p. 29.

La visione della sequenza finale – i toccanti primi piani del volto, degli occhi, delle mammelle, le inquadrature parziali del corpo di Gunda, che viene amputato, dilaniato, tagliato a metà dalla cinepresa, quel suo alzare il grugno verso l'alto per rincorrere l'odore dei suoi piccoli rapiti, le brevi corse alternate alla totale immobilità dell'immenso sconforto – ci denuda di fronte ai sentimenti della scrofa, ci costringe a guardare riflessi in lei i nostri sentimenti. Lo sguardo di Gunda che guarda la cinepresa che la guarda<sup>27</sup>, che dunque guarda noi, istituisce una reale reciprocità di sguardi perché ogni primo piano degli occhi di Gunda (e degli altri animali) presuppone in controcampo un primo piano dei nostri occhi. Di fronte a questa reciprocità scompare anche la deantropizzazione: noi recitiamo nella sala il ruolo dell'umano assente sullo schermo e ci assumiamo intera la responsabilità di ciò che accade.

---

<sup>27</sup> *Ibidem*, p. 21.