

Alessandro Lanfranchi

Cow e l'antropocentrismo visuale

Un campo medio mostra il corpo di una mucca in quella che sembra essere una fattoria semi-estensiva. Con una carrellata in avanti la macchina da presa si muove verso l'animale per fermarsi a poca distanza dalla sua pelle. Sentiamo il suo respiro pesante e un'atmosfera mista fra tensione e attesa satura l'aria del piccolo cortile. Non ci sono umani. Nessuna colonna sonora artificiale. Con un movimento laterale la macchina da presa gira intorno alla mucca per soffermarsi sul volto, sugli occhi liquidi, sullo sguardo fisso e sul lavoro meccanico della lingua e delle mascelle che strappano ciuffi d'erba. All'improvviso tutto si arresta, la macchina da presa si allontana e si abbassa per collocarsi in uno spazio orizzontale, simmetrico, ad altezza animale: lo spettatore potrebbe essere un'altra mucca che osserva e condivide la vita di una sua compagna dalla sua stessa posizione. E la mucca guarda in camera, ci guarda.

È a partire da questa sequenza che si apre *Cow* di Andrea Arnold e l'intenzione dell'autrice inglese è chiara: osservare la quotidianità di una mucca da latte qualsiasi (la mucca, comunque, si chiama Luma) dipingendone i dolori, le sofferenze ma anche i momenti felici e sereni con l'obiettivo di ringraziarla, come si legge nella tagline del film, per *il grande servizio (!) che ci rende (!)*.

Dal punto di vista cinematografico, la scelta di Arnold non è nuova e ricorda, per certi versi, il recente tentativo fatto da Kossakovsky con *Gunda*. Anche il regista russo, infatti, ha cercato di annullare la soggettività dello sguardo umano a partire da uno *stoicismo visivo* volto unicamente a cogliere la quotidianità di una scrofa, mettendosi al servizio dei tempi e degli spazi decisi dall'animale. A tal proposito, in un'intervista rilasciata a Joaquin Phoenix, produttore del documentario, Kossakovsky evidenzia proprio questo spazio di verosimiglianza che ha cercato di realizzare:

Sapevo che avrei mostrato la vita di un maiale o di una mucca nello stesso modo in cui avrei seguito una persona. Con la macchina migliore e il

miglior equipaggiamento. Rispettando l'animale, dandogli il tempo. Ogni giorno, dalle 4 del mattino per due mesi, ci siamo recati in questa fattoria. Abbiamo aspettato che Gunda, la scrofa protagonista, si svegliasse e uscisse dal fienile. Veniva da me, mi annusava. Poi andava dalla troupe, emetteva un grugnito e a quel punto uscivano i suoi cuccioli¹.

L'osservazione partecipante del regista russo, alla quale *Cow* si richiama, ricorda peraltro la sequenza girata da Frammartino con le capre protagoniste del film *Le quattro volte*. Anche qui il regista italiano si è adeguato ai tempi dell'animale non umano, accogliendone le abitudini e il lungo vagabondare per i pascoli calabresi. In entrambi i casi assistiamo pertanto a un cinema che cerca di decostruire l'architettura antropocentrica dello sguardo e, se in Frammartino questo tentativo conduce a una visione quasi animistica della natura, in *Gunda* e *Cow* l'obiettivo è quello di restituire dignità ontologica al non umano.

Accanto a questa volontà, realizzata con coerenza narrativa sicuramente invidiabile, vi è poi il bisogno di sensibilizzare lo spettatore nei confronti della violenza e dello sfruttamento animale. Ed è qui che emerge una differenza strutturale tra le due pellicole. Nel lavoro di Arnold i meccanismi identificativi con Luma sono sempre scoraggiati e, sebbene alcune inquadrature abbiano effettivamente una forza espressiva incredibile, come la scena iniziale del parto in cui un vitellino legato agli zoccoli con una corda viene estratto dall'utero materno da un veterinario, altre finiscono per assumere un valore metaforico che difficilmente consente allo spettatore umano di rivedersi nel vissuto animale – la scena appena citata, per esempio, opera una svolta vertiginosa del significativo: l'evento-nascita da potenziale inno alla vita diviene aurorale simbolo di un'esistenza violentata sin dalla sua origine.

Rispetto a *Gunda* e ai suoi maialini, invece, lo spettatore tende a identificarsi in quanto proietta nel comportamento animale una dinamica di cura tipica del mondo antropico. Questo meccanismo, che è anzitutto visuale e pre-narrativo, avviluppa il film nella cornice antropocentrica dello sguardo. In effetti, sebbene le intenzioni di Kossakovsky siano chiare e il tentativo decostruttivo, realizzato con riprese a inclinazione ribassata e sonoro naturale, sia un aspetto riuscito del film, il paradigma dell'antropocentrismo visuale fondato sui meccanismi proiettivi e identificativi dell'uomo verso gli altri animali non viene mai del tutto scalfito. Ritengo infatti che in *Gunda* si possano rintracciare gli elementi

¹ L'intervista è consultabile al seguente link: urly.it/3myfj.

di un processo immunizzante volto ad 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 particolare, la rappresentazione dell'animale non umano che emerge dal film del regista russo è inquadrabile nella categoria dell'*animale-specchio*².

In tal gruppo rientrano i numerosissimi tentativi di trasfigurazione e antropomorfizzazione dell'animale – dai recenti espedienti tecnologici in cui viene simulato un comportamento umano fino all'attribuzione di qualità o sentimenti prettamente antropici all'universo non umano – che finiscono col normalizzare l'alterità non umana, privandola di qualsiasi specificità ontologica. Ciò che caratterizza 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 meglio, che non ha mai posseduto.

L'animalità diviene pertanto 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 tanto affascinante da restare inesprimibile) trova compimento grazie a un meccanismo di alienazione che attribuisce alla figura animale una serie idealizzata di qualità umane. In tal caso, il dispositivo cinematografico immunizza il non umano, depauperandolo dei suoi predicati specifici, per trasformarlo in una particolare declinazione dell'umano a cui assegnare, in modo arbitrario, contenuti e interessi. Questo non avviene solamente nei lavori di animazione, in cui è evidente che l'eterospecificità degli animali è un guscio vuoto riempito, di volta in volta, da attributi antropici, ma anche in pellicole più ricercate e meno eclatanti proprio come è il caso di *Gunda*.

A questo punto è necessario domandarsi di nuovo se sia possibile un cinema non antropocentrico. 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 dominante³. Questa

intuizione si rivela particolarmente feconda, poiché sottolinea come il rapporto tra uomo e mondo sia visualmente articolato a partire dall'assoluta centralità del primo nei confronti del secondo: la realtà catturata dalla macchina da presa può destabilizzare il soggetto (come avviene nella sequenza finale di *Gunda*), 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.

Con *Cow*, tuttavia, mi pare che l'antropocentrismo visuale venga messo parzialmente in discussione. Il gesto cinematografico di Arnold, infatti, si pone in una zona liminare volta a decostruire la trascendentalità dello spettatore attraverso due strategie tra loro intrecciate: la prima riguarda la posizione della macchina da presa, mentre la seconda ha più a che fare con il tentativo di rompere con la tradizione dell'animale-specchio.

Come già accennato, Luma viene spesso seguita adottando un punto di vista che, secondo i criteri manualistici legati alla struttura dell'inquadratura, si potrebbe definire "ribassata". In verità, si tratta più di un'angolazione orizzontale dove la macchina da presa, alla maniera con cui si è soliti vedere la realtà nella vita quotidiana, è posta all'altezza degli occhi. In questo caso, però, il soggetto è proprio la mucca e il punto di ripresa si modella a partire dall'animale: le categorie diegetiche comuni, basate sull'osservatore umano, vengono stravolte perché quello che conta è mettersi a fianco all'animale, percepirne il respiro, coglierne la tensione dei muscoli e vivere, insieme a lui o lei, le sofferenze di una vita sfruttata. Questa scelta stilistica, adottata sin dall'inizio del film, aiuta a infrangere i meccanismi proiettivi poiché lo spettatore, privo dei classici assi di riferimento visuali, si sente spaesato e costretto a osservare il mondo da una prospettiva altra, inusuale, non umana appunto. Si tratta di un *détournement* che consente all'animale non umano di non essere ridotto a oggetto di una rappresentazione bensì di occupare uno spazio centrale in cui *chi osserva* e *chi viene osservato* partecipano alla stessa idea di mondo. È in questa scelta ideologica apparentemente semplice che si nasconde l'innovazione di *Cow* e il merito di Arnold è stato quello di mettere in relazione la struttura testuale del film con la corrispondente raffigurazione diegetica, ricordandoci che il significante articola, precede e fornisce una pre-comprensione del significato.

2 Alessandro Lanfranchi, «Il cinema e l'incontro con il non-umano: tra immunizzazione e disidentificazione», in «Fata Morgana», Anno XV, n. 43, Luigi Pellegrini Editore, Cosenza 2021, pp. 33-49.

3 Cfr. Jean-Louis Baudry, *Il dispositivo. Cinema, media, soggettività*, trad. it. di S. Arillotta, La Scuola, Brescia 2017.

In tal modo la riproduzione dell'animale non è più mediata dallo sguardo antropico, la sua eterospecificità viene rispettata e lo spettatore è accompagnato in un percorso di rinegoziazione identitaria dove il suo sguardo sconfina nel non umano. Forse questa postura non è sufficiente a fare di *Cow* un lavoro strettamente non antropocentrico, ma sicuramente rappresenta un tassello importante nella giusta direzione.
