

Pietro Conte, Andrea Pinotti

Sentire animale?

Trans-specismo e antropocentrismo fra cinema e tecnologie immersive*

1. Fatti loro

Nei dibattiti degli ultimi decenni abbiamo assistito (stiamo assistendo) a un'approfondita interrogazione critica di *anthropos*, con riferimento tanto all'antropocentrismo quanto all'antropocene. Da più parti, e da molteplici prospettive disciplinari, è stata radicalmente messa in discussione la centralità dell'essere umano nell'universo, con quel che ne consegue a diversi livelli: le epistemologie, le tecnologie funzionali al dominio del pianeta Terra e del cosmo tutto, i regimi discorsivi, le narrazioni... Tale convergenza è stata designata come un *nonhuman turn*: "Una svolta verso, e una considerazione per, il non-umano, variamente inteso nei termini di animali, affettività, corpi, sistemi organici e geofisici, materialità e tecnologie"¹. Questa etichetta è forse la più inclusiva rispetto alle molteplici declinazioni della questione che sono state via via designate come post-umanismo², trans-umanismo, anti-umanismo, meta-umanismo³... Si tratta di un paesaggio concettuale in costante evoluzione.

Gli studi di cultura visuale non si sono certo sottratti a questo programma di complessiva ridefinizione concettuale. Vi hanno anzi partecipato nel ruolo di protagonisti. La sempre più pervasiva diffusione delle

* Questo articolo è stato realizzato nel quadro del programma di ricerca e innovazione dell'Unione Europea Horizon 2020 (grant agreement No. 834033 AN-ICON), finanziato dallo European Research Council (ERC) e ospitato dal Dipartimento di Filosofia "Piero Martinetti" dell'Università degli Studi di Milano nell'ambito del progetto "Dipartimenti di Eccellenza 2023-2027" attribuito dal Ministero dell'Università e della Ricerca (MUR). Gli autori hanno scritto congiuntamente i paragrafi 1 e 4; Pietro Conte è autore del paragrafo 2; Andrea Pinotti del paragrafo 3.

¹ R. Grusin, *Introduction*, in Id. (a cura di), *The Nonhuman Turn*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2015, p. VII.

² N.K. Hayles, *How We Became Posthuman*, The University of Chicago Press, Chicago 1999; R. Braidotti, *Il postumano*, 3 voll., DeriveApprodi, Roma 2020.

³ Cfr. F. Ferrando, *Posthumanism, Transhumanism, Antibumanism, Metabumanism, and New Materialisms. Differences and Relations*, in "Existenz", VIII, 2, 2013, pp. 26-32.

tecnologie digitali e dell'AI – macchine che producono immagini per altre macchine, by-passando l'utente umano – solleva urgenti questioni tanto ontologiche quanto fenomenologiche: possiamo davvero continuare a parlare legittimamente di “immagini” e di “visione”? Per questo tipo di enti – è Trevor Paglen ad ammonirci a tal riguardo – occorre disumanizzare il nostro approccio: “Se vogliamo comprendere il mondo invisibile della cultura visuale macchina-macchina, dobbiamo disimparare a vedere come umani”⁴.

Un parallelo tra tecnologia e animalità può aiutarci a comprendere le implicazioni ecologiche di questa condizione mediale. In fondo, l'Animale non è, insieme alla Macchina, l'altro grande Altro dell'umano? Lo zoologo Adolf Portmann ha osservato un paradosso apparentemente inspiegabile riguardante alcune specie (come gli opistobranchi) che vivono nelle profondità dell'oceano, dove la luce non può penetrare, o che non sono dotate di organi visivi in grado di formare un'immagine percettiva coerente. A dispetto di questa invisibilità oggettiva o cecità soggettiva, le loro superfici corporee sono splendidamente colorate, per cui con grande dispendio energetico continuano a inviare messaggi visivi senza un destinatario in grado di riceverli: “Abbiamo a che fare con innumerevoli trasmissioni ottiche inviate ‘nell'etere’ senza alcuna meta. Abbiamo a che fare con l'autopresentazione, che non è destinata ad alcun senso ricettivo ma semplicemente ‘appare’”⁵.

Questa idea di “autopresentazione (*Selbstdarstellung*)” introduce uno scollamento fra il piano ontologico e quello fenomenologico dell'immagine. Se la fenomenologia non può più render conto di tali manifestazioni senza destinatario, sarà allora piuttosto la *fanerologia* (scienza del *phaneron*, di ciò che si manifesta) a doverle prendere in carico⁶. Naturalmente, la fanerologia non esclude di per sé la fenomenologia. Possiamo immaginare un sommozzatore dotato di dispositivi tecnici che consentono l'immersione nelle profondità oceaniche e la percezione visiva dei loro abitanti remoti. Ma la sua effettiva presenza e attività percettiva negli abissi sarebbero intrinsecamente contingenti, non necessarie. È particolarmente significativo che un teorico dei nuovi media come Mark Hansen abbia voluto fare un analogo ricorso al concetto di *phaneron* (derivandolo però non dalla zoologia, bensì dalla faneroscopia di Peirce) per caratterizzare l'ambito delle immagini digitali che operano in autonomia, senza neces-

⁴ T. Paglen, *Invisible Images (Your Pictures Are Looking at You)*, in “The New Inquiry”, December 8, 2016.

⁵ A. Portmann, *L'autopresentazione come motivo della configurazione formale del vivente* (1958), tr. it. di P. Conte in A. Pinotti, S. Tedesco (a cura di), *Estetica e scienze della vita*, Cortina, Milano 2013, pp. 139-172, qui p. 170.

⁶ Cfr. P. Conte, *Fanerologia. Adolf Portmann tra estetica e biologia*, in A. Portmann, *La forma degli animali* (1948), tr. it. della II ed. (1960), Cortina, Milano 2013, pp. IX-XXXIII.

sariamente richiedere forme umane di percezione, senza cioè venire fenomenicamente apprese⁷.

La questione dell'accesso a tale invisibilità è intrinsecamente paradossale. E proprio la ricerca zoologica, ben prima di Portmann, ne era perfettamente consapevole. Consideriamo uno dei più celebri e fortunati libri di biologia teoretica del Novecento: *Streifzüge durch die Umwelten von Tieren und Menschen. Ein Bilderbuch unsichtbarer Welten (IncurSIONI negli ambienti di animali e umani. Un libro illustrato di mondi invisibili)*, pubblicato nel 1934 da Jakob von Uexküll. Lo zoologo baltico ci invita a passeggiare con lui nei mondi invisibili degli animali. Perché “invisibili”? Perché ogni specie animale percepisce il mondo e vi agisce secondo le condizioni di possibilità delimitate dalla propria costituzione organica e dai propri organi di senso. Se il mondo (*Welt*) è in sé lo stesso per tutti – animali ed esseri umani –, il modo in cui tale mondo diventa significativo, facendosi in senso stretto ambiente (*Um-Welt*), differisce per ogni specie.

In particolare per la questione della visibilità, che è quella che qui particolarmente ci preme: “Possiamo rappresentarci tutti gli animali che vivono intorno a noi (coleotteri, farfalle, mosche, zanzare e libellule) come chiusi dentro una bolla di sapone che circonda il loro spazio visivo e che contiene tutto quello che per loro è visibile”⁸. In tal modo lo statuto di visibilità/invisibilità perde il suo carattere assoluto, per declinarsi in relazione alle capacità percettive del sistema ottico specifico di volta in volta impegnato nell'operazione visiva. Per non fare che un esempio, la tela del ragno è un oggetto invisibile per il sistema visivo della mosca, visibile per quello umano.

Quarant'anni più tardi, senza diretto riferimento a Uexküll, la questione sarebbe stata ripresa e rilanciata da Thomas Nagel in uno dei più letti e discussi articoli di filosofia del secondo Novecento: chiedendosi che cosa si prova a essere un pipistrello, il filosofo americano si risponde che nessuna analisi neurofisiologica dell'apparato percettivo di questo mammifero volante potrà mai consentire a un essere umano di accedere fenomenologicamente all'esperienza in prima persona del suo stare al mondo. La specie pipistrello ci risulterà per sempre “altra” proprio perché la sua percezione è caratterizzata – per riprendere un'espressione di Ian Bogost – da una “fenomenologia aliena”⁹, cioè da una strutturale inaccessibilità che è chiaramente illustrata dal confronto fra il modo pipistrellesco e

⁷ M.B.N. Hansen, *Algorithmic Sensibility: Reflections on the Post-Perceptual Image*, in S. Denson, J. Leyda (a cura di), *Post-Cinema*, Reframe Books, Falmer 2016, pp. 785-816.

⁸ J. von Uexküll, *Ambienti animali e ambienti umani. Una passeggiata in mondi sconosciuti e invisibili* (1934), illustrazioni di G. Krizsat., tr. it. di M. Mazzeo, Quodlibet, Macerata 2010, p. 74.

⁹ I. Bogost, *Alien Phenomenology, or, What It's Like to be a Thing*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2012.

quello umano di individuare gli oggetti nello spazio, discriminandone dimensioni, distanza, forma, movimento. Mentre gli esseri umani localizzano gli oggetti principalmente con la vista, i pipistrelli compiono questa operazione attraverso il loro sonar: emettono impulsi sonori ad alta frequenza attraverso i loro gridi e rilevano gli oggetti misurando il tempo di ritorno di quegli impulsi dopo che sono stati riflessi: “Ma l’ecogoniometro di un pipistrello – sostiene Nagel –, anche se è chiaramente una forma di percezione, non è simile, nel suo modo di funzionare, a uno qualsiasi dei nostri sensi, e non c’è ragione di supporre che sia soggettivamente simile a qualsiasi cosa di cui noi possiamo fare esperienza, o a qualsiasi cosa possiamo immaginare”¹⁰. Potrei provare a immaginare che cosa significhi avere delle membrane interdigitali che ci permettono di volare, che cosa si provi a catturare insetti con la bocca, ad appenderci al soffitto a testa in giù per i piedi, persino a percepire l’ambiente circostante attraverso un riflesso acustico. Nella misura in cui posso immaginarmi tutto ciò, scoprirei come sarebbe per me comportarmi come si comporta un pipistrello. Ma non è questo il punto. Voglio sapere com’è *per un pipistrello* essere un pipistrello. Poiché l’immaginazione è una facoltà che lavora sui materiali forniti dall’esperienza precedente attraverso operazioni di aggiunta, sottrazione e modifica, e poiché la mia esperienza precedente non comporta nulla di simile all’essere un pipistrello, immaginare non mi aiuterà affatto nel tentativo di capire com’è essere un pipistrello.

La conclusione risolutamente negativa dell’esperimento mentale di Nagel sembrerebbe a prima vista perfettamente in linea con le bolle di sapone uexkülliane: ogni specie è prigioniera di se stessa, e nessun accesso fenomenologico trans-specifico sarà mai possibile. Eppure, in un processo squisitamente paradossale, si può ben dire che Uexküll abbia nei fatti trasgredito il divieto di accesso che la sua stessa teoria prescrive, e che per tutto il corso della sua parabola intellettuale abbia sempre cercato non solo di *immaginare*, ma persino di *rappresentare in immagine* quelle bolle di sapone delle specie non-umane, per sbirciare all’interno di quei mondi “soggettivi” alieni¹¹. L’esempio più celebre è dato dai disegni di Georg Kriszat e dalle fotografie opportunamente rasterizzate che corredano il suo volume – che infatti il sottotitolo presenta come un *Bilderbuch*, un libro illustrato – e che dovrebbero offrirci il campo visivo “povero” della mosca o del mollusco. Ma già vent’anni prima, nella raccolta di saggi

¹⁰ T. Nagel, *Che effetto fa essere un pipistrello?* (1974), in Id., *Questioni mortali*, tr. it. di A. Besussi, il Saggiatore, Milano 2015, pp. 241-58, qui p. 245.

¹¹ Sull’idea di una biologia “soggettiva” cfr. J. von Uexküll, *Die Umrisse einer kommenden Weltanschauung* (1907), in Id., *Bausteine zu einer biologischen Weltanschauung*, Bruckmann, München 1913, pp. 123-154; Id., *Umwelt und Innenwelt der Tiere*, Springer, Berlin 1909.

Bausteine zu einer biologischen Weltanschauung (1913), Uexküll aveva sottolineato come anche le immagini artistiche (e in particolare quelle radicalmente astratte, che non apprezzava) potessero risultare straordinariamente utili per gli scienziati, “consentendo di penetrare con lo sguardo all’interno degli ambienti percettivamente significativi degli animali”¹². Così facendo, lo zoologo istituiva una peculiare tensione tra un approccio *anti-anthropocentrico*, in virtù del quale ogni specie animale (compresi gli esseri umani) vive il proprio spazio, il proprio tempo e il proprio movimento in un modo che rimane inaccessibile a qualsiasi altra specie, e una tentazione *antropomorfa* che, grazie a protesi tecnologiche come la macchina fotografica, sembra permettere agli esseri umani di bucare in qualche modo la propria bolla di sapone per accedere a quelle di altri organismi, identificandosi nelle loro visioni del mondo.

Questo latente antropomorfismo può facilmente sfociare, come già ammoniva Nietzsche¹³, in una forma di arroganza gnoseologica per cui il punto di vista di noi esseri umani sarebbe quello più esatto e, in fondo, l’unico “giusto”. Ciò porterebbe a sua volta a marcare una frattura insanabile tra l’umano e l’animale, giustificando il dominio (non di rado violento) del primo sul secondo. È però possibile che l’antropomorfizzazione degli ambienti percettivi animali venga intesa in senso opposto, come una strategia da adottare in modo critico e del tutto consapevole per “darci un’idea” di che cosa significhi essere “altro”, ampliando immaginativamente – anzi: grazie alla collaborazione di immaginazione e messa in immagine – i nostri orizzonti percettivi, invitandoci a metterci nei panni di animali appartenenti a specie diverse dalla nostra e quindi generando empatia nei loro confronti. È quanto si è proposta di fare Lisa Jevbratt, artista e docente di Art and Media Art Technology presso l’Università della California – Santa Barbara, con un progetto avviato nel 2013 e tuttora in corso. Esplicitamente ispirato a Uexküll, *Zoomorph* è basato su un software che, tramite l’impiego di complessi algoritmi approntati tenendo conto delle indicazioni ricevute da zoologi, etologi ed esperti di percezione cromatica, genera simulazioni delle modalità percettive di varie specie animali. Il programma è pensato per essere reso disponibile come plugin di Photoshop, come interfaccia online su Flickr e come app di realtà aumentata. Chiunque possieda uno smartphone potrà inquadrare un determinato oggetto o una porzione dell’ambiente circostante e “vedere” come li vede una mucca, un procione o un granchio blu.

¹² J. von Uexküll, *Tierwelt oder Tierseele* (1913), in Id., *Bausteine zu einer biologischen Weltanschauung*, cit., pp. 77-100, qui p. 95.

¹³ F. Nietzsche, *Su verità e menzogna in senso extramurale* (1873), in Id., *Opere*, a cura di G. Colli e M. Montinari, Adelphi, Milano, vol. III, tomo 2, 1973, pp. 353-372, qui p. 365.

A detta della sua stessa ideatrice, *Zoomorph* è un progetto “semplice, naïf”¹⁴. Ma ciò non significa che sia superficiale, al contrario: i dati che esso produce restituiscono “il potenziale visivo” di un certo animale – non *ciò* che vede né tanto meno *come* lo vede, bensì ciò che rientra nelle possibilità del suo a priori ottico. Ed è qui che riemerge quella tensione tra percepire e immaginare che è la cifra del sogno umano, troppo umano di sentire come sente l’altro: “Il modo in cui un animale fa esperienza del colore è difficile da determinare, ma *Zoomorph* può aiutarvi a immaginarlo”¹⁵. Il fatto innegabile che la taratura degli algoritmi sia frutto di decisioni prese a livello di design concettuale che rendono l’intero esperimento, esattamente come quello messo in piedi a suo tempo da Uexküll, un’opera almeno in parte di *fiction*, nulla toglie al valore dell’esperimento stesso: esso non promette di renderci capaci di appropriarci dell’esperienza altrui, ma mira piuttosto a farci intravedere come *noi* percepiamo la percezione altrui, e quindi, in fondo, come noi percepiamo un altro che ha gli stessi diritti che abbiamo noi.

Per quanto dunque i nostri strumenti tecnici, in quanto artefatti umani, siano sempre e comunque legati alla *nostra* capacità percettiva, come del resto riconosceva lo stesso Uexküll¹⁶, è il modo in cui ci serviamo di tali strumenti a fare la differenza: da un lato chi li impiega, ingenuamente o meno, per fare in modo che l’umano “fagociti” la prospettiva animale, asservendo così al tempo stesso il soggetto di questa prospettiva; dall’altro chi li utilizza per provare non ad annullare, bensì a rispettare l’alterità in quanto tale.

2. Cinema animale

Il paradosso che si annida in qualunque tentativo di percepire “alla maniera di” un ente diverso da noi è riconducibile al fatto che gli stati coscienti sono fenomeni intrinsecamente soggettivi, esistendo solo dal punto di vista di un sé che li esperisce. Ciò significa che essi sono caratterizzati da quella che John Searle ha definito “ontologia in prima persona”¹⁷. Ma se tutti gli stati di coscienza possono essere declinati esclusivamente alla prima persona, chiedere che effetto fa essere *altro da sé* significa porre una domanda che non può, in linea di principio, trovare risposta,

¹⁴ L. Jevbratt, *With the Eyes of Another*, in “Antennae”, 21, 2012, pp. 77-93, qui p. 91.

¹⁵ <https://zoomorph.arts.ucsb.edu/>

¹⁶ J. von Uexküll, *Come vediamo la natura e come la natura vede se stessa?* (1922), tr. it. di A. Pinotti in A. Pinotti, S. Tedesco (a cura di), *Estetica e scienze della vita*, cit., pp. 39-81.

¹⁷ J.R. Searle, *Mente, linguaggio, società. La filosofia nel mondo reale* (1998), tr. it. di E. Carli e M.V. Bramè, Raffaello Cortina, Milano 2000, p. 46.

eccedendo le possibilità che ci sono offerte dalla nostra nicchia ecologica, cioè dal nostro modo specie-specifico di essere nel mondo. Come efficacemente sintetizzato da Nagel (non a caso riferimento essenziale per Searle), un organismo ha stati mentali coscienti “se e solo se fa un certo effetto *essere* quell’organismo – un certo effetto *per* l’organismo”¹⁸.

Il problema, naturalmente, concerne anche la possibilità che un individuo sia in qualche modo capace di esperire quanto provato da un altro individuo della *stessa* specie. Le cose si fanno però tanto più complicate quanto più l’a priori materiale dato dalla costituzione corporea di una determinata specie differisce da quello di una specie diversa: posso ben empatizzare (anche se non è affatto semplice spiegare *come*)¹⁹ con un’amica, presumendo di percepire il sapore del caffè come lo percepisce lei e persino di gioire o soffrire con lei e come lei; ma per quanto ci provi, non riesco a percepire il mondo come lo percepiscono zecche e pipistrelli.

Eppure non ci diamo per vinti. Se i nostri apparati sensoriali non bastano per accedere a quello che Uexküll ha chiamato il “mondo interiore (*Innenwelt*)”²⁰ e Nagel la “vita interiore (*inner life*)”²¹ degli organismi non umani, chiamiamo in soccorso i media – intesi come estensioni protesiche non solo del nostro corpo, ma anche del nostro sé – per provare a raggiungere, seppur sempre asintoticamente, una qualche forma di *soggettività intersoggettiva*:

Le rappresentazioni mediali della soggettività sono *soggettive* nel senso che istanziano i tentativi di rappresentare, attraverso i media, esperienze che sono *necessariamente peculiari del regno interiore di un determinato individuo (o di una determinata persona)*; e sono *rappresentazioni* perché cercano di trasformare, grazie ai media, le complesse interazioni degli stati soggettivi intenzionali in *forme esteriori di rappresentazione comprensibili intersoggettivamente*.²²

Tra i vari dispositivi mediali che hanno tematizzato la questione della possibilità di metterci nei panni altrui, il cinema gioca senz’altro un ruolo da protagonista. E lo fa grazie a un dispositivo al tempo stesso sintattico e semantico – quello della “soggettiva” – che sin dal nome aspira dichiaratamente a farci vivere un’esperienza vicaria, permettendoci per così dire di uscire dal nostro corpo proprio e di percepire il mondo sempre in prima persona, ma nei panni di qualcun altro.

¹⁸ T. Nagel, *Che effetto fa essere un pipistrello?*, cit., p. 242.

¹⁹ Si veda a riguardo A. Pinotti, *Empatia*, Laterza, Roma-Bari 2011.

²⁰ J. von Uexküll, *Umwelt und Innenwelt der Tiere*, cit., p. 6.

²¹ T. Nagel, *Che effetto fa essere un pipistrello?*, cit., p. 242.

²² M.S. Reinert, J.-N. Thon (a cura di), *Subjectivity Across Media: Interdisciplinary and Transmedial Perspectives*, Routledge, New York-London 2017, p. 3.

Nella stragrande maggioranza dei casi, questo “qualcun altro” è un individuo umano in tutto e per tutto simile a me. La classica strategia impiegata per contrassegnare il passaggio da un’oggettiva a una soggettiva consiste, come noto, nell’inquadrare prima il volto di uno dei personaggi del film (*shot*) e immediatamente dopo un determinato oggetto (*reverse shot*), in modo da suggerire, anzi da imporre una dinamica dello sguardo atta a produrre un effetto di immedesimazione tra spettatore e personaggio.

Nonostante tale effetto di “sutura”²³ poggi sul presupposto – tacito ma non per questo meno problematico – per cui l’immagine che ci offre l’occhio macchinico della videocamera sarebbe non soltanto analoga, ma addirittura equivalente a quella che ci restituisce il nostro apparato ottico, l’efficacia della soggettiva – codificata dal cinema classico hollywoodiano e in seguito ibridatasi con le forme mediali digitali²⁴ – è stata a tal punto assimilata dallo sguardo del pubblico da funzionare in maniera automatica, apparendoci del tutto “naturale”. Non è sempre così, però, quando il soggetto con cui siamo chiamati a identificarci è rappresentato da un animale non umano. In questo caso, il cinema ha adottato due strategie fondamentalmente opposte, facendo ricorso talora a una *soggettiva antropomorfica*, talaltra a una *soggettiva teriomorfica*.

Partiamo dalla prima, con un film che non ha bisogno di essere riassunto: *King Kong*, firmato nel 1933 da Merian Caldwell Cooper ed Ernest Beaumont Schoedsack. Alla vista del gigantesco gorilla che le si avvicina per la prima volta, Ann Darrow/Fay Wray esplode in urla di terrore, fino a quando non riesce a liberarsi (particolare significativo: con l’aiuto dello stesso Kong) dai lacci con cui l’avevano legata alcuni indigeni della misteriosa Isola del Teschio. La camera si focalizza sul volto della creatura, zooma sui suoi occhi e poi inquadra il viso della donna in preda al panico. Lo sguardo del bestione viene immaginato e messo in immagine come del tutto identico allo sguardo umano: nessuna “marca” segnala una differenza tra la percezione dell’animale non umano da un lato e quella degli esseri umani co-protagonisti del film (nonché di noi spettatori e spettatrici) dall’altro. Questo antropomorfismo, apparentemente così ingenuo, può celare in realtà un significato più profondo che costituirebbe la cifra dell’intero film: quello per cui, a ben vedere, le vere bestie, “i cattivi”, siamo noi esseri umani, mentre Kong passa gradualmente da emblema dell’assolutamente Altro, dell’essere selvaggio prigioniero delle sue pul-

²³ D. Dayan, *The Tutor-Code of Classical Cinema*, in “Film Quarterly”, XXVIII, 1, 1974, pp. 22-31.

²⁴ Cfr. R. Eugeni, *Remediating the Presence. First Person Shots and Post Cinema Subjectivity*, in T. Migliore (a cura di), *Remediazioni. Immagini interattive*, Aracne, Ariccia 2016, pp. 205-218.

sioni animalesche, a incarnazione di quei valori morali che dovrebbero essere propri dell'agire umano.

Restando in tema di primati, possiamo dare una lettura simile di *Bride of the Gorilla*, diretto nel 1951 da Curt Siodmak. Qui la metamorfosi procede in senso opposto, dal momento che è un uomo malvagio, cui è stata somministrata una bevanda contenente un estratto di una pianta tossica, a trasformarsi lentamente in Sukara, una creatura demoniaca simile a un gorilla. Verso la fine del film, quando il primate insegue la donna amata che fugge a perdifiato nella giungla, l'inquadratura in soggettiva giunge persino a mostrare le mani di Sukara farsi strada tra la vegetazione, mentre la camera simula la corsa frenetica attraverso movimenti instabili e imprevedibili²⁵. Eppure, anche in questo caso, la percezione ottica dell'animale è immaginata e messa in immagine come se fosse del tutto identica a quella umana. E anche qui possiamo tentare una spiegazione analoga a quella data per *King Kong*: nel drammatico inseguimento, infatti, Sukara non intende uccidere l'amata, bensì salvarla da un giaguaro che l'ha presa di mira. La progressiva trasformazione in belva assetata di sangue non ha potuto spegnere l'ultimo barlume di umanità che ancora sopravvive nel cuore dell'uomo-gorilla – barlume che il cinema “dice” assimilando la percezione animale a quella umana. A ciò sembra alludere anche il fatto che la scena finale del film – il cui titolo provvisorio suonava *The Face in the Water* – mostra il protagonista morente, improvvisamente ritramutatosi in essere umano, trascinarsi verso una pozza d'acqua che gli restituisce la sua immagine riflessa, prima sotto forma di gorilla e poi, grazie a un rudimentale *face morphing*, di essere umano.

Se *Bride of the Gorilla* pare suggerire un uso non ingenuo di quella che abbiamo chiamato “soggettiva antropomorfa”, altri horror B-movie vanno decisamente meno per il sottile. Spostandoci dal mondo terrestre a quello acquatico, esempi più o meno celebri come quelli di *Orca* (Michael Anderson, 1977), *Tentacoli* (Ovidio Assonitis, 1977) o *Island Claws* (Hernan Cardenas, 1980) si concentrano su specie marine assai differenti tra loro, la cui percezione ottica viene tuttavia resa, in maniera del tutto a-problematica, sempre nello stesso modo, ancora una volta coincidente con la visione umana. Si tratta di film (il novero dei quali si potrebbe facilmente moltiplicare) concepiti sulla scia dell'enorme successo di *Jaws*, uscito nelle sale nel 1975. Anche il capolavoro di Steven Spielberg adotta in effetti una soggettiva antropomorfa, riducendo la percezione dell'animale a quella di un essere umano che nuoti sott'acqua e riemerge solo

²⁵ Si veda a riguardo C. Cortés Zulueta, *Cameras that Pose as Animals: Imagining Non-human Animals through the POV Shot*, in C. Mengozzi, *Outside the Anthropological Machine Crossing the Human-Animal Divide and Other Exit Strategies*, Routledge, New-York-London 2020, pp. 243-260, in part. pp. 248-249.

per qualche istante. Ma la grandezza di un regista si manifesta anche in dettagli che fanno la differenza. In uno dei primi attacchi vediamo il predatore puntare un gruppo di bagnanti attraverso la consueta prospettiva umano-subacquea. Tuttavia, inaspettatamente, l'animale risparmia le prime tre potenziali vittime – che pur incontra a distanza estremamente ravvicinata – facendo slalom fra le loro gambe e dirigendosi verso un quarto individuo, un ragazzino. Questa volta azzanna, e l'acqua si tinge di rosso. L'inquadratura da sotto in su suggerisce allo spettatore la ragione della "scelta" operata dallo squalo: tra i quattro bagnanti, l'ultimo è l'unico a essere sdraiato su un materassino con le gambe a penzoloni. Il particolare segnala il tentativo di Spielberg di rendere – seppur in maniera ancora antropomorfa – una visione "altra": secondo la cosiddetta *mistaken identity theory*, infatti, gli squali tendono ad assalire gli esseri umani solo quando questi ultimi (si pensi alle notizie di attacchi a surfisti a cavalcioni sulle loro tavole che periodicamente riaccendono i nostri incubi peggiori) assumono forme e posizioni che ricordano quelle delle loro prede più consuete, come ad esempio le foche. La strategia adottata da *Jaws* appare dunque più complessa rispetto a quelle dei suoi numerosissimi emulatori, poiché cerca di farci accedere a una modalità di selezione ottica visivamente diversa da quella umana.

Ma torniamo sulla terra (e sugli alberi), concentrandoci nuovamente sulle scimmie. Nel 1988 George Romero firma direzione e sceneggiatura di *Monkey Shines: An Experiment in Fear*. La trama ruota attorno a un giovane atleta, Allan Mann, rimasto tetraplegico in seguito a un incidente. Un amico gli regala un esemplare femminile di cebo dai cornetti cui è stato iniettato un siero ricavato dal tessuto cerebrale umano. In breve tempo, tra Allan ed Ella – questo il nome affibbiato al primate – viene a crearsi un inquietante legame psichico, una sorta di telepatia che consente alla scimmia di leggere i desideri più reconditi dell'uomo per provare poi a soddisfarli. Nemmeno a dirlo, la situazione degenera in una serie di omicidi di cui Allan si rivela l'inconsapevole mandante ed Ella la consapevole esecutrice. A un certo punto il ragazzo inizia a insospettirsi e si confida con l'amata, sostenendo che la scimmia, nottetempo, riesca a eludere la sua sorveglianza: "In qualche modo esce di casa. [...] E anch'io esco con lei. Ho avuto degli incubi... No, non sono incubi, piuttosto delle esperienze... È come se fossi nel suo corpo: corro con le sue forze, e vedo con i suoi occhi... Sono parte di lei, e lei di me". E quando la donna, perplessa, gli domanda se stia bene, Allan finge di rinsavire per evitare un possibile internamento: "Sarà la mia immaginazione che va a ruota libera!".

Qui ritroviamo la dicotomia tra percezione e immaginazione già incontrata in precedenza: l'uomo percepisce come il primate, ma lascia intendere che si tratti di immaginazione, che se lo sia sognato insomma. Quel

che in questa sede maggiormente interessa è come Romero, perfettamente in linea con il dialogo appena riportato, tenti di restituire la *percezione* della scimmia facendocela *immaginare e mettendo in immagine* questa stessa immaginazione: la camera, manovrata a pochi centimetri dal suolo senza attenuare oscillazioni e vibrazioni, ci dà l'impressione di essere la scimmia e di correre con lei. Lo stratagemma può facilmente richiamare alla mente quegli innumerevoli video che circolano su YouTube e sulle varie piattaforme social e che pretendono di farci vedere come vede il cane, il gatto, il lupo, il leone o il serpente: basta trovare il modo di far indossare all'animale di turno una microcamera e il gioco è fatto. Oppure può anche capitare che siano gli animali stessi a impossessarsi di una camera e a "girare" i loro video senza nemmeno saperlo (a queste riprese inconsapevoli l'artista Emilio Vavarella ha dedicato nel 2017 un affascinante progetto, *Animal Cinema*)²⁶. Tali filmati, ovviamente, nulla ci dicono del modo in cui gli animali non umani percepiscono il mondo: non vediamo le strade come le vede effettivamente il nostro cane, bensì "come le vede una GoPro"²⁷. E lo stesso vale per esperimenti più "alti" come quello di *Leviathan*, un film del 2012 diretto da Lucien Castaing-Taylor e Verena Paravel che documenta una battuta di pesca nel Nord Atlantico tramite l'impiego di videocamere compatte posizionate sulla chiglia della nave, sui corpi dei pescatori e su quelli dei pesci, in una "poliprospektività di soggettive umane e non-umane"²⁸ che a ben vedere non riproducono (non *possono* riprodurre) né le une né le altre. Ma Romero va oltre, utilizzando tecniche di sfocamento dell'immagine ogni qual volta la scimmia si rende protagonista della scena, provando così a veicolare allo spettatore una (possibile) visione primatesca.

E con ciò giungiamo a quella che abbiamo definito *visione teriomorfica*, intendendo con questa espressione l'insieme di tecniche e strategie medialità espressamente concepite per restituire il punto di vista di un animale non umano attraverso una soggettiva "deviante"²⁹ rispetto a quella antropomorfa – soggettiva che può anche essere impiegata per sostanziare il punto di vista di altre entità non umane o inumane, come ad esempio alieni, spiriti, *revenant*, macchine e robot. Film come *Terminator* (1984), *Robocop* (1987) e *Predator* (1987) hanno fatto storia a riguardo, alterando radicalmente la visione "normale" della camera (di nuovo considerata equivalente a quella umana) o ibridandola con quella aumentata della macchina.

²⁶ <https://emiliovavarella.com/animal-cinema/>.

²⁷ Cfr. I. Rooks, *What Big Eyes You Have: Animal Point-of-View Shots in Horror & The Limits of Vision*, in "Spectator", XXXVI, 2, 2016, pp. 23-30.

²⁸ A. Pinotti, *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino 2021, p. 199.

²⁹ E. Branigan, *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Mouton, Berlin-New York 1984, p. 221.

Consideriamo l'esempio emblematico di *The Fly*, pietra miliare degli horror fantascientifici girato da David Cronenberg nel 1986. Il film prende avvio, mentre scorrono i titoli di testa, con una scena confusa popolata da macchie in movimento di vari colori. Lentamente, questa illeggibile composizione cromatica viene messa a fuoco e si rivela essere un'inquadratura dall'alto di una sala affollata di persone, come se a percepirla fosse un insetto attaccato al soffitto. In questi pochi secondi iniziali c'è già racchiusa tutta la trama, incentrata sulla mostruosa mutazione di un essere umano in una mosca; e c'è anche il tentativo di rendere la visione dell'insetto attraverso delle marche percettive che si discostino dall'inquadratura consueta, non "marcata", che si presume essere quella normale, cioè in ultima istanza quella umana. Con un *incipit* magistrale, il regista porta allo scoperto l'antropomorfismo di tale (presunto) punto di vista "ordinario", decentrandolo e denunciandone le pretese normative.

L'opera di Cronenberg è il remake di un film omonimo diretto da Kurt Neumann nel 1958. La trama è sostanzialmente la stessa, e anche in questo caso si nota lo sforzo di rendere percepibile la visione della mosca. Concluso l'esperimento fatale che lo ha portato a trasformarsi in una orripilante creatura ibrida, lo scienziato si presenta davanti alla moglie con il volto coperto. La donna, spaventata, gli strappa il velo, scopre quanto accaduto e inizia a urlare. La camera si sofferma sul suo volto, poi passa al "viso" dell'uomo-insetto e infine, con un altro controcampo, torna sulla poveretta, questa volta adottando il punto di vista della creatura: l'immagine precedente, restituita dall'occhio "neutro" della telecamera, si scompone in un mosaico di immagini più piccole che restituiscono tutte, su scala minore, il volto della donna, suggerendo che sia proprio così che vedono le mosche.

Non era la prima volta che il cinema adottava la strategia dell'"occhio a mosaico". Gli archivi del British Pathé conservano tra i loro tesori un corto del 1930 intitolato *Eyes – By The Thousand!*³⁰, girato con l'intenzione esplicita di spiegare il funzionamento dell'apparato ottico di una mosca e addirittura di farci vedere come vede l'insetto. La camera inquadra un burattino che gira una ruota, poi una didascalia ci avverte dell'imminente sostituzione della lente della cinepresa con "cinquanta lenti dell'occhio della mosca", e da ultimo ritroviamo lo stesso burattino moltiplicato in altrettante micro-immagini. Decenni dopo, passando dalle mosche ad altri insetti, la storia si ripete in ambito B-movie: che si tratti delle formiche di *Phase IV* (Saul Bass, 1974) o delle termiti di *Empire of the Ants* (Bert Gordon, 1977), di nuovo ritroviamo l'adozione della stessa soggettiva

³⁰ <https://www.britishpathe.com/asset/56777/>.

a mosaico che dovrebbe permetterci di vedere “come vede l’Altro” – e poco importa se questo Altro si riferisce a ordini di insetti estremamente diversi tra loro.

Le sperimentazioni filmiche che stiamo descrivendo non sono soltanto fantasiose, ma anche scorrette sotto il profilo scientifico. Sono il frutto di un errore concettuale, poiché saltano surrettiziamente dal piano accessibile dell’ontologia di un apparato ottico (*come è fatto* un certo occhio) a quello inaccessibile della fenomenologia di una visione (*che effetto fa* percepire alla stregua di un certo animale non umano). Lo stesso discorso vale per una pletora di altri artifici che il cinema ha impiegato per provare ad aggirare i *caveat* di Uexküll e Nagel: obiettivi *fisheye* per simulare la visione dei pesci, lenti ellittiche per catturare la percezione dei rettili, immagini sfocate o pixellate per metterci nei panni di creature dotate di apparati ottici meno “potenti” del nostro, distorsioni cromatiche per restituire ciò che vedono animali dal diverso spettro cromatico, e chi più ne ha più ne metta.

C’è chi ha tentato di ovviare al problema dell’impossibilità di farci percepire la percezione altrui riconoscendone sin dal principio l’insolubilità e optando per una scelta differente, dichiaratamente finzionale, artistica. In una scena di *Microcosmos – Le peuple de l’herbe* (1996), Claude Nuridsany e Marie Pérennou si concentrano su un’ape intenta a suggerire nettare da una vesparia, con intento apparentemente simile a quello di un tradizionale documentario. Ma non appena l’insetto spicca il volo per librarsi sopra un campo fiorito, l’immagine trasmessa dalla videocamera viene rimpiazzata da una serie di esagoni gialli, blu e viola che vanno a comporre – diversamente da quanto accade con l’occhio a mosaico – un’unica grande immagine, completamente diversa da quella naturalistico-antropomorfica cui siamo abituati: irrealistica, geometrica, “astratta”, ed espressamente concepita per trasmetterci l’incantesimo di *Umwelten* diverse dalla nostra³¹.

Come se tutte queste diverse strategie impiegate per rendere umanamente percepibile una percezione non umana non bastassero, il cinema ha provato ad andare oltre se stesso, sognando il postcinema. Per tornare un’ultima volta al filone “primatesco” di cui abbiamo già citato vari esempi, film di culto come *Brainstorm* (Douglas Trumbull, 1983) e *The Lawnmower Man* (Brett Leonard, 1992) prendono le mosse dall’idea che la realtà virtuale possa consentirci non solo di vedere come vedono le scimmie, ma anche di percepire multisensorialmente il mondo alla loro maniera, sentendo come loro, gustando come loro, toccando come loro.

³¹ Cfr. G. Evans, *A Cut or a Dissolve? Insects and Identification in Microcosmos*, in M. Lawrence, L. McMahon (a cura di), *Animal Life and the Moving Image*, Bloomsbury, London-New York 2019, pp. 108-120.

Facendoci entrare nel mondo dell'immagine, gli *immersive virtual environments* ci permetterebbero, appunto, di immergerci in ambienti *altri*. Se il sogno di guadagnare un sentire non umano, nel cinema, era ostacolato dal fatto che la percezione animale non poteva che esser resa su uno schermo e attraverso sistemi artificiali di codifica e decodifica audio in modo da risultare processabile al sistema audiovisivo *umano*, la realtà virtuale sembra promettere di risolvere il puzzle dell'empatia interspecifica garantendoci un accesso privilegiato al mondo "altrui". Ma sarà proprio così?

3. L'animale virtuale

In questi ultimi anni, la realtà virtuale è stata impiegata in molteplici direzioni nel contesto delle relazioni uomo-animale. Seguendo l'idea diffusa secondo la quale la VR funzionerebbe da efficace "empathy machine", si è pensato di estendere questo catalizzatore di immedesimazione per incrementare la sensibilità ecologica. Si viene così dotati di casco VR, si vede il proprio avatar bovino come se ci si guardasse allo specchio; si assume una posizione a quattro zampe; un feedback aptico sottoforma di vibrazioni del pavimento suggerisce anche tattilmente il passaggio dal pascolo al camion sul quale veniamo indotti a salire tramite un pungolo da bestiame. Pur nella consapevolezza che brevi esposizioni a tali ambienti virtuali non riescono a produrre effetti di lunga durata nella promozione della eco-sensibilizzazione, Ahn e colleghi³² sono convinti che tali esperienze virtuali possano contribuire in modo significativo all'interconnessione Sé-natura.

Tanto sul versante dei *critical animal studies* quanto su quello dei movimenti per i diritti degli animali, la VR viene considerata un medium particolarmente efficace proprio per il coinvolgimento viscerale dell'utente. Si tratta di video a 360° che vengono girati posizionando la camera in basso, in modo tale che lo spettatore possa assumere il punto di vista dell'animale (una strategia di inquadratura che abbiamo già visto impiegata da Castaing-Taylor e Paravel in *Leviathan*), in modo tale che l'esperienza *embodied* trasformi l'utente in un testimone virtuale della vita condotta negli allevamenti intensivi. È ad esempio il caso di *Factory Farm*, un corto in VR della serie *iAnimal* realizzato da Animal Equality nel 2016: in dodici minuti vengono sintetizzate le varie fasi, dalla nascita per inseminazione artificiale al macello, di maiali messicani allevati secondo standard industriali.

³² S.J. Ahn *et al.*, *Experiencing Nature: Embodying Animals in Immersive Virtual Environments Increases Inclusion of Nature in Self and Involvement with Nature*, in "Journal of Computer-Mediated Communication", XXI, 6, 2016, pp. 399-419, qui p. 402.

La violenza delle immagini mostrate ha suscitato un prevedibile dibattito intorno alle implicazioni etiche di tale proiezione: una ulteriore problematicità che si aggiunge alla discussione intorno all'eticità del consumo di carne animale³³. Ma vi sono anche risvolti di carattere legale: due attivisti del movimento DxE (Direct Action Everywhere) – Wayne Hsiung, Paul Darwin Picklesimer –, imputati per aver girato senza autorizzazione un video in VR in un allevamento industriale di suini, durante il processo hanno chiesto ai giurati di indossare i caschi per immergersi nella sofferenza degli animali, e poter così esercitare un giudizio più consapevole³⁴.

Per quanto estremamente rilevanti sotto il profilo mediologico, etico, giuridico, queste iniziative risultano ampiamente deficitarie dal punto di vista *estesiologico*: la mera adozione di un'inquadratura ribassata non ci dice infatti nulla sul *sentire* animale, sulla sua *aisthesis*. Se ci mettiamo a quattro zampe guardando il nostro avatar bovino allo specchio, lo vediamo come se (appunto) ci trovassimo in quanto umani a gattonare in un pascolo o su un camion guardando con occhi umani le vacche attorno a noi.

La questione estesiologica è stata per contro direttamente presa in carico dalla ricerca etologica. In questo ambito disciplinare gli ambienti virtuali immersivi vengono sempre più spesso impiegati per lo studio del comportamento animale, e rientrano a pieno titolo nel più ampio campo delle indagini comportamentali basate su stimolazioni artificiali³⁵. La sfida principale consiste nel realizzare un ambiente virtuale nel quale l'animale possa comportarsi come farebbe nel suo ambiente naturale; questo implica la necessità di corrispondere agli stimoli sensoriali recepitibili dai sistemi di senso delle diverse specie animali: ad esempio la visione UV negli uccelli, o l'udito ultrasonico nei pipistrelli. Occorre tener conto di numerose variabili e progettare l'ambiente VR dal punto di vista dell'animale: un compito per nulla semplice, considerato che gli ambienti immersivi sono disegnati da progettisti umani per utenti umani. Come è evidente, qui ci avviciniamo decisamente al paradosso di Uexküll: al fine di progettare tali ambienti, il biologo e il tecnologo devono cooperare nello sforzo di bucare la bolla di sapone specie-specifica per met-

³³ Cfr. J. Nafarrete, *This May Be Most Disturbing VR Video Yet*, in "VR Scout", 1 March 2016; H. Cecil, *The iAnimal Film Series: Activating Empathy Through Virtual Reality*, in "Screen Bodies", VI, 1, pp. 44-61.

³⁴ A. Greenberg, *Meet the Activists Risking Prison to Film VR in Factory Farms*, in "Wired", 5 December 2019.

³⁵ Si veda l'ampia letteratura cit. in H. Naik *et al.*, *Animals in Virtual Environments*, in "IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics", XXVI, 5, 2020, pp. 2073-2083. Cfr. anche A. Sawyer, A. Gleeson, *Animal Models and Virtual Reality*, in "Bio-Techniques", LXV, 2, 2018, pp. 55-60.

tersi nei panni dell'animale e del suo sensorio. Il particolare vantaggio degli ambienti virtuali rispetto ad altri tipi di stimolazione artificiale (ad esempio somministrati con video tradizionali) consiste nella costruzione di spazi virtuali interattivi in 3D, che rispettino i movimenti della testa dell'animale grazie a sofisticate tecnologie di real-time tracking, in modo da assicurare la costante modificazione della prospettiva conseguente alla mobilità dell'organo visivo e un feedback efficace.

Ma di quale VR stiamo qui parlando? Non si tratta, ovviamente, degli ambienti in realtà virtuale accessibili tramite caschi come l'Oculus: impensabile poterli sistemare sul capo di un primate senza alterarne il comportamento naturale, e troppo grandi per la testa di una mosca. È piuttosto agli ambienti immersivi chiusi rivestiti di schermi denominati CAVE (Cave Automatic Virtual Environment)³⁶ che gli etologi si sono rivolti per adattare la spazialità virtualizzata allo studio del comportamento animale. I CAVE sono stati impiegati con successo come simulatori di volo per insetti. Per indagare con tecniche di registrazione neurofisiologica multicanale le tecniche di volo della farfalla Sfinge del tabacco, un gruppo di ricercatori ha realizzato un simulatore VR che combina stimoli visivi, olfattivi e meccanosensoriali. Le immagini 3D sono state inviate da un proiettore LCD a uno schermo a cupola a retroproiezione (66 cm di diametro) che occupava 250° del campo visivo della falena³⁷. Ulteriori passi avanti sono stati compiuti con *TrackFly* e *FlyVR*, sistemi di proiezione virtuale sviluppati per comprendere il sistema visivo della *Drosophila melanogaster* (il moscerino della frutta prediletto dai neurobiologi)³⁸. Con la piattaforma *FreemoVR* si cercano di superare le limitazioni poste allo studio del comportamento animale provocate dalle restrizioni dei movimenti, per consentire l'osservazione e la registrazione in condizione di libera mobilità³⁹.

Questa linea di ricerca è in pieno sviluppo, e per implementarla si punta sempre più decisamente alla progettazione di dispositivi tecnologici *ad hoc*. Ma l'ispirazione fondamentale deriva dal mondo – umano molto umano – dei videogame (per il caso appena menzionato della

³⁶ Cfr. S. Manjrekar *et al.*, *CAVE. An Emerging Immersive Technology – a Review*, in “UKSim-AMSS”, 3, 2014, pp. 131-136.

³⁷ J.R. Gray, V. Pawlowski, M.A. Willis, *A Method For Recording Behavior and Multineuronal CNS Activity From Tethered Insects Flying in Virtual Space*, in “Journal of Neuroscience Methods”, 120, 2002, pp. 211-223.

³⁸ S.N. Fry *et al.*, *TrackFly: Virtual Reality For a Behavioral System Analysis in Free-Flying Fruit Flies*, in “Journal of Neuroscience Methods”, 171(1), 2008, pp. 110-117; J.R. Stowers *et al.*, *Reverse Engineering Animal Vision With Virtual Reality and Genetics*, in “Computer”, 47(7), 2014, pp. 38-45.

³⁹ J.R. Stowers *et al.*, *Virtual Reality For Freely Moving Animals*, in “Nature Methods”, 14(10), 2017, pp. 995-1002.

falena Sfinge del tabacco il videogioco *Descent*). Ed è proprio in tale ambito – nel quale i simulatori di volo hanno svolto un ruolo rilevante – che possiamo reperire un interessante controcanto alle indagini etologiche virtualizzate. Tutta una serie di prodotti in VR è infatti disegnata al fine di avvicinare l'utente umano all'esaudimento di uno dei desideri più antichi della sua specie: quello di volare senza l'ausilio di macchine e motori, ma con la sola forza del proprio corpo. Consideriamone alcuni esempi recenti.

“Gli esseri umani non possono volare da soli nella vita reale, ma possiamo almeno provare questa sensazione grazie a *Eagle Flight*”⁴⁰. Così veniva presentato nel 2016 questo gioco di simulazione in VR sviluppato da Ubisoft. Tre sono le modalità selezionabili: Free Flight, Multiplayer, e Story. Nella prima si va a volo libero in compagnia di altre cinque aquile; nella seconda ci si sfida con altri giocatori a catturare prede; nella terza si compete con pipistrelli, avvoltoi, e falchi per la conquista della città. La direzione del volo viene determinata dall'inclinazione del capo dell'utente. Al fine di ridurre gli effetti spiacevoli della cosiddetta *cybersickness* (nausea, vertigine, perdita di equilibrio), i progettisti hanno inserito dei paraocchi al fine di ridurre il campo visivo durante movimenti particolarmente intensi, e hanno introdotto l'immagine del becco dell'aquila nella parte inferiore del campo visivo: un surrogato della punta del mio stesso naso, una sorta di avatar parziale del mio corpo incarnato in quello dell'aquila, che funge da ancoraggio spaziale.

“Hai mai sognato come sarebbe... volare come un'aquila? *Aquila Bird Flight Simulator* ti permette di sperimentare il volo di un uccello in planata”⁴¹. Così nel 2017 veniva lanciato il simulatore sviluppato da Graeme Scott, che consente di passare dalla prospettiva in terza a quella in prima persona: nel primo caso l'aquila volante viene percepita come se venisse vista da un compagno al suo fianco; nel secondo caso il giocatore assume il punto di vista dell'aquila stessa. In modalità FP PoV (First-Person Point of View) rimangono percepibili nel campo visivo ora il becco ora le estremità delle ali, proprio come accade all'essere umano che può vedersi la punta del naso o le braccia mentre cammina. È anche possibile regolare la “view distance”, la distanza alla quale oggetti e dettagli risultano visibili ai nostri occhi (incrementandola ad esempio da 5 a 20 km).

I testi promozionali che accompagnano il lancio di questi prodotti sono eloquenti e insieme assai promettenti: sostanzialmente il messaggio di base è sintetizzabile nella frase “potrai volare come un uccello e vedere il mondo con i suoi occhi”. Comodamente seduti sulla nostra poltrona

⁴⁰ <https://news.ubisoft.com/en-us/article/1dzrc9I0i3FpspECqpc0dD/eagle-flight-everything-you-need-to-know>

⁴¹ <https://www.metacritic.com/game/pc/aquila-bird-flight-simulator/details>.

da gamer, planiamo sorvolando un paesaggio che le schede grafiche VR ancora ci rappresentano con gli stilemi dei videogiochi. Certo, il sistema visivo trasmette al nostro cervello informazioni su un punto di vista e una mobilità non umane (come conferma il disagio viscerale che spesso accompagna queste esperienze); ma siamo molto lontani dal tentativo di restituire una vera e propria visione uccellesca.

Su un piano differente sembra operare il sistema VR *Birdly*, progettato nel 2013 nei laboratori della Zurich University of the Arts e successivamente sviluppato da Somniacs⁴². Qui dalla poltrona dobbiamo trasferirci su una macchina semovente e servoassistita a forma di croce, stenderci proni in orizzontale, allargare le braccia sulle ali. Una ventola posta di fronte al nostro capo simula l'effetto del vento; l'audio surround diffuso dalle cuffie integrate nel casco VR contribuisce a completare l'effetto di realtà. Possiamo decidere se optare per la *New York Experience*, volando a incontrare King Kong in cima all'Empire State Building, oppure per il *Jurassic Flight*, e immedesimarci in uno pterosauro che sorvola una landa preistorica, o ancora ronzare fra steli d'erba in compagnia di api e farfalle in *Insects*. Il promo ufficiale ci promette di soddisfare finalmente "the Ultimate Dream of Flying"⁴³.

Per operare con *Birdly* non abbiamo bisogno di joystick: è il nostro corpo proprio a controllare direttamente velocità, altitudine e direzione della navigazione. Un processore di volo virtuale traduce gli input forniti dall'utente e li restituisce in termini di feedback visuomotorio. Se in questo dispositivo la visione rimane in tutto e per tutto umana, la modificazione posturale che interviene sulle dinamiche biomeccaniche mi suggerisce comunque un'esperienza che non riesco a ricondurre all'habitus sensorimotorio umano: avverto nella propriocezione di muovere mani e braccia, e il sistema visivo mi mostra che tali movimenti non solo comportano modifiche locomotorie, ma anche che il tipo di locomozione non è quello umano standard, tramite l'uso delle gambe sul terreno.

Che fine fa in tale contesto la specificità della visione animale? Tentativi interessanti in tale direzione sono stati condotti su un terreno che coniuga la sperimentazione tecnologica con la pratica artistica. Fra gli esperimenti pionieristici che risalgono ai primi anni Novanta va menzionato *Placeholder*, un'opera in VR interattiva realizzata da Brenda Laurel e Rachel Strickland e ambientata nei pressi del Banff National Park ad Alberta⁴⁴. L'ispirazione è dichiaratamente uexkülliana: "Impiegare la tecnologia degli ambienti virtuali per esplorare *Umwelten* alternative è stato uno dei nostri

⁴² <http://www.somniacs.co/about.php>.

⁴³ <http://birdlyvr.com/>.

⁴⁴ Si veda il documentario sulla realizzazione del progetto all'indirizzo <https://vimeo.com/27344103>.

obiettivi imprescindibili”. Gli animali totem selezionati – ragno, serpente, pesce e corvo – sono i protagonisti di racconti aborigeni diffusi nell’area. L’utente può assumerne l’identità, “e quindi sperimentare aspetti della loro percezione visiva unica, del loro modo di muoversi e della loro voce”. Ma come entrare nelle bolle percettive di tali animali? Uno spunto importante – umano molto umano, tuttavia – è stato fornito da differenti stili pittorici, appartenenti alla tradizione della pittura cinese di paesaggio, all’impressionismo e al cubismo. Si è tuttavia anche tenuto – seppur molto parzialmente – conto delle caratteristiche strutturali della visione di tali animali: moltiplicando i campi visivi per il ragno, invertendo il rapporto visione nitida/offuscata nel medium acqua/aria per il pesce, applicando un filtro rosso per suggerire la visione a infrarossi del serpente, con risultati riconosciuti come ampiamente insufficienti dallo stesso team. Che però difende il raggiungimento dell’obiettivo principale: quello di stimolare attraverso le immagini VR una “immaginazione attiva ed *embodied*”⁴⁵.

Per il progetto *EYEsect* (sviluppato nel 2013) il collettivo berlinese The Constitute ha modificato un casco VR collegandolo a due videocamere che vengono orientate indipendentemente l’una dall’altra dalle mani dell’utente, trasmettendo così all’interno del casco due campi visivi autonomi, come accade a quegli animali (ad esempio i camaleonti) che possono orientare gli occhi in direzioni indipendenti⁴⁶. L’esperienza di quel che gli autori stessi definiscono un “Out-of-Body Apparatus” è perturbante, dal momento che spiazza il modo tipicamente umano di processare i dati provenienti dai due occhi nella visione stereoscopica⁴⁷.

In the Eyes of the Animal, creato dallo studio Marshmallow Laser Feast (MLF) nel 2015, è un’opera in VR che reinterpreta artisticamente la visione di rane, libellule, gufi e zanzare⁴⁸. Realizzato tramite il ricorso a scan LiDAR, droni e videocamere a 360°, con sistema audio binaurale, il progetto punta ancora una volta alla relazione empatica: come ha dichiarato uno dei co-fondatori del gruppo, “l’utilizzo della VR per immergere una persona nei panorami e nei suoni degli animali crea empatia simulando il modo in cui le altre creature percepiscono il mondo”⁴⁹. La

⁴⁵ B. Laurel, R. Strickland, R. Tow, *Placeholder: Landscape and Narrative in Virtual Environments*, in “ACM Computer Graphics Quarterly”, Vol. 28, n. 2, 1994. https://tauzero.com/Brenda_Laurel/Placeholder/CGQ_Placeholder.html.

⁴⁶ <http://theconstitute.org/eyesect/>.

⁴⁷ Si vedano le reazioni disorientate di alcuni utenti che hanno provato *EYEsect*: <https://vimeo.com/84939225>.

⁴⁸ <https://marshmallowlaserfeast.com/project/in-the-eyes-of-the-animal/>. Si veda il teaser all’indirizzo: <https://vimeo.com/140057053>.

⁴⁹ B. Steel cit. in C. McGoogan, *See Like a Frog, an Owl or a Dragonfly in This Strange VR Video*, in “Wired”, 22 September 2022: <https://www.wired.com/story/virtual-reality-grizedale-forest/>.

componente artistica di questo progetto “terioantropico”⁵⁰ – che unisce la dimensione iconica a quella immaginativa – avrebbe indubbiamente attirato l’attenzione di Uexküll. E Nagel vorrà sicuramente saperne di più sul prossimo lavoro annunciato sul sito del gruppo: un progetto che “utilizzerà un potente audio binaurale e un suono a 360 gradi per aiutare gli esseri umani a capire come ci si sente ad essere un pipistrello che naviga attraverso l’ecolocalizzazione”⁵¹.

Per quanto si tratti di sforzi rilevanti, per tutti questi progetti si può ripetere quel che lo specialista di visione animale Thomas Cronin ha affermato riguardo a quei video ormai numerosi che circolano in rete e promettono di mostrarci *how animals see the world*: quel che vede davvero l’animale è impossibile da sapere, perché il modo in cui gli stimoli visivi vengono processati dal suo cervello non è accessibile all’essere umano ed è destinato a rimanere per sempre *alien*⁵².

Il *caveat* pronunciato da Nagel sembra definitivamente inaggirabile. Per quanto ci impegniamo a metterci nei panni, anzi negli occhi di altri animali, dovendo rendere su uno schermo (quello piatto del cinema o quello a 360° della VR) la loro visione, essa dovrà pur sempre essere percepibile dal sistema umano occhio-cervello. Non possiamo by-passare il nostro a priori fisiologico e fenomenologico specie-specifico.

4. Non umano troppo umano

Nel 2017 il visionario fumettista giapponese Daisuke Igarashi pubblica una raccolta di storie brevi intitolata *Umwelt*. Uno dei racconti vede protagonista un’anziana donna che si rivolge a una coppia di traslocatori perché le diano una mano a sgomberare un capanno. Svuotandolo, la signora ritrova un vecchio costume da Garuda, divinità della mitologia indù e buddista rappresentata con sembianze zoomorfiche (come un uccello gigantesco) oppure antropomorfe (come un essere umano dotato di alcune caratteristiche ornitologiche, tra cui un paio di grandi ali). L’a-

⁵⁰ K. Holmes, *Finally, Virtual Reality Lets You Become a Mystical Forest Creature*, in “Vice”, 22 September 2015: <https://www.vice.com/en/article/qkwe4d/virtual-reality-lets-you-become-a-mystical-forest-creature>.

⁵¹ <http://intheeyesoftheanimal.com/#randd>.

⁵² Si veda l’intervista a Cronin nel documentario *How Animals and People See the World Differently* prodotto dal National Geographic: <https://www.youtube.com/watch?v=6HWVgQdSTDQ>. Cfr. anche Th. W. Cronin *et al.*, *Visual Ecology*, Princeton University Press, Princeton-Oxford 2014, p. 8. Sui limiti dell’antropomorfismo in relazione alla realtà virtuale cfr. P. Bédard, *Adventures Beyond Anthropocentrism in Virtual Reality Art*, in “AN-ICON. Studies in Environmental Images”, n. 2, 2022, pp. 89-112.

bito le era stato regalato in gioventù perché lo indossasse in occasione di una festività rituale durante la quale, secondo la tradizione, la danzatrice si trasformerebbe in uccello assumendo dimensioni colossali. In preda alla nostalgia dei bei tempi andati, l'anziana prova il costume e mostra ai due traslocatori le movenze della danza, manifestandosi d'un tratto ai loro occhi sotto forma di uccellino dalla testa umana. Ridivenuta donna, descrive ai due increduli aiutanti come le è apparso il mondo per tutta la durata della sua trasformazione:

Le vostre azioni e le vostre parole mi sono sembrate lente. E se diventassi ancora più piccola... come una formica? Sarebbe tutto troppo lento. Di certo non percepirei i vostri movimenti. E mi sembrereste immobili come le colline e le montagne. Né io né voi ci accorgeremmo della presenza dell'altro, figuriamoci parlare! Vivremmo dentro tempi differenti. No?⁵³

Costitutivamente vincolati al nostro specie-specifico apparato corporeo, dobbiamo rinunciare al sogno di *percepire* come percepiscono le entità non umane. Eppure, come insegna Igarashi, non smettiamo di *immaginare* come sarebbe se potessimo farlo, e ciò nella duplice accezione che il termine "immaginare" può assumere: non solo "fantastichiamo" di diventare altro da noi stessi, ma proviamo anche a "mettere in immagine" che cosa accadrebbe se infine ci riuscissimo.

Questo paradosso – che abbiamo visto incarnato nel gesto uexkülliano di teorizzare l'impossibilità di accedere fenomenologicamente alle *Umwelten* animali e al contempo di provare senza sosta ad accedervi facendo ricorso a immagini che di scientifico hanno ben poco – impone il riconoscimento di una cifra caratteristica dell'essere umano in quanto tale: il bisogno, cioè, di andare oltre i limiti imposti dalla nostra costituzione fisiologica attraverso l'azione congiunta di percezione, immaginazione e tecnologia. Questo bisogno si estende anche al di là del regno animale, finendo per riguardare entità genericamente "aliene" (dalle piante agli alieni propriamente detti, dai robot alle intelligenze artificiali) cui prestiamo il *nostro* modo di percepire per immaginare come sia o come potrebbe essere il *loro*.

Immaginando e mettendo in immagine una soggettiva *xenomorfica*, di cui quella che abbiamo definito soggettiva *teriomorfica* non rappresenta che una sottospecie, proviamo a metterci nei panni degli altri, anzi dell'Altro; ma finiamo sempre per ricadere in una soggettiva *antropomorfica*. La letteratura, il cinema, la realtà virtuale o aumentata hanno rappresentato e continuano a rappresentare ogni sorta di animale e di percezione non umana. Ma quando riflettiamo sui modi in cui lo fanno

⁵³ D. Igarashi, *Umwelt* (2017), a cura di A. Ozumi, Dynit Manga, Reggio Emilia 2018, p. 19.

e sulle strategie narrative e tecnologiche che adottano, scopriamo che, mentre guardiamo all'animale, all'androide o all'alieno e immaginiamo come essi possano percepire il loro mondo-ambiente, ci ritroviamo da ultimo, immancabilmente, di fronte a uno specchio deformante: quel che vediamo siamo noi stessi.

Sentire animale? Trans-specismo e antropocentrismo fra cinema e nuove tecnologie immersive

È possibile accedere ai mondi esperienziali di altre specie animali? Dalla teoria delle “bolle di sapone” di Uexküll agli inaccessibili pipistrelli di Nagel, tanto la biologia quanto la filosofia hanno categoricamente negato che tale varco verso l’Animale sia percorribile. Eppure, paradossalmente, lo stesso Uexküll non ha fatto altro che provarci, immaginando i mondi soggettivi degli animali e ricorrendo a disegni e fotografie per sostenere tale immaginazione. Il cinema e la realtà virtuale hanno raccolto e rilanciato questa sfida. Questo articolo ne esamina alcuni casi di studio rilevanti, riflettendo sul desiderio umano troppo umano di trascendere l’umano stesso e proponendo di distinguere due diverse tipologie di inquadratura soggettiva – *antropomorfica* e *teriomorfica* – utilizzate per tentare di rendere modalità percettive non umane.

PAROLE CHIAVE: Uexküll; Nagel; cinema animale; realtà virtuale; percezione non umana.

Animal Sensing? Trans-specism and anthropocentrism between cinema and immersive technologies

Is it possible to access the experiential worlds of other animal species? From Uexküll’s “soap bubble” theory to Nagel’s inaccessible bats, both biology and philosophy have categorically denied that such a gateway to the Animal is passable. Yet, paradoxically enough, Uexküll himself did nothing but try, imagining the subjective worlds of animals and resorting to drawings and photographs to support this imagination. Cinema and virtual reality have taken up and relaunched this challenge. This article examines some relevant case studies, reflecting on the human, all-too-human desire to transcend the human itself. It aims to distinguish between two different types of first-person shots – *anthropomorphic* and *theriomorphic* – used to represent non-human modes of perception.

KEYWORDS: Uexküll; Nagel; animal cinema; virtual reality; nonhuman perception.