

Nicola Turrini

Nope. Domare lo sguardo

Le cinéma nous apprend à mieux connaître les animaux [mais] les films d'animaux nous révèlent le cinéma.

André Bazin

Nel precedente numero di *PHILM*, Pietro Bianchi ha sviluppato alcune riflessioni a margine di *Nope*, riflettendo sul ruolo che le nozioni di sguardo e di animalità giocano all'interno dell'opera di Jordan Peele. Il lettore che ha una certa familiarità con i lavori di Peele – *Get out* (2017), *Us* (2019), *Nope* (2022) – sarà di certo consapevole della stratificazione e della complessità delle strategie messe in atto dal regista statunitense; le sue opere sono infatti ricche di riferimenti meta-cinematografici e simbolici, nonché di una raffinata critica alla società dello spettacolo. In questo senso, *Nope* rappresenta sicuramente il suo progetto più ambizioso. In questa sede vorremmo riprendere alcune direzioni interpretative suggerite da Bianchi e svilupparle ulteriormente, in un ideale dialogo con il suo testo.

Bianchi isola un tema che, a nostro avviso, è centrale: quello relativo al «Reale dello sguardo»¹. Declinando la definizione dell'oggetto *a* all'interno campo scopico come un problema relativo allo «sguardo», Lacan ha mostrato come quest'ultimo non stia dalla parte del soggetto ma da quella dell'oggetto; in altre parole, esso non inerisce tanto al modo in cui rappresentiamo il mondo, ma al modo in cui «il mondo si esprime intransitivamente nella sua dimensione Reale»². All'inizio degli anni Settanta infatti, Lacan era tornato su questo problema, riformulando strutturalmente la problematica dell'oggetto *a* in termini meno vincolati alla fenomenologia; in questo nuovo contesto speculativo, il campo visivo diventava «non-tutto» e lo sguardo era il modo in cui questo «non-tutto» si esprimeva.

1 P. Bianchi, *Nope. Note sullo sguardo animale*, «PHILM. Rivista di filosofia e cinema», n.1, 2022, p. 216

2 *Ibidem*.

Abstract

The purpose of this essay is to discuss some issues related to the *gaze* and *animality* in Peele's *Nope*. This film suggests that the spectre of absolute visibility and the elision of the animal enigma lies precisely in the regime of visibility that has made the image indistinguishable from the world itself – cultivating the illusion that there is now no difference between things and images, preventing us from inhabiting the distance between the world and the image. For it is precisely when everything seems to be visible that we realise that something can only continue to elude us. And continue to be as enigmatically animal as the image itself.

KEYWORDS

PEIRCE
-
JORDAN PEELE
-
ANIMALITY
-
GAZE
-
VISIBILITY

Nella proposta di Bianchi, *Nope* rappresenta così un caso paradigmatico in cui il “Reale dello sguardo” viene portato alla luce:

È raro trovare un film dove il campo visivo venga esplicitamente messo a tema nella sua forma “non tutta”. Un campo scopico, dunque, che non manchi di qualcosa – qualche punto o qualche oggetto rimasto nascosto perché ancora non visibile (ma che potenzialmente lo può diventare) – ma che abbia in sé stesso qualcosa di paradossale, di non euclideo, di allucinatorio³.

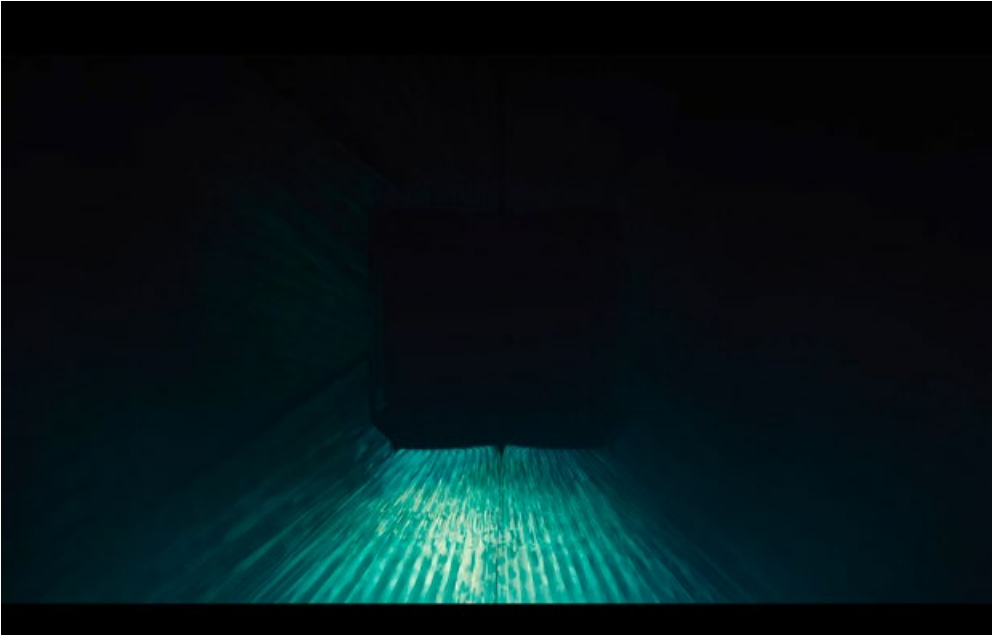
L'elemento paradossale che impedisce al campo visivo di “fare Uno” – funzionando come segno dell'emersione del “Reale dello sguardo” – ha in *Nope* un nome specifico: *animalità*. Essa fa segno verso qualcosa che, all'interno del campo scopico, “non torna” e come tale esibisce quella che, secondo Bianchi, è la tesi principale di Peele: «l'animale è l'elemento che ha continuato a fare da punto cieco del campo visivo cinematografico, già dalle sue origini»⁴. Per incontrare il Reale del campo visivo, bisogna evitare di guardarlo con gli occhi – o *negli occhi* – e usare invece una macchina da presa, un dispositivo che lo può guardare in nostra vece⁵.

La vicenda di *Nope* si incentra sulla storia di OJ ed Emerald “Em” Haywood, un fratello e una sorella che cercano con difficoltà di mantenere l'azienda del padre da poco deceduto in un enigmatico incidente dove è stato colpito a morte da una

³ *Ibidem*.

⁴ *Ivi*, p. 217: «D'altre parte non era forse un cavallo quello che venne raffigurato nella celebre sequenza di foto di Eadweard Muybridge, che fece d'antefatto alla macchina da presa, come vediamo nel film? Il cinema non è forse nato provando a risolvere l'enigma del movimento di un cavallo?».

⁵ L'idea che il campo visivo sia popolato da cortocircuiti era quindi già presente ai tempi della nascita del cinema; è sufficiente rileggere gli scritti di Jean Epstein per rendersene conto; cfr. J. Epstein, *L'essenza del cinema. Scritti sulla settima arte*, tr. it. di V. Pasquali, Fondazione scuola nazionale di cinema, Roma 2002, in particolare *Il cinematografo visto dall'Etna* (*ivi*, pp. 45-62), *L'intelligenza di una macchina* (*ivi*, pp. 78-128) e *Il cinema del diavolo* (*ivi*, pp. 129-190).



Nope,

-

2022, Jordan Peele

monetina caduta inspiegabilmente dal cielo. Nel maneggio degli Haywood, gli animali vengono addestrati per poi essere utilizzati come comparse dagli *studios*. Il problema più grande di OJ ed Em è però il loro vicino, Ricky “Jupe” Park, ex *baby-star* della televisione e anche proprietario del parco di divertimenti a tema western *Jupiter’s Claim*; il parco è infatti vittima degli attacchi di uno strano predatore extraterrestre a forma di astronave, che risucchia alcuni cavalli e per poi sputarne i resti⁶.

È proprio il predatore alieno ad incarnare il ruolo dell’enigma animale e di ciò che funge da *punto cieco* del campo visivo. Significativo, a questo proposito, è il modo in cui OJ scopre che l’astronave aliena è in realtà un animale, un “predatore”. Il giovane allevatore si rende conto di qualcosa che “non torna” osservando il paesaggio familiare in cui è immerso l’*Haywood ranch*; una nuvola appare innaturalmente immobile da giorni, motivo per cui OJ ipotizza che all’interno della nuvola “qualcosa”, probabilmente l’astronave aliena, si stia *mimetizzando*. Ma questo implica che quel “qualcosa” sappia ingannare: un *animale* dunque. Si tratta di un dettaglio essenziale; il mimetismo è in effetti – come Roger Caillois aveva ipotizzato⁷ – una delle mo-

6 Sulla figura di Ricky “Jupe” Park, cfr. P. Bianchi, *Nope. Note sullo sguardo animale*, cit., p. 217.

7 Cfr. R. Caillois, *Il mito e l’uomo*, tr. it. di A. Salsano, Bollati Boringhieri,

dalità attraverso cui un animale interagisce non solo con il suo ambiente ma con il campo scopico in generale. Il mimetismo attesta, peraltro, l'ingresso all'interno di un circuito semiotico visuale: il predatore alieno è in grado di muoversi tra i segni del mondo perché, per mentire, è necessario avere familiarità con i segni⁸.

Nope è, in effetti, una sorta di trattato di semiotica animale⁹. Una volta scoperte le capacità mimetiche dell'alieno – e non è necessario attendere la conclusione del film per accorgersene, perché Peele ci mostra sin da subito l'alieno dal punto di vista della sua “pancia” interna – la trama della pellicola si svolge come un grande affresco semiotico che fa rivivere un classico *topos* cinematografico: quella del *couplage* cacciatore-preda. La caccia è, in effetti, un problema semiotico fondamentale: è necessario saper leggere le tracce e gli indizi del proprio avversario, scoprirne le strategie per coglierlo di sorpresa.

Se la caccia è un tema centrale di *Nope*, questa notazione richiede alcune precisazioni, perché ognuno dei protagonisti vive l'esperienza della caccia in modo differente, poiché differente è lo statuto telico delle loro azioni. Se, infatti, l'“Unidentified Aerial Phenomenon” (UAP) caccia presumibilmente per nutrirsi, OJ ed Em non cacciano l'animale, ma *la sua immagine*: essi

Torino 1998 e Id., *L'occhio di Medusa. L'uomo, l'animale, la maschera*, tr. it. di G. Leghissa, Raffaello Cortina, Torino 1998.

8 Cfr. U. Eco, *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano 1975, p. 17. Nelle prime pagine di questo lavoro, Eco definisce non a caso la semiotica come la disciplina che studia tutto ciò che può essere usato per mentire: «La semiotica ha a che fare con qualsiasi cosa possa essere ASSUNTA come segno. È segno ogni cosa che possa essere assunta come un sostituto significante di qualcosa d'altro. Questo qualcosa d'altro non deve necessariamente esistere, né deve sussistere di fatto nel momento in cui il segno sta in luogo di esso. In tal senso la semiotica, in principio, è la disciplina che studia tutto ciò che può essere usato per mentire. Se qualcosa non può essere usato per mentire, allora non può neppure essere usato per dire la verità: di fatto non può essere usato per dire nulla».

9 Per una discussione filosofica del tema dell'animalità – in particolare all'interno del dibattito francese – si vedano anche J. Derrida, *L'animale che dunque sono*, tr. it. di G. Dalmaso, Jaca Book, Milano 2006, e G. Deleuze, *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, tr. it. di G. Passerone, Orthotes, Napoli-Salerno 2017.



Nope,

-

2022, Jordan Peele

sono, riprendendo una felice espressione della lingua francese, “*chasseurs d’images*” – cacciatori di immagini. È in effetti attorno a questo plesso teoretico che ruota l’intero film – attestando anche la profondità delle intuizioni cinematografiche di Peele. È la peculiare relazione tra cacciatore e preda a orientare l’apparizione di un “Reale dello sguardo”: si tratta infatti di una relazione i cui contorni sono piuttosto sfumati e, come direbbe Maurice Merleau-Ponty, “reversibili”¹⁰. Ben presto ci si accorge che, in realtà, i cacciatori – così come le prede – sono più di uno. L’alieno che caccia per nutrirsi è al tempo stesso preda, ma in questo caso è tale nel contesto scopico di una “caccia alle immagini”.

La situazione è, tuttavia, “reversibile”: OJ ed Em sono prede ma al tempo stesso “cacciatori di immagini”; anzi, essi sfruttano il loro essere prede materiali proprio per ritrovarsi cacciatori sul piano trascendentale delle immagini. Il nodo su cui lavora Peele – e che rende *Nope* radicalmente diverso da un mero duello all’ultimo sangue – risiede proprio in questa asimmetria semiotica di fondo, la cui bussola risiede nell’*immagine*. Cacciare un’immagine è molto di più che cacciare un corpo materiale, significa scoprirne l’icona: il genio di Peele consiste proprio

10 Cfr. M. Merleau-Ponty, *Il visibile e l’invisibile*, tr. it. di A. Bonomi, Bompiani, Milano 1969.

nell'essersi reso conto che l'elemento di indeterminazione che permette di esibire iconicamente il *couplage* cacciatore-preda è proprio l'immagine in quanto segno plastico e sempre instabile.

Se siamo all'interno di un campo semiotico sarà allora utile richiamare brevemente il nucleo irriducibile della semiosi secondo colui che l'ha inventata – Charles Sanders Peirce – ovvero la triade semiotica a base continua *segno-oggetto-interpretante*.¹¹ Più in particolare, un “segno” è

qualcosa che da un lato è determinato da un Oggetto e dall'altro determina un'idea nella mente di una persona, in modo tale che quest'ultima determinazione, che io chiamo l'*Interpretante* del segno, è con ciò stesso mediatamente determinata da quell'*Oggetto*. Un segno, quindi, ha una relazione triadica con il suo Oggetto e con il suo Interpretante.¹²

Al centro del tessuto semiotico di *Nope* è possibile individuare qualcosa di simile alla triade peirceana, ma che dovrà essere puntualmente riformulata come triade *immagine-animale-sguardo*. Se ricordiamo che l'interpretante viene associato da Peirce alla categoria fenomenologica della “Terzità [*Thirdness*]” – cioè alla dimensione del significato, della regolarità, della mediazione e del “reale” – dovremmo quantomeno ipotizzare che lo sguardo inerisca a una dimensionalità *terza* – plastica e irriducibile – a cui il filosofo statunitense fa riferimento con il termine “*tran-*

11 Cfr. C.S. Peirce, *Opere*, tr. it. di M. A. Bonfantini. Bompiani, Milano 2003, e Id., *Semiotica*, tr. it. di M. A. Bonfantini Einaudi, Torino 1980. Alla nozione di segno bisognerebbe aggiungere quella forma di cristallizzazione cognitiva egli definisce “abito [*habit*]”; e, naturalmente, abito non può che far pensare, oltre all'idea di credenza o di abitudine, a quella di “comportamento [*behavior*]” e, di conseguenza, all'etologia.

12 C.S. Peirce, *Opere*, cit., p. 194 (CP 8.343). Per rendersi conto della convergenza tra la prospettiva lacaniana e quella di Peirce si confronti la definizione peirceana di segno con la seguente affermazione di Lacan: «un significante è ciò che rappresenta un soggetto per un altro significante», cfr. J. Lacan, *Sovversione del soggetto e dialettica del desiderio nell'inconscio freudiano*, in Id., *Scritti*, vol. II, tr. it. di G.B. Contri, Einaudi, Torino 1974, p. 822.



Nope,

-

2022, Jordan Peele

*suasione [transuasion]”: «La Transuasione (che suggerisce traduzione, transazione, trasfusione, trascendentale, ecc.) è mediazione, ossia è la modificazione della primità [firstness] e della secondità [secondness] per effetto della terzità [thirdness], presa separatamente dalla secondità e dalla primità; ovvero, è l’essere in quanto crea l’Obsistenza».*¹³

Qui la semiotica peirceana risulta particolarmente utile perché la posizione terza dello sguardo può essere certamente occupata da un soggetto umano in carne e ossa. Ma questa possibilità è soltanto una tra le altre possibili. La *terzità* è infatti per Peirce un’istanza trascendentale che supera costantemente il soggetto per rilanciarlo all’interno del tessuto semiotico, come aveva acutamente intuito Karl-Otto Apel, che ha definito la filosofia di Peirce come una «filosofia trascendentale senza soggetto»¹⁴.

D’altronde, anche per Peirce il reale è in qualche modo “non tutto”, poiché la semiosi – per essere definita tale – deve essere aperta, non-completa, parzialmente indeterminata; non solo, le posizioni in gioco nella triade peirceana non sono tanto posizioni ma “valenze”, motivo per cui segno, oggetto e interpretante

¹³ C.S. Peirce, *Opere*, cit., p. 122 (CP 2.89).

¹⁴ Cfr. K.-O. Apel, *Der denkweg von Charles S. Peirce. Eine eiführung in dem amerikanischen pragmatismus*, Surhkamp, Berlin 1975.

definiscono dei luoghi in cui le tre istanze possono muoversi: un interpretante può diventare a sua volta un segno o un oggetto per un nuovo circuito semiotico e lo stesso vale per il segno e l'oggetto. Se applichiamo l'intuizione peirceana alla triade *immagine, animale, sguardo*, ritroveremo allora lo stesso dinamismo della triade fondamentale: la *terzità* dello sguardo inteso come campo trascendentale è ciò che permette i transiti – o nella terminologia più esoterica di Peirce, le “transuasioni”: è ciò che non solo permette che un'immagine possa riferirsi a un'oggetto (l'animale in questo caso) ma consente anche che l'immagine possa fungere a sua volta da oggetto, o che lo sguardo possa fungere da oggetto o, infine, che l'immagine possa fungere da sguardo. Anche il campo scopico è dunque semioticamente “non tutto”, perché se fosse “tutto” sarebbe impossibile muoversi al suo interno: se “tutto” è visibile allora “niente” è visibile e la possibilità di “cacciare un'immagine” sarebbe, nel migliore dei casi, una metafora o una semplice astrazione.

Il tema della caccia è, in *Nope*, l'analogo antitetico di un altro tema che riguarda direttamente l'animale: quello dell'addomesticamento. Il film di Peele è in effetti disseminato di scene dove gli animali – spesso catturati all'interno di reti di sguardi – perdono il controllo e si rivoltano contro gli umani¹⁵. Ma a comportarsi come un animale è anche questo strano predatore alieno, dato che gli attacchi avvengono ogni volta che lo si guarda negli occhi o, presumibilmente, nel buco nero della sua bocca – Peele sceglie acutamente di fare riferimento agli occhi dell'alieno senza sbilanciarsi sulla loro localizzazione anatomica, suggerendo l'idea che lo sguardo non sia soltanto un *punctum cæcum* ma un *abisso*, un *buco nero* che risucchia tanto i corpi quanto le immagini.

Il mistero di *Nope* non è tuttavia quello – etologico, potremmo dire – di capire come si comporta un alieno di cui dobbiamo

15 Ne sono un esempio la scimmia Gordy – col cui massacro si apre il film – e il cavallo che OJ ed Emerald conducono sul set di una pubblicità e che imballizza quando gli viene messa una sfera specchiante di fronte agli occhi. Negli episodi di attacco ad essere sempre in gioco è infatti una geometria di sguardi.

scoprire le motivazioni, ma quello di un'animalità che è enigmatica, proprio perché costantemente decentrata. Se il cinema è un problema di sguardo, e se esso, come ricordava Bazin,¹⁶ intrattiene una relazione fondamentale con l'enigma dell'animalità – cioè, traduce iconicamente la domanda relativa a cosa significhi avere a che fare con l'animalità – allora anche il problema della domesticazione dell'animale sarà un problema di sguardo.

Come puntualmente sottolineato da Bianchi, una delle chiavi di lettura di *Nope* è allora la frase che il padre dice a Em e OJ prima di morire: «ci sono alcuni animali che non vogliono essere addomesticati». L'uomo ha provato a reprimere – senza successo – l'animalità attraverso la domesticazione. Se c'è qualcosa dell'animale che rimane incomprensibile, ciò significa che l'intreccio semiotico tra immagine, animale e sguardo *mostra* che c'è qualcosa del campo scopico che non potrà mai essere guardato né tantomeno appropriato. Il visivo insomma, come ricordava Lacan, non potrà mai “fare Uno”.

In effetti, *Nope* ci invita a pensare l'immagine come una «trappola da sguardo [*piège à regard*]»¹⁷ anche se in un senso rigorosamente anti-psicologico. La cattura dello sguardo dello spettatore non è soltanto in funzione della soggettività dello sguardo del regista sulle cose. Si tratta innanzitutto di una cattura in funzione del cinema stesso e di ciò che *in esso* si manifesta dello sguardo (animale). C'è una parte dell'immagine che «dà qualcosa in pasto all'occhio, ma invita [...] a deporre lì il proprio sguardo, come si depongono le armi. [...] Qualcosa è dato, non tanto allo sguardo, quanto all'occhio, qualcosa che comporta abbandono, deposito, dello sguardo».¹⁸ Atto, questo, decisivo, perché l'occhio, ingannato dallo sguardo, non vede ciò

16 A. Bazin, *Les films d'animaux nous révèlent le cinéma*, in «Radio, Cinéma, Télévision», n. 285, 3 juillet 1955, p. 2-3, 8.

17 J. Lacan, *Il seminario. Libro XI. I quattro concetti fondamentali della psicoanalisi. 1964*, tr. it. di A. Succetti, Einaudi, Torino 2003, p. 100; cfr. anche ivi, p. 87: «Questo quadro non è altro, come qualsiasi quadro, che una trappola per lo sguardo. In qualsiasi quadro, è precisamente quando si cerca lo sguardo in ciascuno dei suoi punti che lo si vede scomparire».

18 *Ibidem*.

che vede: esso vuole vedere altro e vedere oltre, per soddisfare il proprio desiderio immaginario di pienezza, di positività o di certezza estetica. L'immagine intacca l'illusione di vedere e di vedersi vedere ed è solo così che emerge in quanto immagine: elude la soddisfazione dell'«appetito dell'occhio, che si tratta di nutrire»¹⁹ e pone in gioco quest'ultimo, dislocando così il soggetto dalla sua posizione di punto geometrico alla sua posizione di "macchia" nell'immagine. L'immagine è l'elisione di quell'elisione dello sguardo delle cose che costituisce lo sguardo come funzione dell'illusione rappresentativa della coscienza.

Per Lacan, perciò, l'immagine è, nella sua essenza, un «doma-sguardo [*dompte-regard*]]»²⁰, una riconduzione dello sguardo al velo, qualcosa che dice allo sguardo: «Vuoi guardare? Ebbene, vedi questo allora! [*Tu veux regarder? Eh bien, vois ça!*]]»²¹. Se ogni immagine può essere una "trappola da sguardo" è perché, con gli inganni e gli artifici dei propri significanti materiali, libera il soggetto che la vede dagli inganni della domanda dello sguardo stesso. Riportandolo a ciò che non voleva vedere – e cioè a quanto della visione e della rappresentazione si sottrae alla sua pretesa di possesso – l'immagine *doma*, deludendola, la voracità rappresentativa dell'occhio a partire da un *trompe-l'œil* o, più in generale, da un'assenza e da un "buco" – sempre presenti, anche se in modi sempre diversi, in ogni immagine efficace.

Se l'immagine, in quanto "doma-sguardo", induce a deporre lo sguardo, *Nope* rappresenta pienamente questa idea: dietro alla caccia e all'addestramento si cela quindi l'immagine che, deponendo lo sguardo e la rappresentazione, dà a vedere *l'immagine in quanto immagine* e il suo *aver-luogo*. L'immagine, in questo senso, è un risveglio dell'occhio dallo sguardo. Il che non è che un altro modo per formulare la domanda "Che cos'è l'immagine?" a partire dalla funzione dello sguardo e dalla sua messa-in-opera nell'immagine stessa²². Domare lo sguardo è un

¹⁹ *Ivi*, p. 113.

²⁰ *Ivi*, p. 108.

²¹ *Ivi*, p. 100.

²² Se lo chiede anche Lacan, in relazione alla pittura: «Ma, quando un sog-

agone che è sempre dentro il gioco stesso dello sguardo nel suo rapporto con la funzione dell'occhio.

Alla fine, sembra che Peele ci voglia suggerire che lo spettro della visibilità assoluta e dell'elisione dell'enigma animale risieda proprio in quel regime di visibilità che ha reso indistinguibile l'immagine dal mondo stesso e che ha coltivato l'illusione che tra le cose e le immagini non ci sia ormai alcuna differenza, impedendo di abitare la distanza tra il mondo e l'immagine. Perché è proprio quando ogni cosa sembra essere visibile e tutto sembra essere addomesticabile che ci rendiamo conto che invece qualcosa non può che continuare a sfuggire. E continuare a essere enigmaticamente animale come l'immagine stessa.

getto umano si impegna a farne un quadro, a mettere in opera quel qualcosa che ha come centro lo sguardo, di che cosa si tratta?», *ivi*, p. 99.