

Cinema /2

«Azione!» parola magica che fa muovere le immagini

Michele Guerra

Nei manuali di cinema degli anni Dieci del secolo passato, la sceneggiatura veniva spesso detta *Complete action*. Significava che quel tipo di racconto - la parte scritta del film che si sarebbe incarnata nei corpi degli attori al momento delle riprese - conteneva nient'altro che la lista completa delle "azioni" che avrebbero composto l'opera. In tempi di cinema muto, l'azione doveva essere capace di farsi da sola carico di tutto il senso del racconto, doveva farsi gesto, intenzione, atto e offrire il suo significato a un pubblico di massa.

Si pensava che il cinema non potesse essere che azione, la parola magica - quasi un auspicio - che non a caso si pronuncia appena prima che tutto accada di fronte alla cinepresa: *action!* Ogni pensiero, ogni contenuto che passava sullo schermo non poteva non farsi corpo che si muove in uno spazio ed entrare in contatto con lo spettatore attraverso una forma di risonanza che passava anzitutto per il gesto attoriale e, nel giro di pochi anni, per una forma di gestualità più raffinata, di diversa espressività, che sarebbe stata quella della cinepresa stessa. Eravamo agli inizi di una storia che avrebbe modificato l'immaginario del pianeta e inciso profondamente sui comportamenti anche esteriori di milioni di spettatori, esposti ogni giorno a una grammatica gestuale nuova attraverso la quale introiettavano un nuovo modo di pensare e interpretare il proprio corpo e l'ambiente circostante. Lo sviluppo tecnologico avrebbe saputo integrare questi rudimenti di base, perfezionarli, trasformarli e poi diffonderli in varie forme (quante sono oggi le piattaforme social che si fondano su un'interazione del tutto basata sul gesto e sull'azione?), ma, come avrebbe scritto Paul Auster nel suo romanzo *Il libro delle illusioni*, i primi operatori e registi della storia del cinema «avevano inventato una sintassi dell'occhio, una grammatica della cinesi pura, e tolti i co-

stumi e le automobili, o gli arredi stravaganti sullo sfondo, nulla di questo poteva invecchiare. Era pensiero tradotto in azione, volontà umana che si esprimeva attraverso il corpo umano, dunque elementi validi in ogni tempo».

Il nuovo *medium* cinematografico fa dunque del corpo e della sua gestualità la cellula del racconto e indica la via di uno stile e di un'estetica che rimarranno per sempre collegate a questa natura corporea della settima arte, al punto che si potrebbe concordare con Giorgio Agamben quando scrive che l'elemento del cinema (e più in generale dell'immagine in movimento) è il gesto e non l'immagine.

Su questa riconfigurazione, nuova e antica a un tempo, del corpo e della sua gestualità, su questa permanenza, a partire soprattutto dall'Ottocento, dello studio dell'espressività come strumento per comprendere l'umano tra fisiologia, antropologia e storia delle arti, si concentra l'ultimo studio di Barbara Grespi, *Figure del corpo. Gesto e immagini in movimento*. Con uno sguardo archeologico e capace di mettere in dialogo saperi diversi, Grespi parte dal presupposto che il cinema, «prima tecnologia in grado di visualizzare il corpo in movimento», sia stato nel corso della sua storia un luogo in cui intercettare il gesto, ma anche rimodellarlo, archivarlo e trasmetterlo ad un enorme numero di spettatori. Che si tratti delle tavole di inusitata e classica bellezza di Eadweard Muybridge sui comportamenti motori di animali ed esseri umani, o dell'attenzione che il cinema sovietico presta al corpo e ai suoi temi motori (Eisenstein e Kuleshov, certo, ma non meno rilevante è il poco noto studio del 1927 del regista teatrale Dyk Rudenski su gestologia e recitazione filmica), che si tratti della lezione gestuale di Chaplin o dei congegni posturali di Buster Keaton, ciò che emerge è la consapevolezza del cinema di innestarsi su una tradizione di studi e rappresentazioni gestuali intese come archivi di memorie storiche e aggiornarla a partire dalla reinvenzione del corpo e delle sue funzioni nell'era delle immagini in

movimento. Paradigmatici, da questo punto di vista, i capitoli dedicati alle "Mani" e all'"Andatura". Nel suo inscindibile legame con l'immaginazione, la mano rappresenta un dispositivo di visualizzazione che tra misticismo e chiromanzia giunge al reimpiego dell'arto come superficie su cui proiettare il film (lo fa Cocteau ne *Il sangue di un poeta*, Harold Lloyd in *Perché preoccuparsi?*, Abel Gance in *La rosa sulle rotaie*), all'ossessione surrealista per la relazione tra l'occhio e la mano (perfettamente condensata da Luis Buñuel nel suo *Chien andalou*), fino al ritorno della mano provocato dai dispositivi digitali che ci fanno affrontare le immagini in movimento in maniera non dissimile da quanto accadeva coi loro antenati precinematografici. E quanto all'andatura, non c'è stato forse altro luogo nella cultura del secolo passato che ci abbia raccontato l'erranza struggente, la deriva, la minaccia, il pericolo e la smania di attraversare lo spazio come ha fatto il cinema, una teoria del camminare che sarebbe piaciuta perfino a Balzac, che le aveva, come si sa, dedicato un libro prezioso nel 1833.

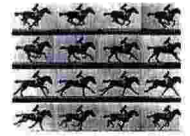
© RIPRODUZIONE RISERVATA

FIGURE DEL CORPO. GESTO E IMMAGINE IN MOVIMENTO

Barbara Grespi

Meltemi Editore,

Sesto S. Giovanni, pagg. 474, € 25

**La tradizione.**

Il cinema si innesta su studi e rappresentazioni gestuali (in foto, Eadweard Muybridge, *Il cavallo al galoppo*) da cui partire per reinventare il corpo e le sue funzioni nell'era delle immagini in movimento

