

L'immagine-gesto. Note su immaginazione, gestualità e cinema

Dario Cecchi*

ABSTRACT

The article reconsiders the relationship existing among perception, imagination and language within the filmic experience. To do so, it offers an interpretation of Emilio Garroni's philosophy of the imagination, which was deeply influenced by the reading of Kant's *Critique of Judgment*. It also compares Garroni's thought with Maurice Merleau-Ponty's essay on cinema, in which the reference to the third Critique seems also to play a key role. Hence emerges the idea that cinema is exemplarily able to disarticulate the intertwining of language and imagination, which enables the reference of meanings and concepts to reality. By doing so, cinema is likely to engender new forms of mediality, namely a renewed engagement with gesture, as states Giorgio Agamben. According to the latter, gesture is a form of 'pure mediality', as far as it epitomizes Kant's concept of 'finality with no end'. However, following Garroni, the article shows that the filmic gesture is able to display its medial import, because of the peculiar reorganization of the relationship between imagination and language that result from the filmic work.

KEYWORDS

Imagination, Gesture, Emilio Garroni, Giorgio Agamben, Maurice Merleau-Ponty

1. *Introduzione*

Ci si chiederà se sia possibile concepire il cinema non come una forma d'arte pre- o post-linguistica, nel senso di un'assenza di rimando alla dimensione linguistica dell'esperienza, bensì come un'esperienza in cui emerge la centralità del gioco tra immagine e linguaggio nella definizione del potere formativo del segno linguistico. La base teorica di questa ipotesi proviene dall'ultimo libro di Emilio Garroni, *Immagine Linguaggio Figura* (2005), uscito poco prima della morte dell'autore. Per Garroni l'immagine dà una prima configurazione di senso ai dati sensibili, che anticipa l'organizzazione della realtà in classi di significato. L'immagine è l'immagine mentale, o "immagine interna", mentre la "figura" è l'esteriorizzazione di singoli tratti dell'immagine interna.

* Sapienza Università di Roma, dario.cecchi@uniroma1.it

Le figure dell'arte, pur non potendo riprodurre l'intrinseca mobilità dell'immagine interna, hanno il potere di evocarne il lavoro di rielaborazione dell'esperienza. Garroni (2005, p. 93) fa l'esempio della pittura cubista: sovrapponendo prospettive spaziali e temporali diverse, il quadro cubista costringe lo spettatore a figurarsi un'immagine mobile. La sua prospettiva sull'arte non è limitata alla pittura e comprende anche la poesia, la narrativa e la letteratura in genere, oltre ovviamente al cinema. La concezione della figura è almeno duplice: la sua funzione è "*in primo luogo* la riduzione ed esteriorizzazione, nonché l'elaborazione, dell'immagine interna" (Garroni 2005, p. 83). La tesi che vorrei sostenere è che il cinema enfatizza in modo particolare gli aspetti elaborativi della figura. Secondo questa ipotesi la creatività del cinema riguarda, come sostiene Giorgio Agamben (1996, p. 52), la capacità di esibire una "medialità" pura, che in taluni casi sostituisce l'espressione linguistica sul piano empirico, ma che in ogni caso rimanda alla correlazione di immagine e linguaggio sul piano trascendentale. Si affaccia qui l'idea di un pensiero critico sui media, che trova nel cinema un luogo di esercizio esemplare. Pensiero critico sta per una riflessione sulle condizioni di possibilità di una determinata esperienza.

Il testo che segue è pertanto suddiviso in tre parti. Nella prima ricostruisco brevemente il pensiero di Garroni sulla relazione tra immagine interna e linguaggio, mettendo l'accento in particolare sul modo in cui è concepita la percezione all'interno di questa relazione. Questa ricognizione sarà anche l'occasione per mostrare affinità e differenze del pensiero di Garroni con la riflessione di Maurice Merleau-Ponty sul rapporto tra percezione e immagine cinematografica. Nella seconda parte formulo un'ipotesi sul modo in cui il cinema all'interno del suo processo creativo riconfigura in modo originale la correlazione tra facoltà del linguaggio e facoltà dell'immagine. Nella terza parte, mettendo a confronto il pensiero di Garroni con quello di Agamben, propongo di concepire il lavoro del cinema nei termini di una *immagine-gesto*. Da tale lavoro emerge infatti un'opera che non è riducibile alla semplice composizione di figure tra loro, in quanto esibisce una medialità che interseca il lavoro di rielaborazione linguistica e immaginativa dell'esperienza.

2. Immagine e linguaggio

Garroni pensa l'immagine interna come un processo di continua selezione ed elaborazione dei tratti che consentono di interpretare l'esperienza nel suo farsi. Non si dà una riproduzione perfetta, qual-

cosa come un “doppio *complessivo e puntuale* dell’oggetto” (Garroni, 2005, p. 3). L’immagine interna delle cose non è pertanto un duplicato della percezione. Il lavoro dell’immaginazione accompagna la percezione e prosegue oltre di essa, ponendo le condizioni per la sua interpretazione. Se l’elaborazione dell’immagine interna non accompagnasse sempre la percezione, quest’ultima sarebbe una mera accumulazione di dati sensibili, cui seguirebbe la fase di analisi razionale dei dati. Le cose non stanno così: altrimenti dovremmo immaginare la percezione come una ricezione completamente passiva e meccanica di dati. Nel processo percettivo ha invece luogo un primo riconoscimento dei caratteri salienti delle cose (cf. Montani, 2014). Garroni (2005, pp. 9-13) parla di “percezione interpretante”: l’immaginazione compone in via preliminare i dati sensibili in “aggregati” capaci di restituire una prima configurazione di senso dell’esperienza. A questo primo livello seguono modalità più avanzate di elaborazione dell’esperienza: l’immagine si specifica ulteriormente in “immagini-schema” capaci di esibire classi di significato per insiemi di oggetti, radicando in modo sempre più complesso e articolato il riferimento del linguaggio alla realtà. Nell’immagine-aggregato, immediatamente collegata a una percezione determinata, la borraccia che vedo alla mia destra sta insieme a cose del tutto eterogenee: il tavolo della biblioteca; una ragazza che legge. Come immagine-schema posso associarla a un insieme di oggetti che comprende, per via del riferimento all’acqua, la pioggia che intanto cade copiosa. Ma posso anche collegare metaforicamente l’immagine della pioggia (= tristezza) al mio umore per le elezioni appena svoltesi: riuniamo insiemi di oggetti non solo in rigide classi ma anche in più flessibili famiglie di significati. In una classe definisco un criterio preciso per profilare la mia immagine interna: la borraccia può allora essere tipizzata come “contenitore di liquido potabile” insieme alle comuni bottiglie di vetro e plastica, ai decanter, ai crateri greci, e così via. Grazie all’esibizione del concetto di bottiglia attraverso un’immagine-schema è possibile avviare un’analisi approfondita dell’oggetto. Si potrebbe così rilevare che i contenitori di liquidi possono essere di metallo, vetro, plastica, terracotta e di molti altri materiali, ma forse non di lino o di altri tessuti. Ci si potrebbe anche chiedere fino a che punto la definizione “contenitore di liquido potabile” sia precisa, dal momento che essa include anche i bicchieri, di cui avvertiamo intuitivamente una differenza strumentale dalle bottiglie.

Si tratta in ogni caso di modalità di elaborazione dell’immagine interna. Il lavoro dell’immaginazione non perde mai del tutto contatto con la percezione, perché suo compito primario è garantire

la “flagranza” del reale (Garroni, 2005, p. 22): non abbiamo infatti “un’immagine statica, sorda” del mondo (Garroni, 2005, p. 16); né si può ridurre l’esperienza umana, caratterizzata sul piano operativo da un’intrinseca capacità di “*percepire* le varie configurazioni adatte a un certo uso delle cose” (Garroni, 2005, p. 17), alla reazione istintuale ai segnali provenienti dall’ambiente biologico specie-specifico. Questa riflessione sull’immagine interna ha infatti di mira anche la formulazione di un’ipotesi filosofica riguardo all’originaria povertà di istinti dell’animale umano e alla sua capacità di supplire a tale povertà attraverso strategie creative (cf. Garroni, 2010; cf. anche De Carolis, 2018). La questione non può tuttavia essere approfondita in questa sede.

È interessante notare che il modo in cui Garroni presenta la percezione umana in quanto “interpretante” ha notevoli affinità con la descrizione del processo percettivo nel saggio di Maurice Merleau-Ponty *Il cinema e la nuova psicologia*. Rifacendosi alle ricerche sperimentali della *Gestaltpsychologie*¹, Merleau-Ponty (2009, p. 69) afferma che la psicologia tradizionale sbaglia quando concepisce la percezione come un “mosaico” di sensazioni che si accumulano progressivamente. Al contrario la percezione si presenta come un “sistema di configurazioni”, il cui scopo è l’organizzazione dei dati in rappresentazioni dotate di senso. Merleau-Ponty stabilisce un’analogia tra il processo di configurazione della percezione e la produzione di un film, che passa attraverso una fase di montaggio. Come la percezione non è mera accumulazione, bensì organizzazione di dati, così il cinema non è semplice presa diretta ma costruzione di un punto di vista sulla realtà filmata. A dire il vero, Garroni (2005, pp. 87-88) nega la piena identità di cinema e percezione, sulla base del fatto che quest’ultima non coincide con l’immagine interna:

La mobilità dell’immagine non è infatti l’analogo di quei movimenti di macchina, che ispezionano omogeneamente, in su e in giù, verso l’alto e verso il basso, un’immagine come se fosse soltanto stabile e non anche mobile, ma è invece il sovrapporsi dinamico in un’unica configurazione, che ci appare tuttavia stabile, di vari aspetti di uno scenario che si apre dinanzi a noi, visto per squarci, scatti, aspetti singoli, volgersi rapido dello sguardo da un punto all’altro con in mezzo il confuso e impressioni labili colte da movimenti inintenzionali e incoerenti delle pupille.

Ritroviamo nel cinema tratti del dinamismo tipico dell’immagine interna. Non si tratta però di una trascrizione diretta dell’attività percettiva sulla pellicola. È possibile invece stabilire tra cinema e percezione un gioco di somiglianze e differenze. A proposito del nesso tra cinema e percezione è significativa un’altra convergen-

¹ Anche Garroni è interessato alla teoria della percezione sviluppata da questo indirizzo psicologico.

za tra l'interpretazione di Merleau-Ponty e quella di Garroni, ma ancora più interessante è la diversità delle rispettive letture. Merleau-Ponty suggerisce che, data la quasi identità di cinema e percezione, non è possibile ridurre le possibilità narrative del cinema alla semplice trasposizione in immagini di una sceneggiatura che contiene già in sé tutti gli elementi fondamentali del racconto. Il cinema non è la trasposizione perfetta di un copione, la cui struttura narrativa è indifferente al carattere della sua messa in scena e soprattutto al lavoro del montaggio (cf. Montani, 1999). Da questo punto di vista le opinioni dei due pensatori convergono.

Il racconto cinematografico presenta pertanto rilevanti analogie con il “sentimento del libero gioco delle facoltà rappresentative in una rappresentazione data per una conoscenza in genere”, di cui parla Kant (1999, pp. 52-53) nel § 9 della *Critica della facoltà di giudizio* a proposito del piacere collegato al giudizio estetico sul bello. Secondo Kant (1999, p. 54) l'oggetto bello provoca un “ravvivamento” delle facoltà conoscitive, immaginazione (la facoltà dello schematismo) e intelletto (la facoltà dei concetti). Questo ravvivamento rimanda perciò non tanto a un piacere dei sensi, quanto alla disposizione dello “stato dell'animo nel libero gioco dell'immaginazione e dell'intelletto” (Kant, 1999, p. 53). Attraverso il libero gioco immaginazione e intelletto “si armonizzano tra di loro, come è richiesto da una conoscenza in genere” (*ibidem*). La facoltà dei concetti, così armonizzata con la facoltà degli schemi, può infatti disporsi a estendere la sua presa sulla realtà sensibile. Immaginazione e intelletto sono perciò ravvivati dal libero gioco, perché avvertono la possibilità di un ampliamento dell'orizzonte conoscitivo del soggetto, sebbene nessuna conoscenza determinata sia conseguita attraverso il solo giudizio di gusto. Cionondimeno, esso dev'essere universale, perché in esso è comunque in gioco la *possibilità* della conoscenza. Va pertanto garantita la “comunicabilità universale soggettiva del modo rappresentativo in giudizio di gusto” (*ibidem*).

Per Merleau-Ponty (2009, pp. 79-80) la costruzione del racconto cinematografico attraverso il montaggio produce un effetto analogo al libero gioco dell'immaginazione e dell'intelletto:

Kant dice con profondità che nella conoscenza l'immaginazione lavora a vantaggio dell'intelletto, mentre nell'arte l'intelletto lavora a vantaggio dell'immaginazione. Vale a dire: l'idea o i fatti prosaici vi figurano solo per dare al creatore l'occasione di cercare loro emblemi sensibili e di tracciarne il monogramma visibile e sonoro. Il senso di un film è incorporato al suo ritmo come il senso d'un gesto è immediatamente leggibile nel gesto, e il film non vuol dire nient'altro che se stesso. L'idea è qui ricondotta allo stato nascente, essa emerge dalla struttura temporale del film, come in un quadro dalla coesistenza delle sue parti.

Il riferimento a Kant è estremamente condensato, ma il rimando al tema del libero gioco appare chiaro. Ci sono certo dei salti non del tutto autorizzati dalla lettera del testo kantiano, il quale non limita il giudizio di gusto alle opere d'arte. Né si parla di idee nel § 9, ma solo di concetti, perdipiù in senso negativo: Kant afferma (1999, p. 123) nel § 35 della terza *Critica* che “la libertà dell’immaginazione consiste proprio nello schematizzare senza concetto” (cf. La Rocca, 1997). Merleau-Ponty sembra unire insieme il § 9 con il § 49, dove, con riferimento esplicito all’arte, Kant (1999, p. 149) parla di “idea estetica” come una “rappresentazione dell’immaginazione che dà occasione di pensare molto, senza che però un qualche pensiero determinato, cioè un concetto, possa esserle adeguato, e che di conseguenza nessun linguaggio possa raggiungere e rendere intelligibile”. Sembra che l’intera operatività del cinema (movimenti di macchina, raccordi e falsi raccordi, giochi di campo e controcampo, esibizione indiretta del fuoricampo e naturalmente il montaggio) fosse convocata sotto il profilo artistico all’esibizione del processo generativo di un’idea, che sarebbe offerta allo spettatore non separata da un movimento espressivo. Quasi che il linguaggio, che qui pare avere solo il ruolo di veicolo trasparente del pensiero razionale, lasciasse il posto a una forma di comunicazione originaria; ma si tratta appunto di un effetto della ricezione di un’idea estetica, non del risalimento a una dimensione ‘archetipica’ dell’esperienza. La storia raccontata, che allo stadio della sceneggiatura è poco più di un brogliaccio, è restituita nella sua flagranza dalle espressioni e dai gesti filmati e montati con le immagini.

Siamo così giunti al punto del posto dell’arte, e del cinema in particolare, all’interno di un lavoro dell’immaginazione che tanto per Garroni quanto per Merleau-Ponty muove i suoi primi passi sul terreno della percezione. Ma, come vedremo nel prossimo paragrafo, la lettura che fa Garroni di Kant, assai meno idealistica di quella offerta da Merleau-Ponty, non pone l’accento sul prendere forma nell’opera di una “idea allo stato nascente”, ineffabile per il linguaggio della ragione. L’idea estetica sembra piuttosto presentarsi come un gesto espressivo autosufficiente, dotato di senso anche se irriducibile a spiegazioni logiche e razionalizzazioni. La riflessione di Garroni sulle “figure dell’arte” indica una possibile collocazione dell’idea estetica al centro del rapporto tra facoltà dell’immagine e facoltà del linguaggio, aprendo così la strada a una riconsiderazione del significato comunicativo ed espressivo del gesto. Quest’ultimo aspetto riguarda in particolare il cinema, come vedremo meglio nell’ultimo paragrafo.

3. L'immaginazione cinematografica

Per Garroni (2005, p. 97) il libero gioco è “*libero gioco* dell’intera immaginazione e dell’intero intelletto sull’occasione di una rappresentazione determinata”. Non c’è un improvviso rovesciamento di gerarchie tra le due facoltà. Si tratta di far valere le ragioni di una maggiore libertà e indeterminatezza del lavoro di schematizzazione dell’immaginazione rispetto allo “schematismo oggettivo” (Kant, 1999, p. 54) della *Critica della ragione pura*, che era già orientato all’applicazione delle categorie dell’intelletto a esperienze determinate. C’è continuità sotto questo profilo tra esperienza comune e giudizio estetico, così come c’è tra esperienza estetica in senso lato e opera d’arte. Il ‘libero schematismo’ che connota in genere l’esperienza estetica appare più prossimo alla configurazione dinamica della percezione, offerta dall’immagine interna, salvo che l’oggetto bello ci consente di avvertire nella percezione la presenza esemplare di un lavoro dell’immaginazione. Semplicemente l’arte, scrive Garroni (2005, p. 98), “*ce ne fa accorgere*”. In ciò sta la specifica esemplarità dell’opera d’arte: quando è riuscita, è, per così dire, un esercizio rigoroso di questa libertà dell’immaginazione.

Non va tuttavia dimenticato che immaginazione e intelletto sono pensate da Garroni come “facoltà dell’immagine” e “facoltà del linguaggio”. La loro interazione garantisce il riferimento dei significati linguistici alla realtà. Il libero gioco può essere pensato come un modo di riorganizzare o ampliare la relazione tra immagine e linguaggio. D’altronde l’accordo puramente soggettivo delle facoltà conoscitive nel libero gioco avviene in occasione di un oggetto determinato: non si tratta di una mera fantasticheria del soggetto. Esso rimanda all’idea di un accordo intersoggettivo tra tutti i possibili giudicanti sulla base di una “validità comune” dei giudizi estetici (Kant, 1999, p. 50). Si tratta di una necessità “esemplare” (ivi, p. 72), garantita dall’idea di un “senso comune” a tutti i possibili giudicanti e collegata dunque dalla “comunicabilità universale” (ivi, p. 75) dei giudizi. Traducendo l’impianto che Kant dà al giudizio estetico nei termini della relazione tra linguaggio e immagine, si tratta di vedere fino a che punto l’immagine interna, configurando il senso della percezione in vista dell’interazione formativa tra linguaggio e mondo, sia capace di far sentire al soggetto l’intreccio di rapporti tra facoltà che ha luogo al suo interno quando fa esperienza. Il soggetto sperimenta, in altre parole, fino a che punto il lavoro dell’immaginazione gli faccia sentire la trama linguistica della sua esperienza, che consente, nel suo intreccio con la percezione, un

rapporto insieme articolato e spontaneo con il mondo. Si potrebbe dire che questo modo di fare esperienza è addirittura un tratto antropologico fondamentale.

Garroni accenna alla difficoltà di comprendere cosa significa “sentire d’essere un *homo sapiens*” (Garroni-Fasoli, 2005, p. 29). Difficile non è chiedersi, come farebbe un filosofo analitico *à la* Thomas Nagel, cosa sente un pipistrello, o qualsiasi altro animale non umano: per questo basta mettersi nei panni del pipistrello, spiegando poi il ventaglio di somiglianze e differenze che emergono da questo lavoro di comparazione. Difficile è capire la condizione umana vivendola dal dentro: infatti, noi umani “ci avvertiamo non come qualcosa di unitario, ma piuttosto come qualcosa di duplice, e in molti sensi diversi: come individui e specie, come mente e corpo, come senzienti e ragionanti” (*ibidem*). Immagine e linguaggio funzionano quasi come due operatori trascendentali della duplicità della ‘natura’ umana, che definiscono di volta in volta, in relazione a esperienze determinate, cosa significa essere senzienti o ragionanti. Se l’arte ci fa accorgere del libero gioco di immaginazione e linguaggio, essa può esibire esemplarmente anche gli effetti che un simile intreccio ha sulla condizione esistenziale del soggetto. L’opera d’arte non può essere vista solo come il “monogramma” sensibile di un’idea, sia pure allo stato nascente. L’opera si presenta piuttosto come medialità pura, momento in cui la relazione tra immagine e linguaggio si disarticola per poi riarticolarsi secondo nuove modalità espressive e comunicative. L’opera è il processo attraverso cui prende forma una nuova gestualità e, con essa, una rinnovata comprensione del mondo. Ciò è tanto più vero nel caso del cinema (cf. Garroni, 2003), un’arte in cui il montaggio fa sì che diverse modalità di registrazione del dato sensibile (traccia visiva, traccia sonora) possono essere separate e riassemblate allo scopo di creare sempre nuovi effetti di senso.

4. *Il montaggio dei gesti*

Si è detto come le figure, anche le figure dell’arte, non riescano per Garroni a restituire pienamente il carattere dinamico e multi-sensoriale dell’immagine interna. Cionondimeno, esse possono esibire indirettamente il passaggio dall’immagine al linguaggio. La tesi che vorrei sostenere è che il cinema mostra in modo esemplare le diverse configurazioni che può assumere questo passaggio. Stando al pensiero di Garroni, non si dà mai, almeno nell’esperienza adulta, un’immagine senza linguaggio o un linguaggio privo di qualsiasi

riferimento a un'immagine interna. Possono però darsi situazioni in cui l'uno avverte su di sé il compito di supplire alla parziale mancanza dell'altra, e viceversa. Non mi sembra casuale che tanti registi abbiano sentito l'esigenza di raccontare l'esperienza dell'infanzia (Vittorio De Sica e Cesare Zavattini, Abbas Kiarostami, Louis Malle, François Truffaut tra gli altri) e che altri abbiano indagato la relazione del cinema con il sogno o con una dimensione onirica ampiamente intesa (Luis Buñuel, Federico Fellini, Sergio Leone tra gli altri). In entrambi i casi il soggetto ha a che fare con un "ambiente semiotico" fortemente indeterminato: il bambino ancora non sa decifrare tutti i segnali che gli giungono dal mondo degli adulti; il sogno è una rielaborazione condensata e ambigua dell'esperienza. Ciò non significa che all'esperienza filmica corrisponda una regressione al 'fanciullino', o che il cinema sia una trascrizione puntuale dell'universo onirico dell'autore, come si pensa spesso per Fellini. Vale la regola per cui le figure dell'arte non possono restituire integralmente il complesso emotivo e simbolico che 'arreda' l'immagine interna di un soggetto. Queste figure possono tuttavia ricostruire i momenti in cui (per difetto o per eccesso) il linguaggio non trova le parole per nominare qualcosa, oppure l'immagine sente di non riuscire a tenere il passo del discorso. Si potrebbe dire che il cinema esibisce un libero gioco dell'immaginazione con il linguaggio, in cui non è affatto necessario presumere un accordo tra le due facoltà. Per meglio dire, l'accordo è il risultato di un libero gioco di cui sono elementi costitutivi dissonanze, disaccordi e sconfinamenti.

Non mi sembra un caso se, dopo un'iniziale diffidenza, Sergej Èjzenštejn (1986) abbia accolto con entusiasmo l'introduzione del sonoro nel cinema, non tanto in nome dell'innovazione tecnologica o del perfezionamento del realismo cinematografico, quanto perché il sonoro, attraverso il montaggio, era da sempre presente nell'immagine cinematografica. L'immagine muta del grillo che frinisce ne *Il vecchio e il nuovo* (1929) fa da contrappunto alla gara dei mietitori. Il montaggio non solo fa sì che lo spettatore senta internamente il suono del frinire, ma soprattutto consente di creare una tensione drammatica tra il gesto dell'animale e l'azione dei mietitori. L'intrinseca intermedialità del cinema (cf. Montani, 2022) rende possibili giochi di accordo e disaccordo tra i diversi sensi, ricavandone una drammaturgia originale.

Questo libero gioco cinematografico può permettersi una ricognizione assai spericolata delle possibilità dell'immaginazione: lo mostra una delle più celebri tra le sequenze che segnano il passaggio dal cinema muto al cinema sonoro. Si tratta della scena della *Nonsense Song* cantata da Charlot in *Tempi moderni* (1936). L'epi-

sodio è noto: Charlot deve esibirsi, nel ristorante dove lavora come cameriere, in un numero di rivista che comprende una canzone. L'emozione gli fa scordare le parole; la sua innamorata (interpretata da Paulette Goddard), che lavora nel locale come soubrette, ha l'idea di scriverle sul polsino della camicia di lui; si tratta di una camicia con i polsini estraibili. Charlot, entrando in scena, con i suoi gesti buffoneschi fa volare via i polsini. Ora non sa che pesci prendere, ma ha un'idea: affiderà il senso del racconto non alle parole, ma a gesti particolarmente eloquenti. Le parole potranno essere del tutto insensate, o alluderanno ambiguamente a un possibile senso: con la loro indeterminatezza arricchiranno il senso comunicato dai gesti. In altre parole, daranno via a un libero gioco, attraverso cui l'immaginazione sarà messa in correlazione con un linguaggio fatto prevalentemente di gesti.

La comunicatività di questa "canzone senza senso" è molto più potente della canzonetta che Charlot avrebbe dovuto effettivamente cantare: quella canzone, per divertire un pubblico distratto o dai gusti discutibili, avrebbe narrato, con tutte le banalità del caso, la vicenda di un amorazzo finito male. La trovata di Charlot libera la potenza del senso profondo di una storia banale, affidandola a un nuovo linguaggio, fatto di un miscuglio di gesto e parole. Per meglio dire, quel miscuglio abita già il discorso ordinario e stava lì, pronto a essere riusato, per ampliare, nelle forme di una poetica popolare ed espressiva, la nostra capacità di comprendere il mondo.

Passando attraverso Warburg, Giorgio Agamben (1996; 2007) pensa l'immagine cinematografica come un luogo in cui torna a manifestarsi l'originaria affinità tra la raffigurazione e il gesto espressivo. Agamben (1996, p. 52) suggerisce anche un legame tra questa immagine-gesto e l'idea kantiana di una "finalità senza scopo" della bellezza, ovvero, secondo la traduzione di Garroni e Hohenegger, la sua "conformità a scopi senza scopo". Secondo Warburg, però, il gesto espressivo che si cristallizza in immagine comunica pathos: il contrario, quindi, di una configurazione armonica priva di una finalità interna determinata. La compresenza di espressività e indeterminatezza è plausibile solo se si presume che il cinema promuove un libero gioco di immaginazione e linguaggio, da cui la componente emotiva non può essere eliminata, perché ne va della perdita di senso dei gesti esibiti. Le immagini sullo schermo sono montate in sequenza, in modo da riprodurre una certa idea di movimento: per questo motivo è più corretto parlare di una successione di gesti, piuttosto che di figure.

Non si deve pensare che l'ideale di un simile montaggio gestuale sia la ricomposizione dell'unità del corpo in movimento, come i

primi esperimenti di fotografia cinetica fatti da Eadward Muybridge nel XIX secolo potrebbero far credere (Agamben, 1996, p. 46). Ne *L'uomo con la macchina da presa* (1929) Dziga Vertov mostra come il montaggio sia capace di ricavare un movimento espressivo (un bambino che ride, una vecchia che parla) da una serie di fotogrammi. Il gesto che risulta dal montaggio non è la somma dei singoli fotogrammi, ma il risultato di un lavoro sugli scarti tra fotogramma e fotogramma: si tratta di un montaggio giocato sull'“intervallo” (Vertov, 2011, p. 131), mai esteriorizzabile del tutto in una singola figura, ma che è la condizione affinché le figure appaiano in movimento, dunque vive, sullo schermo. Il fotogramma è, da questo punto di vista, il frammento di un gesto: esso può essere indefinitamente decontestualizzato e ricontestualizzato attraverso operazioni di *détournement* (cf. Angelucci, 2015), che ne riattualizzano l'espressività. Il gioco esemplare tra figure e gesti che si realizza nell'immagine cinematografica lascia intravedere nuovi possibili intrecci tra immagine e linguaggio: la medialità pura è questo essere presi da una comunicazione che dipende a livello 'trascendentale' (o interno) dall'interdipendenza tra facoltà dell'immagine e facoltà del linguaggio, ma che a livello 'empirico' (o espressivo) ha la sua prima, e mai completamente abbandonata, manifestazione nell'intreccio di gesti e figure.

Bibliografia

- Agamben G., *Note sul gesto*, in *Mezzi senza fine. Note sulla politica*, Bollati Boringhieri, Torino 1996, pp. 45-53.
- Agamben, G., *Il cinema di Guy Debord*, in Ghezzi E., Turigliatto R. (a cura di), *Guy Debord (contro) il cinema*, Il Castoro, Milano 2001, pp. 103-107.
- Agamben, G., *Ninfe*, Bollati Boringhieri, Torino 2007.
- Angelucci, D., *Situazione e ripetizione. Debord e Deleuze*, “Lebenswelt”, 6, 2015, pp. 44-52.
- De Carolis, M., *Il paradosso antropologico. Nicchie, micromondi e dissociazione psichica*, Quodlibet, Macerata 2018.
- Ėjzenštejn, S.M., *La quarta dimensione nel cinema* (1929), trad. in *Il montaggio*, a cura di P. Montani, Marsilio, Venezia 1986, pp. 53-69.
- Garroni, E., *Di un possibile rapporto reciproco e unilaterale di immagine e musica nel film*, in *L'arte e l'altro dall'arte. Saggi di estetica e di critica*, Laterza, Roma-Bari 2003, pp. 219-229.
- Garroni, E., *Immagine Linguaggio Figura. Osservazioni e ipotesi*, Laterza, Roma-Bari 2005.

- Garroni, E., *Creatività*, Quodlibet, Macerata 2010.
- Garroni, E., Fasoli, D., *Il mestiere di capire. Saggio-conversazione*, Edizioni Associate, Roma 2005
- Kant, I., *Kritik der Urteilskraft* (1790), trad. *Critica della facoltà di giudizio*, a cura di Garroni E., Hohenegger H., Einaudi, Torino 1999.
- La Rocca, C., *Schematizzare senza concetto. Immaginazione ed esperienza estetica in Kant*, "Rivista di Estetica", 4/XXXVII, 1997, pp. 3-19.
- Merleau-Ponty, M., *Le cinéma et la nouvelle psychologie* (1948), trad., *Il cinema e la nuova psicologia*, in *Senso e non senso*, Il Saggiatore, Milano 2009, pp. 69-83.
- Montani, P., *L'immaginazione narrativa. Il racconto del cinema oltre i confini dello spazio letterario*, Angelo Guerini, Milano 1999.
- Montani, P., *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Raffaello Cortina, Milano 2014.
- Montani, P., *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Meltemi, Milano 2022 (nuova ed.).
- Vertov, D., *L'occhio della rivoluzione*, trad. a cura di P. Montani, Mimesis, Milano 2011.