

SPECIALE Ripetizione e ri-produzione nelle GIF animate

Nell'ambito dei fenomeni di riuso delle immagini favoriti dalla digitalizzazione, le GIF animate¹ offrono un caso tanto esemplare quanto peculiare. La popolarità che hanno acquisito negli ultimi anni come veicolo per la distribuzione dal basso di contenuti sul web è infatti strettamente legata ad alcuni caratteri specifici del loro formato, il cui grado di portabilità e compressione rende questo tipo di immagini tanto mobili e leggere quanto accessibili e manipolabili. Un connubio di bassa definizione e alta riproducibilità che Hito Steyerl ha sintetizzato nel concetto di "immagine povera"², rivendicando questa degradazione dell'immagine come indice di uno sradicamento della copia rispetto a origini e modelli, nomadismo sovversivo aperto a una continua proliferazione e riprogrammazione dei contenuti trasmessi, in una extraterritorialità che sfugge diritti autoriali e proprietari, censura politica e culturale. Le GIF animate prosperano in un ambiente liquido e metamorfico, percorso da scambi rapidi e diffusioni virali, indifferente al mito modernista dell'originalità e predisposto alla logica ripetitiva e additiva propria del remix e del mash-up.

Creato nel 1987, il formato GIF si afferma già agli albori del web 1.0 come la prima forma di immagine in movimento in rete, grazie a una funzionalità che permette non solo di archiviare e riprodurre una sequenza di immagini in un unico file, ma anche di eseguire questa operazione indefinitamente, in loop, grazie a un'estensione annessa nel 1995 alla versione 2.0 di Netscape Navigator (il primo browser a larga diffusione). Composte da linee grossolane e campi di colore piatti, le prime GIF offrono movimenti elementari e vistosi effetti ottici: sono pulsanti, banner, figurine e altri elementi grafici, che popolano soprattutto le pagine web personali su web hosting come GeoCities. Si tratta di animazioni elementari, programmate per mostrare in ciclo piccoli effetti visivi, che interagiscono con lo spazio grafico della pagina vivacizzandolo con fremiti e scintillii.

Verso la fine della prima decade del ventunesimo secolo, la diffusione delle GIF subisce un'accelerazione critica e, attraverso messageboard, blog e social network, esse s'impongono a un'attenzione di massa: la piattaforma Tumblr, fondata nel 2007, svolge un ruolo decisivo in questa rinascenza; Google+ seguirà nel 2011, mentre Facebook fornirà un'estensione per visualizzare i file solo nel 2015. La nuova fortuna delle GIF non concerne solo la loro distribuzione, ma anche le modalità e la tipologia di produzione: i file GIF, che possono aumentare di dimensione grazie alla progressiva diffusione della banda larga, non si limitano più a riprodurre animazioni digitali create appositamente, ma supportano immagini molto più dense per definizione e numero di frame. Le GIF diventano così uno strumento di campionamento e distribuzione di contenuti video pre-esistenti, catturati con sequenze di screenshot poi riassemblate o grazie a software online che permettono di creare GIF da clip video, si tratti di film, animazioni, programmi televisivi o, non ultimi, video amatoriali caricati su canali come YouTube. Nel 2012, mentre le GIF hanno ormai raggiunto un'espansione senza precedenti, l'Oxford Dictionary USA le promuove a "Parola dell'anno": oltre a riconoscere l'impatto culturale del fenomeno, questa onorificenza è degna di nota perché il lemma premiato non è il sostantivo riferito al file, bensì la forma verbale transitiva "to GIF", ovvero "creare un file GIF di (un'immagine o una sequenza video, in particolare in relazione a un evento)"³. La definizione proposta si riferisce a una pratica diffusasi proprio nel corso di quell'anno, quella di documentare eventi mediatici come le Olimpiadi o la campagna elettorale statunitense anche attraverso GIF prodotte nel corso delle trasmissioni in diretta. Ma ciò che lascia implicito è molto più rilevante, ovvero che le GIF sono ormai identificate principalmente con una pratica di riciclo di altre immagini: creare una GIF significa produrre un file GIF *di* qualcosa.

Si tratta di una transizione cruciale, non solo per l'immenso numero di fonti a cui le GIF ora attingono, ma per la tensione che così si produce tra la struttura ciclica del formato e la temporalità lineare di quelle fonti: l'animazione della GIF non si limita a replicare il movimento dell'originale, lo intercetta, lo riprocesa e, soprattutto, lo attrae nella sua orbita circolare. Questa frizione tra linearità e circolarità fa

SPECIALE emergere per contrasto la relativa continuità che sussiste tra cinema analogico e digitale rispetto allo scarto tra queste forme tendenzialmente lineari e altri dispositivi appartenenti alla serie culturale delle immagini animate. È infatti facile notare (e spesso viene fatto) come alcuni caratteri delle GIF richiamino quelli dei giocattoli ottici ottocenteschi come il fenachistoscopo e lo zootropio: “l’assenza di qualsiasi configurazione temporale (ovvero l’impossibilità di individuare l’inizio o la fine dell’azione), la brevità della serie di immagini e la sua ripetizione ad nauseam, il valore puramente mostrativo [...]”⁴. Le prime GIF aderiscono in modo abbastanza puntuale a questo modello, perché in esse il movimento è composto fase per fase come nei dischi del fenachistoscopo: in entrambi i casi, insomma, si tratta di immagini programmate per funzionare ciclicamente e permanere nel ciclo senza scarti o eccedenze. Quando invece il loop avvolge immagini pre-registrate, il tempo inscritto in queste non si lascia facilmente piegare dalla dinamica circolare della ripetizione: ne deriva non l’assenza di una configurazione temporale, ma l’insistenza di una temporalità ibrida e paradossale. Per Vilém Flusser il “gesto filmico” essenziale è quello che “crea strisce destinate a rappresentare il tempo storico”⁵: un gesto che l’autore individua non nella fase di ripresa in sé, che produce il materiale grezzo, ma nel montaggio, che lo assembla in vista dello scorrimento continuo proprio alla striscia di pellicola. Se volessimo trovare un corrispettivo gesto della GIF (almeno per quelle che si servono di immagini preesistenti), esso consisterebbe nel prendere segmenti di quelle strisce per farne degli anelli: dunque sempre un’operazione di montaggio, che non ha però lo scopo di rappresentare il “tempo storico”, semmai di saccheggiarlo, di estrarne schegge che persistono in un presente infinitamente protratto e svuotato di ogni storicità.

Il gesto fondamentale della GIF è questa fissazione del movimento in un tempo sospeso: al contempo una liberazione e una trappola, un’intensificazione e una deformazione dell’esperienza di visione. La brevità del frammento dà adito a una penetrazione immediata, consente di cogliere istanti pregnanti o dettagli sfuggenti, ma, al tempo stesso, la contrazione della durata enfatizza la discontinuità prodotta ad ogni riavvolgimento della clip: espressioni, gesti, situazioni sono strappati alla continuità narrativa per fiammeggiare in pochi istanti di pura attrazione. Le GIF sono congeniali all’economia dell’attenzione e hanno successo quando riescono a “monetizzare” i loro effetti nel minor tempo possibile: “arrivano subito al punto, e proprio quando si sente l’impulso di riavvolgere e rivedere il climax, il loop si riavvia proprio dove dovrebbe”⁶. Questo evidenzia come, nella maggior parte dei casi, le GIF siano prodotte da una prospettiva spettatoriale, come fossero un’estensione di quell’esperienza, un precipitato memoriale, o, più semplicemente, una citazione. La loro concezione è quindi sostanzialmente lineare, non si struttura sul loop, che interviene all’esaurirsi del climax, come un’eco o un supplemento, abbandonato al piacere della ripetizione compulsiva. Tuttavia, per quanto immediato ed efficace possa essere il loro effetto, esso è pur sempre mediato da un dispositivo, il cui potere di estrazione è anche un fattore di estraniamento: a ogni riavvolgersi della clip il tempo si dispiega e si accartocchia, i corpi sussultano, i gesti perdono naturalezza, lasciando intravedere la meccanica esecuzione dell’automa. Allora il piacere visivo che invita alla ripetizione può rovesciarsi in una lieve angoscia, la soddisfazione del riconoscimento nel turbamento della dissomiglianza.

Walter Benjamin individuava un elemento di choc nella pratica della citazione, apprezzandone i vantaggi retorici⁷: la violenza con cui si strappa un brano al suo contesto può convertirsi in forza d’intervento su un altro territorio. Anche le GIF sembrano caricarsi di questa potenza disgiuntiva, che espone la mutilazione come un valore acquisito e che “non prelude alla restaurazione di un intero: perpetua una continuazione del frammentario, come è evidente dal suo loop infinito, il suo esistere puramente nel momento senza l’esigenza di appartenere a un altro flusso narrativo”⁸. In questo senso, esse appartengono in pieno al regime temporale della “post-produzione”. Rispetto all’idea di una continua “riprogrammazione” di forme e materiali pre-esistenti, proposta da Nicolas Bourriaud per descrivere l’impatto della cultura digitale sulle pratiche dell’arte contemporanea⁹, Hito Steyerl ha suggerito una revisione, osservando come ormai la post-produzione si iscriva al cuore stesso del modo di produzione capitalista, come una condizione

SPECIALE retroattiva: “Questo modifica anche la temporalità inerente al termine post-produzione. Il prefisso “post-”, che denota uno stadio storico fissato nel passato, è sostituito dal prefisso “ri-”, che indica ripetizione o reazione. Non ci troviamo dopo la produzione. Piuttosto siamo in uno stadio in cui la produzione è interminabilmente riciclata, ripetuta, copiata, e moltiplicata, ma potenzialmente anche delocalizzata, ridimensionata, e rinnovata”¹⁰. Con la loro capacità di espandersi, di generare varianti e commistioni a partire dal loro ossessivo microcosmo, le GIF animate mostrano come la ripetizione possa generare differenza: quando “l’orizzonte è in loop”¹¹ e la produzione lascia collassare ogni prospettiva temporale, la “ri-produzione” può diventare una risorsa e una reazione, trovando nella disseminazione spaziale quel principio di trasformazione che un processo storico inceppato non sembra più garantire. Disperse nello spazio virtuale della rete, le GIF compongono allora uno scenario di detriti inquieti, un universo autoreferenziale di monadi, che non cessano di mutare e ricombinarsi.

È difficile trovare un’altra pratica di riuso delle immagini che declini tale uso in termini altrettanto pragmatici: estratte dal loro contesto, le GIF assumono valori specifici in un regime di conversazione, uno spazio comunitario di riproduzione e variazione culturale. Il loro habitat è quello dei social network e dei forum, delle chat e dei commenti, un ambiente particolarmente instabile, in cui l’economia retorica e la riconoscibilità lasciano margini ristretti, benché sempre dialettici, all’originalità e all’innovazione. Più che su un piano artistico ed estetico, è in questo orizzonte comunicativo e pragmatico che le GIF trovano un terreno di rigenerazione. Un caso esemplare sono le GIF cosiddette “di reazione” (*reaction GIF*): utilizzate per rispondere a fatti o commenti, per esprimere stati emotivi, connotare situazioni reali o ipotetiche, esse accompagnano, o spesso sostituiscono, un messaggio scritto, integrandolo con sfumature non verbali. L’immagine diventa insomma il supporto temporaneo per un’espressione corporea delegata a un avatar animato (il più delle volte umano, ma non necessariamente). Questa categoria, che è poi la più diffusa e pervasiva, è definita dalla funzione che una GIF assume nel contesto d’interazione: potenzialmente qualsiasi GIF può diventare una *reaction GIF* e ciascuna è esposta a possibili risemantizzazioni, benché alcune assumano una codificazione più stabile con l’aumentare della loro popolarità. Le GIF vanno così formando progressivamente un linguaggio gestuale “messo in atto”¹² dall’immagine, un lessico in cui, come ha suggerito Daniel Rourke¹³, sembra riemergere quella “facoltà mimetica” che Benjamin associava alle fasi primordiali del linguaggio. Se non che le “somialtanze sensibili”, che nel saggio di Benjamin vengono attribuite alle capacità imitative del corpo umano (le danze primitive che riprendono il moto degli astri, il bambino che gioca a fare il mulino a vento), sono qui incarnate nel corpo culturale e codificato dell’immagine, per quanto la fonte del prelievo possa spesso risultare irrilevante o comunque non essenziale alla comprensione. Capita anzi che i significati originari si affievoliscano con la diffusione, favorendo una ricodificazione che può soprapporsi come uno strato indipendente, arricchendo o impoverendo il riferimento originale. È il caso di una GIF cinematografica piuttosto popolare, quella dell’applauso di Charles Foster Kane dopo la disastrosa prima teatrale in *Quarto Potere* (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941), che diffondendosi ha perduto la sua connotazione contraddittoria e amaramente ironica e viene spesso usata per esprimere un’approvazione semplicemente sarcastica (in linea con la categoria memetica dello *slow clap*) o addirittura sincera e non ironica.

La diffusione delle *reaction GIF* illustra come le modalità di circolazione delle GIF, e le strategie con cui vengono usate, siano fattori determinanti ben più della loro produzione, poiché “per quanto siano gli individui a processare i pixel, sono le comunità a creare le GIF”¹⁴. Tuttavia, considerare le loro modalità di produzione è altrettanto importante, se ci si interroga su come, al di là delle dinamiche di ricontestualizzazione, la totalità frammentaria della GIF possa sostenersi da sé, ovvero come, da veicolo di contenuti derivati e attraverso i processi di rimediazione in cui è coinvolta, la GIF animata possa guadagnare, se non un’autonomia estetica (concetto poco utile in questo contesto), perlomeno una condizione riflessiva. Ovviamente le strade aperte in questa indagine sono diverse e non affronterò direttamente qui la questione della GIF come medium artistico, che del resto, più che una questione, è

SPECIALE una realtà antica quasi quanto le GIF stesse. Per quanto gli esempi che seguono possano benissimo essere definiti esperimenti artistici, preferirei considerarli come pratiche collezionistiche che, in modo molto letterale, fanno del cinema un oggetto e della GIF un metodo. In particolare, ci occuperemo di due Tumblr: *If We Don't, Remember Me (IWDRM)*¹⁵, attivo dal 2010 al 2015, e *Three Frames*¹⁶, attivo dal 2009 al 2011. In essi possiamo osservare un vero e proprio metodo capace di orientare le strategie di prelievo riguardanti le GIF di derivazione cinematografica, non solo perché sono stati tra i primi blog ad allestire con coerenza delle collezioni a esse dedicate, ma perché mostrano interessanti affinità e divergenze nell'approccio e nel trattamento del materiale, ponendosi, per così dire, a due estremi opposti nella dialettica tra mobilità e immobilità che caratterizza le GIF.

Le GIF di *If We Don't, Remember Me*, create da Gustaf Mantel, sono realizzate secondo la tecnica del *cinemagraph*¹⁷, un metodo che elabora digitalmente la clip video di partenza, fissando un solo frame e lasciando animata una porzione limitata del quadro attraverso una mascheratura. L'effetto è quello di una fotografia in cui alcuni elementi isolati si muovono, all'improvviso (palpebre che sbattono, piccoli gesti a scatti, trasalimenti) o in una sommessima continuità (foglie o capelli mossi dal vento, luci o monitor tremolanti, fremiti del corpo e gesti ripetitivi). Sono immagini ambigue, come suggerisce la definizione che ne dà Mantel (ossia "moving still"), giocando sull'espressione "movie still": infatti, a colpo d'occhio molte delle GIF possono essere scambiate per semplici still da video e anziché consegnare subito il loro effetto come accade di solito, richiedono un'attesa. Sembra che il tempo alterato, eternamente presente, del digitale si sia infiltrato in queste immagini e ne abbia irrigidito buona parte del campo, come l'ambra che circonda un insetto; solo che qui si colgono ancora piccoli gesti e vibrazioni che sfuggono inaspettati, dentro una teca in cui i corpi appaiono imbalsamati. Con *Three Frames*, Grady Gillan sembra operare similmente, approssimandosi a un grado zero del movimento che al contempo sfugga alla fissità fotografica. Le modalità e i risultati, però, non potrebbero essere più distanti da IWDRM. Come dichiarato dal titolo, le GIF di questo blog sono invariabilmente composte da tre soli frame, consecutivi e in rapida successione, per cui le immagini appaiono in preda a un continuo tremore, un sussulto generalizzato che coinvolge qualsiasi elemento mobile, ma che abortisce ogni movimento sul nascere, creando un'innaturale vibrazione. L'effetto ricorda quello ottenuto da Martin Arnold nei suoi lavori degli anni novanta¹⁸, in cui l'artista austriaco processava spezzoni di vecchi film hollywoodiani con una stampatrice ottica, moltiplicandone i singoli fotogrammi in modo da ottenere una serie di micro-loop che interferiscono col fluire delle immagini, rendendo l'effetto di un proiettore inceppato.

Entrambi i blogger sembrano mirare a una sorta di cortocircuito tra fissità e movimento, dilatando o contraendo la durata della GIF oltre la norma abituale, annichilendo o esaltando la sua carica cinetica. Certamente le tecniche adottate spingono a diversi criteri di selezione: le scene di IWDRM sono accuratamente selezionate e appaiono spesso pervase da un'atmosfera distesa e malinconica, verrebbe da dire da un silenzio sospeso, se non fosse che tutte le GIF sono prive di sonoro; i prelievi di *Three Frames* sembrano invece più casuali, meno iconici, spesso risultano grotteschi e repulsivi, sempre in preda, per continuare la sinestesia, a un balbettio maniacale. In entrambi i casi, il dialogo col medium cinematografico non scade nella citazione cinefila nostalgica, rispecchiando semmai le mutazioni che lo scenario digitale ha impresso alla cinefilia stessa: cosa sono le GIF se non una materializzazione, paradossale e disturbante, di quel desiderio tipicamente cinefilo di sospendere ed estrarre, conservare e ripetere scene, dettagli, gesti? Il loop in cui il brano filmico resta catturato sembra fornire un oggetto alla pulsione feticista di quello che Laura Mulvey chiama lo "spettatore possessivo". D'altra parte, proprio questa reificazione implica una riprogrammazione del materiale, un'automazione della compulsione a ripetere che restituisce il risvolto sadico e mortifero di quella pulsione: "La recitazione cinematografica è trasformata dalla ripetizione e le azioni prendono ad assomigliare a gesti meccanici, compulsivi. [...] la perturbante fusione tra morto e vivente propria del cinema si unisce a quella tra organico e inorganico, corpo umano e macchina"¹⁹. Accessibili e sfuggenti, le GIF sollecitano e frustrano il feticismo dello spettatore; ponendosi su una soglia indecidibile tra fotografia e cinema, tra morto e vivente, oscillano

SPECIALE perennemente tra l'oggettuale e il gestuale: sono insieme gesti cristallizzati e oggetti che non smettono di gesticolare. Estremizzando questa tensione, le GIF di queste due collezioni mostrano come la manipolazione digitale, con tutta la mediazione dei suoi processi e l'immaterialità dei suoi pixel, possa dare forma concreta ai fantasmi che un tempo aleggiavano per la sala cinematografica e s'intrattenevano nella mente dello spettatore: rivelano il nodo di desiderio che stringe l'immagine in un loop, lasciandoci intravedere come la fascinazione e l'amore per un'immagine possa convertirsi in brama di possesso e controllo, ma anche come il piacere della visione possa prolungarsi in una forma di produzione.

Tommaso Isabella

Note

1. Utilizzo la versione tutta in maiuscole in linea con le norme tipografiche generalmente in uso per le estensioni dei file digitali e, benché questi siano generalmente declinati al maschile, utilizzo il genere femminile in conformità all'uso corrente, che ipotizzo derivi dall'espressione "animazione GIF", decisamente minoritaria rispetto a "GIF animata". Per brevità utilizzerò spesso la sola dicitura "GIF" (sempre al femminile) senza attributo, riferendomi tuttavia sempre alle immagini animate e non genericamente al formato, creato originariamente per la trasmissione di una sola immagine fissa.
2. Cfr. Hito Steyerl, "In Defense of the Poor Image", in Id., *The Wretched of the Screen*, Sternberg Press, Berlino 2012, pp. 31-45.
3. Katherine Connor Martin, "Oxford Dictionary USA Word of the Year 2012 is 'to GIF'", in *Oxford Dictionaries*, 12 novembre 2012, <<http://blog.oxforddictionaries.com/2012/11/us-word-of-the-year-2012>> (ultimo accesso 18 maggio 2017 traduzione mia).
4. Nicolas Dulac, André Gaudreault, "Circularity and Repetition at the Heart of the Attraction: Optical Toys and the Emergence of a New Cultural Series" in Wanda Strauven (a cura di), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2006, p. 229 (traduzione mia).
5. Vilém Flusser, *Gestures*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2014, p. 87 (traduzione mia).
6. Jonah Wiener, "Christina Hendricks on an Endless Loop. The Glorious GIF Renaissance", in *Slate*, 14/10/2010, <http://www.slate.com/articles/arts/culturebox/2010/10/christina_hendricks_on_an_endless_loop.html> (ultimo accesso 18 maggio 2017 traduzione mia).
7. "Le citazioni, nel mio lavoro, sono come briganti ai bordi della strada, che balzano fuori armati e strappano l'assenso all'ozioso viandante", in Walter Benjamin, *Strada a senso unico* (1928), Einaudi, Torino 2006, p. 61. Per un commento su questa concezione della citazione in Benjamin (e sul suo rapporto con la collezione) cfr. Giorgio Agamben, *L'uomo senza contenuto*, Quodlibet, Macerata 1994, pp. 157-161.
8. Giampaolo Bianconi, "Gifability", in *Rizhome*, 20/11/2012, <<http://rhizome.org/editorial/2012/nov/20/gifability/>> (ultimo accesso 18 maggio 2017).
9. Cfr. Nicolas Bourriaud, *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Postmedia, Milano 2004.
10. Hito Steyerl, "Cut! Reproduction and Recombination", in Id., *op. cit.*, p. 183.
11. *Ibidem*.
12. Parla di "performed language" Jason Eppink, curatore della prima mostra dedicata alle *reaction GIF*: "The Reaction GIF: Moving Image as Gesture", Museum of Moving Image, New York, 12 marzo – 15 maggio 2014. Si veda il sito della mostra, <<http://www.movingimage.us/exhibitions/2014/03/12/detail/the-reaction-gif-moving-image-as-gesture>> (ultimo accesso 18 maggio 2017).
13. Cfr. Daniel Rourke, "The Doctrine of the Similar (GIF GIF GIF)", *Dandelion*, vol. 3, n. 1 (2012), pp. 1-5; Walter Benjamin, "Sulla facoltà mimetica" (1933), in Id., *Angelus Novus*, Einaudi, Torino 1962.
14. Jason Eppink, "A Brief History of the GIF (So Far)", *Journal of Visual Culture*, vol. 13, n. 3 (dicembre 2014), p. 301.

- SPECIALE** 15. Il titolo è una citazione da una battuta di *Un bacio e una pistola* (*Kiss Me Deadly*, Robert Aldrich, 1955). Si veda <<http://iwdrm.tumblr.com>> (ultimo accesso 18 maggio 2017).
16. Si veda <<http://threeframes.tumblr.com>> (ultimo accesso 18 maggio 2017).
17. Sembra che Mantel sia stato, se non l'inventore, perlomeno il primo a pubblicare GIF realizzate con questa tecnica, anche se il termine "cinemagraph" e la sua promozione mediatica sono dovuti soprattutto a Jamie Beck e Kevin Burg che l'hanno usata nel campo della fotografia commerciale e di moda. Sull'argomento si veda Alessandra Chiarini, "The Multiplicity of the Loop: the Dialectics of Stillness and Movement in the Cinemagraph", in Adriano D'Aloia, Francesco Parisi (a cura di), *Snapshot Culture. The Photographic Experience in the Post-Medium Age, Comunicazioni Sociali. Journal of Media, Performing Arts and Cultural Studies*, n. 1 (gennaio-aprile 2016), pp. 87-92.
18. Mi riferisco ai lavori della trilogia composta da *Pièce touchée* (1989), *Passage à l'acte* (1993) *Alone. Life Wastes Andy Hardy* (1998).
19. Laura Mulvey, *Death 24x a Second. Stillness and the Moving Image*, Reaktion Books, Londra 2006, p. 171.