



DRADEK

Studies in Philosophy of Literature, Aesthetics
and New Media Theories

Vol. III Num. 1-2 2017

ISSN 2465-1060
[online]

Remediation:
art, technology and humanity

Edited by Ester Fuoco

powered by

ZETESIS
RESEARCH GROUP

<http://zetesisproject.com/>

Scientific Board:

Prof. Leonardo Amoroso (Università di Pisa), Prof. Christian Benne (University of Copenhagen), Prof. Andrew Benjamin (Monash University, Melbourne), Prof. Fabio Camilletti (Warwick University), Prof. Luca Crescenzi (Università di Trento), Prof. Paul Crowther (NUI Galway), Prof. William Marx (Université Paris Ouest Nanterre), Prof. Alexander Nehamas (Princeton University), Prof. Antonio Prete (Università di Siena), Prof. David Roochnik (Boston University), Prof. Antonietta Sanna (Università di Pisa), Prof. Claus Zittel (Stuttgart Universität).

Executive Board:

Matteo Bensi, Danilo Manca (coordinator), Lorenzo Serini, Valentina Serio, Marta Vero

Review Board:

Alessandra Aloisi, Pia Campeggiani, Ester Fuoco, Annamaria Lossi, Cathrin Nielsen, Francesco Rossi

ODRADEK. Studies in Philosophy of Literature, Aesthetics and New Media Theories.
ISSN 2465-1060 [online]

Edited by Associazione “Zetesis-Progetto di studi e Dialoghi Filosofici”,
via Paoli, 15 - 56126 Pisa. Registered by Agenzia delle Entrate di Pisa, n. 3705, serie III,
23.10.2014



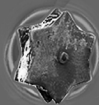
License Creative Commons

Odradek. Studies in Philosophy of Literature, Aesthetics and New Media Theories
di Zetesis is licensed under a Creative Commons attribution, non-commercial 4.0
International.

Further authorization out of this license terms may be available at <http://zetesisproject.com> or writing to: zetesis@unipi.it.

Layout editor: Stella Ammaturo

Volume Editor: Ester Fuoco



DRADEK

Studies in Philosophy of Literature, Aesthetics
and New Media Theories

Vol. III Num. 1-2 2017

ISSN 2465-1060
[online]

Remediation:
art, technology and humanity

Edited by Ester Fuoco

powered by

ZETESIS
RESEARCH GROUP

<http://zetesisproject.com/>

Distorsioni spazio-temporali: dalle GIFs animate a ritroso

Sara Tongiani

Abstract

The GIF was born in 1987 as an image format aimed at combining few still frame of images into a simple animation, hosted by websites. Nowadays the GIF represents a key tool in the media landscape, and in the social communication. Along with the Internet-meme, the GIF is one of the most widespread strategy to increase creatively the ability to reproduce, copy, and share digital contents. In this paper the author addresses several aspects of the development and current meaning and form of this kind of artifacts, by approaching the topic through perspective of Media, and Visual Studies, without renouncing to a historical glance on Film Studies. The aim of this paper is also to link the main characteristics of the GIF to some pre-cinematic devices, which gave spectators the illusion of the movement.

Introduzione

Il passaggio dai media elettrici a quelli digitali¹, l'eredità del modernismo², l'inizio e la fine del post-moderno³, la moltiplicazione degli schermi⁴ e la ri-locazione⁵ di spettacoli ed esperienze sono alcuni dei fenomeni imprescindibili del dibattito teorico e critico che investe ormai da tempo il paradigma visuale contemporaneo⁶. A partire dalla famosa definizione data da Martin Heidegger, nel suo *Sentieri interrotti*, della modernità intesa come “epoca delle immagini del mondo”⁷, ovvero di un’era segnata dalla riduzione del mondo a immagine, è possibile oggi analizzare il ruolo sempre più determinante della cultura visuale in una società indicata a più riprese quale *exemplum* di “civiltà delle immagini”. Accanto alle classiche discipline che si occupano dello studio, della presenza e della portata innovativa delle immagini, nel corso degli ultimi decenni si è sviluppato intorno ai *visual studies* un florilegio di interventi, saggi e monografie che declinano, seguendo diverse prospettive, la “scienza dell’immagine”⁸. Nel complesso e proteifor-

1 Si vedano a questo proposito, fra i molti testi di riferimento: Bolter J. D., Grusin R. (1999), Eugeni R. (2010); Id. (2015), Flusser V. (1997), McLuhan M. (1967), Menduni E. (2014), Mitchell W. J. T., Hansen M. B. N. (2010), Ortoleva, P. (2009), Quaranta D. (2010),

2 Harvey D. (1950).

3 Fra i molti testi si ricordano soltanto: Anderson P. (1998), Bersen H. (1995), Lyotard J.-F. (1979), Sim S. (2011).

4 Carbone M. (2016).

5 Casetti F. (2008), Id. (2015).

6 Fra la vasta bibliografia si segnala il prezioso volume in italiano: Pinotti A., Somaini A. (2016).

7 Il riferimento è al titolo stesso dell’opera, Heidegger (1950), pp. 71-101.

8 Jenks C. (1995), Mirzoeff N. (2008), Mitchell W. J. T. (1992).

me contesto mediale, sono poi le pratiche di uso, consumo, riproduzione, post-produzione e riciclaggio dell'universo visivo contemporaneo a imporre una serie di riflessioni teoriche sullo statuto ontologico dell'immagine, sul concetto di autorialità e sulle modalità di partecipazione⁹. Si pensi in particolar modo a quell'insieme di espressioni comunicative che afferiscono contemporaneamente alla sfera pubblica e a quella privata, che si ripercuotono sulle relazioni del singolo spettatore e dello *user* all'interno del flusso digitale; dai muri di Facebook agli schermi dei vari *devices*, le GIFs¹⁰ animate e gli internet memes rilanciano la propria natura di artefatti artistici capaci di veicolare messaggi, mediando dispositivi, divenendo metafora di un contesto metamorfico e instabile. Espressione diretta della democratizzazione attuata dalla diffusione del Web 2.0, le GIFs e gli internet memes sono oggi l'espressione di un passaggio significativo, di uno scarto che permette agli utenti di usare e manipolare materiale preesistente, sancendo l'evoluzione definitiva del semplice *user* a *producer*¹¹. Nel contesto visuale contemporaneo, le GIFs sono frammenti silenziosi, brevi, a colori o in bianco e nero, spesso a bassa risoluzione, largamente diffusi sui principali social media, su Tumblr, Facebook, ma anche su Google+, e appaiono ormai assorbiti e incorporati nella struttura e nelle funzioni standard di queste e altre piattaforme. Si tratta di un "*visual content*" semplice e accessibile, che prolifica sui social e

9 Knobel M., Lankshear C. (eds.) (2007).

10 Eppink J. (2014).

11 Bourriaud N. (2004).

che a partire dalla rudimentale operazione di *cut and copy*, taglia e incolla, diviene un intricato e significativo complesso di pratiche, usi e consumi dei media stessi. Per quel che riguarda il piano della comunicazione, simili all'internet meme¹², le GIFs esprimono con facilità e immediatezza una serie di emozioni che andrebbero perdute, svilite o semplificate dalle strategie verbali o dalle immagini statiche. Inoltre, all'interno della comunicazione non verbale, le GIFs instaurano un rapporto di lettura e di interpretazione da parte degli utenti e degli spettatori in grado di innescare una reazione simile allo spaesamento e allo "choc" di benjaminiana memoria¹³.

Infine, le GIFs espongono la loro natura intermediale, che rilegge, alla luce della rivoluzione digitale, il delicato e complesso rapporto fra immagine statica e movimento, dunque fra fotografia e cinema. Il principio fondamentale alla base del funzionamento delle GIFs è la "frizione" fra "*still*" e "*motion*"¹⁴, operando "*in between*", ovvero in quello spazio sospeso fra immagine statica, fotografica, e quella in movimento, prettamente cinematografica. L'effetto raggiunto dalle declinazioni contemporanee di GIFs popolari e artistiche è del tutto assimilabile a quello ottenuto dai giochi ottici che fioriscono e si diffondono a partire dall'inizio dell'Ottocento e che vedono nella stagione del precinema un momento di grande successo e popolarità¹⁵.

12 Berger Y. (2006), Fernback J. (2003), Shifman L. (2014).

13 Benjamin W. (2012).

14 Chiarini A. (2015), Rössak E. (eds.) (2011).

15 Mannoni L. (1994).

1. *GIF: Do it yourself*

La società contemporanea, dopo la trasparenza e la fluidità¹⁶, sembra essersi completamente abbandonata e affidata alla centralità dell'immagine, alla presenza invadente e invasiva di schermi, social media e network. Le immagini che popolano e affollano i discorsi e le pratiche mediali contemporanei si declinano principalmente attraverso la comunicazione digitale, che si propaga su piattaforme e social media e che offre una continua e talvolta disordinata sovrapposizione, ibridazione e contaminazione fra contenuti video, immagini, testi e parole. Fra racconto del sé e del proprio tempo, auto-rappresentazione, *selfies*, *food porn*, GIFs e internet memes, gli schermi che circondano l'uomo contemporaneo rilanciano continuamente una ricca polisemia di pratiche e discorsi legati alle immagini di vite private e pubbliche, al resoconto di informazioni, fatti e avvenimenti storici e politici. Al di là dei possibili tentativi di classificazione, quelli comunemente intesi quali "*visual contents*" rappresentano oggi la forma di espressione prediletta nelle conversazioni sui social media, nei post di commento e nei tweet. Secondo questa prospettiva, la GIF animata, intesa quale testo e dispositivo, rappresenta oggi uno strumento privilegiato, in virtù di alcune caratteristiche (versatilità, leggerezza e malleabilità) che la rendono qualcosa di più di un semplice formato digitale, dal quale prende di fatto il suo nome identificativo. Ideato alla fine degli

16 Han B.-C. (2010), Vattimo G. (2000).

anni Ottanta da Steve Wilhite per la CompuServe, in un periodo di esplorazione e sfruttamento di alcune possibilità informatiche, il formato GIF (Gaphric Interchange Format) indica un file compresso di immagini statiche, in bianco e nero o a colori, in grado di riprodurre una sequenza in *loop*¹⁷. Pensate inizialmente per rendere facile e rapido l'inserimento di immagini e animazioni essenzialmente su siti web, le GIFs degli anni Novanta riproducevano rudimentali sequenze statiche in *loop*, per ottenere il movimento e quindi brevi sequenze di videoanimazione. A questo primo tipo di GIFs appartengono le variazioni della barra “*Under Construction*” o la mitica cassetta della posta che agli albori di Internet avvertiva gli utenti dell'arrivo di una email (<https://media.giphy.com/media/8VjzJcIMSMF20/giphy.gif>, <https://giphy.com/gifs/email-YmjleYhDTUiYw>). Attraverso questa rapida successione di fotogrammi viene generata l'animazione, il movimento. A partire dagli anni Duemila, la diffusione di Youtube sancisce la temporanea perdita di popolarità delle GIFs, a causa della proliferazione di video originali creati, assemblati, remixati o post-prodotti direttamente dagli utenti. A causa di una serie di eventi fortunati, a partire dal 2010 si assiste a quella che è stata definita come una vera e propria “rinascita” di questo formato¹⁸, che ha iniziato a occupare, e progressivamente a conquistare, social network e piattaforme per la condivisione di immagini e video. Più recentemente, in questo

17 Sulle GIFs si ricordano fra i molti contributi: Chiarini A. (2015), Isabella T. (2017), Rourke D. (2012).

18 Rubinstein D. (2012).

scorcio di decennio, sarebbe in atto, secondo il parere di alcuni storici e teorici dell'immagine e della comunicazione, una sorta di *revival* mediale, un "effetto nostalgia"¹⁹ per il Web 1.0 e le sue primitive prassi e forme di creazione, riproduzione e condivisione in rete di immagini e video.

Nel 2012, agli albori di tale rinascita delle GIFs, l'Oxford Dictionary sottolinea la presenza e la diffusione delle GIFs proclamando verbo dell'anno proprio "*to Gif*", ovvero "*to create a GIF file of an image or video sequence, especially relating to an event*"²⁰. In qualche modo viene sancito il passaggio delle GIFs da medium a dispositivo, sorretto da una funzionale proliferazione di applicazioni e app, che spaziano e differiscono per contesto e portata. Si pensi alle campagne elettorali americane, di Obama e Romney prima e di Clinton e Trump dopo, cristallizzate in presa diretta in eterne sequenze *loop* diffuse e condivise non solo dagli utenti, ma soprattutto dai network ufficiali e dalla stampa internazionale. Sempre nel 2012, il New York Times avvia l'utilizzo sistematico di GIFs animate a corredo dei propri articoli, mentre a Londra la Photographers Gallery inaugura nello stesso anno una mostra celebrativa dal titolo emblematico e programmatico "*Born in 1987*", riferendosi all'anno di nascita di questo formato²¹. Le GIFs animate, a partire dalle umili origini informatiche, raggiungono dunque uno *status* emblematico, esponendo

19 Il riferimento è alla trattazione di Morreale sulla nostalgia e il cinema, applicabile anche in altri contesti. Morreale E. (2009).

20 <https://en.oxforddictionaries.com/word-of-the-year/word-of-the-year-2012> (ultima consultazione: Gennaio 2018).

21 Rubinstein D. (2012).

da un lato la tecnica e la tecnologia che le producono, dall'altro conquistando gli spazi dell'informazione e dell'arte, in virtù degli elementi "vernacolari", relazionali, estetici e comunicativi che le caratterizzano. Anche i programmi di intrattenimento, lo sport e la serialità televisiva diventano materiale da analizzare, smontare e rimontare ad uso e consumo degli utenti attivi del web; queste operazioni testimoniano l'incrocio fra cultura alta e bassa: estrapolate in frame, le sequenze del *Super Bowl* o dell'ultimo episodio di *The Walking Dead* diventano muti *loop*, postati su pagine Facebook o condivise su Tumblr, che incessantemente "interpellano" lo sguardo di utenti e spettatori (<https://giphy.com/gifs/nfl-football-new-england-patriots-l0Ex5at2shRW4e2I0>; <https://giphy.com/gifs/thewalkingdead-the-walking-dead-3o-v9k7tdb4YEBmhoGY>).

Parte predominante dell'ambiente visuale mediale contemporaneo, le GIFs animate sono una pratica di remixaggio²² ma soprattutto di assemblaggio e di manipolazione di materiale visivo pre-esistente, e manifestazione allo stesso tempo di alcuni processi tipici della cultura partecipativa, emanazione di fenomeni di *fandom* e rielaborazione del concetto di autorialità e strumento di una nuova idea di artisticità. Inoltre, la GIF deve essere intesa e percepita come prodotto e sintomo di un'epoca e come mezzo che realizza una sorta di democratizzazione dell'uso del patrimonio visuale. Similmente a quanto accade con altre tipologie di "*visual content*", quali gli internet memes, le GIFs rilanciano il rapporto reciproco

²² Lessig L. (2008).

e dialogico che si instaura fra memoria e tecnica, fra conservazione e riproduzione, fra registrazione e riappropriazione, lavorando all'interno di un archivio vasto e immateriale, quello potenzialmente infinito della rete, composto da fotografie, quadri, opere d'arte, film, show televisivi, pubblicità, immagini analogiche e digitali, testimonianze e discorsi. Accanto alla rilettura dell'universo visuale, le GIFs attuano una politica di estrapolazione e frammentazione dei contenuti, interrompendo e stravolgendo il *continuum* dell'originale. Partendo dal presupposto che il gesto compiuto e realizzato dalle GIFs sia un atto determinato da individuazione critica, estrapolazione, creazione e stravolgimento, lo sguardo imposto da questi artefatti al materiale visivo è dunque del tutto affine a quello attuato da certe pratiche di *found footage*: uno sguardo che diviene riappropriazione feconda, generatrice di nuovi significati e interpretazioni originali. Al centro dell'operazione di quel "to gif", vi è il desiderio di intervenire e di piegare i principi ri-enunciativi dell'immagine attraverso pratiche metamorfiche di manipolazione. Estrapolati dal loro contesto originale, i *frame* trans-migrano da un medium all'altro, inaugurando uno stravolgimento di senso basato sul regime della ripetizione e sullo sradicamento dell'immagine rispetto al proprio referente. In un contesto lontano nel tempo, ma già paradigmatico, Guy Debord, malgrado l'ostentato ardore iconoclasta, a un certo punto della propria riflessione filosofica e artistica crea cinema a partire dal cinema, rielaborando materiale d'archivio preesistente, insistendo sulla rottura del rapporto fra l'immagine

e la sua origine, enfatizzando il valore del montaggio riconosciuto quale mezzo per raggiungere “un certo sublime”. Nel film *La société du spectacle* (1973), attraverso la pratica del *found footage*, Debord realizza una profanazione estetica delle immagini: corpi, gesti, personaggi famosi, tiranni, folle, macchine, film sono accompagnati da una *voce over* che legge brani tratti dall’omonimo libro e che intende dimostrare il valore politico e ideologico dell’atto liberatorio del *détournement*²³. Questa poetica, basata sul “reimpiego in una nuova unità” di immagini, oggetti, elementi “preesistenti” in un contesto nuovo, trova concretizzazione per Debord proprio nel cinema. Secondo tale prospettiva, appare fondamentale ricordare la riflessione maturata nel corso della sua opera da Gilles Deleuze, il quale postula il valore riaffermativo della ripetizione intesa “come punto di vista”. L’unicità prodotta dalla ripetizione sarebbe secondo il filosofo francese “elevazione alla potenza”, scaturita da un “travestimento”, uno spostamento significativo e originario²⁴.

Alla luce di tali implicazioni le GIFs agiscono sulla base del principio di selezione e ripetizione, generando “differenza”, operando contemporaneamente sul piano temporale e su quello spaziale. Infatti, se da un lato il *loop* eternizza nel tempo il movimento circolare dell’animazione, dall’altro, la sequenza di *frame* riempie e abita lo schermo, lo spazio, come una serie rapida e ravvicinata di *split screen*.

23 Debord G. (1967), Id. (2001).

24 Deleuze G. (1968).

2. *Fantasma e illusioni*

Sin dal loro primissimo apparire, le GIFs animate rimettono in discussione i termini di una questione fondamentale, quella del rapporto fra immagine statica e movimento, ripensando da un lato l'attributo fondamentale e originario della fotografia, dall'altro quello del cinema. Si tratta di un dibattito che aveva già contraddistinto almeno un'altra epoca di passaggio, segnata dall'avvento della modernità e dall'irruzione della tecnica, e che ritorna, con la rivoluzione digitale, a porre nuove prospettive di indagine.

Prima della fotografia molti dispositivi privi di camera tentano e creano l'illusione del movimento: si pensi al taumatropio, al fenachitoscopio, allo zootropio e al *flip book*²⁵. Si tratta in questi casi di veri e propri "giochi ottici" che a partire da studi e esperimenti condotti sulle impressioni luminose, attraverso semplici supporti inducono nello spettatore la percezione del movimento. Questi giocattoli si sviluppano parallelamente ai principali sistemi di visione e alle prime forme di rappresentazione, fornendo talvolta allo spettatore anche esperienze "proto-interattive", come nel caso del taumatropio o del *flip book*: nel primo caso una semplice scatola di cartone conteneva dischi decorati che mediante uno spago ruotavano simulando il movimento delle figure rappresentate, nel secondo, un piccolo e maneggevole libro doveva essere sfogliato per animare magicamente disegni stampati. Pagine simili a *frame*, dischi rotanti che preannun-

25 Mannoni L. (1994).

ciano il movimento in *loop*: sono queste le radici profonde e ineludibili delle GIFs animate. Inoltre, anche il formato tascabile di questi giochi, scatola e libretto, non è altro che l'antecedente del contemporaneo smartphone che racchiude queste e altre migliaia di opportunità di animazione e interazione visiva, realizzati e diffusi grazie al digitale (<https://giphy.com/gifs/hans-richter-a7DYUDj8sm7eM>; <https://giphy.com/gifs/arts-H3ruizcB1eOA>; <https://giphy.com/gifs/japanese-UsZaVEOuJbv5m>; <https://giphy.com/gifs/eadweard-muybridge-9gXjxv9j8qLC0>).

Contemporaneo e innovativo *flip book* elettronico, la GIF ripete infinitamente il movimento fluido che la caratterizza, divenendo un artefatto senza fine e, dunque, senza inizio. Gli stessi giochi ottocenteschi possono oggi divenire perfette GIFs animate, che funzionano però senza l'ausilio dell'uomo e che restano eternamente "vive", in movimento, sulle pagine dei social e del Web. Allo stesso modo è inoltre facilmente realizzabile l'animazione del repertorio fotografico, si pensi al lavoro innovativo e meticoloso di Eadweard Muybridge, il quale intendeva isolare e analizzare il movimento del galoppo del cavallo, registrandone con la macchina fotografica ogni singolo gesto, seguendone lo sviluppo nel tempo e nello spazio²⁶. Si tratta del medesimo principio che regola il funzionamento della GIF: la sequenza di fotografie analogiche è esattamente sovrapponibile ai frame digitali (<https://giphy.com/gifs/eadweard-muybridge-BmWTdAM2z6IY8>).

²⁶ Si veda fra i molti testi di riferimento: Prodger P. (2003).

Infine, la stagione del cinema primitivo, definita delle “attrazioni”²⁷, viene oggi scoperta e apprezzata anche dagli utenti comuni del Web che la trasformano in GIFs animate. Si pensi alla famosissima danza di Annabelle Whitford²⁸, in cui il movimento strabiliante e ipnotico della ballerina affascina un pubblico rapito dalla possibilità della tecnica del cinematografo di riprodurre un simile spettacolo. Il movimento creato magicamente dai giocattoli e quello registrato e offerto dal cinema delle attrazioni sembra riconnettersi a una medesima matrice. L’ultima parte del XIX secolo e l’inizio del XX vedono una commistione e una sovrapposizione caotica fra dispositivi, “schermi” rudimentali o moderni e pratiche visuali riconducibili alla nozione di “cinématographie-attraction”. Questa definizione, introdotta da Tom Gunning²⁹, viene in seguito esplorata e discussa dagli specialisti André Gaudreault e Nicolas Dulac, i quali hanno correttamente evidenziato una modalità comune ai giochi ottocenteschi e al cinema delle origini: “*Le concept d’attraction s’articule et se manifeste au sein d’un ensemble médiatique qui précède l’avènement du cinéma, [...] la dimension proprement attractionnelle des jouets optiques permet de jeter un éclairage neuf sur le phénomène cinématographique. [...] le mode d’opération du phénakistiscope et du zootrope, qui suppose rotation, répétition, brièveté, établit les fondements mêmes d’une for-*

27 Gaudreault A. (2004).

28 Il riferimento è alle famose esibizioni di Annabelle Whitford, poi Moore, e alle variazioni della danza: “*butterfly, sun and serpentine*”. Si vedano: Gaudreault A. (2009); Mannoni L. (1994).

29 Gunning T. (1990).

me d'attraction, qui dominera tout au long de la période"³⁰. A corollario di queste e altre riflessioni, i due studiosi francesi ricordano il presupposto filosofico e teorico di Paul Ricoeur, nella trattazione di un termine fondamentale, il tempo, declinato e distinto in una serie di tempi, portatori di implicazioni precise: "*Le temps devient temps humain dans la mesure où il est articulé de manière narrative*"³¹. Secondo questa prospettiva allora il tempo dei giochi ottocenteschi e quello della GIF si rivela quale tempo della riproduzione che dipende dal supporto e dal dispositivo; nel caso della GIF si tratta di una temporalità "macchinica", tecnica, che innesca un eterno presente che rompe il tradizionale sviluppo lineare e annulla la possibilità di costruire universi narrativi compiuti.

Il rifiuto del consueto sviluppo lineare del tempo viene infranto da tutti i tipi di GIF, da quelle "modellate" sul funzionamento dei giochi ottocenteschi a quelle che estrapolano brevi sequenze video dal repertorio cinematografico e televisivo. Queste considerazioni valgono anche per le clip realizzate con Vine o altri media o app: pochi secondi vengono trasformati in un *loop* eterno, in cui è possibile individuare un processo, senza stabilirne però esattamente l'inizio e la fine.

30 Dulac N., Gaudreault A. (2006), p. 31.

31 Ricoeur P. (1991), p.17.

3. *Lo spettatore ludico*

Le GIFs offrono la possibilità di scegliere e isolare gesti, emozioni, situazioni, sottolineandone di volta in volta gli aspetti umoristici o parodici, costruendo infine sequenze che raggiungono e culminano in un momento significativo, incessantemente ripetuto. Secondo questa prospettiva, anche il tempo della fruizione subisce uno spostamento rilevante: gli utenti infatti possono guardare una, due, dieci, venti volte la stessa sequenza. Malgrado sia difficile offrire una classificazione completa ed esaustiva delle diverse tipologie di GIF, si può almeno affermare che c'è una differenza sostanziale che riguarda l'esposizione del montaggio, e dunque della ripetizione, oppure l'occultamento del montaggio e la trasformazione della ripetizione in continuazione (<https://giphy.com/gifs/ok-hmmm-VXxy0at5j484U>; <https://giphy.com/gifs/buster-keaton-pnR9lkSFAIjyU>). Da un lato si ottiene un'animazione che si sviluppa dall'inizio alla fine e poi si ripete, ricominciando e riavvolgendo il gesto attraverso l'irruzione del montaggio, dall'altra si camuffa questo passaggio, sovrapponendo la fine dell'evoluzione di un gesto con il suo cominciamento. Deriva da questa scelta o da questa necessità anche la costruzione di una rudimentale struttura narrativa che segue lo svolgimento ordinato di una sequenza oppure che lo interrompe. Si pensi alle molte GIFs che ripropongono gag comiche o tragiche: il momento finale spesso è difficilmente "raccordabile" a quello iniziale. In questo modo salta lo stravolgimento del racconto, la GIF diviene infatti una sequenza con

inizio e fine semplicemente ripetuta in *loop*, dunque una sorta di micro-narrazione. Allo stesso modo, però, alcune GIFs riescono a individuare, isolare e enfatizzare il gesto comico e tragico, occultando il montaggio e prolungando il momento di climax. La caratteristica principale della GIF è dunque quella di catturare e restituire il gesto³², sovvertendo le condizioni temporali della visione contemporanea, rimanendo su un singolo movimento, dilatando l'attimo e l'istante in una infinita ripetizione. Ripensando alla riflessione sul gesto fatta da Giorgio Agamben e alla potente descrizione del cinema muto inteso quale strumento attraverso cui "l'umanità cercò per l'ultima volta di evocare ciò che le stava sfuggendo di mano per sempre"³³, le GIFs appaiono oggi strumenti in grado di purificare il gesto, quel gesto, riportandolo a una dimensione originaria. In questo senso, allora quel distorto eterno ritorno del simile realizzato dalla ripetizione svela l'importanza e la necessità della decontestualizzazione. Secondo questa prospettiva la GIF materializza la torsione del pensiero dello spettatore, reificando e "originarizzando" gesti e forme, racchiusi nelle immagini ma svincolati dalla narrazione. Le GIFs animate nascono dunque dalla prospettiva "spettatoriale": gli utenti prolunghino le proprie esperienze, modificandole, citandole e immettendole in un flusso infinito di differenza e ripetizione. L'elemento cardine, chiave, è ancora una volta quello "attrazionale" che si concentra sul gesto,

32 Si intende il gesto dell'attore e del suo corpo. Fra i molti riferimenti imprescindibili si ricordano: Benjamin W. (2016), Brecht B. (1962), Jousse M. (1969),

33 Agamben G. (1996), p. 49.

sul movimento. Ancora Agamben osserva: “Il gesto è l’esibizione di una medialità, il render visibile un mezzo come tale. [...] Il gesto [...] mostra l’essere-nel-linguaggio dell’uomo come pura medialità. [...] Il mutismo essenziale del cinema è, come il mutismo della filosofia, esposizione dell’essere-nel-linguaggio dell’uomo: gestualità pura”³⁴. Svincolato dal contesto e dal suo significato, il gesto esposto come pura medialità raggiunge infine una dimensione etica e politica. La GIF contemporanea, quando si riferisce in particolar modo all’immagine cinematografica, contribuisce al raggiungimento di una visione inedita, che esplode nell’esposizione del gesto e del movimento in quanto tali. Susan Sontag nel suo fondamentale *On Photography* avverte la portata rivoluzionaria dell’irruzione del nuovo medium nella capacità della fotografia di agire su alcune pratiche consolidate: “*What photography supplies is not only a record of the past but a new way of dealing with the present [...] Photographs give mock form of possession: of the past, the present, even the future*”³⁵. Similmente, in un contesto lontano e differente, quello contemporaneo, visuale e mediale, le GIFs animate si sganciano paradossalmente dalla fruizione disattenta e svogliata, riscoprendo una temporalità diversa, che si declina nelle pratiche di visione e fruizione delle immagini.

A partire da questo groviglio di riflessioni che si muovono attraverso il tempo, passando da un medium all’altro, è possibile cogliere la portata liberatoria delle GIFs: gli spettatori-creatori, estrapolando

34 *Ibidem*, p. 52.

35 Sontag S. (2011), p. 167.

sequenze cinematografiche, affrancano quelle immagini, svincolandole dal contesto narrativo e condividendole con le comunità di appartenenza. Seguendo questa prospettiva allora viene in parte sovvertita la natura feticista dello “spettatore possessivo” postulata da Laura Mulvey; secondo la studiosa, l’appropriazione appare quale “*act of violence against the cohesion of a story, the aesthetic integrity that holds it together, and the vision of its creator*”³⁶. A partire dal medesimo gesto di violenza, la GIF trasforma le immagini in una sorta di oggetto di gioco, rompendo la stretta relazione tra spettatore e corpo dell’immagine, a favore di una creazione libera e di una condivisione ludica.

36 Mulvey L. (2006), p. 171.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Agamben, G. (1996): *Mezzi senza fine. Note sulla politica*, Torino: Bollati Boringhieri.
- Anderson, P. (1998): *The Origins of Postmodernity*, London-New York: Verso.
- Benjamin, W. (2012): *Aura e Choc. Saggi sulla teoria dei media*, a cura di Pinotti, A., Somaini, A., Torino: Einaudi.
- Benjamin, W. (2016): *Saggi su Brecht*, trad. it. a cura di R. Degrassi, Trieste: Asterios.
- Benkler, Y. (2006): *The Wealth of Networks. How Social Production Transform Markets and Freedom*, New Haven: Yale University Press.
- Bersen, H. (1995): *The idea of Postmodern. A History*, London-New York: Routledge.
- Bolter, J. D., Grusin, R. (1999): *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge: MIT Press.
- Bourriaud, N. (2004): *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, trad. it. a cura di G. Romano, Milano: Postmedia.
- Brecht, B. (1962): *Scritti teatrali*, trad. it. a cura di E. Castellani, R. Fertoni, R. Mertens, Torino: Einaudi.
- Carbone, M. (2016): *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Casetti, F. (2008): *Esperienza filmica e ri-locazione del film*, «Fata Morgana», 4, 2008, pp. 23-40.

- Casetti, F. (2015): *La Galassia Lumière. Sette parole per il cinema*, Milano: Bompiani.
- Chiarini, A. (2015): *Still/moving images. Il rapporto dialettico fra cinema fotografia nelle pratiche artistiche contemporanee*, tesi di dottorato in Cinema, musica e teatro, XXVII ciclo, Università di Bologna.
- Debord, G. (1967): *La société du spectacle*, Paris: Gallimard.
- Debord, G. (2001): *(contro) il cinema*, a cura di Ghezzi E., Turigliatto, R., Milano: Il Castoro.
- Deleuze, G. (1968): *Différence et répétition*, Puf: Paris.
- Dulac, N., Gaudreault, A. (2006): *La ciclicité et la répétitivité au coeur de l'attraction: les jouets optiques et l'émergence d'une nouvelle série culturelle*, «1895. Revue de l'association française de recherche sur l'histoire du cinéma», 50, 2006, pp. 29-52.
- Eppik, J. (2014): *A brief history of the gif (so far)*, «Journal of Visual Culture», 13 (3), pp. 298-306.
- Eugeni, R. (2015): *La condizione postmediale. Media, linguaggi, narrazioni*, Brescia: La scuola.
- Eugeni, R. (2010): *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Roma: Carocci.
- Flusser, V. (1997): *La cultura dei Media*, trad. it a cura di T. Cavallo, Milano: Mondadori, 2004.
- Fernback, J. (2003): *Legends on the net. An examination of computer-mediated communications as a locus of oral culture*, «New Media & Society», 5 (1), pp. 29-47.
- Gaudreault, A. (2009): *American Cinema, 1890-1909: Themes and Variations*, New Brunswick-New Jersey-London: Rutgers University Press.

- Gaudreault, A. (2004): *Cinema delle origini o della cinematografia-attrazione*, Milano: Il Castoro.
- Gunning, T. (1990): *The cinema of the Attractions. Early Film, its Spectator and the Avant-Gard*, in Elasaesser, T. (eds.): *Early Cinema. Space, Frame, Narrative*, London: BFI.
- Han, B.-C. (2010): *La società della trasparenza*, trad. it a cura di F. Buongiorno, Roma: Nottetempo.
- Harvey, D. (1950): *La crisi della modernità*, trad. it. a cura di M. Viezzi, Milano: Il Saggiatore, 1993.
- Heidegger, M. (1950): *Sentieri interrotti*, trad. it. a cura di P. Chiodi, Firenze: La Nuova Italia, 1968.
- Huhtamo, E., Parikka, J. (2011): *Media Archaeology. Approches, Applications, and Implications*, Berkeley-Los Angeles-London: University of California Press.
- Isabella, T. (2017): *Ripetizione e ri-produzione nelle GIF animate*, «Cinergie», 11, pp. 39-41.
- Jenks, C. (ed.) (1995): *Visual Culture*, New York: Routledge.
- Jousse, M. (1969): *Antropologie du geste*, Paris: Les Éditions Resma.
- Knobel, M., Lankshear, C. (eds.) (2007): *Online memes, affinities, and cultural production*, in Knobel, M., Lankshear, C., *A new Literacies Sampler*, New York: Peter Lang.
- Lessig, L. (2008): *Remix. Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, New York: Penguin Press.
- Lyotard, J.-F. (1979): *La condition postmoderne*, Paris: Minuit.
- Mannoni, L. (1994): *La grande arte della luce e dell'ombra. Archeologia del cinema*, trad. it a cura di S. Toffetti, Torino: Lindau, 2000.

- McLuhan, M. (1967): *Understanding Media. The extension of Man*, New York: Signet Books.
- Menduni, E. (2014): *I media digitali. Tecnologie, linguaggi, usi sociali*, Roma-Bari: Laterza.
- Mirzoeff N. (2008): *An Introduction to Visual Culture*, London-New York: Routledge.
- Mitchell W. J. T., Hansen M. B. N. (eds.) (2010): *Critical terms for media studies*, Chicago-London: University of Chicago Press.
- Morreale, E. (2009): *L'invenzione della nostalgia. Il vintage nel cinema italiano e dintorni*, Roma: Donzelli.
- Mulvey, L. (2006): *Death24x a Second. Stillness and the Moving Image*, London: Reaktion Books.
- Ortoleva, P. (2009): *Il secolo dei media. Riti, abitudini, mitologie*, Milano: Saggiatore.
- Pinotti, A., Somaini, A. (2016): *Cultura Visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Torino: Einaudi.
- Prodger, P. (2003): *Muybridge and the Instantaneous Photography Movement*, New York: Oxford University Press.
- Quaranta, D. (2010): *Media, New Media, Postmedia*, Milano: Postmediabooks.
- Ricoeur, P. (1991): *Temps et récit*, 1, Paris: Seuil.
- Rössak, E. (eds.) (2011): *Between Stillness and Motion. Film, Photography, Algorithms*, Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Rourke, D. (2012): *The doctrine of the Similar (GIF GIF GIF)*, «Dandelion», 3 (1), pp.1-5.

Shifman, L. (2014): *Memes in Digital Culture*, Cambridge: MIT Press.

Sim, S. (ed.) (2011): *The Routledge Companion to Postmodernism*, London-New York: Routledge.

Sontag, S. (2011): *On Photography*, New York: Picador.

Vattimo, G. (2000): *La società della trasparenza*, Milano: Garzanti.