

Alessandra Chiarini (Università di Bologna)

Modelli di simultaneità nella GIF animata. Il caso Giphoscope

Tra le molteplici conseguenze della «svolta iconica» avvenuta all'inizio del ventunesimo secolo, la riarticolazione dei confini tra immagine statica e immagine e in movimento è certamente una delle più profonde. Strettamente connessa alla progressiva egemonia della cultura e dei linguaggi digitali, tale riarticolazione è espressa, in primo luogo, attraverso il superamento della condizione tradizionale in cui la fotografia e il cinema erano percepiti, per citare Thomas Elsaesser, ognuno come la «nemesi» dell'altro¹, giungendo a favorire, forse inaspettatamente, la riscoperta di vecchi legami e la creazione di nuove reciprocità tra questi due media. L'attuale e crescente insoddisfazione verso la mera polarità tra immagine statica e immagine in movimento ha condotto, in questa prospettiva, allo sviluppo di diverse pratiche artistiche e comunicative tese a operare nello spazio interstiziale tra fotografia e cinema. Il ritorno contemporaneo e massiccio della *GIF* animata – un formato digitale desueto, istituito negli anni Ottanta, in grado di originare un'immagine che si mostra, in un certo senso, al tempo stesso come fissa e in movimento – appare come un fenomeno connesso alla presente riconfigurazione delle categorie visuali dal punto di vista dell'interconnessione e della simultaneità.

All'interno del suo testo di accompagnamento a «Born in 1987» (Fig. 1), mostra dedicata alla *GIF* animata organizzata nel 2012 presso la Photographers' Gallery di Londra, Daniel Rubinstein riconosce nel *revival* di questo formato digitale «una fase nella storia del web in cui esso diviene sufficientemente avanzato per trarre piacere dalla sua stessa obsolescenza»². La *GIF* animata, o Graphics Interchange Format, si pone effettivamente come una delle prime forme di immagine native del web. La *GIF* consente l'animazione di una breve serie di *stills* generando un

¹ TH. ELSAESSER, *Stop Motion*, in *Between Stillness and Motion: Film, Photography, Algorithms*, a cura di E. Røssaak, Amsterdam University Press, Amsterdam 2012, p. 118.

² D. RUBINSTEIN, *GIF Today*, testo di accompagnamento alla mostra *Born in 1987: The Animated GIF*, Londra, The Photographers' Gallery, 19 May – 10 July 2012 <<http://joyofgif.tumblr.com/tagged/text#!/post/23221545148/daniel-rubinstein>> (ultimo accesso 03.03.2015).

pattern potenzialmente infinito mediante la ripetizione incessante dello stesso movimento o della stessa trasformazione visuale. Durante gli anni Novanta, la *GIF* era impiegata come uno strumento di design grafico nella creazione di siti web al fine di conferire un iniziale, pulsante movimento alle immobili pagine Internet dell'epoca. Oggi, dopo diversi anni di quasi oblio, peraltro nell'era della proliferazione delle immagini in movimento su Internet, stiamo assistendo a una tanto imprevista quanto consistente rinascita di questo tipo di immagine.

Il funzionamento della *GIF*, soprattutto se messo a confronto con le successive possibilità offerte da software di animazione grafica come ad esempio Flash, può apparire poco sofisticato e rudimentale (Fig. 2); il Graphics Interchange Format opera infatti con una gamma ristretta di 256 colori, è strutturalmente privo di sonoro e necessita di una dimensione ridotta del file per assicurare una risoluzione accettabile dell'immagine. L'animazione è realizzata attraverso la combinazione in un unico file di un numero molto limitato di *stills*, i quali vengono riprodotti automaticamente in serie per mezzo di un *browser* o di un altro *software* analogo. Mediante questo procedimento, la *GIF* ottiene un movimento semplice, breve e soprattutto ripetitivo, capace di conservare simultaneamente micro-tracce di immobilità. La reiterazione ipnotica e incessante di un numero limitato di *stills*, combinata all'*appeal* obsoleto e alla semplicità d'uso di questo supporto digitale, costituiscono gli ingredienti impiegati dagli *users* per realizzare immagini finalizzate a produrre effetti *nonsense*, forme di rovesciamento dell'immaginario mediale, animazioni piacevoli con le quali comunicare all'interno del web. Trattandosi di un *medium* accessibile, libero e anche piuttosto *kitsch*, la *GIF* ha diffuso velocemente la sua estetica peculiare in grado di comprendere una grande varietà di tipologie, dagli *emoticon* ai *frame-capture*, dalle illustrazioni animate ai *mash-up* e così via (Fig. 3).

Il carattere divertente e curioso della *GIF*, la sua accessibilità, il suo adattamento a un tipo di fruizione distratta non sono tuttavia sempre sufficienti a motivare il ritorno di questo formato digitale, che, per certi versi, potremmo definire «fuori sincrono»³ rispetto agli attuali sviluppi tecnologici: la simultaneità di movimento e immobilità e il funzionamento reiterativo che caratterizzano la *GIF* possono, infatti, produrre ulteriori e più complesse opportunità di riflessione relative alla condizione dell'immagine contemporanea. Ciò risulta particolarmente vero se prendiamo in

³ Ipotizzata da Hal Foster, la strategia del «fuori sincrono» consiste nell'«immaginare un nuovo media a partire dai resti delle vecchie forme, tenere insieme gli elementi che appartengono a epoche diverse, in un'unica struttura visiva» (H. FOSTER, *Design & Crime*, Postmedia, Milano 2003, p. 125).

considerazione la *GIF* fotografica, vale a dire un'immagine che conduce la propria immobilità verso uno stato ripetitivo di non-staticità, generando la coesistenza di dinamiche temporali differenti e paradossali, capaci di produrre interazioni simultanee tra istante e durata (Fig. 4).

A causa della sua notevole pervasività sia come strumento di comunicazione quotidiana sia come 'nuovo' supporto artistico, la *GIF* offre un tipo di immagine intermedia e intermediale capace di inserirsi, forse emblematicamente, all'interno di quell'emergente ambito interdisciplinare denominato *still/moving field*. Ipotizzato a partire da importanti testi degli anni Novanta come *L'Entre-Images* di Raymond Bellour⁴ e *Between Film and Screen* di Garrett Stewart⁵, ma anche dalle ricerche sul pre-cinema e sul cinema delle origini condotte nei territori della New Film History, lo *still/moving field* si trova oggi in una significativa fase di consolidamento attraverso i contributi di studiosi come Karen Beckman, Tom Gunning, David Company o Eivind Røssaak⁶. Situato al crocevia tra studi cinematografici, storia dell'arte, cultura visuale e media digitali, lo *still/moving field* intende riesaminare, da un punto di vista storico, tecnologico e fenomenologico, l'identità dell'immagine in movimento in relazione al suo rapporto con l'immobilità. A tal fine, questo campo di ricerca si interroga su come il cinema, la fotografia e le loro riconfigurazioni contemporanee possano concorrere a modellare sul piano della simultaneità concezioni come tempo, movimento e staticità. Cercando di creare paradigmi e modelli di analisi fondati non più sulla mera comparazione di diversi approcci e metodologie ma sulla loro diretta interconnessione, lo *still/moving field* intende rispondere all'attuale momento di transizione culturale ed estetica che vede una profonda riarticolazione dei rapporti tra fotografia e cinema, tra arte e tecnologia, così come nuove definizioni del concetto stesso di specificità mediale⁷. La simultaneità strutturale tra stasi

⁴ R. BELLOUR, *Fra le immagini. Fotografia, cinema, video*, Bruno Mondadori, Milano 2007.

⁵ G. STEWART, *Between Film and Screen: Modernism's Photosynthesis*, University of Chicago Press, Chicago-London 1999.

⁶ Tra i volumi più significativi che hanno affrontato l'emergenza dello *still/moving field* si vedano, ad esempio: *Still Moving: Between Cinema and Photography*, a cura di K. Beckman, J. Ma, Duke University Press, Durham 2008; D. COMPANY, *Photography and Cinema*, Reaktion Books, London, 2008; *Between Stillness*, a cura di Røssaak, cit.; *Between Still and Moving Images*, a cura di L. Guido, O. Ligon, John Libbey Publishing, Leicester 2012.

⁷ «Our work begins», scrivono Karen Beckman and Jean Ma, «from the premise that as photographic and moving image media mutate, recombine, and migrate across disparate contexts – operating as fields and effects as well as simply objects – medium specificity in turn asserts itself anew as a necessarily *interdisciplinary* question» (*Still Moving*, a cura di Beckman e Ma, cit., p. 4).

e movimento e il funzionamento ricorsivo che caratterizzano la *gif* sembrano mettere in discussione, sotto questo aspetto, le distinzioni e i confini con cui solitamente pensiamo di percepire l'immagine fissa e l'immagine animata. Come testimoniano mostre recentissime tra cui la citata *Born in 1987* organizzata dalla Photographers' Gallery di Londra, o *The Reaction Gif: Moving Image as Gesture* (Fig. 5), tenutasi nel 2014 presso il Museum of the Moving Image di New York, o il contest *Motion Photography Prize*, presentato quest'anno dalla Saatchi Gallery di Londra, la GIF animata si colloca sulla soglia tra il fotografico e il «cinematico», rivelando che l'opposizione simmetrica tra l'immobilità e il movimento dell'immagine non è più così convincente.

In particolare, la GIF animata ci permette di riflettere sull'opportunità di introdurre il movimento reiterativo del *loop* dentro un'immagine statica. Alcuni GIF artists, specialmente quelli che lavorano con il *cinemagraph* (Fig. 6), ovvero una tipologia di GIF che funziona come una vera e propria fotografia vivente mostrando il movimento di uno o pochi dettagli all'interno di un'immagine fissa, identificano nella struttura reiterativa del *loop* la possibilità di far durare potenzialmente all'infinito un singolo istante. La presenza del *loop* nella GIF realizza un'animazione sospesa e un'esperienza percettiva discontinua e frammentaria che giungono a porre il fruitore di fronte all'impossibilità di vedere il movimento dell'immagine senza percepire, simultaneamente, la sua «controparte» statica rappresentata dallo *still*, confondendo quindi irrimediabilmente concetti come istante e durata.

Secondo Olivier Lugon e Laurent Guido⁸, la ripetizione incessante del *loop* si pone come un motivo ricorrente negli scambi tra immobilità e movimento dell'immagine, un'implicazione che può essere individuata a partire dalla reiterazione ciclica di immobilità, animazione e ritorno, tipica del funzionamento dei giocattoli ottici risalenti al diciannovesimo secolo. Apparati come il taumatropio (Fig. 7), il fenachistoscopio (Fig. 8) e lo zootropio (Fig. 9) producevano, di fatto, un tipo di movimento ripetitivo e frammentario capace di creare un piacere visuale istantaneo ed effimero, fondato sostanzialmente sulla differenza paradossale tra l'immobilità dell'immagine e la sua improvvisa messa in moto nel momento in cui il dispositivo veniva azionato⁹. Nel proporre un'esperienza visuale puramente mostrativa e fugace, gli apparati ottocenteschi non si ponevano

⁸ Cfr. O. LUGON, L. GUIDO, *Sequencing, Looping*, in *Between Still*, a cura di Id., cit., p. 319.

⁹ Sul funzionamento dei giocattoli ottici si veda, ad esempio: N. DULAC, A. GAUDREULT, *Il principio e la fine... Tra fenachistoscopio e cinematografo: l'emergere di una nuova serie culturale*, in *Liminale soglie del film – Film's Thresholds*, a cura di V. Innocenti, V. Re, Forum, Udine 2004.

semplicemente come antesignani primitivi del cinema istituzionale e dei suoi principi strutturali di *continuity* e progressione lineare; esattamente in virtù della loro discontinuità e frammentarietà, tali dispositivi mostravano, come ha osservato Tom Gunning, l'esistenza di una relazione dialettica tra l'immagine statica e l'immagine animata¹⁰, di una reciprocità che sarebbe stata obliata proprio dall'affermazione del cinema come arte meramente narrativa, come esperienza visuale fondata sull'illusione di unitarietà dello spazio finzionale e sull'apparente continuità del flusso temporale.

Operando a sua volta in termini di *loop*, discontinuità e frammentarietà, la *GIF* sembra generare nuovamente la possibilità di stabilire una relazione dialettica tra l'immagine statica e l'immagine animata richiamando, forse inaspettatamente, un modello estetico e percettivo per molti versi analogo a quello dei dispositivi ottici del diciannovesimo secolo. Sotto tale aspetto, la qualità obsoleta della *GIF* individuata dal sopraccitato Daniel Rubinstein forse non riguarda esclusivamente l'improvviso riuso contemporaneo di un vecchio formato digitale istituito negli anni Ottanta, ma si riferisce anche alle similitudini riscontrabili tra questo tipo di animazione e le immagini in movimento precedenti allo sviluppo del cinema istituzionale narrativo. Non è quindi casuale l'attuale e diffusa pratica di convertire in formato *GIF* le immagini e il funzionamento di molti giocattoli ottici ottocenteschi. Ripetendo indefinitamente un singolo movimento ed evitando ogni idea di linearità ed evoluzione, la *GIF* riproduce in termini digitali le partenze improvvise e l'andamento spasmodico delle figure animate esibite da apparecchi come il fenachistoscopio e lo zootropio, oppure l'effetto *flicker* prodotto da sistemi per la riproduzione in movimento delle immagini fotografiche come il filoscopio e il mutoscopio.

L'andamento a *loop* e la dialettica di movimento e immobilità che caratterizzano la *GIF* tendono a contraddire la struttura lineare e progressiva con cui solitamente identifichiamo il concetto di tempo. La nozione di simultaneità e il suo senso implicito di anti-linearità risultano, del resto, costitutivi della *GIF* animata non solo riguardo al rapporto di compresenza nell'immagine tra istante e durata, ma anche in relazione alla coesistenza all'interno di essa di differenti temporalità storico-mediali. In tale prospettiva, se l'attuale, inatteso ritorno dagli anni Ottanta di questo formato digitale obsoleto offre di per sé un esempio di simultaneità cronologica in cui il passato e il presente tecnologico si incontrano per sovrapporsi l'uno con l'altro, la creazione nel 2013 del *Giphoscope* (Fig. 10), ovvero

¹⁰ Cfr. T. GUNNING, *The Play between Still and Moving Images: Nineteenth-Century «Philosophical Toys» and Their Discourse*, in *Between Stillness*, a cura di Røssaak, cit., p. 40.

il primo lettore analogico di *GIF* animate, problematizza ulteriormente la già paradossale collocazione della gif nella cultura visuale contemporanea.

Progettato da due designer italiani, Marco Calabrese e Alessandro Scali dell'Officina K di Torino, il Giphoscope è stato realizzato per portare a vita analogica *GIF* precedentemente prodotte in formato digitale. Definito dai due creatori come un punto di incontro tra le tecnologie del diciannovesimo e del ventunesimo secolo¹¹, il Giphoscope è un apparecchio che si ispira direttamente al funzionamento del mutoscopio ideato nel 1894 da Herman Casler (Fig. 11); seguendo lo stesso principio del *flipbook*, il Giphoscope supporta brevi serie di immagini statiche che, mediante l'azione di una manovella, scorrono lungo un tamburo rotante tipo Rolodex riproducendo così un'impressione di movimento. Calabrese e Scali presentano il loro dispositivo come un oggetto versatile, una scultura interattiva e un'attrazione visuale che può trovare la propria collocazione ideale indifferentemente in un ufficio, in un hotel, in una casa, in una galleria d'arte. Le serie di immagini *GIF* supportate dal Giphoscope evidenziano ulteriormente questa vocazione multipla ed eterogenea: l'apparecchio, infatti, è proposto come uno strumento dal carattere ludico e affettivo capace di celebrare, attraverso una nuova concezione della foto ricordo e della foto di famiglia, un evento importante come una nascita o un matrimonio; al tempo stesso, il Giphoscope è pensato, oltre che in qualità di vero e proprio medium artistico, come un potenziale dispositivo storico-analitico utile alla diffusione della conoscenza di immagini in movimento perdute.

L'attitudine storico-analitica del Giphoscope è espressa, ad esempio, attraverso la collezione Okkult Motion Pictures (Fig. 12): la serie, creata inizialmente in formato digitale, è costituita da *GIF* analogiche realizzate da Calabrese e Scali riutilizzando frammenti di immagine risalenti soprattutto al pre-cinema e al cinema delle origini; mediante l'impiego del Giphoscope, i due creatori intendono non solo diffondere la conoscenza di queste immagini spesso dimenticate, ma riprodurre anche il loro peculiare approccio al movimento, quell'attitudine per così dire gestuale, di «pura medialità», scevra di implicazioni narrative o rappresentative che, secondo Giorgio Agamben, contraddistingueva le immagini del pre-cinema e del cinema delle origini¹². L'idea di materializzare una *GIF* animata e di riprodurla manualmente attraverso un dispositivo meccanico ha condotto anche vari *GIF artists* a convertire le loro *GIF* digitali in formato analogico. Se i creatori del Giphoscope descrivono la loro invenzione

¹¹ Cfr. <<http://www.giphoscope.com/#!giphoscope/clt44>> (ultimo accesso 03.03.2015).

¹² G. AGAMBEN, *Note sul gesto*, in Id., *Mezzi senza fine. Note sulla politica*, Bollati Boringhieri, Torino 1996.

come un punto di incontro tra le tecnologie del diciannovesimo e del ventunesimo secolo, anche le immagini prodotte da questi artisti presentano spesso un'estetica suscettibile di essere definita simultaneamente come pre-cinematografica e post-cinematografica. Un caso emblematico, in tal senso, è costituito dalle immagini prodotte dall'artista turco Erdal Inci (Fig. 13), il quale utilizza le *GIF* animate per realizzare una sorta di versione contemporanea delle ricerche cronofotografiche dell'Ottocento. Ponendo il funzionamento reiterativo della *GIF* e del Giphoscope come una possibile strategia di decostruzione e comparazione, Erdal Inci cattura e ripete all'infinito il movimento di una figura umana, di un animale o di un oggetto, fornendone una registrazione analitica nel tempo in grado di ricordare gli esperimenti cronofotografici di Etienne Jules Marey (Fig. 14).

Attraverso la sua materialità analogica, il Giphoscope risponde paradossalmente all'urgenza generata dall'avvento del digitale, e ormai diffusa nei più svariati ambiti della cultura visuale, di sperimentare nuove forme di ricombinazione dell'immagine capaci di oltrepassare le categorie e i confini abituali. La sfida di superare la mera polarità tra il movimento e l'immobilità dell'immagine si affianca, nel caso del Giphoscope, alla sfida di superare anche le distinzioni nette tra vecchi e nuovi media, affermando un'attitudine culturale ed estetica – testimoniata peraltro dalla diffusione di dispositivi analoghi come il Flipbookit o il Vinelodeon¹³ – tesa a suggerire modalità di interazione alternative con le opportunità offerte dalla tecnologia. Il Giphoscope, in tal senso, si inserisce in quella tendenza dell'arte contemporanea che intende agire nell'attuale scenario estetico-mediale sperimentando le possibilità dell'obsolescenza e delle sue implicazioni teorico-operative, problematizzando cioè il ruolo del passato e i suoi effetti sul presente attraverso la riconsiderazione di linguaggi e dispositivi percepiti appunto come obsoleti¹⁴. Mediante la rifunzionalizzazione del linguaggio di un medium desueto come il mutoscopio, il Giphoscope mostra l'esistenza di una connessione tra il passato e il presente mediale, orientando in termini inevitabilmente storici la riflessione sulla condizione di transizione dell'immagine contemporanea.

¹³ Si vedano: <<http://flipbookit.com/about/history/>>; <<http://socialprintstudio.com/vine-handcrank>> (ultimo accesso 03.03.2015).

¹⁴ Sul concetto e sugli impieghi dell'obsolescenza nell'arte contemporanea si vedano, ad esempio: E. HUHTAMO, *Resurrecting the Technological Past: An introduction to the Archaeology of Media Art*, «InterCommunication» n. 14, 1995, <http://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/ic014/huhtamo/huhtamo_e.html> (ultimo accesso 03.03.2015); R. KRAUSS, *Reinventare il medium*, Bruno Mondadori, Milano 2005; H. FOSTER, *Round Table: The Projected Image in Contemporary Art*, «October», n. 104, 2003; E. BALSOM, *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2013.

Nel ricongiungersi insistentemente a pratiche visuali risalenti al diciannovesimo secolo, il Giphoscope e con esso la GIF sembrano seguire l'ipotesi suggerita da Thomas Elsaesser secondo cui la natura «ricombinante» del digitale, più che dar luogo a una fase estetico-tecnologica del tutto inedita, costituirebbe un «grado zero»¹⁵ attraverso cui ripensare la storia dei media e dell'immagine in movimento sotto un profilo critico e anti-lineare; in una simile concezione del digitale, in cui esso diviene anche una sorta di dispositivo euristico¹⁶, il rapporto tra il passato e il presente tecnologico non è più concepito come un *continuum* progressivo, ma piuttosto come una congiuntura, un campo di forze in cui momenti temporali diversi possono confondersi l'uno con l'altro per agire in termini di simultaneità¹⁷. La coesistenza di molteplici e differenti temporalità riscontrabile nella GIF e, in modo ancora più evidente nel Giphoscope, sembra fornire, in tal senso, un possibile modello di simultaneità che, nel contraddire i limiti dell'immagine tra istante e durata, giunge a mettere in discussione anche le opposizioni binarie tra passato e presente mediale. Riproducendo in termini analogici l'animazione sospesa e reiterativa che contraddistingue la GIF digitale, il Giphoscope induce a riflettere sulle odierne riarticolazioni dei confini tra immagine fissa e immagine animata, richiamando, al tempo stesso, una riflessione sulla dialettica di immobilità e movimento alla base dei dispositivi ottici del diciannovesimo secolo. Il *loop*, sotto questo aspetto, ponendosi come condizione implicita di ogni esperienza visuale connessa al Giphoscope, non solo congela l'immagine e contemporaneamente ne estende il movimento, ma giunge ad accentuare un pensiero della ripetizione che, in accordo con Giorgio Agamben, è capace di ricostituire il passato rinnovandone le possibilità nel presente¹⁸. Se la GIF, di per sé, dà luogo a un processo di ripetizione che, agendo sul confine tra istante e durata, sospende la presunta linearità del concetto di

¹⁵ «If one therefore positions oneself, regarding the indexical nature of the photographic image, not in the past, but in the post, one tends to regard digitization less as a technical standard (important though this is, of course), but more like a zero-degree that allows one to reflect upon one's understanding both film history and cinema theory» (TH. ELSAESSER, *Early Film History and Multi-Media. An Archaeology of Possible Futures?*, in *New Media, Old Media. A History and Theory Reader*, a cura di W.H.K. Chun, T. Keenan, Routledge, London 2006, p. 16).

¹⁶ Cfr. J. PARIKKA, *What is Media Archaeology?*, Polity, Cambridge 2012, p. 22.

¹⁷ A questo proposito si veda la nozione benjaminiana di «immagine dialettica» in: W. BENJAMIN, *Sul concetto di storia*, Einaudi, Torino 1997; ID., *N. Teoria della conoscenza, teoria del progresso*, in *Parigi, capitale del XIX secolo: i «passages» di Parigi*, Einaudi, Torino 1986.

¹⁸ Cfr. G. AGAMBEN, *Il cinema di Guy Debord*; <<http://www.scienzepostmoderne.org/DiversiAutori/Debord/CinemaDebord.html>> (ultimo accesso 03.03.2015).

tempo, il Giphoscope incarna tale processo in termini dichiaratamente storici, ponendo cioè la sua deliberata obsolescenza come strategia generativa in cui la ripetizione del passato diviene una vera e propria forma di rimediazione del presente.

Il ruolo della *gif* e del giphoscope nell'odierna svolta iconica sembra dunque suggerire un potenziale paradigma concettuale teso a rispondere, in termini di simultaneità e anti-linearità, alle questioni poste dal digitale relativamente all'identità dell'immagine: la riarticolazione dei confini tra movimento e immobilità si pone, quindi, anche come un'occasione per ripensare i confini convenzionali tra passato e presente mediale, senza ricorrere a soluzioni regressive o alla necessità di risposte definitive, valutando semplicemente ogni possibilità di ricombinazione.

