

orizzonti

La pubblicazione del presente volume è stata realizzata con il contributo dell'Università degli Studi di Torino, Dipartimento di Studi Umanistici.

© edizioni kaplan 2023  
Via Saluzzo, 42 bis – 10125 Torino  
Tel. 011-7495609  
[info@edizionikaplan.com](mailto:info@edizionikaplan.com)  
[www.edizionikaplan.com](http://www.edizionikaplan.com)

ISBN 978-88-99559-65-6

In copertina: immagine di Patrick Clair e Raoul Marks

Alessandro Amaducci

Sigle di serie TV

~~—k a p l a n—~~



# Indice

<i>Introduzione</i>	7
<i>Angus Wall</i>	11
<i>Steve Fuller, Mark Gardner e Peter Frankfurt</i>	20
<i>Simon Clowes</i>	28
<i>Leanne Dare</i>	34
<i>Patrick Clair</i>	38
<i>Rhys Ernst</i>	68
<i>Garson Yu</i>	73
<i>Saskia Marka</i>	77
<i>Ahmet Ahmet</i>	84
<i>Lutz Lemke</i>	88
<i>Javier Urosas</i>	92
<i>Teddy Blanks</i>	95
<i>Jonas Odell</i>	102
<i>Oliver Latta</i>	107
<i>Bibliografia di riferimento</i>	113
<i>Indice dei nomi citati</i>	117



## *Introduzione*

I titoli di testa di un prodotto audiovisivo (sia esso un film, un documentario, un'opera di videoarte o una serie TV) nel corso degli anni sono diventati sempre più importanti per immergere fin da subito lo spettatore nella giusta atmosfera. Dapprima considerati semplici “cartelli” statici informativi, gli *opening titles* o *credits* si sono trasformati in alcuni casi in veri e propri oggetti audiovisivi autonomi in grado di creare un brand riconoscibile e di attirare un determinato pubblico.

Questo libro si concentra sulla produzione di titoli per un segmento specifico della produzione audiovisiva, ovvero di quelle serie “TV”, che ancora definiamo con questo termine, anche se la “televisione” di fatto non esiste più per come l'abbiamo conosciuta a causa della diffusione di Internet, prodotte e distribuite da alcuni canali via cavo americani, ma soprattutto dalle piattaforme di streaming online che sono diventate il luogo produttivo e distributivo nevralgico di questo genere audiovisivo. In particolare saranno analizzate le sigle delle serie TV prodotte dagli anni Duemila a oggi. La ragione per la quale l'area di ricerca è stata circoscritta a questo particolare fenomeno consiste nel fatto che, grazie alla massiccia produzione seriale di sempre più numerose piattaforme, i titoli di testa sono diventati i protagonisti di una nuova e felice era produttiva che ha attirato i soggetti creativi più diversi: grafici soprattutto, ma anche animatori, sperimentatori di tecniche e linguaggi, in una parola *artisti* che lavorano su estetiche ibride, ma che soprattutto hanno fatto in modo che i titoli di testa diventassero delle opere vere e proprie, con una specifica originalità, fruibili anche al di fuori della loro mera funzione introduttiva.

Tutto questo è avvenuto anche grazie a un mutamento epocale nella storia dell'audiovisivo, ovvero la diffusione capillare della tecnologia digitale che ha conquistato tutte le fasi di produzione di un'opera, e che, soprattutto, ha trasformato, potenziandone le possibilità, il concetto stesso di animazione e dell'utilizzo di tecniche miste. Questo rinnovato fenomeno produttivo di titoli di testa ha determinato la nascita piuttosto rapida di un nuovo fronte autoriale che ha potuto approfittare di una serie di linguaggi che nel frattempo ha determinato importanti cambiamenti e innovazioni: la videoarte e i

suoi riferimenti al cinema sperimentale, il music video e l'animazione digitale sperimentale, tutti ambiti nutriti da quella ricerca sotterranea che ha animato il mondo delle immagini in movimento e l'arte contemporanea dagli anni Sessanta in poi.

Non si tratta quindi in questa sede di fare una storia dei titoli di testa, a partire dal cinema ai giorni nostri, perché l'avvento del digitale ha creato una sorta di spartiacque più agevolmente analizzabile nell'universo della produzione seriale del periodo sopra indicato. Ovviamente da una prospettiva storica non si possono ignorare grandi nomi, primo fra tutti quello di Saul Bass<sup>1</sup>, o i titoli di testa oramai iconici della serie di film di *007*, i primi sedici dei quali realizzati da Maurice Binder, o di *Pink Panther* (*La pantera rosa*), realizzati da DePatie-Freleng Enterprises, sui quali esistono già vari studi e approfondimenti. Ma è successo qualcosa nel periodo precedentemente individuato che ha rimesso in primo piano la realizzazione di queste apparentemente poco significative "premesse" al corpo principale delle serie TV. I titoli di testa, appunto, realizzati da soggetti produttivi che si configurano come figure autoriali, con un'estetica specifica e piuttosto riconoscibile, anche nel caso in cui realizzano solo una sigla, senza quindi avere un "corpus" di opere che più facilmente delinea le caratteristiche stilistiche di un autore. Per questo motivo la struttura stessa del libro sarà costituita da una serie di analisi di autori ritenuti particolarmente significativi anche e soprattutto perché hanno cambiato la natura e la funzione normalmente attribuite ai titoli di testa.

Queste sigle si configurano come delle affascinanti concettualizzazioni audiovisive delle serie stesse che utilizzano un linguaggio di sintesi: a volte lavorano sulla trasformazione in immagini di elementi derivati dalla trama, a volte si concentrano sui personaggi, altre volte sui luoghi, ricorrono all'astrazione pura, in altri casi ancora diventano dei veri e propri video che aggiungono suggestioni ulteriori alla serie. Non si tratta più di giustapporre testi a immagini seguendo una estetica puramente grafica, ma di *rappresentare* una serie che dura svariate ore nel modo più coinvolgente possibile in un arco temporale che non supera il minuto e mezzo. Una *visione* della serie che sfrutta dinamiche linguistiche di sintesi in grado di sfruttare liberamente citazioni del mondo pittorico e fotografico, l'utilizzo del simbolo e

<sup>1</sup> <http://www.notcoming.com/saulbass/index2.php>. In questo sito non ufficiale ci sono delle interessanti analisi interattive di alcuni dei più importanti titoli di testa realizzati da Saul Bass.

in generale della supremazia dell'immagine come veicolo di senso, di suggestioni, di atmosfere.

Per la stesura di questo libro fondamentali sono state le informazioni reperibili in un sito molto importante per questo genere di studi, dal nome significativo *Art of the Title*<sup>2</sup>. Il sito è diventato un punto di riferimento non solo per un pubblico di appassionati e studiosi ma anche e soprattutto per coloro che lavorano materialmente in questo settore, soprattutto perché è ricco di interviste, *making of* e informazioni utili per capire le fasi di gestazione di alcuni di quei titoli che i responsabili del sito ritengono essere i più significativi.

A proposito di Internet è consigliabile, per avere una più chiara comprensione delle analisi che verranno svolte, guardare i titoli presi in considerazione, tutti disponibili su specifici indirizzi web che verranno segnalati in nota.

Un'ultima considerazione sulle attribuzioni autoriali. Le sigle mediamente vengono firmate dagli studi che le producono, all'interno dei quali un gruppo di persone si divide i compiti a seconda della specificità professionale di ciascun membro. Nella maggior parte dei casi chi si occupa della creazione delle immagini non è l'autore materiale dei testi dei credit: c'è chi lavora specificamente in questo ambito scegliendo il carattere o il tipo di animazione, nel caso che esista; queste scelte sono coordinate in modo stretto con chi produce la serie, che magari ha già deciso in che modo deve comparire il titolo, perché di fatto costituisce il marchio della serie stessa. In alcuni casi colui che lavora alla rielaborazione di riprese dal vero non realizza le animazioni. Ma c'è una figura che coordina il tutto ed è la responsabile delle scelte creative, e che in molti casi materialmente lavora alla maggior parte delle fasi di realizzazione della sigla, la quale viene definita *creative director*. In questo libro, come anche in tutte le fonti presenti su Internet, ovvero i siti personali di queste figure e degli studi di produzione a loro associate, le sigle verranno attribuite a coloro che compaiono come *creative director* dello studio che le ha realizzate. Inutile sottolineare come, da questo punto di vista, il sito *The Art of the Title* sia una fonte preziosa per rintracciare i nomi degli autori presi in considerazione.

<sup>2</sup> <https://www.artofthetitle.com/>.



## *Angus Wall*

### *Carnivàle, Rome, Games of Thrones (Il trono di spade)*

Molte figure che realizzano sigle di serie TV sono anche e soprattutto autori di titoli di testa di film. Questo libro, per non allargare troppo il raggio della ricerca, si concentra sulla produzione di sigle per le serie televisive, ma in questo caso è doveroso segnalare il fatto che il primo autore presente in questo volume, Angus Wall, oltre a essere il montatore di molti film di David Fincher, è colui che “firma” i titoli di testa di *Seven* (1995). La sigla di questo film costituisce un punto di svolta perché da questo momento in poi tutto il settore cinematografico, e non le eccezioni citate prima come il ciclo di *007* o i film di Martin Scorsese, si rende conto che i titoli di testa costituiscono un elemento sul quale porre la massima attenzione, soprattutto se trattato come oggetto audiovisivo autonomo rispetto al film stesso.

David Fincher, da ex regista di video musicali, trasforma la sigla del film in un videoclip che non solo può essere usato a scopi promozionali ma in grado di creare un'estetica precisa e diretta che scaraventa il pubblico nell'atmosfera del film, in questo caso nella mente del vero protagonista, il serial killer John Doe. Per ottenere questo Angus Wall procede con un'operazione “di sintesi” che coniuga linguaggi diversi e apparentemente distanti fra di loro, un approccio che come vedremo sarà usato da molti autori di sigle di serie TV: il video musicale innanzitutto, ma anche la fotografia contemporanea (Joel-Peter Witkin) e le modalità di ripresa e soprattutto di montaggio del cinema sperimentale di Stan Brakhage.

Angus Wall definisce le sigle: «Brevi film sperimentali che in realtà devono avere una funzione efficace»<sup>3</sup>. Questa significativa riflessione che indica in modo piuttosto chiaro la rivendicazione autoriale di un creatore di sigle, al contempo ci introduce direttamente al tema di questo libro: il rapporto

<sup>3</sup> Eric Thurm, *Transparent to Game of Thrones: how TV perfected the title sequence*, <https://www.theguardian.com/TV-and-radio/2016/jan/25/transparent-to-game-of-thrones-how-TV-perfected-the-title-sequence> (trad. mia).

fra sperimentazione audiovisiva ed “efficacia”: dato che la situazione produttiva è una committenza molto diretta, la sigla di una serie TV deve essere il catalizzatore dell’attenzione dello spettatore e al contempo una sorta di compendio creativo della serie stessa. Non un riassunto, ovviamente, ma neanche una semplice introduzione. Non può svelare troppo, ma deve rappresentare al meglio più aspetti possibili della serie, assumendosi anche il rischio di una notevole libertà creativa, nonostante la situazione di committenza. I linguaggi audiovisivi di ricerca quali il cinema sperimentale, l’animazione sia in pellicola sia in digitale, la videoarte, i video musicali, la new media art e, più in generale, l’arte e la fotografia contemporanee si presentano quindi come uno straordinario archivio di possibilità linguistiche e stilistiche che possono essere omaggiate, ricombinate e rinnovate per creare un immaginario breve (le sigle non durano mediamente più di un minuto e mezzo), a volte fulminante, in grado di immergere il pubblico in estetiche che, pur affondando le radici nelle avanguardie artistiche, “funzionano” in quanto sigle. Sta ovviamente agli autori di questo genere audiovisivo il compito di “incuneare” i linguaggi delle avanguardie all’interno di una logica di mercato che opera in un ambito creativo come quello della serialità. Nella storia dell’audiovisivo questo processo di simbiosi è inaugurato dalla nascita dei video musicali, e non a caso, come vedremo, le sigle adottano molto spesso delle formule linguistiche molto vicine a questo genere.

Nel 2003 Angus Wall realizza la sigla della serie TV *Carnivàle*<sup>4</sup> di Daniel Knauf. Sono passati molti anni dal 1995 e con questa produzione si affaccia la tecnica che sarà sempre più protagonista in questo settore: la cosiddetta motion graphics, ovvero quella modalità che miscela liberamente animazione digitale 2D e 3D insieme a immagini dal vero variamente rielaborate. La possibilità di coniugare elementi visivi anche molto eterogenei crea prospettive stilistiche che rendono riconoscibili i realizzatori delle sigle TV, trasformandoli in autori: non si tratta di un lavoro meramente tecnico ma della costruzione di un’estetica precisa, che spesso affonda in riferimenti più o meno recenti. Ma chi realizza sigle di serie TV non deve solamente incaricarsi di lavorare sull’aspetto grafico della sigla: deve anche capire come concettualizzare la serie per presentarla al pubblico nel modo più efficace e coerente. Per fare questo si possono utilizzare varie strade: concentrarsi sulla trama, sui

<sup>4</sup> <https://vimeo.com/15460878>.

personaggi, su un qualche aspetto visivo, sui luoghi o il periodo storico, o, come spesso succede, su un concetto più astratto e complesso che è l'atmosfera, quello che in inglese si definisce, con un termine difficilmente traducibile in italiano per la sua complessità, il mood della serie.

Angus Wall sceglie quest'ultima direzione, approfittando del fatto che *Carnivàle*, ambientata negli Stati Uniti del sud durante gli anni Trenta, racconta le vicende di un circo itinerante nel quale trova rifugio un misterioso personaggio che ha il potere di dare la vita e la morte e che è ossessionato da incubi nei quali compare il suo antagonista, presagendo una lotta finale fra il Bene e il Male. La serie oscilla costantemente fra atmosfere oniriche, dense di riferimenti a culture esoteriche e folkloriche che sovente sfociano nel sovrannaturale, e richiami alla situazione storica che sta destabilizzando il mondo, con l'ascesa di figure come Mussolini, Stalin e Hitler e con i segnali dell'inizio della Seconda guerra mondiale. Angus Wall decide di condensare queste atmosfere ricorrendo a due filoni visivi principali, apparentemente in antitesi tra loro: l'immaginario dei Tarocchi e la memoria storica di quel periodo affidata a filmati d'epoca.

La prima sigla di una serie che viene analizzata in questa sede è già di per sé significativa per una scelta piuttosto precisa: non si anticipa nulla della serie stessa, non compaiono immagini dei personaggi o spezzoni tratti da una qualche puntata, ma si punta a rappresentare una sorta di affresco per immagini che visualizza la costante oscillazione fra sovrannaturale e Storia che caratterizza l'estetica della produzione. Il riferimento a una tecnica grafica non è casuale, perché i tarocchi realizzati in animazione digitale che compaiono nella sigla non sono copie di carte esistenti, ma libere interpretazioni, alcune delle quali realizzate attraverso citazioni dirette, come la carta del Re di Spade rappresentata dal dipinto di Raffaello Sanzio *San Michele sconfigge Satana* (1518), o la carta del Sole dove campeggia il Dio creatore dell'affresco della Cappella Sistina di Michelangelo (1512). Nella maggior parte dei casi i Tarocchi vengono raffigurati con collage, realizzati in digitale, che visualizzano quadri antichi artificiali dove vengono assemblati con abilità frammenti di opere di Pieter Bruegel, Francesco del Cossa, Ercole de Roberti, Josse Lieferinxe, Jean Fouquet, Jacopo Bassano, Carlo Crivelli, Annibale Carracci, François Lemoyne, Gustave Doré, Pierre-Paul Prud'hon, Franz Stassen e Karl Bryullov.

Attraverso i movimenti della camera<sup>5</sup> virtuale lo spettatore viaggia dentro a questi collage che diventano spazi prospettici sui quali sono posati elementi bidimensionali, in modo tale da rivelare sullo sfondo filmati di repertorio del periodo storico di riferimento. In questi paesaggi digitali realizzati da frammenti di opere pittoriche del passato, gli eventi storici degli anni Trenta sono incastonati come in una sorta di ultimo livello visivo che soggiace all'interno dei quadri, quasi costituendone le fondamenta. Un labirinto di Storie e di suggestioni visive. Questo approccio stilistico affonda le radici nella sperimentazione di videoartisti quali Eve Ramboz<sup>6</sup>, Christian Boustani e Alain Escalle<sup>7</sup> che già negli anni Novanta hanno indagato le possibilità, attraverso l'utilizzo del compositing digitale, di creare collage prospettici realizzati da frammenti di opere pittoriche, prendendo a prestito a loro volta l'intuizione dell'animatore russo Jurij Norštejn che, nella sua opera del 1971 *La battaglia di Kerženec (Сеча нпу Керженуе)*, utilizza immagini di icone russe e affreschi del periodo compreso fra il quattordicesimo e il sedicesimo secolo per rappresentare l'evento storico, citato nel titolo, avvenuto nel 1596. Il punto di riferimento di questa estetica è rappresentato da *L'escamoteur* (1991) di Eve Ramboz, mentre tutte le opere di Christian Boustani come *Cités Antérieures – Brugges*<sup>8</sup> (1995), e *A Viagem*<sup>9</sup> (1998) e di Alain Escalle, con lavori come *Le conte du monde flottant*<sup>10</sup> (2001) e molti altri, sperimentano l'attraversamento dello sguardo all'interno di collage che diventano ambienti e la combinazione di riprese dal vero con frammenti pittorici liberamente assemblati.

Questa sorta di tradizione estetica della motion graphics ha trovato terreno fertile nel mondo dei video musicali, trasformando una tendenza sperimentale in un linguaggio largamente accettato e apprezzato da un pubblico generalizzato: Angus Wall potenzia ulteriormente le suggestioni visive derivabili da questo approccio estetico immaginando due dimensioni spaziali, una

<sup>5</sup> Anche se un'immagine è realizzata totalmente in computer grafica, il punto di vista virtuale è gestito da uno strumento chiamato in inglese "camera", come se fosse, appunto, una telecamera o una cinepresa presente in uno spazio reale. In questo libro si adotterà il termine camera per indicare un qualsiasi strumento, per lo più digitale, in grado di creare il punto di vista di un'immagine.

<sup>6</sup> <https://alamaison.fr/>.

<sup>7</sup> <http://escalle.com/>.

<sup>8</sup> <https://vimeo.com/70250040>.

<sup>9</sup> <https://vimeo.com/69698927>.

<sup>10</sup> Trailer ufficiale: <https://vimeo.com/5604161>

costruita da immagini pittoriche che compongono la superficie visibile, una sorta di “primo strato” geologico, l'altra, profondamente sepolta sullo sfondo, quasi che debba essere scoperta dopo un lungo viaggio di conoscenza, rappresentata dai filmati di repertorio. Insomma: un capovolgimento di prospettiva cronologica (la storia più recente costituisce le fondamenta nascoste della storia più antica) in grado di creare uno spazio di immagini dove passato e presente, mondo reale e sovrannaturale si accavallano costantemente.

Nel 2005 Angus Wall è chiamato a realizzare la sigla di una serie che narra gli ultimi anni della vita di Giulio Cesare: *Rome* di Bruno Heller, John Milius e William J. MacDonald. L'artista viene spesso invitato a creare sigle di serie dove la Storia, reale o immaginata, gioca un ruolo importante: anche in questo caso lo spazio inteso come luogo dell'immaginario diventa il protagonista della sigla, e dal punto di vista stilistico si presenta nuovamente un'abile combinazione fra immagini dal vero e elaborazioni grafiche digitali. Con una serie di riprese a schiaffo viene rappresentato il brulicare della vita di alcune strade interne di Roma: le scene sono elaborate in modo tale che i soggetti che camminano sono sfilacciati e quasi trasparenti, così da esaltare le pareti dei muri sulle quali graffiti, scritte e mosaici si animano davanti agli occhi dello spettatore.

La ricerca iconografica che ha fornito le basi della realizzazione dei disegni che compaiono nella sigla si concentra soprattutto sui graffiti e i mosaici di Pompei, con alcune citazioni dirette, come il “memento mori” iniziale, il serpente e la testa di Medusa che compaiono nel finale, e alcune scritte come “Marcus Spedusam amat”. Ma, come succede anche in *Carnivàle*, il rigore filologico dei riferimenti iconografici lascia parallelamente spazio alla creatività, perché molti disegni sono reinventati e visualizzati con stili e colori molto differenti, in alcuni casi difficilmente riconducibili al periodo storico preso in considerazione. Si susseguono rappresentazioni di corse di bighe, disegni e scritte oscene, dichiarazioni d'amore, scene truculente di persone orribilmente ferite o moribonde. Vita, violenza, amore, sesso e morte sono i temi che si rincorrono in queste vedute fugaci di “muri parlanti”, testimonianza paradossale e in alcuni casi ironica dell'esistenza di una sorta di “Street Art” dell'epoca, ed efficace concettualizzazione dell'atmosfera della serie che rappresenta una Roma in preda a violente vicende che si chiudono, nella prima stagione, con l'assassinio di Giulio Cesare.

In questo caso la compresenza fra immagini dal vero e animazioni digitali risponde a una logica suggestiva grazie alla quale, come una sorta di atto magico, le frasi e i disegni realizzati con uno stile primitivo e quasi infantile possono es-

sere in grado di raccontare, attraverso il loro movimento, frammenti di storie incastonate nella Storia. Vite quotidiane di personaggi dimenticati, eppure drammaticamente simili a quelle dei grandi protagonisti degli eventi di quel periodo. Che un disegno realizzato manualmente possa magicamente animarsi è una suggestione che nasce con il cinema d'animazione stesso: nel 1911 l'illustratore e fumettista statunitense Winsor McCay realizza il cortometraggio *Little Nemo*, il primo esperimento di alternanza (non ancora vera combinazione) fra riprese dal vero e animazione, dove il fumettista in persona disegna su un foglio di carta alcuni personaggi che prendono vita davanti agli occhi dello spettatore. La suggestione, dal retroterra surrealista, che il mondo dell'immaginazione possa avere una sua autonomia e diventare una realtà parallela grazie alla magia, in questo caso, della tecnologia filmica, si riverbera in Angus Wall, per il quale le memorie incise sui muri di anonimi passanti della Roma antica diventano una realtà vitale e immaginifica, pur nella sua tragicità, grazie alla tecnologia digitale.

La sigla dove il concetto di luogo diventa il vero perno attorno al quale costruirne l'architettura visiva è quella prodotta nel 2011, questa volta interamente in computer grafica 3D, per *Games of Thrones (Il trono di spade)*<sup>11</sup> di David Benioff e Daniel Brett Weiss. Realizzata con la collaborazione di circa venticinque persone e dopo circa sei mesi di produzione, questa opera di Angus Wall si presenta come una sorta di kolossal che testimonia la crescente attenzione da parte dei produttori di serie nei confronti della fattura delle sigle.

Con Carolyn Strauss [dirigente di HBO] abbiamo discusso della questione che [*Il Trono di Spade*] non si svolge sulla Terra che conosciamo, ma in un mondo che esiste solo nei libri, simile a come funzionano quelle leggende o le mappe nelle controcopertine dei libri fantasy; lei sentiva il bisogno che ci fosse una mappa per la serie.

Le sigle possono fare molte cose differenti e, oltre a trascinarci in un viaggio, possono offrire molte informazioni sul mondo che vedrai. (...) Una delle cose di cui ci siamo resi subito conto era che non si poteva davvero inclinare la camera molto in alto perché stimolava la domanda: cosa c'è oltre la mappa? (...) Il fatto che volessi essere in grado di spostare la camera ovunque ci ha portato a capire che tutto questo mondo doveva esistere all'interno di una sfera. (...) La domanda successiva è stata: come è illu-

<sup>11</sup> <https://vimeo.com/29116895>.

minato questo mondo? Ovviamente, se hai un intero mondo all'interno di una sfera, cosa ci potrebbe essere nel mezzo di quella sfera? Il Sole: o qualunque sia la fonte di luce di questo mondo. Con la forma del mondo determinata, abbiamo iniziato a descrivere in dettaglio come sarebbero stati i luoghi che sono fatti di legno e pietra e hanno una certa dimensione.

(...) Abbiamo potuto creare davvero il nostro piccolo mondo. Il nostro obiettivo era provare a replicare qualcosa che sembra e si comporta come un oggetto fisico. Il direttore artistico Rob Feng ha fatto riferimento alle macchine di Leonardo da Vinci che hanno un senso del design senza tempo. Volevamo che la sigla fosse radicata nel mondo della serie, che è un luogo tecnicamente non sofisticato, ma che avesse anche una sua complessità in grado di conferirle una vita. Continuavo a pensare: se avessi tutti i soldi e gli artigiani del mondo, e potessi fare quello che voglio, cosa farei? Nella mia mente, costruirei la mappa più intricata e bella che potessi immaginare. Troverei i migliori artigiani del mondo, darei loro i materiali di cui avrebbero bisogno e cinque anni per realizzare una miniatura pazza, funzionale e iperdettagliata. Immagina che questa mappa sia all'interno di una torre medievale, che sia una mappa vivente e che dei monaci la stiano vegliando come farebbero con il *Libro di Kells*<sup>12</sup> o qualcosa del genere... sono i custodi di questa mappa.

(...) Una cosa davvero importante era far sembrare che fosse una cosa fisica e non usare la computer grafica come una sorta di "camera magica". È davvero un peccato che la sigla duri solo novanta secondi, perché ci sono così tanti dettagli che non siamo stati in grado di mostrare. Se hai intenzione di creare un mondo, affinché sembri convincente, devi avere questo senso "frattale" del dettaglio. Ci sono granelli di polvere nell'aria e tutti gli ingranaggi funzionano perfettamente. In realtà ci sono ingranaggi sotto la superficie della mappa che si possono a malapena vedere negli spazi vuoti tra il modello e le superfici del mondo stesso. C'è un'incredibile quantità di dettagli nei modelli<sup>13</sup>.

<sup>12</sup> Il *Libro di Kells*, o *Gran Evangelario di san Columba*, è un manoscritto miniato realizzato da monaci irlandesi intorno all'800 d.C. Contiene i quattro Vangeli in latino, commentati con note esplicative.

<sup>13</sup> Will Perkins, *Games of Thrones* (2011), <https://www.artofthetitle.com/title/game-of-thrones/> (trad. mia).

Questi frammenti dell'intervista fatta a Angus Wall svelano non solo aspetti interessanti del "dietro le quinte" della produzione di una sigla, ma anche importanti dettagli del processo creativo in grado di trasformare in immagine un compito non facile: convertire una mappa (idealmente bidimensionale) in un oggetto non solo interessante da guardare ma anche significativo dal punto di vista delle informazioni in essa contenute. Si affastellano rimandi alla Storia dell'Arte: Leonardo da Vinci, il *Libro di Kells*, e suggestioni scientifiche, come il riferimento, suggerito dall'intervistatore, alla "sfera di Dyson", una enorme struttura circolare che ospita un corpo stellare. Come spesso succede in molte sigle di Angus Wall, il fulcro della concettualizzazione di una serie risiede in un elemento che diventa il protagonista dell'impianto visivo: oltre all'intuizione della mappa che si trasforma in sfera, qui subentra fin dalle prime immagini un altro oggetto circolare che assume un ruolo simbolico altrettanto importante: l'Astrolabio, il modello bidimensionale della sfera celeste, strumento antico per localizzare la posizione del Sole e delle stelle in una dato giorno, ora e latitudine, che si trasforma in un suggestivo meccanismo in movimento che ospita al suo interno un Sole in miniatura che illumina lo spazio.

Una volta costruito il suo mondo, Angus Wall fa ciò che la maggior parte degli artisti digitali ama fare: guardarlo da tutti i punti di vista possibili e trascinare con sé gli spettatori in un vorticoso viaggio attraverso una soggettiva aerea che mostra rapidamente i luoghi più importanti dell'azione. Il termine soggettiva non è usato a caso: non abbiamo nessun tipo di elemento che possa chiarire a chi appartiene lo sguardo che domina tutta la sigla, o se possa al contrario essere una oggettiva. Ma dall'intervista emerge chiaramente un approccio tipico di quegli artisti digitali che costruiscono un mondo: ovvero che è il *loro* mondo, e che lo sguardo appartiene a loro. La soggettiva del creatore di un mondo perfettamente funzionale.

La mappa digitale che l'autore costruisce non è statica: quando la camera si avvicina a un determinato luogo, gli edifici emergono dalla terra, costruendosi davanti agli occhi dello spettatore. In questo modo Angus Wall introduce un altro riferimento visivo al mondo dell'editoria e a un particolare genere di libri: i pop-up. Tutta la sigla sembra un pirotecnico viaggio dello sguardo in un libro pop-up particolarmente realistico e dettagliato: un plastico vivente, un mondo dalle dimensioni ridotte eppure magicamente funzionale: con un Sole, montagne, vallate, fiumi, edifici. Questa suggestione conferisce alla sigla un senso di meraviglia infantile e giocosa, frammisto a un'estetica che

richiama al mondo per eccellenza del “gioco digitale”: i videogame e i loro universi “in soggettiva”.

Angus Wall e la HBO adottano per questa produzione una sorta di “modalità seriale” per le sigle stesse: mentre si susseguono le diverse stagioni, anche la sigla viene modificata, non nella sua architettura visiva, ma nella raffigurazione dei luoghi che nel frattempo sono cambiati. L'autore approfitta di questa possibilità per aggiornare il livello tecnologico di realizzazione e ottenere di volta in volta risultati sempre più realistici, come dimostra la differenza di resa presente nella sigla del terzo episodio della ottava stagione di *Games of Thrones*, realizzata nel 2019<sup>14</sup>.

All'interno della ricca produzione di sigle di Angus Wall, le opere qui analizzate costituiscono una sorta di corpus compatto dove il tema dello spazio, declinato a volte come luogo, diventa il centro intorno al quale costruire un discorso visivo che sfrutta in maniera costante la suggestione dell'attraversamento delle dimensioni tramite movimenti di camera che trasportano lo spettatore in mondi paralleli, come il viaggio nei tarocchi di *Carnivàle*, la perlustrazione delle strade dell'antica Roma e in ultimo il viaggio dello sguardo in *Games of Thrones*. Nonostante la varietà di tecniche messe in campo, Angus Wall dimostra una coerenza stilistica piuttosto riconoscibile, complice anche il fatto che le sue sigle sono spesso realizzate per serie TV dove si incontrano la Storia e la finzione più o meno esplicita, in modo tale che l'autore può sfoggiare quello che è il suo principale talento creativo: miscelare riferimenti iconografici antichi o classici con suggestioni contemporanee che sfociano nel fantasy o in un'atmosfera iper-tecnologica tipica dell'estetica dei videogiochi.

Tutte le sigle delle serie TV adottano una formula videomusicale, articolando il rapporto con la traccia sonora di volta in volta in modo differente. Per quello che riguarda le opere qui analizzate, Angus Wall, molto probabilmente su richiesta delle case di produzione delle serie, adotta una formula piuttosto semplificata, dato che il commento audio presente in queste sigle non è altro che un frammento della colonna sonora di riferimento delle serie stessa: musiche orchestrali contemporanee piuttosto comunemente utilizzate in queste produzioni che hanno come punti di riferimento compositori come Jeff Beal<sup>15</sup>.

<sup>14</sup> <https://vimeo.com/333430496>.

<sup>15</sup> <http://www.jeffbeal.com/>.

## *Steve Fuller, Mark Gardner e Peter Frankfurt*

*(Mad Men, The Pacific)*

Steve Fuller e Mark Gardner sono gli autori della sigla della serie TV di Matthew Weiner *Mad Men*<sup>16</sup>, incentrata sulle vicende di un'agenzia pubblicitaria americana degli anni Sessanta e del suo direttore creativo, andata in onda dal 2007 al 2015. La sigla dura trentacinque secondi, allineandosi a uno standard di estensione temporale più tradizionalmente televisivo, ma riesce comunque a condensare una fitta rete di temi e suggestioni. Realizzata interamente in computer grafica con uno stile che richiama il cartoon manuale fortemente stilizzato, la sigla visualizza una situazione estremamente drammatica: un uomo entra in un ufficio, appoggia la sua valigetta a terra, e l'edificio comincia a crollare. L'uomo compie un volo dalla finestra del grattacielo in un ambiente metropolitano dove si vedono vari cartelloni pubblicitari. Nel finale l'uomo è seduto su un divano, con una sigaretta in mano, intento a osservare una parete vuota.

Steve Fuller afferma che:

Matthew [Weiner] ha detto: "Sai, non è solo una serie sulla pubblicità negli anni '50 e '60, ma riguarda la vita e la cultura americana". Amava l'idea che questo personaggio principale vendesse il sogno americano, ma ne fosse anche totalmente confuso. Sta cercando di ritrovare se stesso durante la serie, di definire se stesso. Matthew voleva accennare questa situazione e voleva qualcosa che catturasse l'attenzione del pubblico<sup>17</sup>,

e Mark Gardner puntualizza:

Voleva che la sequenza riassume le idee della serie. Siamo riusciti a tro-

<sup>16</sup> <https://vimeo.com/14040949>.

<sup>17</sup> Lola Landekic, *Mad Men (2007)*, <https://www.artofthetitle.com/title/mad-men/> (trad. mia).

vare qualcosa che combinasse entrambi, rendendolo bello e sofisticato, pur dimostrando che in realtà ci sono due storie: quella che vedi, ma anche la storia vera di cui hai solo un accenno<sup>18</sup>.

La sintesi che l'autore chiede ai realizzatori della sigla è quindi l'unione fra due temi fondamentali: la superficie di un mondo apparentemente creativo e spensierato, e qualcosa di più profondo e oscuro che emerge all'interno della personalità del protagonista. L'idea della caduta, con tutto il carico simbolico che comporta, risulta subito a tutti la più convincente, ma anche la più rischiosa: nell'intervista vengono raccontati tutti i vari passaggi necessari per evitare rimandi ad altre sigle, come quella delle serie *Twilight Zone (Ai Confini della realtà)* del 1959, ma soprattutto ai tragici eventi dell'11 Settembre 2001, un riferimento che la produzione vuole assolutamente evitare. La soluzione viene trovata nella creazione dell'ultima scena, dove il personaggio è totalmente ricomposto, come sottolinea Mark Gardner: «Penso che siamo riusciti a farla franca perché ci siamo ritrovati con una domanda: è un sogno? Quale parte è effettivamente reale? La posizione finale o la caduta indifesa?»<sup>19</sup>.

La sigla si presenta come una effettiva contro-storia dai contorni surreali della serie TV. Condensa i temi proposti da Matthew Weiner offrendo come sintesi la metafora della fragilità del mondo che viene rappresentato, che può frantumarsi da un momento all'altro, trascinando con sé i suoi protagonisti. Per fare questo gli autori adottano uno stile grafico piuttosto preciso che combina elementi bidimensionali e tridimensionali. Il protagonista è una sagoma nera che si staglia dall'ambiente dell'ufficio raffigurato come un agglomerato di abbozzi disegnati con stili differenti (matite, pennarelli), mentre nello spazio esterno le immagini pubblicitarie, fotografie di cartelloni sia inventati sia veri, sono letteralmente "mappate" sulle superfici semplificate dei grattacieli. Tutti questi elementi sono posizionati su una texture che simula la presenza di un foglio di carta, come fossero parti di un collage in movimento. Vengono anche richiamati direttamente elementi della tecnica del disegno, come la carta millimetrata che fa da superficie a un grattacielo. A questo proposito Steve Fuller precisa che: «Sono un grande fan di Saul Bass, ma Matthew Wei-

<sup>18</sup> *Ibidem.*

<sup>19</sup> *Ibidem.*

ner ha detto: “Non voglio che assomigli agli anni ‘60”. Mi piace pensare che sia una specie di aggiornamento di Saul Bass»<sup>20</sup>.

L'atmosfera vintage, la libera combinazione di elementi digitali, la dichiarazione della presenza di elementi da disegno tecnico sono tutte scelte che gli autori di motion graphics stanno sperimentando da molti anni. Steve Fuller e Mark Gardner attingono da questa linea estetica, approfittando del fatto che il tema della serie stessa ha a che fare con il mondo della grafica manuale, per produrre essi stessi una sigla che vuole essere vintage e contemporanea allo stesso tempo.

Gli autori applicano scelte stilistiche piuttosto rigorose, come afferma Steven Fuller:

Volevamo che fosse realizzato come lo avrebbe fatto un vero direttore della fotografia per un film. Volevamo che la caduta non avesse il continuo movimento della camera virtuale che si vede spesso al giorno d'oggi, quindi abbiamo deciso di posizionare le camere - molti diversi tipi di camere - sugli edifici circostanti... proprio come se lo stessi davvero riprendendo. Abbiamo punti di vista super grandangolari, medi e con teleobiettivo. Questo lo ha reso più sofisticato<sup>21</sup>.

Mark Gardner aggiunge:

Sì, la camera si muove a malapena, cosa che di solito non accade quando hai qualcosa interamente costruito in computer grafica. Come ha detto Steve, normalmente le persone pensano: “Possiamo fare qualsiasi cosa con la camera” e così fanno... ma non è sempre la cosa migliore<sup>22</sup>.

Con un approccio molto diverso da Angus Wall per la sigla di *Games of Thrones*, dove l'autore guarda come punto di riferimento l'universo dei videogiochi, qui Steve Fuller e Mark Gardner adottano uno stile più classico e apparentemente più realistico che produce però una sorta di visione estatica, l'osservazione di un evento rallentato, come se fosse un sogno o una visione a occhi aperti. Una situazione percettiva paradossale, agevolata dalla atemporalità dello stile grafico della sigla.

<sup>20</sup> *Ibidem.*

<sup>21</sup> *Ibidem.*

<sup>22</sup> *Ibidem.*

Tutte queste scelte stilistiche contribuiscono anche e soprattutto a stemperare la drammaticità dell'azione visualizzata, avvertendo fin da subito lo spettatore che esiste un lato nascosto della storia, vagamente inquietante, che verrà raccontato nella serie, senza che per questo l'atmosfera generale diventi tetra o eccessivamente incentrata su questa contraddizione. Lo stile grafico infantile trasmette la sensazione di qualcosa di innocuo, anche se in sottotraccia potrebbe diventare esplosivo: è una sorta di suspense tematica che viene suggerita al pubblico, senza andare troppo nei dettagli. Anche l'ultima immagine nella sua semplicità trasmette un messaggio ambiguo: il corpo è integro e fuma una sigaretta, ma la parete bianca che contempla potrebbe significare il vuoto di fronte al quale confrontarsi dal momento che tutte le sue certezze intorno a lui sono crollate.

Questa sigla è esemplare per la capacità di innescare nello spettatore una serie di segnali contraddittori, a partire da un'idea molto semplice e diretta, coadiuvata da scelte stilistiche che potenziano la concettualizzazione della serie avvolgendo lo spettatore in un'atmosfera ambigua ma non respingente. Un perfetto equilibrio, insomma.

La colonna sonora della serie *Mad Men* non è affidata a un compositore, ma è un collage di vari brani musicali già esistenti scelti per le loro atmosfere. Coerentemente con questo approccio anche la sigla è accompagnata da un brano non composto appositamente, in questo caso *A Beautiful Mine* (2006) del dj RJD2. Il mix di sonorità elettroniche e strumenti acustici come violini e arpe, e l'atmosfera di suspense del brano sono elementi che potenziano la sigla e soprattutto la sua atemporalità, in bilico fra passato e presente. In questo modo l'accostamento fra immagini e un brano già composto avvicinano questa sigla a un genere già molto citato e fondamentale come riferimento linguistico: il video musicale.

Steve Fuller, questa volta insieme a Peter Frankfurt, realizza nel 2010 la sigla della serie TV *The Pacific*<sup>23</sup> prodotta da Steven Spielberg e Tom Hanks. La serie narra gli eventi che hanno indotto gli Stati Uniti a partecipare alla Seconda guerra mondiale, a partire dall'attacco di Pearl Harbor. Al contrario della sigla realizzata per *Mad Men*, qui la durata sfiora in eccesso lo standard di questo genere diventando, con i suoi due minuti e ventiquattro secondi, una delle sigle di serie TV più lunghe mai realizzate.

<sup>23</sup> <https://vimeo.com/13863018>.

Gli artisti che lavorano in questo settore coniugano dal punto di vista creativo due ambiti differenti: la grafica, la pittura, la fotografia, l'arte statica in generale, e il mondo dell'audiovisivo, con una passione particolare per la storia del cinema. Anche in questa sigla i due ambiti si incontrano nella metafora del disegno che diventa immagine in movimento. Questa unione trova la sua manifestazione nella simbiosi fra immagini dal vero e le loro elaborazioni digitali che si incaricano di rendere pittoriche le scene: un processo che si può considerare una sorta di potenziamento della tecnica del rotoscoping che, dai primi esempi di molti film di Walt Disney e Ralph Bakshi, passando attraverso *Yellow Submarine* di George Dunning del 1968 fino agli esperimenti di alcuni film di Richard Linklater, come *Waking Life* del 2001 o *A Scanner Darkly (Un oscuro scrutare)* del 2006, ha subito un'interessante evoluzione: se prima veniva usata per conferire maggiore realismo all'animazione, ora serve per trasformare riprese dal vero in quadri in movimento dichiaratamente grafici, quindi per offrire una visione pittorica della realtà, in un gioco di specchi rovesciato.

Steve Fuller afferma:

Abbiamo fatto molte ricerche prima di iniziare: dai disegni realizzati dai soldati statunitensi alle cartoline giapponesi... Egon Schiele, i dipinti con polvere da sparo di Cai Guo-Qiang<sup>24</sup>, i manifesti di guerra ecc. Mappe di guerra e modelli tipografici ispirati ai documenti militari. Da qui deriva la combinazione di colori. Volevo suggerire l'elemento giapponese, quindi abbiamo esaminato disegni a inchiostro e stampe xilografiche. Il passo successivo è stato sperimentare con il carbone e la grafite. Questo foglio di contatto mostra alcuni dei nostri "dipinti" a carboncino frantumato. (...) Abbiamo provato di tutto: calpestarlo, raschiarlo sulla carta con un cilindro di metallo, soffiare sulla superficie. Stavamo guardando i dipinti di Franz Kline e Robert Motherwell, cercando di catturare quell'atmosfera espressionista astratta. Abbiamo cercato di rendere esplosivo il carbone e di catturare la violenza della guerra. Abbiamo anche cercato di collegare la polvere di carbone alla sabbia nera che si trova sulle isole del Pacifico meridionale<sup>25</sup>.

<sup>24</sup> <https://caiguoqiang.com/>

<sup>25</sup> Lola Landekic, *The Pacific* (2010), [https://www.artofthetitle.com/title/the-pacific/\(trad.mia\)](https://www.artofthetitle.com/title/the-pacific/(trad.mia)).

Questo evidentemente è il ricco panorama di riferimento legato alla pittura, che spinge gli autori a realizzare, come preview della sigla, una serie di disegni a mano per capire il tipo di risultato che volevano ottenere:

In quel momento stavano girando gli episodi, quindi avevamo solo poche riprese su cui lavorare. (...) Dovevo assicurarmi che [i disegni] non diventassero troppo meticolosi o dettagliati. Dovevano sembrare un po' incompiuti. Fare i disegni a mano ha reso la sequenza migliore e ci è voluto del tempo perché fossero efficaci. Abbiamo pensato che sarebbe stata un'occasione persa se non avessimo mai visto un disegno prendere vita.

Sul fronte cinematografico si affacciano due interessanti rimandi, come svela sempre Steve Fuller, parlando di una prima versione della sigla dove comparivano immagini di carta strappata, che era: «In realtà ispirata dal manifesto di *Bunny Lake is Missing*»<sup>26</sup>. Steve Fuller nutre una sincera ossessione nei confronti di Saul Bass, considerato da tutti gli autori di sigle un riferimento imprescindibile, ma svela anche un altro richiamo più importante, anche e soprattutto perché il coautore della sigla, Peter Frankfurt, è il figlio di Steven Frankfurt, anch'egli creatore di titoli di testa per film quali *To Kill a Mockingbird* (*Il buio oltre la siepe*)<sup>27</sup> di Robert Mulligan del 1962:

Il padre di Peter Frankfurt, Steve, a volte passava dall'ufficio di New York. In *The Pacific* ci sono sicuramente delle scene che sono un tributo. La sequenza del carboncino che rotola sul foglio di carta si basa sulla scena della biglia che rotola sul marmo presente in *To Kill a Mockingbird*. (...) Mi sentivo in qualche modo legittimato perché stavo lavorando con suo figlio. Un giorno abbiamo mostrato a Steve un premontaggio e gli è piaciuto molto. Quindi l'ho considerata come una sua benedizione. La sequenza dei titoli di testa di *To Kill a Mockingbird* sarà sempre di ispirazione per me: è meravigliosamente bella.

<sup>26</sup> Film di Otto Preminger del 1956, distribuito in Italia col titolo *Bunny Lake è scomparsa*. Il manifesto a cui si fa riferimento è di Saul Bass, autore anche della sequenza di titoli di testa del film, ed è visibile in questo link: <https://filmartgallery.com/products/sba-bunny-lake-is-missing>, mentre la sigla in questo link: <https://www.artofthetitle.com/title/bunny-lake-is-missing/>.

<sup>27</sup> <https://www.artofthetitle.com/title/to-kill-a-mockingbird/>.

Steve Fuller cita come omaggio la sequenza della biglia della sigla realizzata da Steve Fuller, omettendo un riferimento molto più evidente: ovvero che la sigla di *To Kill a Mockingbird* (*Il buio oltre la siepe*) inizia con alcune sequenze di una mano che disegna su marmo con un carboncino.

Svelate le fonti dell'ispirazione di questa sigla, è interessante notare il loro transito in un mondo digitale: qui non si vedono mani manovrare il carboncino che disegna i suoi tratti sulla carta e, nonostante siano delle riprese dal vero, il risultato è talmente fluido da sembrare scene realizzate in computer grafica, dove di fatto il carboncino appare come un oggetto animato, dotato di vita autonoma. Un carboncino vivente che disegna forme che si muovono. Un carboncino che si spacca richiamando le esplosioni presenti in alcune scene e che raffigura un mondo monocromatico spezzato, contrastato. Le due dimensioni, quella delle riprese dal vero e della loro interpretazione disegnata, inizialmente vengono mantenute separate attraverso dei passaggi in dissolvenza da una all'altra, ma nel corso della sigla si confondono sempre di più: compaiono texture di carta sui cieli di sfondo di alcune scene, il carboncino che si spacca irrompe in alcune sequenze di soldati che scappano in mezzo alle esplosioni, infine alcune immagini disegnate sembrano scene dal vero molto contrastate.

L'ultima scena, un soldato che porta sulle sue spalle un compagno ferito, è un'immagine fissa dinamizzata da un movimento di macchina all'indietro: tutta la sigla gioca su una continua alternanza fra staticità e dinamismo, con un costante gioco di specchi fra immagini dal vero che si trasformano in disegni statici, e disegni in movimento che rivelano la loro "fonte" originaria, mutandosi in immagini dal vero. La metamorfosi è un tema caro all'animazione, e qui viene ulteriormente declinato associandolo a quello della memoria: i disegni sembrano tracce di ricordi, frammenti di segni lasciati dai protagonisti degli eventi narrati. Non sono i disegni tracciati sulle strade di Roma della sigla di Angus Wall, ma vere e proprie "orme" grafiche del loro passaggio: ci sono i volti, i corpi, i gesti di quelle persone, che oscillano fra la dimensione di una memoria disegnata, soggettiva e personale, e quella di una sorta di documentario filmato con immagini monocromatiche e sbiadite.

Da un punto di vista metaforico è interessante notare come il riferimento a un passato tutto sommato recente viene reso in immagine utilizzando dei "segni" ancora più antecedenti dal punto di vista temporale: il disegno a carboncino, il cinema in bianco e nero. Durante la Seconda guerra mon-

diale il cinema era a colori, e lo strumento per eccellenza di documentazione attraverso immagini statiche era la fotografia, certamente non il disegno a carboncino. Qui si va più indietro nel tempo, per collocare queste memorie in una dimensione mentale, quasi onirica, che tende all'astrazione, riuscendo comunque a restituire tutta la drammaticità degli eventi di quel periodo. Il riferimento ai dipinti realizzato con la polvere da sparo di Cai Guo-Qiang è forse il più interessante tra quelli citati da Steve Fuller, perché in *The Pacific* è come se le immagini nascessero dai frammenti del carboncino spaccato, da un sostanziale atto di violenza fra questo oggetto e la sua superficie di riferimento, la carta. Esplosioni di materiale nero che vanno a costruire immagini in movimento fragili, che sopravvivono per breve tempo. Polvere da sparo che si trasforma in memorie visive.

La musica sinfonica della sigla è affidata ai compositori della serie stessa, e quindi si presenta come elemento sonoro che crea un rapporto di continuità fra la sigla e la serie.

## *Simon Clowes*

### *Elementary, Emerald City, The Haunting of Hill House*

Simon Clowes<sup>28</sup> è un designer inglese dallo stile particolarmente esemplificativo della capacità di agglomerare tendenze stilistiche e suggestioni provenienti da vari campi. Nel 2012 realizza la sigla della serie TV *Elementary*<sup>29</sup> di Robert Doherty, una rilettura in chiave contemporanea del personaggio di Sherlock Holmes, ambientata a New York. Questa sigla introduce un metodo di concettualizzazione della serie molto utilizzato in questo settore: l'utilizzazione di soli oggetti che diventano protagonisti della scena.

Simon Clowes afferma che:

Volevo comunicare come funziona la mente di Sherlock Holmes e il suo modo non tradizionale di fare l'investigatore. Anche se la serie è un adattamento moderno, le tecniche di Sherlock Holmes sono ancora molto rudimentali e inaspettate, e questo aspetto del personaggio mi ha sempre interessato. Questo è ciò che rende originale il suo stile da quello di altri detective. Ho pensato a come rappresentare in modo giocoso una cosa che porta a un'altra: una reazione a catena. (...) Nell'episodio pilota Holmes trova la posizione di un cadavere nascosto usando una biglia per individuare un disallineamento nel pavimento. Questo mi ha colpito in quanto sintesi della sua tecnica di usare oggetti banali per risolvere una situazione complessa. Volevo rendere il marmo l'"eroe" della sequenza e questo mi ha portato all'opera di Rube Goldberg e agli adattamenti contemporanei del suo lavoro, come il video musicale per il gruppo OK Go *This Too Shall Pass*<sup>30</sup>.

<sup>28</sup> <http://simonclowes.TV/>.

<sup>29</sup> <https://vimeo.com/50636012>.

<sup>30</sup> Noah R. Taylor, *Elementary* (2012), <https://www.artofthetitle.com/title/elementary/> (trad. mia).

Al di là del fatto che l'immagine della biglia che scorre su una superficie particolarmente liscia come il marmo è una suggestione che abbiamo già incontrato e che trova il favore di molti designer, Simon Clowes sinceramente svela il punto di partenza originale che lo porta a utilizzare la struttura meccanica che compare in questa sigla, ovvero la "Macchina di Rube Goldberg". Rube Goldberg (Reuben Garrett Lucius Goldberg)<sup>31</sup> è stato un fumettista satirico americano attivo dai primi anni del Novecento fino agli anni Sessanta, ma è stato anche e soprattutto un ingegnere meccanico, e nei suoi disegni compaiono spesso complicati meccanismi che producono risultati molto semplici. Con il tempo la "Macchina di Goldberg" entra nel lessico americano per indicare un macchinario particolarmente complesso costruito per fare cose sostanzialmente inutili, e più genericamente qualcosa di intricato, ridondante. In tutte le macchine di Rube Goldberg, costruibili e funzionanti nella vita reale e non solo nei fumetti, un effetto a catena, solitamente meccanico o chimico, regola l'attivazione del marchingegno. In molti cartoon di Walt Disney, in alcuni cortometraggi di Buster Keaton e lungometraggi di fantascienza degli anni Ottanta le macchine di Goldberg compaiono come metafora di una tecnologia misteriosa, futuribile o totalmente ridicola.

Nel 1987 due artisti svizzeri, Peter Fischli e David Weiss, realizzano un cortometraggio di trenta minuti dal titolo *Der Lauf der Dinge (The Way Things Go)*<sup>32</sup>. In questa opera viene visualizzata la reazione a catena provocata da numerosi oggetti, alcuni di notevoli dimensioni, dislocati all'interno di uno spazio industriale, in realtà lo studio dei due artisti. La reazione a catena si basa sul contatto fra i vari elementi, sfruttando l'idea del gioco del domino, e spesso su eventi pericolosi (alcuni oggetti prendono fuoco, altri vengono sciolti da acidi) che determinano la distruzione di alcune parti del gigantesco set di oggetti, che quindi non si presenta come un vero e proprio macchinario. Metafora della causalità degli eventi della vita in forma di oggetto, quest'idea gode di un particolare successo in ambito pubblicitario. Nel 2003 il regista francese Antoine Bardou realizza lo spot pubblicitario, dall'insolita durata di due minuti, *Honda the Cog*<sup>33</sup>, dove alcuni elementi del motore di un'automobile della Honda vengono assemblati grazie alla reazione a catena, meno drammatica di quella rappresentata da Peter Fischli e David Weiss, di

<sup>31</sup> <https://www.rubegoldberg.org/>.

<sup>32</sup> <https://vimeo.com/124548454>. Estratto di tre minuti.

<sup>33</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=bl2U1p3fVRk>.

vari elementi meccanici disposti in una grande sala. Nel 2007 esce il film *Fracture (Il caso Thomas Crawford)*<sup>34</sup> di Gregory Hoblit, la cui sigla di apertura sembrerebbe la fonte di ispirazione più diretta per Simon Clowes, perché viene visualizzato un marchingegno sul quale scivola un biglia. Nel 2010 viene realizzato da Damian Kulash e James Frost per il gruppo Ok Go il music video citato da Clowes: *This too Shall Pass – Rube Goldberg Machine*<sup>35</sup>, dove i membri del gruppo assistono a una catena di eventi causata dal contatto di diversi oggetti.

Le idee nel mondo audiovisivo sono “reazioni a catena” difficilmente contenibili. Peter Fischli e David Weiss minacciano azioni legali, mai effettivamente compiute, contro le agenzie pubblicitarie produttrici dello spot per la Honda e del music video per Ok Go, forse dimenticando il fatto che la loro idea è comunque figlia degli inutili ma affascinanti macchinari di Goldberg. Tutte queste vicende sono utili a registrare un fatto che interessa nello specifico l’ambito di cui stiamo parlando: il mondo pubblicitario e quello videomusicale, alla perenne ricerca di novità e di idee, assorbono costantemente l’ambito audiovisivo sperimentale, in un processo che può anche assumere l’aspetto della “cannibalizzazione”. L’area produttiva che ruota intorno alla realizzazione delle sigle si comporta nello stesso modo, e non è un caso che Simon Clowes citi il video musicale realizzato per Ok Go: è il riferimento per lui più diretto, fatto che conferma l’estrema vicinanza, in alcuni casi l’osmosi, fra l’ambito delle sigle delle serie TV e quello dei music video.

Ritornando alla sigla di *Elementary*, a prima vista potrebbe sembrare un clone della sigla di apertura di *Fracture (Il caso Thomas Crawford)*, perché il macchinario protagonista della scena è molto simile. Nell’opera di Simon Clowes subentrano delle scelte piuttosto specifiche che rendono le due sigle molto diverse. Innanzitutto in *Il caso Thomas Crawford* la biglia non determina nessuna reazione a catena, mentre in *Elementary* sì. Ma la scelta più importante e suggestiva di Clowes è quella di non svelare mai il vero funzionamento della macchina: la biglia si infila dentro al caricatore di una pistola, diventando un proiettile che colpisce un oggetto di vetro pieno di colore rosso che viene schizzato su un’altra parte del macchinario che si muove grazie a un criceto dentro

<sup>34</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=EdoldumT-mM>.

<sup>35</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=qybUFnY7Y8w>.

una gabbia rotante. La biglia si ripresenta integra per scivolare su un'altra zona della macchina utile ad azionare un paio di forbici che tagliano un filo collegato a un martello che sfascia il busto di una figura femminile, il quale aziona a sua volta una piccola gabbia di legno che cade sulla miniatura di una sagoma umana. Ritorna la biglia a tutto schermo, in modo tale che la camera penetri nella sua superficie per mostrare un rapido scorcio della città di New York, unica concessione che Simon Clowes offre alla produzione che insiste sul fatto che già dalla sigla si deve capire che non si tratta di una serie TV sulla versione tradizionale del personaggio di Sherlock Holmes. Un suggestivo richiamo alle città racchiuse nelle sfere di vetro, che giustifica, attraverso una rapida associazione di immagini, il passaggio visivo dalla biglia al paesaggio di New York.

Lo scarto che effettua Simon Clowes è notevole: non viene mai visualizzato veramente il funzionamento della reazione a catena; lo spettatore deve credere che quello che succede è il risultato del movimento della biglia. E i singoli eventi sono paradossali, non ottenibili nella vita reale. Tutto questo è giustificato dal metodo di concettualizzazione della serie adottato da Simon Clowes, perché egli vuole offrire un ritratto "interno" del personaggio della serie, desidera rappresentare, letteralmente, la struttura mentale di Sherlock Holmes. Una dimensione caratterizzata da una razionalità parascientifica, quasi fantascientifica. Tutto può succedere nella mente di Sherlock Holmes, perché tutto funziona secondo i suoi meccanismi. La mente dell'investigatore si presenta come una combinazione di razionalità, creatività e intuizione dominata dal movimento: il suo cervello non si ferma mai.

Questa sigla vuole rappresentare la dimensione mentale del protagonista attraverso oggetti in movimento. La concettualizzazione della serie ruota intorno a un assunto impegnativo, ma risolto in modo diretto, inventando un macchinario nel quale una biglia mette in moto degli eventi a catena dove sono protagonisti oggetti che possono uccidere: una pistola, un paio di forbici, una corda, un martello, i quali scatenano eventi drammatici su "corpi del reato" che diventano oggetti essi stessi, come un busto o un soldatino. Un plastico magicamente funzionante che ci fa entrare nella mente di Sherlock Holmes.

Nel 2017 Simon Clowes realizza la sigla per la serie TV di genere fantasy, basata sui *I Libri di Oz* (*Oz Books*, 1900-1920) di Lyman Frank Baum e diretta da Tarsem Singh, *Emerald City*<sup>36</sup>. Questa sigla come la precedente

<sup>36</sup> <https://vimeo.com/205966340>.

è strutturata sulla durata standard di trenta secondi, mentre dal punto di vista tecnico in questo caso Clowes ricorre quasi totalmente alla computer grafica. La spirale dentro alla quale vorticano personaggi e oggetti riferiti alla serie TV, le scelte cromatiche e lo stile del compositing hanno un riferimento piuttosto diretto: l'estetica del videoartista canadese Marco Brambilla<sup>37</sup> e in particolare l'opera *Creation*<sup>38</sup> del 2012. La videoarte anche più recente è sempre un punto di riferimento importante per i designer che realizzano sigle: in questo caso la scelta di creare una situazione caotica dove svariati elementi ruotano intorno alla figura della protagonista della serie, Dorothy Gale, si riferisce principalmente all'evento che innesca la narrazione della serie stessa: un tornado che scaraventa la giovane infermiera nel mondo magico di Oz. La sigla quindi concettualizza la serie concentrandosi sull'incipit della storia, trasformandolo in una sorta di Big Bang visionario dove confluiscono gli elementi visivi più importanti della serie, evitando allo stesso tempo di anticipare troppo l'approccio con il quale gli autori hanno intenzione di rendere contemporaneo un immaginario classico e molto conosciuto.

Anche nella sigla per la serie TV di Mike Flanagan *The Haunting of Hill House*<sup>39</sup> del 2018 si possono vedere echi delle scelte estetiche di Marco Brambilla (che in questo caso cela la sua identità con lo pseudonimo di Immaterial) e del suo cinematic trailer del videogioco *Ryse – Son of Rome*, dal titolo *Explosion*<sup>40</sup>, del 2013. Le idee sono simili ma sono modulate e giustificate in modo diametralmente opposto, a dimostrazione del fatto che la stessa matrice visiva può essere sviluppata diversamente e generare significati diversi. In *Explosion* Marco Brambilla, per visualizzare la degenerazione dei costumi e la progressiva decadenza dell'impero romano, immagina una sorta di esplosione al contrario: sculture di gesso realizzate in computer grafica, rappresentanti varie scene di vita quotidiana, sono posizionate su frammenti di materiali circondati da detriti che, volando su uno spazio nero, convergono nel formare l'enorme statua di un condottiero, il protagonista del videogioco. Simon Clowes in *The Haunting of Hill House* sfrutta un elemento visivo che nella serie può essere considerato una sorta di "Easter Egg", una sorpresa nascosta nelle pieghe dell'immagine che solo

<sup>37</sup> <https://www.marcobrambilla.com/>.

<sup>38</sup> <https://www.marcobrambilla.com/creation-megaplex>.

<sup>39</sup> <https://vimeo.com/302733114>.

<sup>40</sup> <https://vimeo.com/81529831>.

gli spettatori più attenti riescono a cogliere. Nella sigla, in questo caso della durata di un minuto, vengono visualizzate su uno sfondo scuro delle statue di marmo in stile neoclassico, realizzate in computer grafica, che si disintegrano progressivamente, alcune mostrando espressioni di terrore che nulla hanno a che fare con la loro fattura originale. Queste statue sono posizionate in un labirinto che rappresenta metaforicamente la villa citata nel titolo.

In alcune inquadrature di questa serie TV le statue, che fanno parte dell'arredamento, quando vengono inquadrate fuori fuoco, sullo sfondo o in primo piano, si muovono impercettibilmente rivolgendo il loro sguardo verso lo spettatore. Il luogo comune tipico dei film horror delle statue semoventi, un dettaglio visivo presente nella serie ma in maniera quasi impercettibile, diventa la concettualizzazione della serie stessa, e quindi viene dichiarata nella sigla, paradossalmente, fin da subito, in una sorta di sfida allo spettatore e al suo livello di attenzione. Simon Clowes esaspera questa suggestione aggiungendo il disfacimento e il cambio di espressione del viso delle statue, elementi non presenti nella serie, in modo tale da ingannare lo spettatore il quale non è in grado di capire che quello che sta osservando è in realtà un evento che nella serie si manifesta effettivamente, ma in modo molto più sottile.

Spesso gli autori delle sigle per concettualizzare una serie TV usano un metodo simile alla figura retorica della sineddoche, dove una parte diventa il tutto, e un dettaglio della serie può diventare la struttura sulla quale costruire l'impianto visivo di tutta la sigla: Simon Clowes è un autore particolarmente esemplare da questo punto di vista.

## *Leanne Dare*

### *Masters of Sex*

Leanne Dare è una grafica e designer, approdata alla regia di alcuni documentari sull'animazione prodotti dalla Walt Disney Company. Nel 2013 realizza la sigla della serie TV *Masters of Sex*<sup>41</sup>, incentrata sulla vita del sessuologo William Masters e della psicologa Virginia Johnson che condussero alla fine degli anni Cinquanta una serie di ricerche sulla fisiologia della sessualità umana anticipando la rivoluzione sessuale degli anni Sessanta. La sigla si distingue da quelle analizzate finora perché presenta un mix di tecniche e di stili molto diversi: disegni animati, filmati d'archivio e scene appositamente girate per la sigla, in un'alternanza fra bianco e nero e colore e differenti qualità di definizione dell'immagine, a sottolineare in maniera esplicita l'eterogeneità delle fonti utilizzate.

Leanne Dare afferma che:

Il concetto iniziale è scaturito da intere giornate passate a raccogliere e osservare materiali visivi. In mezzo a tutte quelle immagini mi sono ritrovata a fissare la fotografia di un fiore. Non aveva implicazioni dirette sul sesso, ma continuava a richiamare la mia attenzione. Da lì mi sono gradualmente chiesta: “Come potrei rappresentare il sesso senza mostrarlo?” Così ho iniziato a raccogliere alcune immagini e, dopo aver giocato a mischiarle, sono emerse alcune cose molto divertenti. È stata un'idea davvero elementare: è semplicemente scattata. E tutti quanti sono stati trascinati. Stavamo esplorando ogni allusione possibile e abbiamo scoperto che essere piuttosto sfacciati ci permetteva di sviluppare le idee in modo quasi protetto. Durante la produzione abbiamo aggiunto alcune immagini più dirette e cliniche e abbiamo scoperto che potevamo trovare un perfetto equilibrio: la sigla continuava a essere originale e divertente, pur riflettendo in modo appropriato la trama. (...) Le animazioni dei due ragazzi sono state aggiunte verso la fine

<sup>41</sup> <https://vimeo.com/76562171>.

della produzione. C'era il desiderio di stabilire una struttura narrativa (...) con qualcosa che ricordasse da vicino le illustrazioni degli anni Cinquanta di Dick e Jane, ma con i personaggi più adulti<sup>42</sup>. Storicamente, Masters e Johnson hanno suddiviso il "Ciclo di risposta sessuale umana" in quattro fasi: eccitazione, plateau, orgasmo e risoluzione. Abbiamo deciso di usare gli adolescenti per dimostrare queste quattro fasi; si incontrano, si tengono per mano, si baciano e poi sono sfiniti. Abbiamo fatto spesso riferimento a queste quattro fasi nel nostro processo. Di conseguenza, sono emerse molte discussioni e opinioni divertenti riguardo a quali filmati fossero in grado di rappresentare una determinata fase<sup>43</sup>.

Inoltre Leanne Dare svela un'informazione tecnica interessante ai fini dell'analisi di questa sigla: «28 scene sono state girate appositamente per la sigla, 17 scene sono filmati d'archivio e 4 scene provengono dalla serie TV stessa»<sup>44</sup>.

La sigla, della durata di cinquanta secondi, è una sequenza serrata di immagini che recupera un linguaggio del cinema delle origini: il montaggio delle attrazioni. Nelle sigle delle serie TV i riferimenti alle avanguardie cinematografiche possono scavare anche nell'era degli esordi, dove la sperimentazione era necessaria per creare un linguaggio con uno strumento nuovo. Le immagini che vengono usate in questa sigla, in modo più o meno esplicito, vogliono creare delle associazioni mentali riferite a diversi atti sessuali e alle forme degli organi genitali maschili e femminili. Anche la rapidità con la quale si susseguono le immagini si riferisce a quella estetica ipercinetica che tanto è stata sperimentata nel cinema degli esordi e che si è riversata in seguito nella produzione videomusicale.

Dalle dichiarazioni di Leanne Dare si evince anche un altro elemento interessante: di fatto la sigla illustra il processo stesso attraverso il quale è stata creata, perché si tratta di un flusso visivo che è il risultato di una selezione di immagini eterogenee ma tutte metaforicamente legate all'argomento della

<sup>42</sup> Leanne Dare si riferisce alle illustrazioni di Eleanor Campbell per una serie di libri educativi creati da Zerna Sharp e William Gray dove i protagonisti sono due bambini di nome Dick e Jane.

<sup>43</sup> Lola Landekic, *Masters of Sex (2013)*, <https://www.artofthetitle.com/title/masters-of-sex/> (trad. mia).

<sup>44</sup> *Ibidem*.

serie TV, come fosse un archivio tematico di icone che si riversano rapidamente negli occhi dello spettatore. Il processo diventa il prodotto: un punto di vista tipico dell'Arte Concettuale; ma si può anche pensare ad altre formule combinatorie tipiche delle avanguardie, dal *cadavre exquis* dei Surrealisti alla tecnica del cut-up di William Burroughs. Le associazioni innescate dal gioco delle immagini producono anche una fitta rete di citazioni sotterranee, per lo più cinematografiche, che rendono questa sigla un piccolo esempio di arte del riciclo: la scena del treno che entra nel tunnel (appositamente girata) rimanda a una lunga lista di film dove questo evento è associato a un'attività sessuale: da *The Kiss in the Tunnel* di George Albert Smith (1899), dove l'ingresso del treno viene alternato alla scena in cui due amanti si baciano approfittando del buio dello scompartimento, ai più conosciuti *Intrigo internazionale (North by Northwest)* di Alfred Hitchcock del 1959, fino a *La città delle donne* di Federico Fellini del 1980. Non mancano citazioni al cinema pornografico: il lancio del missile spaziale e i fuochi d'artificio associati alla fase dell'orgasmo sono una citazione diretta di *La vera gola profonda (Deep Throat)* di Gerard Damiano del 1972. L'effetto comico che questa sigla produce deriva anche dal fatto che le associazioni si basano su dei luoghi comuni decifrabili da un pubblico non necessariamente cinefilo: sono entrati a far parte di una sorta di immaginario condiviso che risulta oggi per certi aspetti ingenuo e parzialmente ridicolo. Per questo motivo, come afferma Leanne Dare, più le associazioni sono sfacciate, ovvero riconoscibili perché già sdoganate, e più la sigla risulta divertente e protetta da eventuali reazioni avverse del pubblico.

L'elemento più interessante di questa sigla è l'utilizzo del cosiddetto stock footage, il materiale di repertorio. Il found footage, ovvero il rimontaggio di filmati non originali che ricontestualizza il senso della fonte audiovisiva originale, è una pratica sperimentale che nasce negli anni Cinquanta e si struttura grazie ad alcuni filmmaker del New American Cinema, come Bruce Conner e Ken Jacobs<sup>45</sup>, e si ritrova in molti esponenti della videoarte sia storica che contemporanea, come Woody Vasulka<sup>46</sup> o Douglas Gordon, fino ad arrivare alla sua declinazione digitale contemporanea, con autori come il già citato Marco Brambilla. Anche in questo caso il found footage, da pratica tipica utilizzata da un certo tipo di cinema sperimentale, diventa un linguaggio

<sup>45</sup> <https://www.kenjacobsgallery.com/>.

<sup>46</sup> <http://www.vasulka.org/>.

pop grazie alla sua diffusione in ambito videomusicale. Questo passaggio, forse per la prima volta nella storia dell'audiovisivo, è provocato da chi ha sistematicamente sperimentato questa tecnica: Bruce Conner, il quale viene chiamato nel 1978 dal gruppo Devo<sup>47</sup> a realizzare *Mongoloid*, il primo video musicale realizzato interamente in found footage. Leanne Dare inserisce nel solco di questa tradizione l'area delle sigle delle serie TV: anche se questa sigla non è interamente realizzata in found footage, rappresenta una sorta di spartiacque dove per la prima volta compare questa pratica come possibilità in più da sperimentare, a testimonianza del fatto che il rapporto con le avanguardie audiovisive si fa sempre più stretto.

Anche dal punto di vista sonoro Leanne Dare sfrutta una sorta di archetipo musicale legato alla sensualità: il tango. Il brano musicale, realizzato appositamente per la sigla, puntualizza attraverso il ritmo e le melodie alcuni passaggi visivi della sigla, rendendola ancora più ironica e impertinente.

<sup>47</sup> <http://www.clubdevo.com/>.

## *Patrick Clair*

*True Detective, Halt and Catch Fire, The Man in the High Castle (L'uomo nell'alto castello), Marvel's Daredevil, Westworld (Westworld – Dove tutto è concesso), The Night Manager, American Gods, The Peripheral (Inverso –The Peripheral).*

Patrick Clair<sup>48</sup> è un designer e grafico australiano che raggiunge una certa notorietà nell'ambito dell'animazione digitale grazie al video *Stuxnet – Anatomy of a Computer Virus* del 2011. Quest'opera è una sorta di documentario della durata di circa tre minuti che racconta la storia di Stuxnet, un virus in grado di penetrare nei sistemi di sicurezza di grandi industrie e fabbriche complesse per manometterne il funzionamento senza che nessuno possa accorgersene. I computer continuano a non segnalare anomalie, mentre nella fabbrica attaccata dal virus qualcosa di strutturale non funziona più. A causa di un difetto di scrittura del virus, esso si espande oltre i confini progettati, infettando altre macchine e provocando un contagio informatico. A questo punto diventa più visibile e analizzabile, tanto da trasformarsi da un lato in un caso giornalistico, dall'altro nell'oggetto di interesse di hacker che mettono a disposizione sul dark web il codice del virus stesso, rendendolo utilizzabile da chiunque. Questo scandalo informatico viene visualizzato da Patrick Clair utilizzando, con l'ausilio di una voce fuori campo utile a dare le informazioni necessarie al pubblico, grafici, scritte, oggetti 3D molto semplici, fotografie digitalizzate e animate, producendo un piccolo capolavoro della motion graphics.

Il suo approdo nel mondo della serialità televisiva avviene nel 2013 con la realizzazione del trailer della durata di un minuto dal titolo *Classified*<sup>49</sup>, quindi non la sigla, della serie *The Blacklist* di Jon Bokenkamp. Qui Patrick Clair riutilizza la stessa struttura del suo video precedente, rendendo al contem-

<sup>48</sup> <https://www.antibody.tv/>.

<sup>49</sup> <https://vimeo.com/77179400>.

po estremamente più complessa l'architettura grafica degli elementi messi in campo. Il designer australiano inventa uno stratagemma stilistico che diventa quasi un topos in questo settore, ovvero la creazione di schermi infografici, definiti HUD<sup>50</sup>, nei quali viene visualizzata una notevole quantità di informazioni attraverso foto, oggetti animati, scritte in movimento, tabelle e dati che vengono rappresentati con uno stile futuristico. Il risultato finale, complice la presenza della voce fuori campo e la sensazione di essere invasi da informazioni rappresentate attraverso uno stile grafico avveniristico, è di guardare una sorta di "cinegiornale tecnologico", o di essere davanti a un computer che trasmette velocemente informazioni che si trasformano in immagini in movimento. Lo stile di Patrick Clair produce una sorta di iper-estetismo che rende graficamente accattivante anche il dato più semplice, come se il linguaggio stesso dell'informatica diventasse una forma gradevole. Rappresentare la bellezza del dato informatico è una ricerca linguistica esplorata da molti artisti della new media art, come, solo per fare un esempio, tutta l'opera audiovisiva di Ryoji Ikeda<sup>51</sup> dimostra: Patrick Clair assimila molte tendenze stilistiche proprie di questo movimento artistico.

La consacrazione di Patrick Clair nel mondo delle serie TV deriva anche dal successo ottenuto dalla serie per la quale realizza la sigla: *True Detective*<sup>52</sup> scritta da Nic Pizzolato e diretta nel 2014 da Cary Fukunaga. Patrick Clair afferma che:

Visivamente ci siamo ispirati alle doppie esposizioni fotografiche. I ritratti frammentati, creati utilizzando figure umane come finestre dalle quali si vedono paesaggi parziali, sono serviti come un ottimo modo per mostrare personaggi emarginati o internamente divisi. I titoli dovevano rappresentare i ritratti dei personaggi principali che costruivano il luogo in cui vivevano. Questo è diventato un modo grafico di fare ciò che la serie fa con la trama: rivelare il personaggio attraverso la sua posizione geografica.

<sup>50</sup> HUD è la sigla di Head Up Display: sono informazioni videoproiettate su superfici trasparenti, utilizzate dai piloti degli aerei per non distogliere lo sguardo dal finestrino di guida. Nel mondo della motion graphics per HUD si intendono schermate grafiche dense di informazioni visualizzate come immagini in movimento in computer grafica, foto animate e testi, che vengono utilizzate soprattutto in contesti fantascientifici o parascientifici.

<sup>51</sup> <https://www.ryojiikeda.com/>.

<sup>52</sup> <https://vimeo.com/84017154>.

ca. (...). Per quanto riguarda la musica, la produzione aveva già scelto una bellissima traccia di The Handsome Family chiamata *Far From Any Road*, quindi avevamo un'ottima base per capire la struttura della sigla. Il fuoco è un elemento chiave nella serie, quindi aveva senso costruire dalla luce all'oscurità, e poi bruciare il tutto. (...) Abbiamo completato la sequenza di fotografie molto presto. La produzione è stata ispirata dal lavoro del fotografo Richard Misrach. Abbiamo iniziato con quello e abbiamo anche aggiunto altri scatti suggestivi e stranamente belli di inquinamento, prostituzione e fauna selvatica effettuati lungo la Costa del Golfo degli Stati Uniti. Non abbiamo dovuto usare molte immagini dalla serie stessa. Molte delle foto del casting sono derivate dalla fretta, ma sono astratte al punto da non identificare una scena specifica. Quando abbiamo iniziato a pianificare il movimento e l'animazione, abbiamo affrontato alcune sfide interessanti. Volevamo che i titoli sembrassero fotografie viventi<sup>53</sup>.

La suggestione della doppia esposizione applicata a immagini in movimento diventa ben presto un altro topos inaugurato da Patrick Clair delle sigle delle serie TV. Il trattamento che il designer australiano applica alle forme in movimento, ovvero inserire scorci di paesaggio dentro a sagome di figure umane, richiama in maniera piuttosto esplicita anche un altro riferimento, pittorico in questo caso, ovvero l'estetica di René Magritte, con opere come *Il donatore felice* del 1966: la avanguardia storiche sono un altro bacino di ispirazione per molti designer. Patrick Clair lavora su un'estetica che costantemente sta in bilico fra la staticità e il movimento: la volontà di creare delle "fotografie viventi", quindi non esattamente animazioni di forme statiche, ma forme statiche in movimento, affonda le radici in alcune esperienze della storia della sperimentazione audiovisiva, con autori come Bill Domonkos<sup>54</sup> che coniugano l'idea del found footage fotografico con il dinamismo digitale e che, come Bruce Conner, dalla videoarte hanno attraversato il mondo videomusicale, in questo caso grazie alla collaborazione con il gruppo The Residents<sup>55</sup>.

<sup>53</sup> Will Perkins, *True Detective (2014)*, <https://www.artofthetitle.com/title/true-detective/> (trad. mia).

<sup>54</sup> <http://www.bdom.com/>.

<sup>55</sup> <https://www.residents.com/>.

La base iconografica di tutta la sigla è rappresentata da fotografie: alcune di scena, alcune provenienti dal casting, e molte, come afferma Patrick Clair, soprattutto quelle raffiguranti paesaggi, originali ma non appartenenti alla serie. È un dettaglio interessante perché a prima vista questa sigla potrebbe sembrare un classico collage di immagini tratte dalla serie stessa, mentre in realtà non è così. Eppure risolve appieno una funzione che evidentemente per la produzione è importante: presentare i personaggi nel loro contesto geografico, soprattutto i due protagonisti interpretati da attori importanti e conosciuti come Matthew McConaughey e Woody Harrelson. E anticipa alcune suggestioni narrative che fanno entrare subito lo spettatore nell'atmosfera della serie.

Le “fotografie viventi” si manifestano nella sigla come oggetti statici che vengono dinamizzati attraverso due stratagemmi: il movimento della camera e la rotazione degli oggetti stessi, posizionati su ambienti che appaiono prospettici, dotati di una terza dimensione, ma che sono in realtà una forzatura ottenuta dal digitale, perché la base iconografica è un'immagine bidimensionale. Questo tipo di trattamento, che diventa a sua volta una scelta stilistica che ottiene un enorme successo nel mondo dei designer, si definisce “parallax effect”: ora la maggior parte dei programmi di compositing propongono dei plugin che automaticamente (ma con risultati meno complessi) possono “tridimensionalizzare” un'immagine bidimensionale. Spesso l'idea di un'artista può diventare un preset nel mondo della tecnologia dell'elaborazione digitale dell'immagine. Ma come sottolinea Patrick Clair, uno stratagemma tecnologico che diventa una scelta stilistica non è mai fine a se stessa, ma entra a far parte integrante del tessuto tematico della sigla:

La tecnica della doppia esposizione che abbiamo usato viaggiava parecchio su molti blog, e possono esistere molte tecniche di design alla moda, ma si tratta di usarle al momento giusto, sul progetto giusto, per il motivo giusto. Non lo stavamo facendo per sembrare più bravi o per farci notare: con *True Detective* lo stavamo usando per dire qualcosa su quel mondo e quei personaggi. Questo è ciò che dà longevità a una scelta che non è solo una tecnica digitale alla moda<sup>56</sup>.

<sup>56</sup> Maria Lewis, *From True Detective to Westworld: the Art of Antibody's Title Sequences*, <https://www.acmi.net.au/stories-and-ideas/from-true-detective-to-westworld-the-art-of-antibodys-title-sequences/> (trad. mia).

Il risultato visivo per lo spettatore è quello di vedere forme che effettivamente si muovono, ma i soggetti sembrano delle statue, mentre gli ambienti appaiono come sculture congelate nel tempo, eppure dotati di una profondità prospettica, attraversabili con lo sguardo della camera virtuale, in una sospensione fra staticità e dinamismo che crea un'atmosfera limbica, a tratti surreale e allucinatoria. Il movimento è puramente grafico, artificiale. Come spesso avviene in questo settore, e come affermato da Patrick Clair stesso, la concettualizzazione della serie avviene attraverso la rappresentazione di uno spazio geografico che diventa spazio simbolico: paludi, zone rurali, ambienti postindustriali, chiese abbandonate diventano il piano prospettico desolato che riempie le sagome delle figure umane. I personaggi trattengono dentro di sé questi ambienti, rivelando il loro spazio interiore, mostrando contraddizioni, lacerazioni, solitudini irrisolte. Patrick Clair, dopo essersi confrontato con gli autori della serie e aver cominciato a lavorare sulla sigla, ricorda che:

Una delle cose che è emersa è che stavano davvero usando il paesaggio della Louisiana negli anni Novanta come metafora di ciò che stava accadendo ai personaggi. Nel momento in cui osservi questo paesaggio inquinato dall'industria petrolchimica, un paesaggio sfruttato, avvelenato e danneggiato, ti rendi conto che costituisce davvero lo specchio del mondo dei personaggi. Personaggi che in molti casi sono stati, soprattutto quelli femminili, sfruttati, consumati e lasciati soli a fare i conti con il loro trauma. Anche i protagonisti della serie risultano danneggiati dalle esperienze che hanno vissuto. Sono personaggi in conflitto, lacerati al loro interno. Quindi questa idea di usare il paesaggio come un modo per costruire il personaggio mi ha colpito molto perché avremmo potuto renderlo in maniera letterale attraverso la grafica, e ho pensato che sarebbe stato davvero potente poter costruire ritratti di questi personaggi come figure spezzate che emergono dal paesaggio. Avremmo rappresentato con la grafica ciò che i creatori della serie stavano facendo con la trama<sup>57</sup>.

Utilizzando elementi visivi che all'apparenza possono sembrare semplici, Patrick Clair riesce a inserire in sottotraccia una serie di informazioni che anticipano

<sup>57</sup> Steve Palace, *THN Interviews Patrick Clair of 'True Detective'*, <https://www.thehollywoodnews.com/2014/06/11/thn-interviews-patrick-clair-of-true-detective/>.

i tratti psicologici dei due protagonisti. Martin Hart, interpretato da Woody Harrelson, è il classico poliziotto pragmatico, dalla mentalità semplice, eppure attraversato da una inspiegabile inquietudine che sfocia in una violenza difficilmente controllabile, nell'abuso di alcool, nella mancanza di fedeltà nei confronti di sua moglie: è un personaggio dominato da emozioni e istinti primari. Il cognome del personaggio (Hart) si pronuncia come la parola inglese "heart" che significa "cuore". Così la sagoma di questo personaggio mostra al suo interno ambienti che hanno a che fare con la terra: autostrade, scorci rurali, industrie, bar, strip-club.

Il suo contraltare, Rustin Cohle, interpretato da Matthew McConaughey, è un detective sopra le righe, una sorta di filosofo nichilista che si lancia in lunghi monologhi e che vive un'esistenza monastica, al limite del martirio: le sue immagini di riferimento sono cieli, fuochi, distese d'acqua, tutto ciò che non è collegato alla terra. Ma soprattutto croci: il simbolo del collegamento fra cielo e terra che viene vissuto in maniera contraddittoria e problematica dal personaggio, che utilizza una croce appesa a una parete vuota per compiere esercizi di concentrazione. Il nome del personaggio (Rustin) in inglese significa "ruggine": la sensazione che ci sia qualcosa di definitivamente arrugginito nell'ambiente e all'interno del personaggio stesso è una suggestione che si riverbera anche in un altro processo grafico che Patrick Clair usa sovente, ovvero il finto invecchiamento e deterioramento delle immagini provocati da una serie di texture che sporca le forme, insieme a una polvere sottile che circonda e accompagna tutte le immagini della sigla. Anche questa scelta stilistica, che consiste nel trasformare immagini digitali perfettamente definite in qualche cosa che assomiglia a una vecchia pellicola mal restaurata, diventa in breve tempo una pratica molto usata da altri designer, determinando un'ennesima sospensione percettiva, perché il pubblico percepisce come vecchie immagini che in realtà non lo sono, lasciandolo in una situazione di sospensione temporale. Ed è una suggestione che anticipa il continuo alternarsi fra presente e passato tipico della struttura narrativa della serie. Anche in questa sigla il riferimento alla struttura del cinegiornale viene abilmente usata dal designer australiano, insieme alla scelta attenta e calibrata della cromia che sfrutta colori pallidi, smunti, che richiamano la muffa: «Era importante che la sporcizia e i segni chiari e scuri attraversassero le immagini con un'ondulazione davvero delicata tra giallo pallido, verde, blu scuro e bagliori chiari<sup>58</sup>».

<sup>58</sup> Will Perkins, *True Detective* (2014), <https://www.artofthetitle.com/title/true-detective/> (trad. mia).

In tutta la sigla l'elemento della croce è richiamato attraverso varie soluzioni grafiche e si trasforma in un elemento utile non solo ad anticipare una parte del mondo interiore del personaggio di Rustin Cohle, ma a immergere lo spettatore in quello che è il plot generale della serie: due detective devono risolvere il caso di una serie di omicidi a sfondo rituale, all'apparenza satanico. La visualizzazione fugace, che compare a metà della sigla, del primo cadavere che i detective esaminano puntualizza ulteriormente l'atmosfera generale della serie stessa. Croci e fuochi compaiono spesso come forme in opposizione fra di loro.

Avendo lavorato con fotografie che non fanno parte delle scene effettivamente girate nella serie, Patrick Clair può inserire alcuni piccoli inganni: «Abbiamo creato dei doppi digitali per alcuni personaggi. In un'inquadratura, i tacchi a spillo di una spogliarellista e la pelle del suo fondoschiena sono stati costruiti in 3D, permettendoci di oltrepassare i limiti di ciò che era stato catturato come immagine fissa<sup>59</sup>». Alcune fotografie quindi sono diventate oggetti digitali tridimensionali, simulacri di figure reali. In questo caso Patrick Clair produce un doppio inganno: non si tratta solo di simulare la presenza di qualcosa di reale attraverso la computer grafica, ma di inserire l'immagine di un personaggio che nella serie non c'è. Nella sigla compaiono molte immagini di spogliarelliste in atteggiamenti erotici, ma molte di queste figure non appartengono alla serie, e l'elemento erotico, che nella sigla acquista una certa importanza, nella serie non è così preponderante. La sigla è costellata da scene, figure, e ambienti che nella serie non ci sono. Esse sono utili a contestualizzare una situazione, un'atmosfera: sono topoi, luoghi comuni visivi, coerenti con la serie, che comunicano direttamente col pubblico. La sigla quindi si presenta anche come un'abile combinazione di elementi che derivano dalla serie con altri che vengono trattati quasi come archetipi, segnali visivi facilmente riconoscibili.

Non tutte le fonti utilizzate sono fotografie:

Molte riprese sono filmati rallentati digitalmente a livelli estremi. L'interpolazione digitale e gli artefatti creati dal rallentamento delle riprese spesso sembrano strani o pacchiani, ma abbiamo scoperto che in questo caso evocavano uno stato d'animo surreale e fluttuante che catturava

<sup>59</sup> *Ibidem.*

perfettamente ciò che cercavamo. Alcune scene sono state rallentate fino a muoversi a malapena: il dieci o il venti per cento della loro velocità originale. Abbiamo ottenuto silhouette di personaggi sorprendenti e fluidi da utilizzare come finestre al rallentatore. Quindi abbiamo preso le foto di Misrach e di altri e le abbiamo costruite come scene proiettate in 3D. Abbiamo creato una geometria a basso numero di poligoni per le fermate dei camion, le raffinerie di petrolio e altro, quindi abbiamo proiettato le riprese di paesaggi dall'alto, scavando nei dettagli. I movimenti molto lenti della telecamera virtuale volavano dolcemente attraverso questi spazi, dando loro vita in 3D. Questi elementi di paesaggio e ritratti vengono quindi combinati in un'unica composizione con un'animazione più spaziale, effetti di messa a fuoco e molte texture<sup>60</sup>.

Nell'ambivalenza fra staticità e dinamismo lo slow motion diventa un'altra possibilità tecnica e stilistica ampiamente sperimentabile. La convivenza fra immagini statiche e dinamiche dal vero, la loro tridimensionalizzazione, elementi grafici come texture e forme particellari (la polvere) producono un'atmosfera genuinamente surrealista che si basa sulla trasfigurazione immaginifica della realtà.

Secondo Patrick Clair, la canzone scelta dalla produzione, con il suo ritmo folk dolente e dall'atmosfera desolante, e dal titolo più che significativo (*Far From Any Road*) diventa l'accompagnamento sonoro più adatto per questa sigla che si presenta in maniera palese come un videoclip musicale breve di un minuto e trenta secondi.

Sempre nel 2014 Patrick Clair realizza la sigla, della durata più tradizionale di trenta secondi, della serie *Halt and Catch Fire*<sup>61</sup> di Christopher Cantwell e Christopher C. Rogers, la quale narra le vicende di un'azienda che negli anni Ottanta si avventura nel mondo della costruzione dei primi personal computer. Patrick Clair afferma:

All'inizio del processo abbiamo avuto una serie di ottime conversazioni con gli showrunner e i produttori. Avevano un'idea chiara della loro storia e ci siamo persi alcune volte in lunghe discussioni sui personaggi e sui

<sup>60</sup> Will Perkins, *True Detective* (2014), <https://www.artofthetitle.com/title/true-detective/> (trad. mia).

<sup>61</sup> <https://vimeo.com/97089384>.

temi. Moltissime cose sugli effetti dell'ego, dell'ambizione, dell'autodeterminazione. Abbiamo discusso della gestazione e del simbolismo intorno alla creatività e alla creazione. (...) La serie è incentrata su idee, incubazione, ispirazione, su persone che lottano per diventare visionarie. Siamo tornati al più classico simbolo (o un cliché?) dell'idea: una modesta lampadina... Quindi l'idea era semplice: accendiamo una lampadina. (...) Per identificare l'epoca in cui è ambientata la serie, abbiamo usato un LED, un indicatore del computer, invece di una normale lampadina. (...) Il nostro fantastico art director Eddy Herringson ha giocato con forme geometriche ispirate a qualsiasi cosa, da Saul Bass ai videogiochi rétro ai documentari di educazione sessuale. Siamo passati dallo sperma digitale al lancio di un missile e viceversa, il tutto a 8 bit<sup>62</sup>.

La sigla concettualizza la serie creando un'architettura visiva che celebra l'immagine del glitch, dell'errore della macchina che può trasformarsi in elemento creativo, inserendosi con questa scelta sulla scia dell'estetica di molti esponenti della new media art. Ma, come sempre succede, per i designer che operano in questo settore il riferimento a qualcosa che viene estratto da estetiche d'avanguardia o contemporanee non costituisce solo una citazione, ma il punto di partenza per conferire al rimando un senso coerente con il contesto della serie. Come afferma Patrick Clair, la lampadina in un universo digitale diventa una luce a led che viene scaraventata in un universo visivo fatto di glitch dal colore rosso vivo. Il rimando alla forma dello spermatozoo è dichiarata fin da subito: nelle prime immagini della sigla una serie di punti luminosi vaga nello spazio, richiamando in modo palese l'immagine di un gruppo di spermatozoi dal quale se ne distacca uno solo che va a scontrarsi, determinando una sorta di minuscolo big bang, contro una superficie che ricorda la forma del chip della "scheda madre".

La metafora della fecondazione, insita di per sé nel termine che si usa per indicare il dispositivo più importante per il funzionamento del computer, viene amplificata anche dalla scelta cromatica conferita all'ambiente, che è originale rispetto alla tradizione stilistica della new media art dove il glitch

<sup>62</sup> Lola Landekic, Will Perkins, *Halt and Catch Fire* (2014), <https://www.artofthetitle.com/title/halt-and-catch-fire/> (trad. mia).

e più in generale gli oggetti digitali sono solitamente rappresentati tramite la gamma dei colori freddi come il blu, l'indaco o il verde. I glitch rossi che in questa sigla rappresentano l'ambiente digitale ricordano più facilmente l'interno di un corpo umano, qualcosa di organico, e non di artificiale. La compresenza fra organico e artificiale, anche questo un tema caro alla videoarte e soprattutto alla new media art, viene qui rappresentato come una sorta di documentario scientifico dove si mostra un ambiente uterino fatto di glitch nel quale una serie di led luminosi (le idee) fanno scaturire la vita all'interno del mondo digitale, per manifestarsi all'esterno. L'ultima immagine della sigla ci mostra la consolle di un computer che si sta avviando, come a dire che la vita interna della macchina ora può comunicare con l'esterno.

Ma in questi pochi secondi nei quali viene condensata una notevole quantità di simboli e di metafore, Patrick Clair, come nella sigla di *True Detective*, aggiunge l'elemento umano concentrandosi sull'icona del viso e sulla silhouette del corpo:

Era importante sia per noi sia per i creatori della serie che i titoli avessero una componente umana. Eravamo tutti cauti nel creare una sigla che fosse fatta solo da belle foto del cast: gli showrunner e la rete volevano che fosse una sequenza astratta e simbolica. La serie è davvero la storia di persone che fanno pressione su loro stesse e rischiano l'autodistruzione a causa della propria ambizione. Aveva senso vederli decadere, rompersi sotto la pressione della velocità e dell'autodistruzione<sup>63</sup>.

L'elemento umano è rappresentato da visi e sagome sostanzialmente irriconoscibili, che condividono la loro natura organica con il flusso dei disturbi informatici: si disfano velocemente, diventando essi stessi glitch, come fossero fantasmi digitali che appaiono fugacemente per scomparire, sommersi dai dati. Come nella sigla di *True Detective*, i personaggi della serie sono fotografie che vengono animate in modo coerente con l'ambiente digitale nel quale sono posizionate: attraversate dal flusso di dati che genera un mondo ma che contemporaneamente distrugge i suoi creatori, concettualizzando in questo modo il plot generale della serie.

<sup>63</sup> *Ibidem*.

La musica è un brano del dj Trentemøller<sup>64</sup>. A questo proposito Patrik Clair afferma che: «In realtà siamo arrivati alla musica solo molto tardi, ma ha funzionato magnificamente con lo stile grafico della sigla. È in bilico in maniera efficace tra l'elettronica contemporanea e sonorità più rétro-analogiche<sup>65</sup>».

Nel 2015 Patrick Clair realizza la sigla della serie *The Man in the High Castle (L'uomo nell'alto castello)*<sup>66</sup> di Frank Spotnitz, tratto dall'omonimo romanzo di Philip Dick del 1962, tradotto in Italia con il titolo *La svastica sul sole*. La serie è una ucronia che immagina un futuro in cui la Germania e il Giappone hanno vinto la Seconda guerra mondiale, spartendosi il mondo in due aree geografiche sotto il loro stretto controllo. Personaggi legati a un movimento di resistenza, e in particolare la protagonista della serie, sono a conoscenza del fatto che esistono alcuni cinegiornali, custoditi da un misterioso personaggio cui fa riferimento il titolo della serie, che dimostrano che in realtà Giappone e Germania hanno perso la guerra.

Patrick Clair realizza una sigla interamente in computer grafica dove simula la realizzazione di un videomapping su superfici non architettoniche: il globo terrestre trasformato in una enorme mappamondo, la Statua della Libertà, il monte Rushmore, muri giganteschi. Lo stile dell'animatore digitale Raoul Marks<sup>67</sup>, il quale diventa un collaboratore fisso di Patrick Clair, incide molto sull'aspetto finale della sigla, tanto da diventare una sorta di coautore. Il videomapping, una modalità di gestione dell'immagine tipica della new media art, diventa la metafora della presenza di un filmato che assume un ruolo narrativo importante, e non a caso la sigla si apre con la luce di un proiettore immerso nel buio, e costruisce fin da subito una situazione temporalmente e spazialmente paradossale: se il videomapping viene associato a immagini digitali gestite da videoproiettori, quindi a una situazione contemporanea, qui si immagina che un vecchio proiettore cinematografico possa scagliare le immagini su superfici gigantesche, o almeno apparentemente tali, perché potrebbero anche essere dei plastici in scala ridotta. Gli oggetti e gli ambienti presenti nella sigla vengono raffigurati in maniera realistica, ma non si può intuire fino in fondo la loro dimensione effettiva. Ancora una volta Patrick Clair realizza una sigla utilizzando oggetti non animati che vengono osservati da movimenti lenti e circolari della

<sup>64</sup> <http://www.trentemoller.com/>.

<sup>65</sup> *Ibidem*.

<sup>66</sup> <https://vimeo.com/117116735>.

<sup>67</sup> <http://cargocollective.com/marxmotion/>.

camera. In bianco e nero e solo con alcune parti delle immagini colorate di rosso, la sigla si presenta come la raffigurazione di un mondo del passato proiettato nel futuro: una vera e propria visualizzazione del concetto stesso di ucronia. L'icona della mappa in questo caso si rende necessaria per introdurre allo spettatore la dimensione storico-fantascientifica della serie.

Patrick Clair afferma:

Questa sigla ha rappresentato una sfida interessante. Il romanzo di Dick è complesso e stratificato, e la sigla aveva veramente bisogno di un lavoro approfondito in termini di definizione del concetto di storia e di sequenza temporale alternativi. Aveva anche bisogno di descrivere la geografia degli Stati Uniti divisi in due zone conquistate, nel bilico di una guerra fredda incombente tra il Giappone e il Terzo Reich. Allo stesso tempo, non poteva limitarsi a una descrizione informativa o espositiva. Come tutte le sigle, anche questa doveva essere seducente e poetica, evocando i personaggi e attirando il pubblico nel mondo della serie. (...) Abbiamo giocato con il concetto di proiezione per un po' e abbiamo subito capito che la proiezione poteva essere un meccanismo perfetto per trasmettere lo scontro tra il nostro presente e la storia alternativa del racconto. La proiezione svela la presenza di una bobina cinematografica che nella serie svolge un ruolo centrale, oltre a fornire un modo per giustificare la grafica in stile militare e la mappa, pur mantenendo un'estetica generale cinematografica ed evocativa. (...) Abbiamo esaminato una serie di simboli americani iconici e il modo in cui si contrapponevano all'iconografia nazista. C'è una relazione davvero interessante tra aquile, colori, statue: è piuttosto inquietante vedere come i nazisti abbiano inquinato questi simboli con un'eredità così amorale. Abbiamo cercato di seguire una linea sottile per evocare queste relazioni visive in un modo che fosse emotivo, ma anche rispettoso delle grandi icone come la Statua della Libertà o il Monte Rushmore. Le immagini proiettate erano basate su materiali di repertorio pesantemente manipolati per adattarsi alle composizioni. (...) Per quello che riguarda la mappa, abbiamo cercato di mantenere le cose semplici. L'immagine degli Stati Uniti spaccati in due è piuttosto potente di per sé, e volevamo dare al pubblico la possibilità di assorbirla prima di passare a immagini più provocatorie. Successivamente, sul Monte Rushmore, abbiamo cercato di far sembrare i paracadutisti lacrime che scendono sui volti dei presidenti,

come se stessero piangendo per ciò che avrebbe potuto essere la nostra realtà. Ma nel loro mondo, il grande sogno americano è stato dirottato e distrutto. (...) La statua finale non è specifica, ma è stata progettata per evocare Giovanna d'Arco. Questa serie parla di una donna rivoluzionaria, dura e piena di risorse, che deve affrontare scelte opposte schiaccianti. La cavallerizza è intrappolata tra le immagini dell'est e dell'ovest degli Stati Uniti, un simbolo delle sue scelte<sup>68</sup>.

Evocazione, poesia, simbolo: la concettualizzazione di una serie in forma di sigla attraversa, per Patrick Clair, questi strumenti poetici in grado di sintetizzare creativamente il contenuto di una serie TV. Per questo motivo le avanguardie audiovisive diventano la fonte di ispirazione primaria degli autori di sigle: la loro capacità di lavorare su linguaggi di sintesi, come la poesia, diventa lo strumento più importante per concettualizzare le serie. L'estetica del designer australiano qui diventa esplicita nel trasformare gli oggetti protagonisti della sigla in statue vere e proprie: l'ambivalenza fra staticità delle forme e dinamismo dello sguardo si traduce, in questa sigla in modo più consapevole, nella creazione di un ambiente. L'osservatore è immerso in una sala cinematografica che diventa un mondo vero e proprio, il luogo nel quale le immagini si trasformano in presenze tridimensionali invase da forme in movimento proiettate. La polvere e i fasci di luce, che tagliano l'atmosfera dello spazio di questo videomapping in bilico fra la storia e il futuro suggeriscono la presenza di un luogo fisico, piccolo come un plastico o gigantesco come un mondo vero e proprio, nel quale sono posizionati gli elementi della scena che diventano presenze opalescenti. C'è una strana sensazione limbica e rassicurante, uterina, pur nella rappresentazione di un mondo che è stato dilaniato da una guerra che ha lasciato dietro di sé solo ombre di una realtà che non corrispondono alla verità storica.

Da questo punto di vista l'atmosfera della sigla è esaltata dall'accompagnamento musicale, come sottolinea Patrick Clair:

All'inizio del processo, Scott Free<sup>69</sup> ha suggerito la traccia *Edelweiss*, che abbiamo adorato. Spesso si è tentati di essere ridondanti con la colonna sonora. Mi entusiasmava quanto questa traccia musicale fosse scarna

<sup>68</sup> Ian Dawe, *The Man in the High Castle* (2015), <https://www.artofthetitle.com/title/the-man-in-the-high-castle/> (trad. mia).

<sup>69</sup> La serie è finanziata dalla società di produzione di Ridley Scott.

e silenziosa. È emozionante perché riconosci la melodia, ma inquietante grazie alla sua reinterpretazione ossessivamente scarna<sup>70</sup>.

La scelta musicale di questa sigla è particolarmente complessa<sup>71</sup>: si tratta di una versione contemporanea, eseguita dalla cantante svedese Jeannette Olsson, di una canzone diventata celebre grazie alla versione cinematografica dell'omonimo musical, diretta da Robert Wise nel 1965, *The Sound of Music* (*Tutti insieme appassionatamente*). I compositori Oscar Hammerstein e Richard Rodgers scrissero questo brano in modo tale che somigliasse a una canzone folk austriaca: un'elegia dell'amore, della stabilità, e della propria patria, rappresentati simbolicamente dalla stella alpina (in tedesco "edelweiss"), un fiore che riesce a sopravvivere agli inverni più gelidi. La canzone originariamente voleva rappresentare la resistenza del popolo austriaco sotto l'occupazione nazista: in questo caso la patria è rappresentata dalla mappa degli Stati Uniti divisi in due blocchi, un paese occupato da due dittature sanguinarie, mentre la gelida voce di Jeannette Olsson tesse le lodi di un mondo che non esiste più, ma che può resistere.

Sempre nel 2015 Patrick Clair viene chiamato a realizzare la sigla della serie *Daredevil*<sup>72</sup> di Drew Goddard ispirata all'omonimo ciclo di fumetti della Marvel Comics distribuito in Italia con il titolo *Devil*. La sigla, interamente realizzata in computer grafica, approfondisce ulteriormente l'estetica "statuaria" del designer australiano: alcuni palazzi iconici di New York e le figure della Dea della Giustizia e di Daredevil compaiono su sfondo nero come statue che vengono rivelate da un denso liquido rosso che gronda sulla loro superficie, senza mai visualizzarle per intero, risultando in questo modo come frammenti, sculture incompiute. La figura del protagonista si intravede solo alla fine della sigla.

Patrick Clair racconta:

Ci sono alcuni grandi temi e simboli in gioco con *Daredevil*: dall'immaginario cattolico, fino all'iconica New York City della "vecchia scuola",

<sup>70</sup> *Ibidem*.

<sup>71</sup> Megan Garber, 'Edelweiss': An American Song for Global Dystopia, <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2015/11/edelweiss-an-american-song-for-an-american-dystopia/417285/> (trad.mia).

<sup>72</sup> <https://vimeo.com/124627023>.

ovvero il quartiere di Hell's Kitchen<sup>73</sup>, e tutti i parallelismi tra la cieca statua della Dea della Libertà e la condizione dell'eroe<sup>74</sup>. (...) Avevamo come punto di partenza il mondo post-Avengers<sup>75</sup>, in cui la città è stata distrutta, ed ero affascinato dall'idea di partiti corrotti in competizione per il controllo attraverso lo sforzo di ricostruzione: questa corruzione insidiosa risuonava come un veleno appiccicoso e strisciante dall'infanzia di Daredevil, e questo ci ha dato un punto di partenza per pensare a una sequenza che avesse come tema la "rivelazione liquida". (...) Abbiamo provato un approccio basato sui filmati, alludendo a una New York oscura e inquietante. Alla fine, gli oggetti della città sono stati inseriti nell'esecuzione finale e questo si è davvero fuso con il concetto di liquido. Questo concetto è sempre stato il mio preferito. (...) Per me era importante mantenere il fluido ambiguo. Era un riferimento al veleno, al sangue. (...) Era importante assicurarci di avere un'idea del luogo davvero efficace – Daredevil è un eroe della strada – e volevamo assicurarci che la sequenza fosse intrisa delle icone di Hell's Kitchen e della città. Tra la Dea della Giustizia e le immagini religiose, è stato difficile raccontare la storia mantenendo un ritmo inquietante e pieno di suspense. Quindi, come sempre, alcuni dei tuoi elementi preferiti non arrivano direttamente sullo schermo, ma fa tutto parte del processo<sup>76</sup>.

La concettualizzazione di una serie attraverso immagini tematiche e fortemente simboliche automaticamente pone in primo piano il processo stesso di creazione, a tal punto che, come afferma Patrick Clair, il processo è di per sé la concettualizzazione della serie. Nella sigla magari non tutti i vari gradi del processo vengono visualizzati in maniera esplicita per il pubblico, ma ci sono, risiedono "dentro" le immagini come uno scheletro, una struttura portante. Gli elementi architettonici, rappresentati spesso come strutture interne e non nella loro completezza, sono elementi visivi che compaiono spesso nelle sigle

<sup>73</sup> Hell's Kitchen è un quartiere di Manhattan a New York particolarmente malfamato, chiamato così probabilmente dalla polizia. *Taxi Driver* (1976) di Martin Scorsese è ambientato in questa zona, che è anche il luogo di nascita del protagonista della serie.

<sup>74</sup> L'alias di Daredevil, Matt Murdoch, è un avvocato cieco.

<sup>75</sup> *The Avengers*, distribuito in Italia con il titolo *I Vendicatori*, è un altro ciclo di fumetti della Marvel Comics.

<sup>76</sup> Will Perkins, *Daredevil* (2015), <https://www.artofthetitle.com/title/marvels-daredevil/> (trad.mia).

soprattutto di Patrick Clair: essi non sono solo la mera rappresentazione del luogo dell'azione, ma il simbolo del ruolo che la sigla ha nei confronti della serie, ovvero rappresentare quell'architettura iconica in grado di concettualizzare visivamente la serie. Un processo creativo che necessariamente si appoggia alla tradizione di quelle arti visive che hanno sperimentato intensivamente linguaggi che lavorano sulla sintesi: le avanguardie.

Un elemento interessante di questa sigla è il modo con il quale Patrick Clair decide di presentare il protagonista, Daredevil, il quale compare rapidamente, ripreso di schiena, vestito con un costume che non è quello effettivamente utilizzato nella serie. Patrick Clair afferma:

Il personaggio di Daredevil risulta una sorta di grande rivelazione alla fine della sigla. La cosa interessante è che gli autori della serie non volevano che copiassimo il costume, quindi non abbiamo lavorato sulla descrizione letterale del personaggio, ma piuttosto su una sua versione impressionistica, come se fosse la statua di una chiesa. È un po' più simbolico. Penso che questo renda la sigla davvero completa, e sembri che parli più dei temi della storia e delle motivazioni del personaggio, invece che solo dei dettagli di un costume<sup>77</sup>.

Patrick Clair risulta sempre attratto dai simboli religiosi, presenti in molte delle sue sigle. Qui il simbolo religioso per eccellenza è rappresentato dal Diavolo, per quanto nascosto nelle pieghe del costume di un supereroe: una scelta coerentemente contraddittoria in grado di creare un cortocircuito percettivo e simbolico, dato che il designer australiano è ben consapevole che questo personaggio non è presente, sotto forma di statua, in nessuna Chiesa. Ma diventa una rappresentazione quasi divinizzata dei temi presenti nella serie: in un mondo dominato dalla corruzione e dal male solo un diavolo, paradossalmente, può ergersi come tutore della giustizia e protettore dei più deboli.

La suggestione visiva più interessante di questa sigla risiede nell'idea di fondo sulla quale è costruita: lo spettatore osserva del liquido che, colando, visualizza delle strutture di fatto invisibili, che si manifestano solamente al passaggio del fluido. Sono oggetti tridimensionali, ma al loro interno sono

<sup>77</sup> Ivan, *How the Daredevil opening title sequence was made: An interview with director Patrick Clair*, <https://vodafone.co/interviews/daredevil-opening-credits-making-of-interview/> (trad.mia).

vuoti, e galleggiano in uno spazio neutro di colore rosso scuro. Ancora una volta Patrick Clair gioca su una ambiguità dimensionale, perché non si può sapere se questi palazzi e statue sono effettivamente della loro grandezza naturale o plastici di dimensioni ridotte. Ma soprattutto la mancanza di una struttura interna comunica la sensazione di qualcosa di estremamente fragile e illusorio, come se fosse l'idea o il ricordo di oggetti. La dimensione onirica dell'immagine gioca un ruolo fondamentale nell'opera di Patrick Clair: tutti gli elementi che compaiono nelle sue sigle sono immersi in luoghi che si presentano come involucri all'interno dei quali volano particelle di polvere, ma al contempo potrebbero essere spazi amniotici, dove gli oggetti sono immersi in un liquido denso pieno di particelle. Caverne dove vagano le ombre di forme architettoniche e umane, segnali di presenze in fieri, come se stessero nascendo davanti agli occhi dello spettatore, o residui di oggetti del passato abbandonati in una dimensione memoriale: reperti.

A testimoniare il progressivo successo dell'estetica di Patrick Clair, il 2015 è un anno ricco di produzioni: esce la seconda stagione di *True Detective*<sup>78</sup> per la quale il designer australiano realizza una sigla che lavora sullo stesso impianto visivo della stagione precedente, modificando solo i luoghi e i volti degli attori. Patrick Clair comincia, come altri autori, a "serializzare" le sigle, dato il successo che aveva avuto con la prima stagione, in modo da apporre una "firma" indelebile alla serie stessa, che diventa subito riconoscibile grazie alla sigla che, grazie anche a questo fenomeno, diventa sempre più un elemento iconico fondamentale.

Il tema della nascita e della costruzione diventano evidenti nella sigla realizzata nel 2016 per la serie *Westworld*<sup>79</sup> (*Westworld – Dove tutto è concesso*) di Jonathan Nolan e Lisa Boy, basato sull'omonimo film del 1973 di Michael Crichton. Il progetto nasce come particolare di per sé nel tentativo di connettere due immaginari della cultura pop occidentale per eccellenza: il western e la fantascienza. Realizzata in computer grafica e in gran parte in un diafano bianco e nero che ricorda le scelte cromatiche di *The Man in the High Castle*, la sigla, della durata di quasi due minuti, visualizza bracci robotici costruire la forma di un cavallo e di corpi umani realizzati con una sostanza che ricorda il silicone: sono strutture artificiali interne, che mostrano muscoli e architetture

<sup>78</sup> <https://vimeo.com/131389312>.

<sup>79</sup> <https://vimeo.com/185327408>.

scheletriche, utili a costruire i cyborg, perfettamente simili a esseri viventi, che popolano il parco giochi dove ricchi “turisti” possono vivere l’ebbrezza di diventare personaggi di un film western. Salvo poi accorgersi che questi cyborg, costruiti per il piacere degli esseri umani, cominciano ad acquisire una coscienza e ribellarsi.

La sigla è ricca di elementi visivi che fanno parte integrante della serie, come racconta Patrick Clair:

Il mio pensiero iniziale prima di vedere qualsiasi materiale significativo della serie era che l’avremmo guardata e che avremmo trovato un modo poetico per presentarla. Quello che è stato frustrante, ma una grande sfida, è che ciò che abbiamo visto era semplicemente sbalorditivo, bello e poetico di per sé. Quindi questo significava che non potevamo reinterpretarlo e renderlo astratto: dovevamo mostrarlo in modo che assumesse una risonanza più profonda. Quindi abbiamo studiato alcuni elementi della serie, un ottimo esempio sono gli occhi, abbiamo esaminato alcuni dei primi materiali che costruivano l’Uomo vitruviano completo, e poi (...) abbiamo progettato il modo in cui pensavamo potessero essere costruiti. (...) Quindi c’è stato questo grande ciclo di feedback che si è verificato tra il design degli elementi all’interno della serie e il design degli elementi della sigla. Quello che ne abbiamo ricavato è che la serie fa questo incredibile lavoro di campionatura dell’iconografia occidentale, come i cowboy, i cappelli da cowboy, le pistole a sei colpi, i cavalli, e li inserisce in uno spazio grafico e fantascientifico. E abbiamo cercato di adottare lo stesso approccio. Quali sono le convenzioni western più epiche e belle che possiamo immaginare e poi prendere ciò che è al centro di queste convenzioni e inserirlo in una cornice fantascientifica, assoluta, bella e grafica, e da lì cercare di conferire quella stranezza che deriva dal vedere un cavallo al galoppo con una cassa toracica scarnificata?<sup>80</sup>

Quindi in questo caso la concettualizzazione della serie si basa su un tema molto semplice: la nascita di questi cyborg, i quali sono costruiti da altre macchine. La suggestione della macchina che costruisce esseri artificiali affonda

<sup>80</sup> Will Perkins, *Westworld* (2016), <https://www.artofthetitle.com/title/westworld/> (trad. mia).

le sue radici nella tradizione letteraria e iconografica fantascientifica e diventa al contempo attuale perché elabora il tema dell'intelligenza artificiale, ovvero dell'autonomia della macchina. Dato che il tema centrale della serie è la ribellione dei cyborg che diventano coscienti di essere sfruttati come degli schiavi, è interessante che nella sigla si intuisce il fatto che, pur essendo stati progettati da esseri umani, essi materialmente vengono costruiti da oggetti a loro volta robotizzati. Come se la capacità di apprendimento (il fenomeno definito "machine learning") di robot semplici come bracci meccanici si trasferisse, enormemente potenziato, nelle copie di esseri viventi che stanno costruendo. Questo processo viene esplicitato in un momento particolarmente suggestivo della sigla: delle mani in silicone suonano la parte di pianoforte della colonna sonora che commenta la sigla, salvo poi alzarsi dallo strumento e lasciare che suoni da solo. La macchina ha imparato: ma ora che è autonoma si limiterà a eseguire la partitura imposta? Queste scene suggeriscono anche, ed è la prima e unica volta che accade in una sigla, che la musica non è extradiegetica, ma fa parte integrante del tessuto visivo della sigla stessa, a suggerire che gli elementi che compaiono sono in stretto collegamento con la colonna sonora.

Dato che la concettualizzazione della serie non vuole ricorrere all'astrazione, Patrick Clair lavora su riferimenti iconografici che affondano nel passato: l'uomo vitruviano di Leonardo da Vinci, ma anche le rappresentazioni di figure umane scorticate dell'iconografia anatomica del Settecento, come la celeberrima statua di Jean-Antoine Houdon *L'Écorché* (1767). E, come sovente succede in questo settore, il panorama videomusicale offre spunti preziosi che possono diventare veri e propri omaggi:

A un certo punto ho tirato fuori alcuni dei miei riferimenti preferiti (...), *All Is Full of Love* di Chris Cunningham<sup>81</sup>... Sono stato felice di essere stato leggermente spudorato al riguardo, perché adoro Chris Cunningham e sembrava il posto perfetto per citarlo. (...) Mi è sembrata l'opportunità di esorcizzare questa profonda ammirazione che ho per il suo lavoro. E sembrava il posto perfetto per farlo perché c'erano tutti i temi giusti e tutta l'estetica giusta. D'altra parte Cunningham stesso si rifà a maestri come Stanley Kubrick<sup>82</sup>. Sono ossessionato dai cerchi e dai quadrati, dalla

<sup>81</sup> Si tratta di un video musicale realizzato nel 1999 per la cantante islandese Björk: <https://www.youtube.com/watch?v=k9YZW7XGON0>.

<sup>82</sup> Chris Cunningham inizia la sua carriera come scultore per gli effetti speciali di alcuni

simmetria e dall'equilibrio, e dal prendere situazioni di vita reale per trasformarle in elementi grafici semplici. (...) Indagare sull'idea che questi amanti-robot, robot creati per il piacere e il vizio dell'uomo, cose umane e oscure, potessero sgattaiolare via per i loro incontri romantici e sessuali era piuttosto forte e interessante. Ovviamente è da qui che nasce il collegamento con *All Is Full of Love*<sup>83</sup>.

L'omaggio a Chris Cunningham, un regista che ha profondamente influenzato il settore videomusicale e intere generazioni di video designer, si configura come un riferimento indiretto all'estetica di Stanley Kubrick, e in particolare a *2001: A Space Odyssey* (*2001: Odissea nello spazio*) del 1968, soprattutto per quello che riguarda la fotografia opalescente presente negli ambienti interni dominati dal colore bianco. Le macchine robotiche presenti in *All Is Full of Love* sono quasi identiche a quelle rappresentate in questa sigla, mentre i cyborg sono completamente diversi, dato che in questo caso essi vengono raffigurati in uno stadio di costruzione non finito, come fossero dei modelli anatomici in silicone. Nella sigla l'uomo vitruviano in versione cyborg affonda in una vasca piena di liquido bianco lattiginoso, così come in *All Is Full of Love* i bracci robotici sono lubrificati da una sostanza che ricorda il latte.

Le assonanze quindi fra le due opere sono notevoli, ma come afferma Patrick Clair, il riferimento è soprattutto alla fotografia e al gusto per la simmetria tipici dei film di Stanley Kubrick, ma anche e soprattutto a una architettura estetica originale che il designer australiano così sintetizza:

*True Detective* è una sigla frutto della combinazione fra paesaggi e persone; *The Man in the High Castle* fra l'immaginario nazista e l'immaginario americano; *Westworld* – a un livello superficiale – fra cowboy e robot, ma

film di fantascienza, ed entra nel gruppo di tecnici voluto da Stanley Kubrick per la preparazione del suo mastodontico film, *Artificial Intelligence*. Prima di morire Kubrick lascia il progetto in eredità a Steven Spielberg che decide di affidarsi a tecnici di sua fiducia. Chris Cunningham viene quindi escluso dalla lavorazione del film, e in numerose interviste dichiara di aver voluto citare esplicitamente l'estetica di Kubrick in molti dei suoi video musicali, tra cui *All Is Full of Love*. Molto probabilmente questo video musicale è realizzato in gran parte con materiali che Cunningham aveva elaborato per il film di Kubrick.

<sup>83</sup> Will Perkins, *Westworld* (2016), <https://www.artofthetitle.com/title/westworld/> (trad. mia).

– a un livello più profondo – fra il grottesco e il bello. Quando abbiamo ideato i modelli 3D, abbiamo ottenuto dei corpi anatomici realizzati con diversi strati: quello di base, che tecnicamente è uno scheletro; uno strato successivo, rappresentato da tutti gli organi interni; un altro dove ci sono tutti i muscoli, e infine l'ultimo strato: la pelle. Per farli apparire straordinariamente belli e grotteschi allo stesso tempo, abbiamo nascosto gli elementi più grotteschi nell'oscurità. Quindi, per fare un esempio, nella sequenza degli amanti abbiamo puntato la luce nelle parti dove la pelle è più o meno intatta, mentre le parti dove abbiamo tolto la pelle, in modo tale che fossero visibili i muscoli o lo scheletro che sporge, sono state lasciate nell'oscurità. Compare un corpo femminile, con il cervello esposto, dove sono visibili frammenti di cranio, cuoio capelluto e vertebre che si staccano. Mi piace l'idea che tutto questo sia squisitamente bello e squisitamente grottesco, e usare la luce per renderlo esplicito<sup>84</sup>.

In linea con l'estetica di Patrick Clair, gli elementi che compaiono nella sigla sono immersi in uno spazio nero, quindi in un'atmosfera più oscura rispetto agli ambienti bianchi di *2001: Odissea nello spazio*, mentre in questo caso mancano le solite sporcature, a favore di una pesante grana cinematografica applicata alle immagini. L'effetto vintage è quindi comunque assicurato da un altro stratagemma stilistico: trattandosi di una serie ispirata a un lungometraggio degli anni Settanta, la presenza della grana di una pellicola d'altri tempi è giustificabile e innesta l'usuale cortocircuito percettivo temporale attraverso il quale immagini in computer grafica vengono elaborate come fossero un vecchio film.

La capacità di miscelare liberamente diverse tradizioni audiovisive per produrre qualcosa di originale, tipico dei designer che creano sigle, in questa opera raggiunge il suo apice anche per la natura della serie stessa: il film originale di riferimento, un video musicale che omaggia l'estetica di una grande regista cinematografica, ma anche l'estetica della tradizione fumettistica fantascientifica, con autori come Jean Giraud (Moebius)<sup>85</sup>, si intersecano con

<sup>84</sup> Liz Publika, *Beautiful & Grotesque: Emmy-winning motion graphics designer Patrick Clair on "Westworld" Title*, <https://www.artpublikamag.com/post/the-beautiful-the-grotesque-emma-winning-motion-graphics-designer-patrick-clair-talks-westworld-titl> (trad. mia).

<sup>85</sup> <https://www.moebius.fr/>.

suggerimenti che guardano a Leonardo da Vinci e alla iconografia anatomica del Settecento. Il linguaggio di sintesi necessariamente utilizza codici di manipolazione e di rielaborazione di materiali esistenti: il talento combinatorio può rischiare di diventare una semplice operazione di riciclo, a meno che non ci sia un'architettura formale che contiene coerentemente tutti questi elementi producendo un elemento prezioso: lo stile. Patrick Clair è abile in questo, perché tutte le sue sigle sono particolarmente riconoscibili, originali e uniche, tanto da rappresentare una sorta di "firma" indelebile delle serie televisive.

Nel 2016 Patrick Clair realizza la sigla della serie *The Night Manager*<sup>86</sup> di Susanne Bier, tratto dall'omonimo romanzo di John le Carré pubblicato nel 1993. La serie segue le vicende di Jonathan Pine, ex militare e agente segreto, ora direttore notturno di un albergo di lusso, che viene reclutato per entrare come infiltrato nell'organizzazione criminale di traffico di armi e di droga di Richard Onslow Roper, all'apparenza un raffinato imprenditore e filantropo miliardario.

Il montaggio delle attrazioni, che induce lo spettatore a creare delle associazioni attraverso l'accostamento lineare di due immagini, è uno stilema che abbiamo visto usare da Leanne Dare per la sigla di *Masters of Sex*: se si vuole adottare una logica combinatoria in grado di produrre immagini simboliche, il ricorso a questa modalità di montaggio, utilizzata soprattutto nel cinema degli esordi e in quello sperimentale, diventa uno degli strumenti possibili per concettualizzare una serie. Patrick Clair in questa sigla adotta questo linguaggio inserendolo nel mondo digitale che ragiona per sintesi: non c'è più quindi l'accostamento analogico di un'immagine dopo un'altra, perché nel mondo digitale le immagini sono oggetti in grado di trasformarsi letteralmente da una forma a un'altra, creando così un linguaggio in grado di produrre dei simboli a partire dalla metamorfosi. Nella sigla l'esplosione di un bazooka si trasforma in un calice di vino, un servizio da tè visto dall'alto nel caricatore di una pistola, scie di missili in una collana di perle, diamanti in bombe, navi da guerra viste dall'alto nel perlage di un vino frizzante, un lampadario di cristallo che cade sul pavimento in un'enorme esplosione.

Come sottolineato da Patrick Clair, le sue sigle sono costituite dall'accostamento di due elementi visivi in grado simbolicamente di concettualizzare la serie: qui in maniera esplicita la "dualità" che viene richiamata è quella fra

<sup>86</sup> <https://vimeo.com/156746974>.

guerra e lusso. Le due aree tematiche si fondono senza soluzione di continuità, producendo immagini consapevolmente glamour: lo spettatore è sedotto dal luccicare delle forme, dalla loro eleganza formale, ma viene al contempo trascinato in un mondo dove convivono lusso e distruzione, in un cortocircuito emotivo che la serie sviluppa a livello narrativo, rendendo il pubblico sempre più consapevole del tema reale che viene trattato, ovvero cosa può nascondersi dietro alla sgargiante parvenza della ricchezza. Le statue tipiche dell'estetica di Patrick Clair qui diventano oggetti veri e propri: una danza di armi e di simboli del lusso che viene eseguita davanti agli occhi dello spettatore.

La concettualizzazione della serie viene suggerita al designer australiano direttamente dalla produzione:

Susanne Bier, la regista, è venuta da noi con uno spunto di partenza: la giustapposizione di lusso e armi. Sono sempre stato affascinato dal modo in cui siamo in grado di feticizzare atti mortali così ripugnanti a favore dello spettacolo e della narrazione. Questa sembrava un'opportunità perfetta per esplorare le possibilità visive offerte dall'accostamento fra armi e oggetti di lusso, e per indagare il tema delle implicazioni etiche del commercio di armi e della mercificazione del conflitto.

Abbiamo accumulato immagini di anelli di diamanti e bottiglie di profumo: c'è qualcosa di magico conferito all'aspetto del vetro e del cristallo nelle pubblicità di gioielli. A questi oggetti viene dato un intenso livello di messa a fuoco e di lucidezza. Poi abbiamo raccolto immagini di tutte le armi che vedevamo nei notiziari, insieme a tutte quelle pistole e aerei che popolano videogiochi come *Call of Duty*. Abbiamo raccolto tutto questo materiale e lo abbiamo trattato come fosse la pubblicità di una bottiglia di profumo su una rivista. Spazi bui, superfici lucide, materiali riflettenti, bei bagliori: è inquietante quello che succede quando prendi l'hardware della morte e gli conferisci un luccichio sexy. È fin troppo facile dimenticare che questi materiali sono progettati per danneggiare e rendere orfani i bambini di tutto il mondo. È un pensiero oscuro, ma è al centro di ciò che questa sigla doveva fare. Abbiamo dovuto sedurre il pubblico, per far apparire le armi belle e rarefatte. La sigla doveva rappresentare un'anticipazione del disagio e del terrore che avrebbe provato il pubblico nel guardare la serie, mentre sarebbe emersa l'orribile verità nascosta dietro a questi oggetti.

Lavorando su colori vividi, molto saturi e coprendo lo spettro cromatico

che dal blu attraversa gli ori e i rossi, la mia speranza era che avremmo sfruttato quella sensazione che provi quando hai esagerato, quando hai bevuto troppi bicchieri di vino: quella sensazione leggermente nauseante che si insinua in te che ti avverte che ti sei spinto troppo in là, che c'è qualcosa che non va<sup>87</sup>.

La concettualizzazione della serie coinvolge quindi anche un altro tema, insito in quel capovolgimento di valori fra finzione e realtà lucidamente descritto da Guy Débord nel suo *La società dello spettacolo*: la spettacolarizzazione mediatica della guerra e della morte, effettuate sia dal cinema, sia dalla televisione, ma soprattutto dal mondo dei videogiochi, trasformano i concetti di conflitto e di distruzione in immagini seducenti, luccicanti e glamour come le pubblicità degli oggetti di lusso presenti nelle riviste di moda.

Il designer australiano viene sempre più coinvolto in molte produzioni, tra le quali nel 2017 la realizzazione della sigla della serie *American Gods* di Brian Fuller e Michael Green, tratta dall'omonimo romanzo di Neil Gaiman<sup>88</sup> uscito nel 2001. La serie narra della lotta fra antiche divinità provenienti da differenti tradizioni, capitanate da Odino, e quelle che nel frattempo sono diventate, in maniera tracotante e irriverente, le nuove, rappresentate da elementi terreni quali il Mondo, la Tecnologia, i Media. In questa sigla, la più interessante prodotta da Patrick Clair, anch'essa realizzata totalmente con la computer grafica di Raoul Marks, l'estetica del designer australiano diventa radicale, perché viene visualizzato un singolo oggetto: un enorme totem, appoggiato su una parete immersa nel nulla, composto da una serie di statue di divinità incastrate una sulle altre. Gli unici elementi che determinano una qualche forma di movimento sono le luci al neon intermittenti che illuminano la scena. Tutta la sigla quindi consiste nell'osservazione di un singolo oggetto tramite inquadrature montate a sincrono con una musica dal ritmo sostenuto. Alcune immagini durano pochi secondi, costringendo lo spettatore a un tour de force visionario e a tratti psichedelico, grazie anche a una scelta cromatica che predilige tinte sature e che utilizza una vasta gamma di colori, al contrario delle sigle precedentemente analizzate.

<sup>87</sup> Justin Cone, *Seductive death machines: Making "The Night Manager" titles with Patrick Clair*, <https://motionographer.com/2016/03/03/seductive-death-machines-making-the-night-manager-titles-with-patrick-clair/> (trad. mia).

<sup>88</sup> <https://neilgaiman.com/>.

L'intento della sigla non è quello di rappresentare tutte le divinità presenti nel romanzo o nella serie, ma di lavorare su un concetto di sintesi che tematicamente può rappresentare una sfida complessa, ovvero reinterpretare visivamente oggetti e figure sacri tradizionali alla luce di un immaginario non solo contemporaneo, ma "americano", come suggerisce il titolo stesso della serie. A tal proposito Patrick Clair afferma:

Il libro è iconico e fantastico, e soprattutto penso che la religione sia un argomento interessantissimo, carico e personale da trattare. Volevamo giocare con simboli che sono potenti e molto sacri, che richiedono un'enorme quantità di rispetto nel modo in cui ci si confronta con loro, ma che sono visualizzati per essere sfidati. (...) Non volevo fare una statua per ogni dio del libro che avrebbe potuto comparire nella serie, sarebbe stato troppo descrittivo. Invece, abbiamo preso in considerazione diverse icone delle religioni mondiali, come la Sfinge, e poi abbiamo detto: "Facciamo la Sfinge con quel piccolo cucciolo di robot prodotto da una delle più grandi aziende di elettronica al mondo"<sup>89</sup>.

Volevamo prendere divinità iconiche e stravolgerle con elementi moderni. Il totem è formato da divinità legate a ogni sorta di religione, ma scombussoolate in modi che dovevano essere intriganti, pruriginosi, in un certo senso sexy, provocatori, sporchi, sbagliati, ma sperabilmente interessanti. Volevamo dare una visione molto moderna, a volte molto pacchiana, del ventre dell'America. Volevamo guardare dove l'America dei consumi ha preso questi simboli e li ha sfruttati. Abbiamo osservato molte immagini di riferimento dell'arredamento e degli interni degli strip club. Quel genere di oggetti di cattivo gusto che si trovano nei locali notturni: l'imitazione della pelle a buon mercato, il mix di toni e di colori<sup>90</sup>.

La prima immagine che ci ha davvero intrigati è stata quella dell'astronauta crocifisso. Quando siamo entrati [nell'ufficio degli showrunner della serie] e abbiamo detto che avremmo voluto crocifiggere un astronauta, pensavo sinceramente che ci avrebbero detto di lasciare l'edificio<sup>91</sup>.

<sup>89</sup> Il riferimento, che verrà esplicitato più avanti, è a Aibo, il cane-robot giocattolo della Sony.

<sup>90</sup> Neil Bennett, *Patrick Clair on creating American Gods' iconic title sequence*, <https://www.digitalartsonline.co.uk/features/motion-graphics/patrick-clair-on-creating-american-gods-iconic-title-sequence/> (trad. mia).

<sup>91</sup> Justin W. Sanders, *Design/Dissect: 'American Gods' Main Titles*, <https://brief.promax.org/article/design-dissect-american-gods-main-titles> (trad. mia).

È iniziato tutto da lì, e poi, una volta appurato che era qualcosa con cui potevamo cavarcela, siamo partiti per trovare le altre divinità da aggiungere al totem<sup>92</sup>.

Una medusa di pietra che urla, con fibre ottiche che escono dai capelli e che la pungolano con cavi luminosi che si attorcigliano. Le ninfe dei media: ninfe della mitologia classica, ma che al posto degli occhi hanno uno smartphone con fotocamera, una visione ciclopica del mondo. Le Ninfe del Selfie. La Madonna con un velo realizzato con il materiale di una tecnologia indossabile, dove ci sono fili di silicio intrecciati nel tessuto stesso. Buddha assaggia alcuni farmaci e sembra divertirsi. La tecnologia riproduttiva, la medicina moderna e l'ingegneria configurano un dio a più braccia armato di un numero eccessivo di smartphone. Il cane Aibo della Sony in una posizione simile a quella di una sfinge: è affascinante la sua presenza perché per la piccola comunità di persone che lo ha acquistato, l'Aibo è diventato una parte davvero importante della loro vita. In alcuni casi si sono creati legami emotivi molto autentici con questi compagni meccanici. La Sony ha smesso di offrire assistenza tecnica per gli Aibo, quindi ci sono stati alcuni casi un po' tragici nel mondo in cui le persone hanno perso un vero amico che non riescono a riparare. Ho pensato che fosse un simbolo molto interessante di come la tecnologia giochi un ruolo essenziale nelle nostre vite. Il manichino rotto di un cowboy che ha una protesi all'arto simile a quella di tanti veterani che hanno affrontato eventi tragici in zone di guerra oltreoceano. È accompagnato da un centauro invece che da un cavallo, e il centauro è fatto con un Big Dog, il cavallo robotico<sup>93</sup> che l'esercito sta sviluppando. L'angelo della morte, vestito con l'equipaggiamento delle forze speciali americane. Ariete, il Dio della guerra virtuale, con un carro trainato da due "muscle car"<sup>94</sup> americane personalizzate, che impugna una balestra con un missile nucleare intercontinentale<sup>95</sup>.

<sup>92</sup> Neil Bennett, *Patrick Clair on creating American Gods' iconic title sequence*, <https://www.digitalartsonline.co.uk/features/motion-graphics/patrick-clair-on-creating-american-gods-iconic-title-sequence/> (trad. mia).

<sup>93</sup> Si tratta di un quadrupede robotico sviluppato da Boston Dynamics a scopo militare.

<sup>94</sup> Per "Muscle Car" si intende un'automobile ad alta prestazione, spesso frutto di una modifica personalizzata.

<sup>95</sup> Justin W. Sanders, *Design/Dissect: 'American Gods' Main Titles*, <https://brief.promax.org/article/design-dissect-american-gods-main-titles> (trad. mia).

Qui Patrick Clair svela gli elementi che compongono alcune figure, ma nella sigla ve ne sono anche altre, come la Menorah, la lampada a olio a sette braccia tipica della religione ebraica, che qui diventa un oggetto tecnologico pieno di connettori, l'albero della conoscenza del bene del male della tradizione biblica, che qui viene rappresentato con le radici scoperte, e altre figure come il dio della tradizione induista Ganesha, la piramide, lo Space Shuttle e infine l'aquila, lo stemma degli Stati Uniti d'America, posata sulla sommità del totem. Questo elenco di figure e di oggetti dimostra quanto materiale visivo viene scaraventato sullo sguardo dello spettatore in un minuto e mezzo di immagini e musica.

A testimonianza della maturità artistica acquisita da Patrick Clair, e della libertà e fiducia che la produzione della serie gli affida, tutta la sigla è composta da divinità inventate dal designer australiano: personaggi che non compaiono nella serie ma che sono il risultato della concettualizzazione della situazione narrativa della serie stessa: la presenza e il conflitto fra divinità antiche e nuove. Ma il processo di sintesi, in questo caso di vera e propria addizione di due temi, non produce la semplice visualizzazione della guerra fra divinità antiche e moderne, ma di ibridi paradossali, provocatori e iconicamente affascinanti che non fanno parte dell'intreccio narrativo della serie. Insomma: la concettualizzazione della serie operata da Patrick Clair travalica i confini narrativi della struttura narrativa originale, proponendo una sorta di visione alternativa, e visivamente molto più radicale, della serie, frutto di un'operazione di sintesi di temi derivati dall'arco narrativo di riferimento, che produce risultati visivi totalmente autonomi e originali.

All'interno di questo Pantheon psichedelico e ipercinetico si rincorrono riferimenti di vario genere che derivano da ambiti colti e pop: la copertina dell'album *I Can See Your House from Here* del gruppo progressive-rock Camel, uscito nel 1979, raffigura un astronauta crocifisso visto dall'alto, un punto di osservazione a sua volta mutuato dal celebre quadro *Cristo di San Giovanni della Croce* di Salvador Dalí del 1951. Che sia un riferimento esplicito o meno, la capacità combinatoria e il linguaggio di sintesi della pittura surrealista, e in particolare l'opera di Salvador Dalí, rappresentano dei richiami piuttosto evidenti nell'estetica di Patrick Clair, così come nella sigla di *True Detective* si avvertono echi della pittura di Magritte. La gamma cromatica della sigla ricorda l'arte psichedelica, il ricorso a elementi del mondo del merchandising si riferisce alla Pop Art, mentre il montaggio e i

movimenti della camera a estetiche digitali contemporanee che provengono dal mondo dei video musicali e dell'animazione digitale d'autore. Tutti riferimenti abilmente miscelati da un'estetica comunque originale, in grado di produrre uno stile riconoscibile, quella firma che rende le sigle di Patrick Clair inconfondibili e citate da molti altri designer.

Nel 2020 Patrick Clair realizza la sigla della terza stagione di *Westworld*<sup>96</sup> adottando il metodo della serializzazione delle sigle, ovvero producendo un'opera dall'impostazione grafica ed estetica simile alle sigle precedenti, ma con delle varianti che introducono lo spettatore alle progressioni narrative che la serie ha adottato lungo le diverse stagioni. In questa opera c'è una novità sostanziale che avvicina il mondo delle sigle a un'altra area di sperimentazione della new media art: l'utilizzo di software di intelligenza artificiale che lavorano con reti neurali. Un tema quasi necessario, considerato l'argomento generale della serie. Il processo attraverso il quale si sono raggiunti i risultati visivi che compaiono nella sigla vengono illustrati da un video autonomo, di accompagnamento della sigla ufficiale, una sorta di backstage in formato digitale, dal titolo *Westworld Season 3 Artificial Intelligence Dreams*<sup>97</sup>.

Il video è commentato da una voce robotica fuori campo che recita:

Per la terza stagione di *Westworld* volevamo aggiungere un nuovo membro al team di progettazione del titolo: una rete neurale artificiale. In ogni stagione i titoli di *Westworld* presentano immagini del parco a tema riflesse su delle superfici. Nella terza stagione gli ospiti si lasciano alle spalle il parco, quindi ci siamo chiesti: come farebbe una macchina a guardare indietro al mondo di *Westworld* della prima e della seconda stagione? Per rispondere, i ricercatori dell'intelligenza artificiale hanno addestrato una rete neurale alimentandola con immagini della prima e della seconda stagione dello serie. Il software ha elaborato queste immagini in uno spazio multidimensionale di connessioni visive. I risultati sono i surreali sogni artificiali di *Westworld*. Sono riconoscibili alcuni personaggi. Emergono ambienti precisi, come il deserto e il laboratorio. A volte i risultati sono molto astratti, a volte grotteschi, poiché i volti vengono raffigurati in modi strani. L'elaborazione dell'intelligenza artificiale è puramente visiva, ma vengono

<sup>96</sup> <https://vimeo.com/398145736>.

<sup>97</sup> <https://vimeo.com/442606868> nella pagina di Vimeo è presente il testo della voce fuori campo (trad. mia).

create connessioni ed emergono degli schemi precisi. Il team ha scelto un momento preferito da includere nella sequenza del titolo. Il risultato è una piccola collaborazione tra uomo e macchina.

Nella sigla le immagini prodotte attraverso questo processo occupano pochissimi secondi, ma sono comunque significative nel dettagliare ulteriormente l'estetica di Patrick Clair, che in questo caso sottolinea in maniera esplicita la dimensione onirica e surreale dei suoi lavori. Il collegamento fra memoria e sogno è un altro tema caro alla sperimentazione audiovisiva sia cinematografica sia elettronica e digitale. Elaborare immagini che hanno il valore di rappresentazioni interne e mentali della realtà, collegando memoria e sogno, è una tendenza che il Surrealismo ha infuso in molte arti visive. Ma se il soggetto che produce queste immagini è una macchina, come si potrebbe configurare visivamente l'universo onirico di qualcosa di artificiale? Le reti neurali stanno offrendo in questi anni un enorme archivio di immagini artificiali che ricordano, nella loro fattura, una tecnica piuttosto antica: la pittura. Il processo di "pittorializzazione" dell'immaginario digitale deriva da molte suggestioni legate alla new media art e alla corrente della cosiddetta "videopittura" della videoarte degli anni Novanta. Questo processo innesca un cortocircuito temporale particolarmente indagato dall'estetica di Patrick Clair, ovvero "rivestire di passato" immagini futuristiche e tecnologiche.

Questa prospettiva stilistica si rivela appieno nella sigla realizzata nel 2022 per la serie *The Peripheral*<sup>98</sup> (*Inverso – The Peripheral*) di Scott B. Smith, tratta dall'omonimo romanzo di William Gibson pubblicato nel 2014. Nella serie si intersecano due realtà parallele attraversate da personaggi in grado di viaggiare nel tempo. I temi del doppio e della compresenza di epoche storiche differenti, il presente e un futuro tecnologico, sono quindi già innervati nella serie. La sigla realizzata da Patrick Clair è un suggestivo affresco in movimento dove, oltre alle scelte stilistiche consuete che caratterizzano lo stile del designer australiano, come la presenza di oggetti statici (città, statue, volti), compaiono alcune novità significative. In molte immagini aeree degli scorci urbani si vedono forme luminose trasparenti che velocemente si muovono come se fossero il prodotto di riprese realizzate in time-lapse. Questa tecnica

<sup>98</sup> <https://vimeo.com/763586293>.

fotografica è tradizionalmente usata per rappresentare plasticamente il passaggio del tempo, e quindi ben si adatta al tema generale della serie.

Le rappresentazioni urbane che si intravedono nella fitta trama pittorica delle immagini, a volte disturbate da glitch che ne distruggono le forme, appaiono in maniera alternata come attuali e futuristiche, in un costante rimbalzare fra presente e futuro. Tutte le immagini di questa sigla si presentano come quadri tecnologici in movimento realizzati con tecniche classiche come quella dell'olio su tela, dell'acquerello o della tempera, ma che al contempo raffigurano soggetti legati al presente e a un misterioso futuro. L'aggiunta dell'elemento umano in time-lapse, una sorta di reperto tecnologico del passato, ovvero la cronofotografie di Étienne-Jules Marey, conferisce non solo un aspetto inevitabilmente vintage alle immagini finali, ma comunica allo spettatore la sensazione che gli esseri umani sono fantasmi luminescenti che attraversano paesaggi urbani come fossero involucri di memoria, il ricordo di una umanità che non appartiene più a un tempo preciso. O di esseri umani in grado di attraversare il tempo.

Ancora una volta la concettualizzazione della serie viene effettuata attraverso immagini che si trasformano in simboli, o icone, come preferisce definirle Patrick Clair: «Ciò che amo di più del mio lavoro è che posso giocare con le icone, perché le icone hanno questo valore. Se si lavora con elementi che hanno un significato nella vita delle persone, si spera di ottenere una risposta più forte»<sup>99</sup>.

<sup>99</sup> Justin W. Sanders, *Design/Dissect: 'American Gods' Main Titles*, <https://brief.promax.org/article/design-dissect-american-gods-main-titles> (trad. mia).

## *Rhys Ernst*

### *Transparent*

Il mondo delle sigle delle serie TV non è solo popolato da designer o grafici digitali. La vicinanza con il mondo della sperimentazione cinematografica, elettronica e digitale, più volte sottolineata in questo testo, è testimoniata dalla presenza di autori che non fanno parte del variegato mondo della motion graphics. Rhys Ernst<sup>100</sup> è un regista, produttore e artista transgender autore di documentari e lungometraggi nei quali il tema della transizione di genere assume un ruolo preponderante. Entra a far parte del gruppo di produttori della serie *Transparent*<sup>101</sup> di Joey Soloway, dove si narra delle vicende della famiglia ebrea Pfefferman nella quale il padre decide di effettuare la transizione di genere, realizzando le sigle di tutte le stagioni, uscite fra il 2014 e il 2019.

Si tratta quindi della prima volta in cui si analizza la sigla di una serie TV realizzata da un filmmaker digitale, il quale adotta, a un anno di distanza dalla sigla di Leanne Dare per *Masters of Sex*, il linguaggio del found footage, con un approccio stilistico personale e molto diverso da quest'ultimo riferimento. Testimonianza del fatto che la stessa scelta linguistica può produrre risultati molto diversi.

A questo proposito Rhys Ernst afferma:

Volevamo solo fare qualcosa di diverso. Stavamo conversando sui Bat Mitzvah<sup>102</sup>, e Zackary Drucker, che è un altro dei produttori della serie e un mio collaboratore, stava aiutando a trovare alcuni materiali e ha portato alla luce questo documentario del 1968 sui concorsi di drag queen, intito-

<sup>100</sup> <https://rhysernst.com/>.

<sup>101</sup> Tutte le sigle sono visionabili nel profilo Vimeo dell'autore: <https://vimeo.com/rhysernst>.

<sup>102</sup> Il Bar Mitzvah (per i ragazzi) e il Bat Mitzvah (per le ragazze) sono feste tradizionali ebraiche che celebrano il raggiungimento dell'età matura.

lato *The Queen*<sup>103</sup>, che è piuttosto sorprendente. Abbiamo raccolto alcune cose da *The Queen* e poi abbiamo contattato amici e familiari, e alcuni amici e familiari di Jill [Joey Soloway], per ottenere delle videocassette di Bar e Bat Mitzvah degli anni '70 e '80. Quindi abbiamo realizzato una specie di combinazione di cose reali e altre che abbiamo girato in VHS. Ho cercato di intrecciare il tema della formazione intrinseca nei Bat Mitzvah, ovvero diventare una donna, con il tema della transizione di genere, tratto da *The Queen* e altri materiali. È tutto successo semplicemente, in modo spontaneo, e apprezzo che Jill mi abbia permesso di affrontarlo come un piccolo film d'arte<sup>104</sup>.

Rhys Ernst rinuncia al montaggio delle attrazioni adottato da Leanne Dare in *Masters of Sex* per creare, nella sigla della prima stagione di *Transparent*, un cortocircuito provocatorio e spiazzante composto da sequenze in cui si vedono degli adolescenti che festeggiano alternate a momenti delle sfilate di drag queen tratti dal documentario di Frank Simon. Le immagini delle feste sono ricavate da video amatoriali, girati a mano con movimenti imprecisi, realizzati con formati deteriorati e con una scarsa definizione, mentre le sequenze di *The Queen*, che, pur essendo state realizzate in pellicola, probabilmente derivano anch'esse da una copia in VHS<sup>105</sup>, sono ulteriormente deteriorate digitalmente per avere una qualità la più possibile omogenea agli altri materiali usati. Rhys Ernst è anche molto attento nel selezionare i momenti di *The Queen* che sono più adattabili, a livello di movimento della macchina da presa, a tutti gli altri materiali. Il risultato finale è un insieme di sequenze praticamente indistinguibili fra loro dove, senza soluzione di continuità, lo sguardo dello spettatore viaggia fra feste ebraiche e sfilate di drag queen e viceversa. Le uniche sequenze originali girate in VHS, citate da Rhys Ernst, sono immagini di luci che vengono sovrapposte ai materiali originali in modo

<sup>103</sup> *The Queen* (1968) è un documentario di Frank Simon che illustra i preparativi e la partecipazione di alcune drag-queen per il concorso *Miss All-America Camp Beauty Contest*, tenutosi a New York nel 1967.

<sup>104</sup> Matt Warren, *A Seat at the Table: An Interview with 'Transparent' Producer and Opening Title Creator Rhys Ernst*, <https://www.filmindependent.org/blog/a-seat-at-the-table-an-interview-with-transparent-producer-and-opening-title-creator-rhys-ernst/> (trad. mia).

<sup>105</sup> Il film, che ha avuto un rinnovato successo grazie alla sigla di *Transparent*, è stato restaurato e distribuito in alcune sale cinematografiche americane, in versione digitale 4K, nel 2019.

da creare un ulteriore collegamento fra i due flussi visivi che si intersecano nella sigla.

È proprio il processo grazie al quale Rhys Ernst rende omogenei i vari materiali utilizzati a rendere questa sigla completamente diversa da quella di *Masters of Sex*, dove l'eterogeneità delle fonti viene rimarcata per esaltare il montaggio delle attrazioni. A Rhys Ernst interessa la qualità intrinsecamente amatoriale e spontanea del risultato finale, sebbene sia il frutto di un lavoro sull'immagine piuttosto complesso: egli ricerca quella difesa dell'emozione e della soggettività teorizzate dal filmmaker sperimentale e fondatore del New American Cinema, Jonas Mekas<sup>106</sup>, che considerava l'home movie una sorta di arte del diario sotto forma di immagini in movimento. In questa sigla la coralità degli sguardi impegnati nel registrare le proprie memorie trasforma l'idea di diario personale e autobiografico in memoria collettiva: è il diario soggettivo ed emotivo di un nucleo di persone, di una parte di umanità.

Grazie anche alla semplice melodia di pianoforte che commenta i quaranta secondi della sigla, il risultato finale è una breve opera in found footage che sprigiona un forte senso di nostalgia, di tenerezza, ma anche di glamour, di autoironia, come se si stesse assistendo a una serie di testimonianze audiovisive, traballanti e amatoriali, di "memorie glitter" dove la transizione di genere si trasforma in una giocosa e innocente "festa di formazione". Un passaggio da celebrare con l'emozione di adolescenti che si assumono il controllo e la responsabilità non solo delle proprie vite ma soprattutto dei propri corpi e delle proprie sessualità.

Rhys Ernst, in linea con le scelte di altri autori, nel realizzare le sigle di differenti stagioni della medesima serie si impegna a creare delle variazioni coerenti con gli sviluppi narrativi e tematici della serie stessa. Nella seconda stagione Ali, una delle figlie del protagonista della serie, insieme alla sua compagna Syd, scoprono in biblioteca un libro sull'epigenetica, un concetto secondo il quale un trauma può essere tramandato di generazione in generazione. Ali è alla ricerca di una spiegazione della confusione sessuale che regna in tutta la sua famiglia, e facendo alcune ricerche scopre che sua nonna Rose, che viveva in Germania, aveva un fratello di nome Gershon che lavorava presso l'Istituto per la ricerca sessuale di Berlino (un luogo effettivamente esistito,

<sup>106</sup> <https://jonasmekas.com/diary/>.

distrutto dai nazisti nel 1933), il quale si vestiva da donna. In questa stagione si intersecano memorie reali e immaginate di questo periodo. La sigla, pur mantenendo lo stesso impianto di quella realizzata nella prima stagione, modifica la natura dei materiali scelti, alternando immagini in bianco e nero riferibili agli anni Venti del secolo scorso e Trenta, scene di manifestazioni femministe degli anni Sessanta, insieme alle consuete scene di Bar Mitzvah e alle sfilate di drag queen. Il materiale riferito al passato viene consapevolmente lasciato in bianco e nero per tematizzare ulteriormente l'alternanza fra passato (reale o immaginato) e presente che caratterizza la seconda stagione di *Transparent*.

Questa sigla mette in secondo piano il tema della transizione di genere a favore della rivendicazione dell'omosessualità femminile e dei diritti delle donne, e allarga ulteriormente la dimensione collettiva degli sguardi soggettivi che risiedono dietro queste immagini, proiettandoli in epoche molto distanti dalla nostra. Quello proposto nella seconda stagione è un diario collettivo che attraversa tutto il Novecento. Le immagini di repertorio insistono nel rievocare questi temi: vi sono donne che si baciano in sequenze in bianco e nero, e giovani donne che manifestano in scene che cromaticamente si riferiscono in maniera esplicita agli anni Sessanta e Settanta. Il taglio amatoriale è garantito anche in questa sigla che costituisce una sorta di "secondo" capitolo di un macrotema generale, ovvero la libertà di genere in tutte le sue forme.

La sigla della terza stagione si concentra nel mostrare materiali di esibizioni musicali, anche in questo caso provenienti da epoche diverse, mentre nella quarta compaiono immagini amatoriali riprese in Israele, a seguire l'ennesimo tema interno alla serie, ovvero la ricerca delle radici spirituali della famiglia Pfefferman che in questa stagione compie un viaggio a Tel Aviv. La serie termina con un unico episodio di un'ora e quaranta minuti, definito *Transparent: Musicale Finale*, strutturato come un musical, e quindi anche la sigla inevitabilmente muta per seguire coerentemente il cambiamento piuttosto radicale di linguaggio della serie. Compaiono quindi mani che suonano un pianoforte, esibizioni canore tratte da *The Queen*, ma soprattutto omaggi a un genere cinematografico e video sperimentale fin qui ancora non incontrato: la screendance, tra i quali spiccano frammenti del cortometraggio di Shirley Clarke *Bullfight* (1955) dove la protagonista è la danzatrice e coreografa Anna Sokolow. Nel magma vorticoso di materiali non originali utilizzati da Rhys Ernst compaiono quindi frammenti di cinema d'autore, che affondano nella

tradizione sperimentale del dopoguerra. Non più found footage amatoriali, ma citazioni vere e proprie, compatibili con il tema dell'ultimo episodio della serie: il musical. In questa sigla avviene uno scarto linguistico interessante: il riferimento alle avanguardie audiovisive diventa parte integrante della concettualizzazione della serie. La sigla stessa diventa una piccola opera d'avanguardia che, utilizzando il linguaggio sperimentale del found footage, recupera frammenti di ricerca audiovisiva del passato.

## Garson Yu

### *The Leftovers (The Leftovers – Svaniti nel nulla)*

Garson Yu<sup>107</sup>, designer di origini cinesi che vive e lavora negli Stati Uniti, nel 2014 realizza la sigla della serie *The Leftovers (The Leftovers – Svaniti nel nulla)*<sup>108</sup> di Damon Lindelof e Tom Perrotta, quest'ultimo autore dell'omonimo romanzo pubblicato nel 2011. La serie narra le vicende avvenute alcuni anni dopo la misteriosa scomparsa del due per cento dell'intera popolazione mondiale: molti credono che questo avvenimento abbia a che fare con la tradizione evangelica chiamata "Il rapimento della Chiesa"<sup>109</sup>, altri invece sono più scettici ma non riescono a trovare una spiegazione logica. La serie è ambientata in una cittadina americana dove sono scomparse più di cento persone.

La sigla mostra, con una serie di lente inquadrature che sorvolano le immagini, frammenti di un dipinto in movimento nel quale figure dallo stile a metà fra il pittorico e il fumettistico compiono semplici gesti, come fossero sospese in aria: nel finale il punto di vista della scena appare come una soggettiva di qualcuno che sta guardando, dal basso, una struttura esplicitamente ispirata alla Cappella Sistina e all'affresco *Il Giudizio universale* (1536-1541) di Michelangelo Buonarroti.

Garson Yu afferma:

Lindelof voleva una sigla ispirata al Rinascimento, ma non era sicuro di come utilizzarla. La serie affronta molti aspetti emotivi, molte storie sul-

<sup>107</sup> <https://www.yuco.com/>.

<sup>108</sup> <https://vimeo.com/184403887>.

<sup>109</sup> Nell'*Apocalisse* di Giovanni viene narrato che Gesù Cristo scenderà sulla Terra per portare con sé i "rigenerati", esseri umani viventi ma potenziati dallo Spirito Santo: essi incontreranno nel cielo il Signore e subiranno una trasformazione del corpo, in modo tale da incontrare i credenti morti che in questo modo potranno vivere la loro prima resurrezione. Tutto questo dovrebbe avvenire durante la Grande Tribolazione: un periodo di svariati anni (secondo alcuni teologi sette, secondo altri tre e mezzo).

la reazione dell'umanità alla tragedia e alle oppressioni, così mi è venuta questa l'idea di che cosa accadrebbe se le storie fossero raffigurate su un affresco rinascimentale. Niente è più epico di entrare in una cattedrale. La risonanza è enorme perché ne percepisci l'aspetto spirituale e non solo quello architettonico<sup>110</sup>.

All'inizio della sigla compare la figura di un poliziotto furibondo il corpo del quale è trattenuto da due personaggi femminili: il protagonista della serie è un poliziotto interpretato da Justin Theroux, ma l'immagine utilizzata non è quella dell'attore:

La storia dietro a quell'immagine si basa su un video che ho visto su YouTube dove cinque poliziotti picchiavano a morte un uomo di colore in Oklahoma. La notizia era passata anche sui telegiornali. A quel punto ho pensato che se nella serie c'era il personaggio di un poliziotto, eravamo autorizzati a utilizzare quella figura<sup>111</sup>.

Vi sono anche numerose illustrazioni erotiche dove vengono raffigurate varie combinazioni di genere:

Volevo includere diversi tipi di persone, indipendentemente dalla loro sessualità. Abbiamo fatto un elenco di diversi tipi di emozioni, affrontando il desiderio, la disperazione, l'estasi, la paura e l'orrore. Penso che l'emozione provenga dalle nostre esperienze di vita e dai ricordi personali. Questo è ciò che spero comunichi questa sigla, con il suo movimento di camera che è una crescita interna dal centro fino a coinvolgere il pubblico. Molte persone stanno davanti ai dipinti di Rothko, piangono e nessuno capisce davvero perché<sup>112</sup>.

Per quello che riguarda invece la figura di Gesù Bambino, che compare verso la fine della sigla, Garson Yu afferma che: «Penso che le persone stiano

<sup>110</sup> AAVV, *YU+co Creates Title Sequence for HBO's The Leftovers*, [https://www.btlnews.com/crafts/post-production/youco-creates-title-sequence-for-hbos-the-leftovers/\(trad.mia\)](https://www.btlnews.com/crafts/post-production/youco-creates-title-sequence-for-hbos-the-leftovers/(trad.mia)).

<sup>111</sup> *Ibidem*.

<sup>112</sup> *Ibidem*.

aspettando in qualche modo il prossimo messia, il prossimo salvatore, almeno lo immagino, se sei un credente. Quindi ho voluto suggerire questa idea di speranza alla fine della sigla»<sup>113</sup>.

Come sottolineato più volte in questo testo, la sperimentazione audiovisiva ha intrapreso un rapporto di connessione estetica con la storia dell'arte, in particolare con la pittura. A ondate, nella oramai lunga storia che abbraccia il cinema sperimentale, la videoarte e la new media art, attraverso le nuove tecnologie hanno sfruttato l'enorme bacino iconografico soprattutto di alcuni periodi della storia dell'arte: la pittura fiamminga, quella rinascimentale, le avanguardie storiche. Per la pittura rinascimentale si è creata una sorta di ossessione anche grazie al successo dei videoquadri di Bill Viola<sup>114</sup>, il quale, con opere come *The Greeting* (1999) e *Emergence* (2009), propone non solo una rilettura di opere di quel periodo, ma un nuovo metodo di fruizione del video: il singolo schermo da guardare come se fosse una quadro in movimento. Lungo il percorso di questa ricerca si sono avvicinate tecnologie diverse: il video, l'animazione digitale utile ad animare direttamente riferimenti pittorici, il trattamento digitale che trasforma immagini dal vero in dipinti dinamici, commistione di fonti diverse, infine il collage in movimento, che dalle esperienze cinematografiche di Larry Jordan a quelle digitali di Jonas Odell, forma una sorta di storia interna a quella del rapporto avanguardie audiovisive e pittura. Fino ad arrivare alla new media art e ad artisti come David Quayola<sup>115</sup> che reinterpreta l'idea di paesaggio, utilizzando il glitch per pittorializzare immagini dal vero, come in *Pleasant Places* (2015).

La sigla di Garson Yu si inserisce in questa tradizione di ricerca, inserendo elementi nuovi e originali. Innanzitutto, il designer non anima digitalmente un quadro esistente, ma inventa una sorta di "iper-Giudizio universale": la composizione finale richiama l'opera di Michelangelo Buonarroti, ma solo nella sua struttura iconografica. Non viene citato nessun elemento specifico dell'affresco originale. Di fatto, non c'è proprio alcuna citazione iconografica diretta. La sigla adotta una forma ibrida particolarmente originale: le figure umane sono rappresentate con uno stile pittorico piuttosto realistico, ma al contempo caratterizzate da un'interpretazione fumettistica, più contemporanea, soprattutto per quello che riguarda il viso e le sue espressioni. I corpi animati che fluttuano

<sup>113</sup> *Ibidem*.

<sup>114</sup> <https://www.billviola.com/>.

<sup>115</sup> <https://quayola.com/>.

nel cielo compiono semplici gesti, ed evidenziano la loro intrinseca differenza rispetto alla texture statica che riveste tutte le immagini e che vuole richiamare le classiche crepe di una superficie antica che non è riuscita a conservare i pigmenti originali. Le figure letteralmente scivolano al di sotto di queste imperfezioni, come se avessero vita propria, creando un doppio livello: uno dominato dalla staticità e rovinato dal tempo che passa, un altro caratterizzato da una vita incessante. L'individuazione di diversi "strati" all'interno della pittura artificiale, che si configurano come due linee temporali differenti, è un approccio stilistico già incontrato in *Carnivale* di Angus Wall. L'indeterminatezza cronologica è una scelta tipica dei designer di sigle. C'è un mondo sotterraneo che si muove sotto le crepe e la polvere della superficie di questo affresco. E soprattutto: sembra un affresco malamente conservato, ma è palesemente qualcosa di contemporaneo che finge di essere antico.

Il secondo elemento originale di Garson Yu è il coraggio di rappresentare situazioni contemporanee, laddove nella storia della "videopittura" e della new media art pittorica solitamente si nota un certo rispetto nei confronti dei temi delle opere originali, che vengono animati o richiamati in vario modo, ma mai veramente modificati e sostituiti con altri. In questo affresco in movimento vengono scaraventati frammenti di contemporaneità che non provengono dal mondo della pittura rinascimentale: poliziotti violenti, scene erotiche gender fluid, abiti contemporanei. Gesù Bambino è l'unica figura che mantiene la sua classicità iconografica. Il risultato finale è quello di un'umanità dolente, disperata, arrabbiata, fatta di posture drammatiche e di visi distorti e urlanti, che più che innalzarsi verso il cielo sembra fagocitata da un destino che non ha scelto. Questi personaggi non sembrano affatto essere la raffigurazione dei "rigenerati", ma la rappresentazione di persone comuni che cercano di combattere contro qualcosa di incomprensibile e di onnipotente.

La concettualizzazione della serie, attraverso la presentazione di questo affresco contemporaneo in movimento, lavora in modo simbolicamente sottile sull'idea di fede: certo, sul finale compare l'immagine rassicurante di Gesù Bambino («Se sei un credente», come sottolinea Garson Yu), ma il tutto appare come una "Grande Tribolazione" intrinsecamente umana, piena di dubbi e di dolore. Il monito che sembra suggerire questa sigla è che di fronte a un evento inspiegabile come la sparizione di milioni di persone, l'essere umano, in preda alla paura, non può che reagire con moti irrazionali, affidandosi alla fede o alle emozioni primarie.

## Saskia Marka

### *Deutschland, Babylon Berlin, The Queen's Gambit*

#### *(La regina degli scacchi)*

Con Saskia Marka<sup>116</sup>, designer tedesca, si apre una finestra sulla produzione europea di sigle di serie TV. Il suo nome comincia a farsi notare con la serie *Deutschland* di Anna e Joerg Winger, per la quale realizza le sigle di tutte le stagioni: *Deutschland 83* (2015)<sup>117</sup>, *Deutschland 86* (2018)<sup>118</sup> e *Deutschland 89* (2020)<sup>119</sup>. La serie, attraverso una narrazione corale, affronta la storia della Germania dal culmine delle tensioni internazionali legate alla Guerra fredda, il 1983, al crollo del muro di Berlino nel 1989. Queste sigle adottano in maniera personale l'estetica del collage digitale in movimento, combinando scene della serie con materiali grafici statici (mappe, buste da lettera, texture) e si inseriscono stilisticamente in una corrente che la produzione di sigle TV sfrutta piuttosto intensivamente.

Il salto di qualità avviene nel 2015 con la realizzazione della sigla di *Babylon Berlin*<sup>120</sup> di Hendrik Handloegten, Tom Tykwer e Achim von Borries, tratta dai romanzi polizieschi di Volker Kutscher, ambientata a Berlino fra il 1929 e il 1936. A proposito della produzione di questa sigla Saskia Marka afferma:

Il mio primo incontro è stato con uno dei registi, Hendrik Handloegten. Non abbiamo parlato molto della serie, io avevo letto le loro sceneggiature e mi aveva mostrato un primo trailer. Mi stava parlando del movimento

<sup>116</sup> <https://saskiamarka.com/>.

<sup>117</sup> <https://vimeo.com/353728700>.

<sup>118</sup> <https://vimeo.com/353573907>.

<sup>119</sup> <https://vimeo.com/462723721>.

<sup>120</sup> <https://vimeo.com/353563025>.

cinematografico Absolute Film<sup>121</sup> e dei film degli anni Venti del secolo scorso, e che avrebbe voluto qualcosa di surreale. Ha citato il film *Secrets of a Soul* del 1926<sup>122</sup>. Gli piaceva l'aspetto in acciaio massiccio della Berliner Funkturm<sup>123</sup>, un monumento costruito in quel periodo. Era solo una prima suggestione, stavamo raccogliendo immagini e stati d'animo. Ma ricordo che la parola chiave era "ipnotico". Poi mi ha fatto sentire la musica che era già stata composta da Tom Tykwer e Johnny Klimek e che era di natura ipnotica: mi è subito piaciuta. Se hai dell'ottima musica che dà l'atmosfera giusta, è molto più facile trovare idee. I registi sapevano già di voler utilizzare le sequenze astratte dell'*Opus*<sup>124</sup> del 1921 come base per i titoli di coda. Volevo una connessione visiva con il movimento dell'Absolute Film perché le forme astratte in movimento sono davvero come dipinti in movimento, semplicemente senza tempo.

(...) Ho sviluppato due proposte diverse per la sigla. La prima riprendeva l'idea di utilizzare le opere di Walter Ruttmann, dato che c'erano delle sequenze di *Opus 1* nei titoli di coda. Così ho preso *Berlin. Die Sinfonie der Großstadt*<sup>125</sup> e l'ho distorto e montato come facevano negli anni Venti del secolo scorso, applicando effetti prismatici, caleidoscopi, effetti a specchio, moltiplicazioni e così via. Mentre la musica sviluppava la propria energia, il tutto sembrava surreale e realistico allo stesso tempo. (...) La seconda riprendeva l'idea di essere ipnotici, un'implementazione astratta della città

<sup>121</sup> Absolute Film è un movimento di registi e pittori tedeschi, creatosi negli anni Venti del secolo scorso, formato da Viking Eggeling, Hans Richter, Walter Ruttmann e Oskar Fischinger. La loro estetica si concentra sulla rappresentazione "assoluta" delle forme, in alcuni casi relazionate con la musica, senza alcun rapporto con la narrazione. A livello produttivo le loro opere sono animazioni astratte realizzate con diverse tecniche, alcune delle quali, per l'epoca, molto innovative. Questo movimento sancisce la nascita del cinema astratto.

<sup>122</sup> È un film di Georg Wilhelm Pabst dal titolo originale *Geheimnisse einer Seele*. Nel film compaiono molte scene oniriche che rappresentano i sogni e gli incubi del protagonista.

<sup>123</sup> La Torre della Radio di Berlino è un'imponente struttura d'acciaio costruita tra il 1924 e il 1926 dall'architetto Heinrich Straume.

<sup>124</sup> Si tratta di *Opus 1* realizzato da Walter Ruttmann nel 1921, uno dei primi cortometraggi astratti dell'Absolute Film.

<sup>125</sup> Opera di Walter Ruttmann del 1927, si discosta dalla sue produzioni precedenti perché comincia come un film astratto per diventare la rappresentazione in musica e immagini della vita di Berlino dal mattino fino alla notte. Questo film inaugura una sorta di sottogenere delle avanguardie cinematografiche denominato, come il sottotitolo dell'opera di Ruttmann, "Sinfonia della città".

di Berlino sotto forma di calderone ribollente. Il cerchio, carico di energia, in continua evoluzione, come un orologio che ticchetta, e imprevedibile, come l'esplosione alla fine. Volevo mostrare che Berlino è sempre in movimento, sempre mutevole, vibrante e pericolosa allo stesso tempo. Niente è mai "sicuro". Mi è piaciuto come la tendina circolare desse la sensazione del ticchettare del tempo, soprattutto per quanto riguarda ciò che sarebbe accaduto a Berlino e nel mondo dopo gli anni d'oro, gli anni Venti del secolo scorso. Il cerchio era circondato da fotogrammi astratti e si trasformava in una palla di fuoco, ribollente di energia, che alla fine esplodeva. In alcune parti il cerchio fungeva anche da specchio o da ingresso in un "luogo più oscuro", con i colori che diventavano in negativo.

Ai registi sono piaciuti entrambi i concetti, ma erano molto orgogliosi del fatto che non avrebbero utilizzato filmati degli anni Venti del secolo scorso, quindi è stata presa la decisione di combinare entrambe le idee e di utilizzare alcune scene della serie invece del film di Walter Ruttmann. Quando le ho inserite hanno trasmesso quell'atmosfera di crimine, droga, sesso, ricchezza sontuosa e glamour, mescolata con elementi Art Deco e punti di riferimento come la Colonna della Vittoria<sup>126</sup> e l'enorme struttura di acciaio della Berliner Funkturm. Gli effetti caleidoscopici e di distorsione di queste sequenze sono ispirati a film sperimentali come *Ballet Mécanique*<sup>127</sup>, caratterizzate da effetti prismatici e astratti<sup>128</sup>.

La sigla di *Babylon Berlin* si presenta quindi come un consapevole omaggio al cinema sperimentale europeo potenziato dalle possibilità della manipolazione digitale, che in questo caso simula la presenza di interventi visivi compatibili con l'epoca storica nella quale la serie è ambientata. Il cerchio posizionato al centro dell'immagine si riferisce all'uso delle tendine utili a isolare una parte dell'immagine tipico degli anni Venti del secolo scorso, ma diventa anche una sorta di portale fra una dimensione esterna e una interna (dentro la quale i

<sup>126</sup> Celebre monumento di Berlino, reso ancora più conosciuto dal film di Wim Wenders *Der Himmel über Berlin (Il cielo sopra Berlino)* del 1987.

<sup>127</sup> Cortometraggio sperimentale realizzato nel 1924 dal pittore Fernand Léger e dal regista Dudley Murphy. [https://archive.org/details/BalletMecanique\\_1924\\_Man\\_Ray\\_Fernand\\_Leger\\_Dudley\\_Murphy\\_DADA\\_Visual\\_Poetry](https://archive.org/details/BalletMecanique_1924_Man_Ray_Fernand_Leger_Dudley_Murphy_DADA_Visual_Poetry). In questo link Man Ray è erroneamente indicato come operatore.

<sup>128</sup> Lola Landekic, *Babylon Berlin (2018)*, <https://www.artofthetitle.com/title/babylon-berlin/> (trad. mia).

colori si trasformano in negativo) e un elemento pulsante che alla fine della sigla esplode, seguendo il crescendo musicale. Il sezionamento del quadro totale grazie al quale possono convivere più immagini in movimento è un esplicito omaggio al montaggio “combinatorio”, una sorta di forma primordiale di quello che diventerà il compositing digitale, utilizzato in molte produzioni cinematografiche europee degli anni Venti del secolo scorso.

Nonostante tutti questi riferimenti al cinema d'avanguardia, la sigla conquista una sua originalità grazie all'uso del colore, assente nelle opere citate da Saskia Marka, e soprattutto grazie all'utilizzo delle scene della serie, opportunamente manipolate per sembrare spezzoni di vecchi film. Ancora una volta, il cortocircuito temporale è uno stratagemma linguistico funzionale alla concettualizzazione della serie. Le scene della serie, per quanto realizzate con estrema cura nel voler immergere lo spettatore negli anni Venti del secolo scorso, sono comunque avvertibili come qualcosa di contemporaneo, inserito in una cornice visiva che, pur aderendo a un linguaggio audiovisivo del passato, rimane comunque visivamente attuale grazie al suo sfruttamento in altri ambiti, tra i quali la produzione videomusicale e l'estetica grafica presente in molti luoghi del web. L'aggiunta dei colori verdi, blu, rossi e gialli che invadono le immagini attraverso solarizzazioni e inversioni in negativo, conferisce alla sigla un'atmosfera psichedelica, da film sperimentale degli anni Settanta. Sembra di assistere a un cortometraggio europeo in bianco e nero delle avanguardie storiche, manipolato cromaticamente da un filmmaker americano più contemporaneo come Kenneth Anger. Gli effetti caleidoscopici, elaborati con questo stile cromatico, richiamano anche l'estetica della psichedelia degli anni Sessanta.

La sigla di *Babylon Berlin* è quindi soprattutto un omaggio alle avanguardie cinematografiche in sé: la concettualizzazione della serie si basa sul rappresentare la città di Berlino degli anni Venti del secolo scorso come il contenitore di tutte le sperimentazioni possibili: sociali, sessuali, artistiche. Berlino “brucia” rapidamente i corpi, desiderosi di esperienze, che la abitano: esplode di modernità. La metropoli come involucro della rivoluzione, di un cambiamento radicale: da questo punto di vista, pur non essendo più protagonista, il film di Walter Ruttmann *Berlin. Die Sinfonie der Großstadt* rimane una sorta di riferimento estetico e tematico fondamentale per la sigla stessa. Saskia Marka realizza le sigle di tutte le stagioni della serie, mantenendo intatta la struttura grafica e variando solo le scene in essa contenute, adottando un processo di “serializzazione” delle sigle già incontrato precedentemente.

Nel 2020 la designer tedesca realizza, avvalendosi della collaborazione del grafico David Whyte<sup>129</sup>, la sigla della serie *The Queen's Gambit* (*La regina degli scacchi*)<sup>130</sup> di Scott Frank e Allan Scott, basato sull'omonimo romanzo di Walter Tevis pubblicato nel 1983. La serie, ambientata negli anni Cinquanta, narra le vicende di Beth Harmon, una bambina prodigio nel gioco degli scacchi. La sigla, della durata impegnativa di due minuti, si presenta agli occhi dello spettatore come un vecchio cortometraggio, sgranato e polveroso, totalmente astratto. Saskia Marka afferma:

I cortometraggi astratti degli anni Venti del secolo scorso sono stati sicuramente le mie ispirazioni. Volevo relazionarmi con questo genere ma anche creare qualcosa con un approccio più moderno. Ecco perché ho pensato che le animazioni digitali sarebbero state la scelta giusta. Il lavoro di Dave è emerso durante la mia ricerca su Processing<sup>131</sup>. Lui era noto per le sue animazioni GIF in loop, che progettava scrivendo codici. Processing è programmazione creativa. Disegnare scrivendo codici. È un sistema logico che segue le regole come gli scacchi. Il mio obiettivo era di trasformare questo processo in un'esperienza emotiva, come quella che provi per la protagonista Beth Harmon. Il mio intento era quello di creare degli opposti su diversi livelli. Nel complesso, la sequenza è una visualizzazione astratta ed emotiva – una celebrazione – del giocare e divertirsi con gli scacchi. È il più astratto possibile per lasciare al pubblico la sua interpretazione personale. In termini di montaggio e composizione, ho fatto quello che mi sembrava giusto: c'erano parti della musica in cui ero convinta che le animazioni avrebbero dovuto essere fiorite, o con un impatto molto grafico, o senza nessun impatto. Ho lavorato istintivamente e ho posizionato le forme fuori dal centro, sbilanciate, fuori fuoco. Ma ci sono anche momenti simmetrici per rompere questo schema. Al contrario del gioco degli scacchi, non c'è nessuna regola. Ero molto entusiasta della musica, comunica la sensazione che si può andare avanti verso un futuro positivo: ha una grande energia ed è molto complessa. Mi sono aggrappata alla partitura. Fino all'ultima versione della musica ho continuato a riadattare

<sup>129</sup> <https://beesandbombs.com/>.

<sup>130</sup> <https://vimeo.com/474711203>.

<sup>131</sup> Processing (<https://processing.org>) è un software che visualizza immagini a partire dalla scrittura di codici.

le animazioni. Volevo visualizzare il sollievo di vincere, del godimento del gioco e seguire il flusso musicale senza alcun vincolo. Libertà<sup>132</sup>.

L'intento di Saskia Marka è quindi esplicito: realizzare una sigla che sembra apparentemente un cortometraggio astratto degli anni Venti del secolo scorso ma che è realizzata con tecnologie informatiche contemporanee, utilizzando un software che non chiede all'utente di disegnare manualmente le forme ma che le calcola in base a dei codici scritti. La designer tedesca entra nel cuore di una ricerca estetica nodale della new media art, ovvero quella del processo. La macchina digitale ha una sua particolare autonomia: risponde a una serie di input. I codici diventano immagini: la programmazione acquista una forma. L'utente è in grado fino a un certo punto di prevedere cosa sarà il risultato finale: non è esattamente un processo che si basa su formule random, ma di fatto c'è una certa dose di imprevedibilità. La cosiddetta Generative Art ha origini lontane che risalgono ai primi esperimenti di William Latham<sup>133</sup> concretati nella sua opera *A Sequence from the Evolution of Form* del 1986, dove particelle metalliche, seguendo i criteri di un software di intelligenza artificiale, compongono e scompongono forme che richiamano elementi naturali semplici, come la conchiglia, la spirale, i tentacoli di un polpo, e forme simili ai frattali di Mandelbrot. In questo video l'enfasi è data dal fatto che è tutto tridimensionale, e quindi lo spettatore vede una forma mutare senza soluzione di continuità, in linea con l'indagine sulla terza dimensione e sull'immagine che diventa oggetto, tipiche della computer grafica di quegli anni. A seguire gli artisti riscopriranno la bidimensionalità, e soprattutto lavoreranno con un'estetica che potremmo definire di "mimetizzazione" attraverso la quale il digitale simula tecniche manuali e approcci stilistici del passato. Il cortocircuito temporale tipico di molta arte contemporanea, non solo digitale, e di molte sigle di serie TV.

In questo caso le linee estetiche appena accennate assolvono una funzione: concettualizzare una serie dedicata al gioco degli scacchi. Un gioco che pretende l'apprendimento di regole specifiche e complesse, simile alla fase di programmazione di un software tramite codici, ma che al contempo costruiscono la struttura di un gioco: qualcosa che dà emozioni, simile alle imma-

<sup>132</sup> Lola Landekic, *The Queen's Gambit* (2020), <https://www.artofthetitle.com/title/the-queens-gambit/> (trad.mia).

<sup>133</sup> <http://doc.gold.ac.uk/~mas01wh1/index.html>.

gini astratte che danzano a tempo di musica. Il monocromatismo imposto a tutta la sigla, oltre a contestualizzare una serie ambientata negli anni Cinquanta, e le forme che emergono dal nero, per lo più quadrati, suggeriscono allo spettatore qual è l'oggetto di riferimento della concettualizzazione della serie: la scacchiera. Questa griglia si trasforma nel piano cartesiano sul quale danzano le forme monocromatiche. È una scacchiera informatica, la matrice grazie alla quale qualsiasi immagine elettronica e digitale viene formata, che finge di essere un vecchio cortometraggio astratto.

## *Ahmet Ahmet*

### *The Young Pope*

Ahmet Ahmet, designer di origine araba che vive e lavora negli Stati Uniti, nel 2016 realizza la sigla della serie TV di Paolo Sorrentino *The Young Pope*<sup>134</sup>. La serie narra le vicende di Lenny Belardo, giovane arcivescovo di New York che viene eletto a sorpresa Papa con il nome di Pio XIII. Questa decisione nasce dal fatto che Belardo viene considerato un personaggio manovrabile, mentre fin da subito egli si dimostra intransigente: rifiuta qualsiasi contatto con i media e assume posizioni inflessibili nei confronti dell'aborto e dell'omosessualità. Ma proprio la sua ritrosia nei confronti dei media lo trasforma in un personaggio ricercatissimo e in qualche modo adorato, e il suo carattere spigoloso, dittatoriale e a volte irascibile rivela un aspetto adolescenziale, pieno di debolezze e di dubbi, che lo rende umano e carismatico, e quindi oggetto di invidia negli ambienti del Vaticano che si ritrovano di fronte a una specie di scheggia impazzita adorata dal pubblico e difficile da controllare. Dopo aver in parte smussato gli angoli della sua personalità, in visita a Venezia il "giovane Papa" pronuncia un discorso sulla natura di Dio e, in preda a un malore, cade in coma.

La sigla visualizza la passeggiata di Lenny Belardo, interpretato da Jude Law, in un lungo corridoio tappezzato da quadri antichi all'interno dei quali appare una cometa che inizialmente illumina le immagini per poi interagirvi in maniera sempre più violenta per seminare incendi e distruzione; dopo essersi girato verso lo spettatore lanciandogli un occholino, il "giovane" Papa prosegue nella sua camminata uscendo di scena, mentre sullo sfondo la statua iperrealistica di Giovanni Paolo II viene colpita da un meteorite. La sigla si presenta come il montaggio di due inquadrature uniche, ed è commentata dal brano musicale di Bob Dylan *All Along the Watchtower* (1968) arrangiata da Devlin e Ed Sheeran, i quali a loro volta si sono ispirati alla versione, molto

<sup>134</sup> <https://vimeo.com/200865123>.

più conosciuta, di Jimi Hendrix. Questa sigla è diventata talmente iconica da essere oggetto di parodie<sup>135</sup> e da essere citata, opportunamente aggiornata alla luce delle nuove vicende narrative, nel settimo episodio, intitolato *He Has Risen*<sup>136</sup>, della seconda stagione della serie, *The New Pope* (2020), dove Lenny Belardo si risveglia dal coma per scoprire che nel frattempo è stato sostituito da un altro pontefice.

La sigla elenca una serie di opere pittoriche e di arte contemporanea che è necessario citare nell'ordine con il quale compaiono: *Adorazione dei Pastori* di Gerrit van Honthorst (1619-1620); *La consegna delle Chiavi* di Perugino (1481-1482); *La conversione di San Paolo* di Caravaggio (1601-1605); *Il concilio di Nicea* di Vlasios Tsotsonis (2005); *Pietro l'Eremita predica la crociata* di Francesco Hayez (1827-29); *Stimmate di San Francesco* di Gentile da Fabriano (1420); *L'elemosina di San Tommaso di Villanova* di Mateo Cerezo (1660); *Michelangelo presenta a Paolo IV il modello della Cupola di San Pietro* di Domenico Cresti detto il Passignano (1618-1619); *La notte di San Bartolomeo* di François Dubois (1572-1584), e infine *La nona ora* di Maurizio Cattelan (1999).

Il corridoio nel quale si svolge l'azione è artificiale, risultato di un'operazione di compositing: si tratta quindi di una piano sequenza virtuale, dove la continuità è simulata digitalmente. Questo stratagemma stilistico, inaugurato dal video musicale del 1987 *Imagine*<sup>137</sup> di Zbigniew Rybczynski<sup>138</sup>, commissionato da Yoko Ono<sup>139</sup> per commemorare la morte di John Lennon, è stato poi citato e rinnovato da altri registi di video musicali, come Michel Gondry, ed è presente in molta sperimentazione video digitale. L'universo produttivo videomusicale è il nucleo estetico attorno al quale la sigla viene realizzata, anche grazie al fatto che essa viene sonorizzata da un brano rock piuttosto famoso, tanto da configurare la sigla stessa come un videoclip di breve durata. Nel video musicale *Imagine* un bambino e una bambina attraversano orizzontalmente una lunga file di stanze, trasformandosi in adulti mentre aprono le porte fra uno spazio e l'altro: qui Lenny Belardo attraversa un corridoio senza porte, ma i quadri appesi alla parete sanciscono la presenza

<sup>135</sup> In questo link è possibile vedere un esempio: <https://vimeo.com/213554717>.

<sup>136</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=gPExKecjozM>.

<sup>137</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=tnXoJ3suYNU>.

<sup>138</sup> <https://www.zbigvision.com/>.

<sup>139</sup> <https://www.imaginepeace.com/>.

di “stazioni” piuttosto definite, tappe necessarie nella costruzione simbolica della sigla. Al contempo le animazioni digitali che trasformano i quadri in icone in movimento provengono dalla tradizione della videopittura degli anni Novanta, in particolare dalle opere di Eve Ramboz.

Paolo Sorrentino afferma che: «I quadri sono un rapido excursus cronologico, con ovvie lacune, dei momenti tra i più significativi nella storia e nell’arte dell’intero arco del Cristianesimo e della Chiesa»<sup>140</sup>. I dipinti messi in fila uno dopo l’altro rappresentano una linea temporale: la nascita di Gesù, la fondazione della Chiesa, il processo di definizione dei dogmi, le Crociate, la sanguinosa lotta contro gli eretici. Inoltre essi raffigurano personaggi importanti come San Pietro, San Paolo, San Francesco, San Tommaso, il Papa Giulio II, e infine artisti protagonisti della creazione dell’immaginario cristiano, come Michelangelo Buonarroti, e dell’iconoclastia contemporanea, pur sempre devota a quell’immaginario, rappresentata dall’opera di Maurizio Cattelan, il titolo della quale (*La nona ora*) si riferisce alla tradizione evangelica che calcolava le ore lavorative a partire dalle sei del mattino: la nona ora corrisponde quindi alle tre del pomeriggio, il momento in cui si ritiene sia morto Gesù.

Paolo Sorrentino riassume così il significato della sigla:

Tra il serio e il faceto, il Cristianesimo comincia con una stella cometa che, nel corso dei secoli, assume sembianze diverse e misteriose come un meteorite e che poi, forse, per molti aspetti diversi, si trasforma in un macigno. Giocando con la magnifica opera di Cattelan, quel macigno abbatte un vecchio Papa e lascia lo spazio a uno giovane: Pio XIII<sup>141</sup>.

Evidentemente il regista italiano ha avuto un ruolo fondamentale nella concettualizzazione della sua serie e nell’ideazione della sigla.

La trama simbolica messa in atto dalla sigla appare però più complessa della semplice rappresentazione di un passaggio di testimone. Il Papa “giovane” sembra essere una forza dirompente, innovativa, rivoluzionaria: a prima vista il suo incedere trionfale viene messo in parallelo al passaggio della come-

<sup>140</sup>AAVV, *La sigla di The Young Pope spiegata da Paolo Sorrentino: “Quel Pio XIII somiglia a me”*, [https://www.huffingtonpost.it/2016/11/18/quadri-sigla-young-pope\\_n\\_13074200.html](https://www.huffingtonpost.it/2016/11/18/quadri-sigla-young-pope_n_13074200.html).

<sup>141</sup>*Ibidem.*

ta che, procedendo di quadro in quadro, brucia le immagini originarie, fino a trasformarsi nel meteorite che abbatte il “vecchio” Papa. Eppure il protagonista della serie sembra invaso da una sorta di “giovanile” intransigenza che produce un estremo tradizionalismo. Allora in questo caso il disfacimento rappresentato dai quadri potrebbe non essere messo in parallelo all’avanzata di Lenny Belardo: egli si illude di restaurare una Chiesa che in realtà non c’è più, uccisa dagli errori del passato e dalla modernità.

Oppure si può ritenere fondamentale la metafora insita nel titolo dell’opera di Maurizio Cattelan: il riferimento al sacrificio estremo di un uomo in nome di Dio. Lenny Belardo cade in coma per nove mesi, si risveglia (nella seconda stagione) e poco dopo muore misteriosamente, forse vittima di un complotto. La vera devozione verso Dio è il frutto di un sacrificio: Lenny Belardo deve morire giovane per sperare di cambiare qualche cosa all’interno dell’istituzione della Chiesa. In questo senso Lenny Belardo stesso è, metaforicamente, una “meteora”: il suo pontificato dura pochissimo perché deve morire presto. Paradossalmente la sigla in questo senso potrebbe contenere un inaspettato spoiler e svelare il finale della serie, il coma nel quale cade il protagonista, e un evento importante della seconda stagione, ovvero la sua morte. In questo semplice corridoio Paolo Sorrentino e Ahmet Ahmet costruiscono un fitto labirinto di simboli nel quale è difficile districarsi. Come la serie stessa, anche la sigla, nella sua apparente semplicità, apre molte porte di significati che spesso non portano a nulla, se non ad altre porte. Sta allo spettatore decidere se provare o no ad aprirle. E questa è la concettualizzazione più coerente di una serie complessa e densa di livelli diversi di significato come *The Young Pope*.

## *Lutz Lemke*

### *Dark*

Lutz Lemke<sup>142</sup> è un designer tedesco che realizza le sigle di tutte e tre le stagioni della serie *Dark*<sup>143</sup> di Baran bo Odar e Jantje Friese, uscite fra il 2017 e il 2020. La serie, attraverso una narrazione corale nella quale vengono coinvolti numerosi personaggi, affronta il tema del viaggio nel tempo, creando linee parallele che si svolgono fra il passato, negli anni 1888, 1921, 1953 e 1986, il presente, rappresentato dall'anno 2019, e infine il futuro, nell'anno 2053. A queste dimensioni temporali intersecate si aggiungono anche le presenze di mondi paralleli alternativi, creando un intricatissimo labirinto narrativo. La serie di basa su due teorie che si occupano di paradossi temporali: la prima è il "principio di autoconsistenza di Novikov" elaborato negli anni Ottanta dallo scienziato russo Igor' Dmitrievič Novikov che consiste nella confutazione della possibilità di poter cambiare il passato; la seconda è il "paradosso della predestinazione" o "curva causale", secondo la quale, anche avendo la possibilità di viaggiare nel passato, il futuro non si può cambiare. Stretta fra le morse di due dimensioni temporali, il passato e il futuro, che non possono essere modificabili, una serie di personaggi tenta disperatamente di cambiare il corso del proprio destino, imbattendosi di volta in volta in paradossi sempre più complessi e difficili da gestire, ma che non modificano l'ordine degli eventi. Tutto questo perché la concezione del tempo come dimensione lineare è fondamentalmente sbagliata, come recita l'epigrafe di Albert Einstein citata nella serie stessa: «La distinzione tra passato, presente e futuro è solo un'illusione ostinatamente persistente»<sup>144</sup>.

<sup>142</sup> <https://lutzlemke.de/>.

<sup>143</sup> <https://lutzlemke.de/dark.html> nel link sono visionabili tutte e tre le sigle.

<sup>144</sup> La citazione completa è: «Per noi che crediamo nella fisica, la distinzione fra passato, presente e futuro è solo un'illusione ostinatamente persistente.», ed è tratta da una lettera del Marzo 1953 scritta alla sorella e al figlio di Michele Angelo Besso, ingegnere svizzero, grande amico e sostenitore di Einstein, morto pochi giorni prima a Ginevra.

La sigla utilizza scene tratte dalla serie elaborandole attraverso degli effetti mirror, caleidoscopici e prismatici. Il ritmo visivo è lento e solenne, efficacemente sottolineato dalla colonna sonora, *Goodbye* del 2011 del dj tedesco Apparat<sup>145</sup>, che conferisce alle immagini un'atmosfera dolente e nostalgica. Apparat non è il compositore della colonna sonora originale della serie, realizzata da Ben Frost<sup>146</sup>, per cui il suo brano è un'"incursione" nella sigla che si presenta come un video musicale breve a sé stante, come abbiamo sottolineato anche per altre sigle.

L'utilizzo di effetti mirror e caleidoscopici ha una lunga storia nella sperimentazione audiovisiva, a partire da un'opera già citata, *Ballet Mécanique* (1924) di Fernand Léger e Dudley Murphy. Con l'esplosione della cultura psichedelica alcuni autori trasformano questa possibilità di modificazione dell'immagine come una linea estetica costante, come Jud Yalkut nella sua opera *Turn Turn Turn* (1966) o Harry Smith<sup>147</sup> in *Oz The Tin Woodman's Dream*<sup>148</sup> (1967), per citare solo alcuni esempi che riguardano il cinema sperimentale. Nella videoarte questi strumenti stilistici sono intensivamente utilizzati e, a testimonianza della loro longevità, si può citare la videoinstallazione single screen di Marco Brambilla *Cathedral*<sup>149</sup>, realizzata nel 2007, oltre a una lunga serie di video musicali e di danza che usa questi effetti.

Nella sua apparente semplicità la sigla lavora su una linea estetica che qui viene affrontata per la prima volta: la concettualizzazione è rappresentata dagli effetti che vengono applicati alle immagini. L'elaborazione digitale è la concettualizzazione della serie. Dato che il tema è il viaggio nel tempo, e che tutti i personaggi vengono rappresentati nella loro molteplice dimensione cronologica fra passato, presente e futuro, il riflettere a specchio le immagini diventa la manifestazione più plastica e diretta del labirinto narrativo della serie.

L'effetto mirror lavora anche sul concetto di collegamento di due realtà parallele e simmetriche: le vite dei personaggi scorrono su piani temporali non sincronici ma si intersecano di continuo, creando una rete di connessioni

<sup>145</sup> <http://apparat.net/tour/>.

<sup>146</sup> <http://ethermachines.com/>.

<sup>147</sup> <https://harrysmitharchives.com/>.

<sup>148</sup> [https://www.ubu.com/film/smith\\_oz.html](https://www.ubu.com/film/smith_oz.html).

<sup>149</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=LdM52nZd7Ew>.

che riguardano anche e soprattutto loro stessi, dal momento che alcuni di essi incontrano il proprio doppio di un'altra era. Lutz Lemke utilizza molto spesso frammenti di corpi, soprattutto occhi e mani, per sottolineare il fatto che un personaggio può vedere e toccare la "versione alternativa" di sé stesso. Non mancano interventi grazie ai quali le immagini vanno al contrario, a testimoniare ancora più esplicitamente la "doppia direzione" che può assumere il corso del tempo.

Durante la sigla la rifrazione dell'immagine procede progressivamente, moltiplicando per tre il soggetto o l'oggetto coinvolto dall'elaborazione digitale. In maniera sottile la sigla già anticipa il fatto che la dimensione temporale nella quale si troveranno coinvolti i personaggi è triplice: passato, presente e futuro. Ma al contempo la sigla cita, in modo nascosto, elementi simbolici importanti per la serie. Il numero tre è costantemente richiamato dall'immagine della Triquetra<sup>150</sup>, un simbolo antico rappresentante la perfezione del ternario sotto forma di intreccio ornamentale.

Anche i luoghi dove si svolge la narrazione acquistano un'importanza particolare nella sigla, soprattutto la foresta che ospita la centrale nucleare che è il posto nel quale è possibile proiettare il proprio corpo in altre epoche, o l'albergo la cui proprietaria è uno dei personaggi fondamentali della serie. Proseguendo ulteriormente nel rendere più complesso l'utilizzo dell'effetto mirror, la rifrazione ottenuta sulle immagini degli spazi spesso viene effettuata utilizzando dei veri e propri caleidoscopi, a dimostrare il fatto che i luoghi in questa serie hanno una notevole importanza: sono gli involucri della narrazione e appaiono, per lo meno inizialmente, gli unici "punti fermi" della narrazione alla quale si aggrappano i personaggi, destinati invece a mutare significativamente durante i loro passaggi temporali. Ma al contempo il caleidoscopio spaziale sottolinea la presenza di più "luoghi" temporali: le dimensioni parallele e alternative che vanno a incastrarsi ai flussi cronologici, e infine esso dimostra che il tempo e lo spazio sono interconnessi in un universo multidimensionale che nulla ha a che vedere con l'idea di linearità. Attraverso i caleidoscopi le immagini assumono un andamento circolare, e la circolarità è un altro tema esplicitamente visualizzato nella serie attraverso l'antica immagine dell'Ouroboros, il serpente che si mangia la coda.

La simmetria moltiplicata determina anche disordine: più si propagano le

<sup>150</sup> Dal latino "tres" (tre) e "quetrus" (fatto da angolo).

immagini, nonostante il tutto sia palesemente il riflesso di qualche cosa, e più aumenta un senso di confusione e, in maniera paradossale, di claustrofobia: nel descrivere la lotta tutta umana dei personaggi contro il tempo, la sigla trasmette un senso di impotenza. I personaggi che si proiettano coraggiosamente in linee temporali parallele, lo fanno per motivi personali, per tentare di salvare o di cambiare il proprio piccolo mondo, per ritrovare una persona amata, per evitare che qualcuno muoia. Insomma: è il dolore ciò che muove i protagonisti della serie, proiettandoli in una sfida contro le leggi dell'universo che li chiude in uno spazio emotivo sempre più piccolo e opprimente, schiacciato da paradossi temporali sempre più soverchianti.

Poeticamente, la sigla già avverte lo spettatore dell'impossibilità di mutare il corso del destino: mettere a specchio una forma significa o moltiplicarla tramite caleidoscopi, o immergerla in più dimensioni di cui una è il riflesso dell'altra, ma si tratta, appunto, di riflessi, non di mutazioni; il flusso del tempo non può cambiare, può solo essere svelato in quanto dimensione compressa fra passato, presente e futuro.

## *Javier Urosas*

### *La casa de papel (La casa di carta)*

Javier Urosas<sup>151</sup>, designer e creatore di effetti speciali spagnolo, realizza le sigle di tutte le stagioni, uscite fra il 2017 e il 2021, della celeberrima serie TV *La casa de papel (La casa di carta)*<sup>152</sup> di Álex Pina. La serie narra gli eventi legati al rocambolesco piano, eseguito da un gruppo di persone capitanate da un personaggio che si fa chiamare il Professore, di svaligiare la Zecca di Stato spagnola sita a Madrid, la Fabrica Nacional De La Moneda y Timbre. Il progetto consiste nell'occupare più giorni possibili lo spazio della Zecca, trattenendo degli ostaggi, in modo tale da stampare direttamente lì le banconote e portarle all'esterno.

La “casa di carta” a cui allude il titolo della serie è quindi la Zecca che produce banconote. Da questa metafora Javier Urosas basa la sua concettualizzazione, che è una vera e propria visualizzazione diretta, realizzata interamente in computer grafica 3D, del titolo della serie. Approfittando del fatto che durante la prima stagione il Professore istruisce il gruppo che parteciperà al colpo utilizzando un plastico in miniatura della Zecca, la sigla visualizza un modello di carta della Fabrica Nacional De La Moneda y Timbre. Per ovvie esigenze di sicurezza la serie non è stata girata, né per gli esterni né per gli interni, nella Zecca di Stato di Madrid, ma è stato utilizzato un edificio architettonicamente molto simile: il Consejo Superior de Investigaciones Científicas. Attraverso lente inquadrature vengono mostrati gli esterni e gli interni della struttura architettonica sulla quale sono proiettate virtualmente immagini video raffiguranti schemi, diagrammi, foto segnaletiche dei protagonisti, impronte digitali, articoli di giornale.

Il brano musicale che accompagna le immagini, *My Life Is Going on*, cantato da Cecilia Krull, è una lenta e nostalgica ballata che infonde un'atmosfera

<sup>151</sup> <http://www.dopostproduction.com/>.

<sup>152</sup> <https://vimeo.com/dopostproduction> in questo link sono visionabili tutte le sigle della serie.

ra sospesa e vagamente triste. Come nel caso di *The Man in the High Castle* di Patrick Clair o di *Dark* di Lutz Lemke, anche in questo caso la presenza di un brano musicale lento e interpretato da una voce femminile si discosta dall'utilizzo tradizionale di musiche sinfoniche trionfali, cariche di tensione e a volte un poco assordanti, ottenendo, grazie a questo scarto, maggiore attenzione da parte del pubblico. La serie è un concentrato di azione che presenta a tratti un montaggio adrenalinico, mentre la musica presente nella sigla, in accordo con le immagini, procede dal punto di vista ritmico in direzione contraria: infatti anche questo brano musicale ha contribuito al successo della serie.

Questa sigla innesta fin da subito uno stretto rapporto con una tecnica tipica della new media art: il videomapping, creando una situazione virtuale dove si immagina che un plastico di carta bianca dalle dimensioni non specificate viene invaso da videoproiezioni che in maniera precisa ridefiniscono le strutture architettoniche sia all'interno sia all'esterno. La sigla concettualizza la serie trasformando il suo titolo direttamente in immagine, innescando al contempo una serie di interessanti suggestioni. Innanzitutto, la Zecca di Stato diventa una "pagina bianca" sulla quale scrivere virtualmente tracce della narrazione della serie: compaiono schemi del progetto del piano, foto dei membri del gruppo che vi partecipano, tutti segni di qualcosa che accade prima del colpo vero e proprio; al contempo compaiono articoli di giornale che si riferiscono a ciò che avverrà effettivamente, in un alternarsi fra presente e passato che rappresenta una dinamica temporale di montaggio utilizzata in tutta la serie.

Dato che il Professore utilizza un plastico per spiegare il piano ai membri del gruppo, questa sigla tematizza il concetto di preparazione e di studio: in questo modo il lento indagare agli interni degli spazi della Zecca di Stato, ricoperti di schemi e diagrammi, fa entrare lo spettatore nella mente stessa, iper-analitica e ossessionata dai dettagli, del Professore. Questo personaggio ha studiato per anni il piano, con metodo e dedizione, e quindi il suo sguardo mentale è entrato in ogni angolo della Zecca di Stato, tracciando appunti precisi, misurando le planimetrie, "proiettando" virtualmente nello spazio architettonico tutti gli schemi dell'operazione. Al contempo, nel mostrare le foto segnaletiche dei membri del gruppo, la sigla racconta la fase di selezione, anch'essa meticolosa e precisa, della tipologia di persone da coinvolgere nell'operazione.

In questo modo la Zecca di Stato si trasforma visivamente nel proget-

to del colpo. Qualcosa di freddo, predeterminato, dominato dalla precisione matematica delle planimetrie, schemi e diagrammi che diventano dei paradossali HUD di stampo criminale. Avendo nella mente un piano che “sulla carta” risulta apparentemente perfetto, studiato nei minimi dettagli e senza lasciare nulla al caso, il Professore non contempla le uniche varianti possibili: l’elemento umano e la sua imprevedibilità. Così la casa di carta diventa un castello di carte, dove tutti i tasselli a poco a poco cominciano a sgretolarsi. La carta è un materiale fragile. Come l’atmosfera della musica suggerisce, in contrasto con la freddezza delle immagini, c’è una variabile “calda” rappresentata dalle emozioni, dall’errore umano, dall’infatuazione, dall’amore, dalla passione che irrompono minando le fondamenta della pianificazione del colpo, che riuscirà solo dopo i sacrifici estremi di alcuni membri del gruppo. Sacrifici che verranno evidenziati nelle sigle delle stagioni successive, realizzate tutte con il medesimo impianto visivo, dove compariranno i volti di alcuni dei protagonisti coperti da una “X” rossa.

Nella sigla l’ultima immagine è la facciata della Zecca di Stato nel suo stato di “pagina bianca”, quasi in attesa degli eventi che accadranno: nonostante tutti i desideri sotto forma di piani dettagliati, evidentemente la storia è ancora tutta da scrivere.

## *Teddy Blanks*

### *Mozart in the Jungle (stagioni 2 e 4), Little American*

Teddy Blanks è un animatore e designer statunitense che realizza le sigle della seconda<sup>153</sup> (2015) e quarta<sup>154</sup> (2018) stagione della serie *Mozart in the Jungle* di Roman Coppola, Jason Schwartzman, Alex Timbers e Paul Weitz, tratta dalle memorie dell'oboista Blair Tindall *Mozart in the Jungle: Sex, Drugs, and Classical Music* pubblicate nel 2005. Ogni puntata ha una sigla differente, rappresentata da brevissimi video, di dieci o quindici secondi, in computer grafica 2D astratta. Ogni stagione è composta da dieci episodi, quindi in tutto compaiono dieci sigle per ciascuna stagione. Dato che la seconda stagione risale al 2015, cinque anni prima la realizzazione della sigla di *The Queen's Gambit (La regina degli scacchi)* di Saskia Marka, il lavoro di Teddy Blanks può essere considerato come uno dei primi esempi di sigla totalmente astratta.

*Mozart in the Jungle* è una serie che adotta, di stagione in stagione, formule diverse per la sigla: infatti nella prima stagione è costituita da una semplice scritta sullo sfondo di un disegno della città di New York, mentre nella terza<sup>155</sup>, realizzata da Rachel Brickel<sup>156</sup> compaiono immagini di una superficie liquida che si muove a tempo di musica ottenute mettendo in contatto una bacinella piena d'acqua con un subwoofer. Le opere prodotte da Teddy Blanks sono diventate le più rappresentative dello stile della serie, incentrata sulle vicende di Rodrigo de Souza, il narcisista, eccentrico e geniale nuovo direttore dell'Orchestra Filarmonica di New York.

Teddy Blanks afferma:

Una buona sigla può contemporaneamente comunicare l'atmosfera alla

<sup>153</sup> <https://vimeo.com/149442778> in questo link, come in quello successivo, sono raccolte le sigle di tutti gli episodi.

<sup>154</sup> <https://vimeo.com/248500633>.

<sup>155</sup> <https://vimeo.com/194947201>.

<sup>156</sup> <https://rachelbrickel.tv/portfolio>.

narrazione che seguirà, o esistere come un'opera deliziosa ed evocativa di per sé. Le sigle di una serie TV (o in streaming) vengono visualizzate all'inizio di ogni episodio e, attraverso la ripetizione, diventano una parte importante di ciò che conferisce a una serie la sua identità. L'idea che ho lanciato era quella di realizzare animazioni colorate, ispirate alle copertine degli album classici geometrici astratti degli anni '40 e '50, in particolare quelle disegnate da Alex Steinweiss.

Jason Schwartzman, insieme al compositore, Roger Neill, e all'orchestratore, Suzie Katayama, hanno avuto l'idea di realizzare dieci diversi arrangiamenti orchestrali della durata di 15 secondi del brano musicale scelto per la sigla (*Lisztomania* del gruppo Phoenix)<sup>157</sup>. Dopo una serie di vivaci discussioni telefoniche, io e Jason siamo approdati al concetto per le animazioni, ovvero che ogni gruppo di strumenti sarebbe stato rappresentato da una forma diversa. Quindi, ogni volta che sentivo un'arpa, ci sarebbero stati molti triangoli sullo schermo. Ogni volta che sentivo un corno francese, ci sarebbe stato un cerchio in espansione. La prima cosa che facevo, dopo aver ricevuto un nuovo brano musicale, era sedermi e ascoltarlo più e più volte, selezionando attentamente ogni singolo strumento. Poi riempivo un foglio di carta con un mucchio di punti e di scarabocchi, principalmente per poter ricordare quante note suonava ogni strumento, all'incirca per quanto tempo era stata suonata ciascuna nota e se una nota fosse decisamente più alta o più bassa di quella precedente. Poi usavo quella pagina scarabocchiata come guida e realizzavo un'illustrazione bidimensionale con il computer con tutte le diverse forme di cui avrei avuto bisogno per la sigla, prendendo alcune decisioni iniziali sul colore e sul posizionamento. Poi iniziavo ad animare<sup>158</sup>.

<sup>157</sup> Phoenix è un gruppo pop rock francese che compone nel 2009 la canzone *Lisztomania*, inserita nell'album *Wolfgang Amadeus Phoenix*, arrangiata, per la sigla della serie, da Roger Neil e dalla Hollywood Symphony Orchestra. *Lisztomania*, una biografia surreale del compositore, interpretato da Roger Daltrey, il cantante del gruppo The Who, è anche il titolo del film musicale di Ken Russell del 1975 con la colonna sonora di Rick Wakeman, il tastierista del gruppo Yes. Originariamente il termine "Lisztomania" o "Febbre da Liszt" fu coniato da Heinrich Heine che in un feuilleton del 1844, dove si documentava il tour parigino del compositore ungherese del 1841, descrisse il comportamento isterico e adorante del pubblico durante le sue esecuzioni dal vivo.

<sup>158</sup> Alissa Wilkinson, *Why Mozart in the Jungle's Second-Season's Titles Are Different for Every Episode*, <https://www.vulture.com/2016/01/mozart-in-the-jungle-titles-change-each-time.html> (trad.mia).

Teddy Blanks fa riferimento alle copertine di dischi realizzate da Alex Steinweiss, ma in questo caso ci troviamo a dover considerare la tradizione del cinema astratto che ha origine con il movimento Absolute Film già citato da Saskia Marka. All'interno della storia della sperimentazione audiovisiva, se c'è un linguaggio che non si è mai esaurito, ma al contrario si è sempre di più arricchito dal punto di vista formale e tecnologico, trovando durante gli anni una risposta di pubblico sempre più ampia, è proprio l'astrazione. E se c'è un esponente dell'Absolute Film a cui si deve una tale evoluzione, questi è Oskar Fischinger<sup>159</sup>. Il pittore e animatore tedesco non solo produce una mole sterminata di cortometraggi astratti fra gli anni Venti e Sessanta del Novecento, ma in maniera intelligente trasforma un linguaggio che nasce come il più radicale possibile, fondato sull'assenza di qualsiasi riferimento a forme riconoscibili e alla narrazione, in un oggetto audiovisivo appetibile anche da un pubblico trasversale. L'utilizzo che Oskar Fischinger fa della musica diventa il mezzo attraverso il quale trasformare le forme astratte nella visualizzazione diretta del suono, giustificando quindi un'estetica visiva sperimentale come il risultato di un processo determinato dalla musica stessa. Ma è sulla scelta dell'accompagnamento sonoro che Fischinger, in maniera programmatica, cerca un pubblico ampio, perché egli utilizza brani di musica classica molto noti e orecchiabili, o ballabili come il bebop e il jazz, insomma: musica popolare. Questa scelta, molto criticata dagli altri esponenti dell'Absolute Film che lo accusano di volgarizzare un'estetica che doveva rimanere, appunto, "assoluta", quindi priva di musica, svincola Fischinger dall'alveo della sperimentazione pura per trovare delle formule più commerciali che gli permettono di trovare aree produttive, come quelle degli spot pubblicitari o delle sigle dei telegiornali della televisione dei primordi, che diffondono l'estetica astratta in ambiti più generici e trasversali.

Dalle opere di Oskar Fischinger in poi l'animazione astratta diventa esclusivamente musicale: esponenti come Len Lye<sup>160</sup> e Norman McLaren<sup>161</sup> riprendono e approfondiscono questa estetica con nuovi approcci tecnologici e formali, fino ad arrivare alle prime sperimentazioni pre-digitali e digitali di John Whitney<sup>162</sup>. L'astrazione invade vari settori: la videoarte, il video musi-

<sup>159</sup> <http://www.oskarfischinger.org/>

<sup>160</sup> <http://www.lenlyefoundation.com/>.

<sup>161</sup> <https://www.nfb.ca/directors/norman-mclaren/>.

<sup>162</sup> <https://www.awn.com/mag/issue2.5/2.5pages/2.5moritzwhitney.html>.

cale, la new media art, ma soprattutto la televisione e il web, e, infine, le sigle, diventando non più avanguardia ma un linguaggio consolidato e fruibile da un pubblico sempre più ampio.

In questo senso la sigle di Teddy Blanks si configurano da un lato come un concentrato di storia dell'animazione astratta, dall'altro come la concettualizzazione più diretta possibile della serie: le forme bidimensionali digitali sono il prodotto dell'ibridazione fra una cultura tradizionale, legata al mito del "genio e sregolatezza" incarnato dalla figura di Mozart, e un'estetica contemporanea che affonda le sue radici nel passato rivoluzionario, ma ancora attuale, dell'arte astratta. Non a caso il designer americano sceglie di lavorare con il digitale, ma al contempo su forme bidimensionali, rinunciando all'astrazione tridimensionale: il riferimento visivo al quale fa ricorso è quello dello spartito, e in seconda istanza a quello delle copertine astratte di Alex Steinweiss. A differenza di una certa tradizione che predilige inserire forme chiare su sfondo scuro, il designer americano, per le sigle della seconda stagione, utilizza uno sfondo bianco, come fosse un foglio da disegno o una pagina, appunto, di uno spartito musicale.

Le sigle di Teddy Blanks sono futuristici spartiti in movimento, dove ogni strumento diventa una forma dinamica a sincrono con la musica, esattamente come faceva già Oskar Fischinger nei suoi primi cortometraggi intitolati *Studie*. Il metodo è lo stesso. Così come l'utilizzo di forme triangolari che entrano nello schermo per "aggregare" altre sagome è un riferimento diretto a *Opus III* (1924) di Walter Ruttmann, e la pulizia stilistica presente in tutte le sigle ricorda l'estetica di cortometraggi come *Synchromy* (1971) di Norman McLaren. Alcuni dei segni usati sono citazioni dirette della pittura astratta, come le stelle di Joan Mirò: ovviamente la storia dell'arte astratta, con esponenti come Vasilij Kandinskij, contribuisce ad arricchire il viaggio nel tempo, fra tradizione e futuro digitale, orchestrato da queste brevissime sigle.

Nella quarta stagione Teddy Blanks aggiunge più di una variazione: lo sfondo diventa nero e le forme appaiono come sagome che hanno un certo spessore, come se fossero fatte di cartoncino, insieme a segni dinamici realizzati con tecniche manuali come la matita e il carboncino. La tecnologia digitale che simula tecniche grafiche tradizionali rappresenta un altro versante stilistico che miscela percettivamente tempi diversi, creando una sostanziale sospensione. Inoltre Teddy Blanks simula una certa imprecisione nei movimenti, al contrario delle sigle della seconda stagione dove tutto è

matematicamente perfetto, come se le sigle della quarta stagione fossero fatte con la tecnica della stop motion. È tutto digitale, ma è tutto in funzione di una storia dell'arte che confluisce nell'era contemporanea, di una tradizione di manualità che, manifestando la sua presenza fluidificata nelle cifre degli algoritmi, diventa la concettualizzazione della musica classica stessa, un linguaggio che applica il rigore matematico dello spartito a strumenti artigianalmente costruiti, a loro volta manovrati dall'interpretazione di esseri umani che hanno il compito di comunicare emozioni astratte al loro pubblico.

Nel 2020 Teddy Blanks realizza la sigla della prima stagione della serie *Little America*<sup>163</sup> di Lee Eisenberg, Emily Gordon, Kumail Nanjiani, basata su un'antologia di articoli pubblicata da «Epic Magazine»<sup>164</sup>: attraverso una struttura corale, vengono narrate le vicende di alcuni personaggi immigrati negli Stati Uniti. Ogni puntata è un episodio indipendente ed è dedicata a una particolare cultura di appartenenza geografica del personaggio di riferimento, come i paesi arabi, il Messico, l'Africa, la Cina. L'area geografica di provenienza del protagonista della puntata viene sottolineata grazie alla musica che accompagna le sigle: brani pop famosi reinterpretati in lingue diverse dall'originale. Per esempio la canzone di Lauryn Hill *Doo Wop (That Thing)* (1998) viene reinterpretata in spagnolo e portoghese da Quantic e dalla cantante cilena Anita Tijoux, mentre la celeberrima *Bang Bang (My Baby Shot Me Down)* (1966) di Nancy Sinatra viene eseguita in mandarino dalla cantante e attrice cinese Betty Chung.

Giustificato anche dalla struttura della serie, in questo caso Teddy Blanks costruisce un'architettura visiva unica che viene modificata per ogni puntata, creando così otto sigle leggermente diverse. Il designer americano mette in sequenza diversi collage fotografici risalenti agli anni Settanta, Ottanta e Novanta, sui quali applica una leggera zoomata in avanti, che ritraggono scorci della provincia americana. Teddy Blanks colleziona fotografie di cartelloni pubblicitari, insegne di negozi o di stazioni di benzina, qualsiasi tipo di messaggio testuale, già inserito nel paesaggio, per trasformarli nei credit della sigla stessa. I nomi dei produttori, degli attori, dei componenti della troupe, degli sceneggiatori vengono immortalati in foto vintage, come se fossero sempre stati lì, in quel luogo e in quel tempo.

<sup>163</sup> <https://www.artofthetitle.com/title/little-america/> in questo link sono raccolte tutte le sigle della prima stagione.

<sup>164</sup> <https://epicmagazine.com/littleamerica/>.

Il designer americano compie quindi un'operazione di found footage potenziato dal digitale, che gli permette di utilizzare il carattere tipografico originale delle scritte presenti nelle fotografie per inserire i nomi e i cognomi dei realizzatori della serie. Dato che in ogni puntata compare un personaggio proveniente da una specifica area geografica, anche la scelta delle foto e dei caratteri tipografici si adattano alla cultura originaria del protagonista. La collisione di diverse dimensioni temporali, in questo caso il presente e il passato, determina un cortocircuito percettivo interessante, perché lo spettatore assiste a una lista di titoli di testa dove compaiono figure contemporanee rappresentate attraverso vecchie foto che visualizzano scritte realizzate con caratteri tipografici piuttosto desueti.

L'architettura che Teddy Blanks costruisce per queste sigle ha le sue fondamenta in sperimentazioni del passato, e in particolare nel capolavoro del regista d'avanguardia Hollis Frampton, *Zorns Lemma*<sup>165</sup> del 1970. Quest'opera è costituita in gran parte da riprese fisse di qualsiasi tipo di messaggio testuale che il filmmaker americano recupera nel paesaggio urbano che lo circonda: frammenti di insegne, cartelloni pubblicitari, nomi di alberghi, pagine di riviste buttate per terra, nomi disegnati su torte personalizzate, marchi per costruire una sorta di "linguaggio metropolitano" fatto di parole che diventano segni grafici, in un paradossale monologo per immagini che viene offerto agli occhi dello spettatore. Come spesso abbiamo sottolineato in questo testo, molte sperimentazioni del cinema d'avanguardia, della videoarte e della new media art vengono riprese e sviluppate, a favore di un pubblico trasversale, dal mondo videomusicale. Nel 1993 Michel Gondry realizza per il cantante francese Jean-François Coen il video musicale *La tour de Pise*<sup>166</sup>; un'opera dove scorrono immagini, incastonate in riquadri che segmentano lo schermo, raffiguranti insegne e cartelloni che visualizzano alla lettera il testo della canzone. Concettualmente questo video musicale rende più semplice e diretta l'idea originale di Hollis Frampton, perché le insegne servono a creare un vorticoso "karaoke urbano" del brano musicale di riferimento, ma al contempo, adottando la scelta di creare dei collage, anticipa l'impostazione grafica che Teddy Blanks realizza in queste sigle, dove compaiono assemblaggi di fotografie.

<sup>165</sup> [https://ubu.com/film/frampton\\_zorns.html](https://ubu.com/film/frampton_zorns.html)

<sup>166</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=-xpk9Gajd3Y>

Queste sigle di Teddy Blanks sintetizzano visivamente la serie in modo radicale perché la concettualizzazione è rappresentata da una sigla che si configura come una lista di credit: niente di più. Ma questi titoli derivano dall'unione di immagini tipicamente americane e canzoni pop statunitensi cantate in altre lingue. Il tema del transito geografico è affidato all'accostamento fra musica e immagini. Mentre la sigla stessa si presenta come un raffinato "falso": fotografie vintage che diventano i titoli di testa di un'opera contemporanea. Come afferma Teddy Blanks: «Anche la decisione di non fare una sequenza di titoli di apertura può avere un impatto. La sigla di *Girls*<sup>167</sup> è solo la parola in sé, in grassetto e tutto maiuscolo, che riempie lo schermo per due secondi. È un pugno in faccia»<sup>168</sup>. La sigla di *Little America* non è così minimale, e si potrebbe comunque sostenere che una scritta di due secondi è comunque una sigla, ma qui il designer americano pone l'accento sul fatto che mentre le sigle sono diventate dei contenitori anche molto complessi di immagini e di musica, a volte potrebbe essere sufficiente lavorare sul valore simbolico ed emotivo del testo in sé, e del carattere tipografico che viene utilizzato. La sigla che Teddy Blanks realizza per *Little America* non è sicuramente un pugno in faccia, ma una raffinata architettura che recupera il valore della scritta in quanto vettore di emozioni in grado di concettualizzare, camuffandosi da semplice titolo di testa, la serie.

<sup>167</sup> Serie del 2012 per la quale Teddy Blanks realizza il carattere tipografico utilizzato per il titolo della sigla.

<sup>168</sup> Alissa Wilkinson, *Why Mozart in the Jungle's Second-Season's Titles Are Different for Every Episode*, <https://www.vulture.com/2016/01/mozart-in-the-jungle-titles-change-each-time.html> (trad.mia).

## *Jonas Odell*

### *The Box, We Got This, Spelskandalen*

#### *(The Gambling Scandal)*

Nella storia della motion graphics un artista che in maniera originale ha introdotto una particolare estetica del collage digitale, citata in molte sigle di serie TV, è Jonas Odell<sup>169</sup>. L'animatore svedese in video musicali come *Strict Machine*<sup>170</sup> per Goldfrapp (2003), *Take Me Out*<sup>171</sup> per Franz Ferdinand (2004), *El Presidente*<sup>172</sup> per il gruppo Rocket (2005), *Shot You Down*<sup>173</sup> per il gruppo Audio Bullys (2005) ma soprattutto nel documentario in animazione digitale *Never Like the First Time*<sup>174</sup> (2006), utilizza liberamente elementi bi-dimensionali e tridimensionali, creando ambienti grafici rappresentati da collage di forme che spesso si riferiscono a tecniche manuali, e dove frammenti di carte da disegno, timbri, buste postali e altri oggetti creano piani e sfondi dove posizionare elementi animati digitalmente o, attraverso il chroma key, personaggi dal vero rielaborati graficamente per renderli omogenei all'architettura visiva, o ancora figure in rotoscoping, veri ibridi fra riprese dal vero e interpretazioni digitali della figura umana. Il suo ingresso nel mondo delle sigle, avvenuto molto recentemente, rappresenta quindi un passaggio naturale, favorito dell'originalità stilistica che l'animatore svedese ha costruito e diffuso dagli inizi degli anni Duemila a oggi e che ha trovato una particolare fortuna nell'ambito produttivo delle sigle delle serie TV.

Nel 2020 Jonas Odell realizza la sigla della serie di Schiaffino Musarra *We*

<sup>169</sup> <https://jonasodell.com/>.

<sup>170</sup> <https://vimeo.com/29964567>.

<sup>171</sup> <https://vimeo.com/118726882>.

<sup>172</sup> <https://vimeo.com/30780408>.

<sup>173</sup> <https://vimeo.com/30309831>.

<sup>174</sup> <https://vimeo.com/70122505>.

*Got This*<sup>175</sup>, nella quale si narrano le vicende di George English, un americano disoccupato che, in cerca di fortuna, si trasferisce in Svezia per scoprire che il governo ha istituito un premio in denaro a chi è in grado di risolvere il caso dell'omicidio di Olof Palme<sup>176</sup>. Il protagonista insieme alla moglie e ad altri personaggi cominciano a indagare in modo amatoriale sul caso.

La sigla consiste nell'animazione di una lavagna sulla quale sono attaccati vari oggetti quali fotografie, articoli di giornale, post-it, appunti, tutti collegati da un filo di stoffa rossa. La camera velocemente viaggia sui singoli elementi, presentando diversi modelli di animazione: riprese dal vero incastornate negli articoli, foto che diventano sequenze di immagini fisse, polaroid sulle quali compaiono disegni che ne sottolineano delle parti, diagrammi animati sovrappresi su cartine stradali, identikit che si muovono davanti agli occhi dello spettatore, ciclostilati che vengono in parte sottolineati o cancellati. Jonas Odell, come tutti gli animatori digitali, crea la sua estetica in base a una tradizione che appartiene alla storia del cinema d'animazione e della videoarte: i riferimenti più diretti sono il cinema animato sperimentale di Larry Jordan, ma soprattutto l'animazione digitale di Bériou (pseudonimo di Jean-François Matteudi), un artista che in opere quali *Ex memoriam*<sup>177</sup> (1992) crea enormi mappe sotto forma di collage, composti da singole immagini animate, che vengono scandagliate dalla camera. Le scritte cancellate presenti in questa sigla sono un esplicito omaggio all'arte di Emilio Isgrò<sup>178</sup>, segno che per Jonas Odell la possibilità di coniugare creativamente estetiche che derivano da ambiti eterogenei, ma tutti compresi nel macro-insieme dell'arte contemporanea, è un approccio coerente e naturale connesso con il concetto, potenziato dal digitale, di collage.

La concettualizzazione della serie consiste quindi nel rendere viva una mappa composta di elementi eterogenei scelti con un criterio amatoriale, confuso, a tratti ingenuo: i protagonisti della serie si improvvisano detective, con tutte le difficoltà del caso, e devono necessariamente recuperare materiali che risalgono agli anni Ottanta. Cercare materiale su Internet quindi è utile ma

<sup>175</sup> <https://vimeo.com/417105381>

<sup>176</sup> Olof Palme è stato il leader del Partito Socialdemocratico Svedese e diverse volte premier: nel 1986 venne assassinato, mentre stava rientrando a casa insieme alla moglie, da uno sconosciuto che gli sparò due colpi di pistola alla schiena. Il caso è tutt'ora irrisolto.

<sup>177</sup> <https://vimeo.com/15511885>

<sup>178</sup> <https://www.emilioisgro.info/>

non determinante, per questo motivo la lavagna è ricolma di oggetti fisici: fotografie, polaroid, articoli di giornale, buste, diagrammi, appunti, tutti materiali sui quali Jonas Odell ha già lavorato intensivamente nel corso della sua carriera, sviluppando la sua particolare estetica che, pur sfruttando tecnologie digitali, richiama la presenza della carta e di tecniche grafiche manuali. Di fatto questa sigla si configura come un compendio dello stile dell'animatore svedese, e una sorta di omaggio a quello stile che lui stesso ha creato e che tanta fortuna ha avuto nell'ambito videomusicale e in quello delle sigle delle serie TV.

Nel 2021 Jonas Odell realizza la sigla delle serie *The Box*<sup>179</sup> di Adi Hasak, dove la protagonista è una detective che si ritrova, dopo che la morte di un ex sospettato di omicidio sconvolge la sua esistenza, chiusa in una stanza dalla quale non riesce a uscire: apparentemente in preda a problemi mentali, la detective in realtà entra in contatto con forze soprannaturali. La "scatola" del titolo della serie si riferisce alla stanza nella quale la detective è bloccata: un luogo chiuso ma permeabile da presenze che provengono da una dimensione sconosciuta. Tutta la serie gioca su un'ambiguità di fondo, perché lo spettatore non sa se quello che sta accadendo è reale o frutto della mente visionaria della protagonista.

Di fronte a un'architettura narrativa di questo tipo Jonas Odell decide di cambiare in modo piuttosto radicale la sua estetica, realizzando una sigla che concettualizza la serie attraverso un oggetto semplice ma in grado di produrre un ampio raggio di simboli: lo specchio frantumato. Attraverso immagini monocromatiche di un blu opalescente, i visi della protagonista e di altri personaggi vengono rifratti e moltiplicati da superfici specchianti scheggiate, le quali a volte esplodono e altre volte si ricompongono, il tutto al lento ritmo del brano musicale *Tethered* (2021) della cantante Miss Monarch. Nelle sigle di Jonas Odell sono chiaramente avvertibili la sua esperienza di regista di video musicali e l'attenzione, per quello che riguarda il montaggio, alla sincronia degli eventi visivi rispetto a quelli musicali. Tutte le sigle dell'animatore svedese si configurano esplicitamente come video musicali brevi della durata media di quaranta secondi.

La scatola a cui si riferisce il titolo della serie si trasforma in una stanza di specchi nei quali si riflette l'identità frammentata della protagonista, ma

<sup>179</sup> <https://vimeo.com/651043295>

dentro la quale transitano anche altre figure: da un lato lo specchio è una superficie che restituisce, attraverso i suoi riflessi alterati, la dimensione mentale della detective, dall'altro è uno strumento di passaggio, come nel romanzo *Alice nel paese delle meraviglie* (1856) di Lewis Carroll. Nella tradizione esoterica popolare disporre due specchi uno di fronte all'altro, in modo tale da moltiplicare il riflesso dell'oggetto o del soggetto, è un atto pericoloso perché potrebbe trascinare sulla terra creature demoniache. Nella storia del cinema la moltiplicazione di un soggetto ottenuto tramite questo stratagemma viene usato per rappresentare uno stato mentale particolarmente alterato, come si vede in una celebre sequenza del film del 1941 *Quarto potere* (*Citizen Kane*) di Orson Welles. Lo specchio come strumento esoterico di passaggio è una suggestione più volte sfruttata dalla storia dell'audiovisivo: come Alice, nell'opera d'avanguardia *Le Sang d'un poète*<sup>180</sup> (1930) di Jean Cocteau, il protagonista si immerge letteralmente in uno specchio che diventa una superficie d'acqua: la soglia per entrare in un mondo surrealista. Più esplicitamente, nel film di Francis Lawrence *Constantine* (2005), il protagonista, un occultista in grado di transitare tra varie dimensioni extra-terrene, esorcizza una bambina utilizzando uno specchio che diventa lo strumento attraverso il quale estrarre il demone che la possiede. Nell'opera *Jona Tomberry*<sup>181</sup> (2005) dell'animatore digitale Rosto A.D.<sup>182</sup>, il protagonista attraversa diversi mondi lanciandosi dentro a specchi che si frantumano, diventando così passaggi inter-dimensionali.

Tutte queste suggestioni vengono creativamente richiamate da Jonas Odell, il quale aggiunge un dettaglio stilistico interessante: utilizzare esclusivamente i visi dei personaggi. I volti monocromatici che fluttuano nel buio, rifrangendosi nei riflessi spezzati di specchi rotti, oltre a ricordare alcune videoinstallazioni di Bill Viola come *The Veiling* (1995), spalancano gli occhi verso lo spettatore, o si guardano inquieti intorno a loro, inducendo il pubblico a entrare nella dimensione mentale dei personaggi, in un "gioco di specchi" nel quale lo sguardo e le espressioni facciali assumono un ruolo importante. La concettualizzazione della serie consiste nell'esaltare l'ambiguità di fondo che domina tutta la narrazione, in bilico fra il riflesso di qualcosa di reale e i frammenti di una dimensione mentale alterata.

Nel 2022 Jonas Odell realizza la sigla della serie *Spelskandalen* (*The Gam-*

<sup>180</sup> <https://archive.org/details/le-sang-dun-poete-jean-cocteau-1930>

<sup>181</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=4jQwXkyEgt8>

<sup>182</sup> <https://www.rostoad.com/>

*bling Scandal*) di Dennis Magnusson, ispirata allo scandalo delle scommesse sportive avvenuto in Svezia agli inizi degli anni Novanta. Qui l'animatore svedese sfoggia il suo talento grafico creando una sorta di giornale in movimento, dove le singole pagine diventano schermate dinamiche piene di immagini in movimento. Il "giornale animato" mostra frammenti di immagini sportive, scene in cui il denaro passa di mano in mano, volti che osservano gli eventi, ricevute di scommesse effettuate, fax, fogli traforati di stampe da computer.

La concettualizzazione della serie è rappresentato dalla nozione stessa di notizia che si trasforma in scandalo. I dati degli eventi vengono digitalizzati e si trasformano in articoli di giornale in movimento, nell'usuale alternanza, tipica dell'estetica di Jonas Odell, fra utilizzo sofisticato di una tecnologia contemporanea, come l'animazione digitale, e riferimenti a strumenti decisamente "vintage", come il fax o la carta traforata, qui giustificati dal periodo in cui è ambientata la serie.

## Oliver Latta

### *Scissione (Severance)*

Oliver Latta<sup>183</sup> è un animatore digitale tedesco che nel 2022 realizza la sigla della serie *Scissione (Severance)*<sup>184</sup> di Dan Erickson: in un futuro non meglio precisato, per lavorare presso l'azienda Lumon Industries i suoi dipendenti devono sottoporsi alla procedura della "scissione": i ricordi di quello che fanno per lavoro vengono cancellati nel momento in cui escono dall'ufficio. In questo modo le persone creano due identità separate: l' "interno", colui che lavora, e l' "esterno", colui che vive fuori dall'azienda. Il protagonista della serie vive un percorso di riappropriazione della propria coscienza riuscendo a cancellare gli effetti del processo di scissione per ricongiungere il suo "interno" con il suo "esterno".

Oliver Latta è un artista diventato famoso grazie alla sua presenza su Instagram: i suoi loop animati, brevi e paradossali, creano un'estetica a metà fra il fotorealismo e il cartoon digitale, e visualizzano situazioni apparentemente innocue, a volte divertenti, che però scavano nella psiche dello spettatore provocando una vaga inquietudine. Lo stile grafico che richiama l'estetica di alcuni videogiochi del passato, o la resa di alcune situazioni virtuali come Second Life o il Metaverso, e che rende esplicitamente artificiali le forme e al contempo infantili e rassicuranti, cozza con le situazioni visive rappresentate che costruiscono atmosfere surreali, a volte con espliciti richiami alla pittura surrealista, che possono diventare inquietanti e in alcuni casi macabre.

Uno degli elementi tipici dello stile di Oliver Latta è la rappresentazione del corpo come forma molle, con riferimento alla pittura di Salvador Dalí, o della figura umana che viene immersa in sostanze gelatinose. Vi sono alcune situazioni visive ricorrenti, come quella di un viso enorme che vomita dalla sua bocca vari corpi che vengono proiettati in diverse superfici, rimbalzando

<sup>183</sup> <https://www.extraweg.com/>

<sup>184</sup> <https://vimeo.com/680855862>

come se fossero in un ambiente senza gravità; visi che mangiano loro stessi; lingue che si trasformano in corpi; tubetti di colore dai quali sgorgano grumi di figure umane che si spalmano su un foglio di carta. Oliver Latta ha uno stile inconfondibile, è un autore digitale che lavora su un'estetica precisa, all'apparenza difficilmente compatibile con lavori su commissione: eppure l'animatore tedesco riesce a intercettare, senza effettuare nessun tipo di compromesso stilistico, committenze commerciali soprattutto nell'ambito videomusicale e fashion, segno che la sua popolarità sui social media risulta essere di per sé una garanzia sufficiente di successo. Evidentemente Oliver Latta viene chiamato per applicare la sua estetica, e non per trasformarla in qualcos'altro:

Prima di tutto, sono un creatore. Amo creare cose nuove e mettermi alla prova ogni giorno. Il mio obiettivo è provocare emozioni ed essere diverso, anomalo e innovativo. Mi interessano molto la storia, il concetto e il messaggio. Cerco di scuotere lo spettatore. Porto gli spettatori fuori dalle loro zone di comfort e li induco a pensare con la propria testa. Nel mio lavoro, sia quello che sto caricando su Instagram sia quello che faccio per i clienti, c'è sempre qualcosa in comune: voglio provocare e talvolta confondere<sup>185</sup>.

Ben Stiller, il regista e produttore della serie, nota il lavoro di Oliver Latta su Instagram e lo chiama per realizzare la sigla. L'animatore tedesco afferma che:

Quando Ben Stiller e il suo team mi hanno contattato per la prima volta, non avevo ricevuto alcun trattamento specifico. All'inizio ho letto la sceneggiatura del primo episodio con tutti i dialoghi scritti su cinquanta pagine. Ho iniziato la ricerca da zero, perché all'inizio non avevo nessun riferimento visivo della serie. Dopo aver letto la sceneggiatura diverse volte e averne esaminato il contenuto, ho trovato molto materiale su cui lavorare. Questo è stato un ottimo punto di partenza. Ho iniziato a scomporre alcuni dei temi principali e più ovvi e a creare moodboard<sup>186</sup> che potessero

<sup>185</sup> Siggraph Conferences, *Creator of TV Show's Title Sequence Hopes You Feel Uncomfortable*, <https://blog.siggraph.org/2022/07/creator-of-tv-shows-title-sequence-hopes-you-feel-uncomfortable.html/> (trad. mia).

<sup>186</sup> Il moodboard è una sorta di storyboard non lineare di temi: varie immagini collegate fra loro in grado di pre-visualizzare l'atmosfera di un video.

rappresentarli correttamente. I temi erano solo spunti derivati da conversazioni che hanno stimolato la mia immaginazione.

Dopo una prima fase creativa, ho preparato un trattamento più approfondito della mia visione della sigla. L'idea era di illustrare la lotta di questo personaggio principale di nome Mark, interpretato da Adam Scott, che naviga nella sua vita, che è divisa tra dilemmi professionali e personali. Ho pensato che il lavoro visivo dovesse rappresentare il viaggio mistico di queste diverse identità: ricordi di esperienze, dolore, perdita e controllo in un unico corpo usando il Surrealismo e un sottile umorismo ironico. Il mio obiettivo era quello di creare una sigla surreale, uno strano mondo a metà tra reale e immaginario: niente di troppo definito, in modo da concedere spazio per l'interpretazione, ma anche da rendere la sigla molto connessa con la serie<sup>187</sup>.

Oliver Latta impiega un anno per realizzare la sigla, grazie anche al fatto che la produzione procede in ritardo a causa della pandemia. Un tempo comunque anomalo per la produzione di una sigla, che testimonia la cura con la quale viene realizzata e soprattutto il fatto che Oliver Latta viene gradualmente informato di molti aspetti visivi della serie che vengono rispettati nella sigla.

Quest'opera si distingue da tutte le altre perché la concettualizzazione della serie consiste nella creazione di un video d'animazione digitale che, all'insaputa dello spettatore che si accinge a guardare le singole puntate, sintetizza la narrazione della serie stessa. La sigla mette in scena il concetto di scissione, rivela alcuni elementi importanti della trama, ma al contempo non manifesta in modo esplicito queste dinamiche grazie al fatto che si propone come un surreale susseguirsi di situazioni apparentemente slegate tra loro. Man mano che lo spettatore guarda la serie e apprende gli elementi narrativi che costruiscono la trama, in costante bilico fra i due livelli di interno ed esterno, si rende conto che la sigla sta visualizzando alcuni momenti cruciali della serie stessa.

La sigla rappresenta la giornata del protagonista nella sua versione da "interno": vestito in giacca e cravatta, si sveglia nel suo letto, ed esce per andare

<sup>187</sup> Siggraph Conferences, *Creator of TV Show's Title Sequence Hopes You Feel Uncomfortable*, <https://blog.siggraph.org/2022/07/creator-of-tv-shows-title-sequence-hopes-you-feel-uncomfortable.html/> (raduz. mia).

al lavoro, ma fin da subito accadono due eventi surreali. Dal suo bidone della spazzatura, posto in giardino, fuoriesce un materiale melmoso nero, e poco dopo il protagonista incontra per strada il suo doppio “esterno”, vestito con un pigiama rosso e un vistoso cartellino identificativo attaccato al collo, che porta, come fossero palloncini, una massa di corpi formati da cloni della sua versione da “interno”. Oliver Latta inserisce un elemento importante della narrazione della serie: un collega del protagonista ha spesso delle visioni nelle quali un liquido nero sgorga dal soffitto per sporcare le pareti dell’ufficio; questo personaggio nella sua versione “esterna” è un pittore amatoriale che dipinge ripetutamente con una spessa tinta nera, quasi sotto ipnosi, delle stanze vuote. È il primo segnale che nella serie viene lanciato allo spettatore per avvertirlo che c’è qualcosa che non funziona nel procedimento della scissione. Anche il bidone della spazzatura è un elemento che assume una certa importanza nella serie: la severissima e inquietante responsabile dell’ufficio dove lavora il protagonista, la quale non ha subito il processo di scissione, è in realtà la sua vicina di casa che, nel momento in cui si rende conto che il protagonista si comporta in modo strano, fruga nel suo bidone della spazzatura per recuperare eventuali prove.

Al contempo l’animatore tedesco inserisce il tema principale della serie stessa: il protagonista è, letteralmente, scisso in due; il suo clone è vestito simbolicamente con un pigiama, l’abbigliamento tipico della sua versione da “esterno”, ma il dettaglio del cartellino identificativo, che è un oggetto che nella serie egli indossa solo quando entra nell’ufficio, stabilisce fin da subito un regime di confusione fra le due dimensioni che si presentano inevitabilmente interlacciate.

Da questo momento in poi la versione del protagonista in pigiama è coinvolta, come fosse un testimone attonito di ciò che gli accade intorno, in una rutilante sequenza di situazioni visive in cui la moltiplicazione del suo corpo diventa la plastica rappresentazione del disordine identitario al quale viene sottoposta la sua psiche. Oliver Latta gioca anche sui valori di scala, inserendo i cloni del protagonista in enormi tazze da caffè, o in teste tagliate che si trasformano in postazioni informatiche. Nella sigla vengono visualizzati l’ufficio dove lavora, la sua postazione, ma anche la siringa che inietta il microchip responsabile del procedimento di scissione. Nella sequenza finale i cloni dei due protagonisti si ritrovano a letto insieme, si guardano stupiti e, con un effetto glitch, essi si ricongiungono diventando un unico corpo che scompare nel nero.

La parte conclusiva della sigla descrive in modo piuttosto inaspettato il finale della prima stagione della serie, quasi a costituirne uno spoiler che solo chi guarda l'ultima puntata può comprendere. Il protagonista partecipa alla ribellione dei suoi colleghi d'ufficio, fa in modo di danneggiare la macchina che gestisce il mantenimento dello stato di scissione, ed entra, con la coscienza da "interno", nel suo mondo "esterno". L'effetto glitch utilizzato nel finale della sigla quindi si riferisce al "guasto digitale" che permette al protagonista di riunirsi, come viene visualizzato esplicitamente nell'ultima immagine della sigla, con la sua coscienza da "esterno".

La sigla si configura come una sorta di riassunto enigmatico, ma svelabile una volta guardate tutte le puntate, della narrazione della serie stessa. Al contempo funziona come opera a sé: guardata autonomamente, senza aver visto la serie, essa appare come uno dei tanti video digitali surrealisti realizzati dall'animatore tedesco. Il tema della dualità di un personaggio diviso tra lavoro e vita quotidiana funziona anche svincolato dai riferimenti specifici alla serie: il trattamento surrealista di questo tema fa parte integrante dell'estetica dell'autore.

Questa sigla è a tutti gli effetti un'opera di Oliver Latta: nasce come una committenza, ma si presenta come un'operazione di rilocalizzazione di un'estetica precisa, rigorosa e molto riconoscibile da un ambito autoriale, come può essere il proprio profilo su Instagram, a un ambito più trasversale, quello delle serie TV. Evidentemente quello che Ben Stiller chiede a Oliver Latta è di mettere la sua "firma" alla sigla, commissionandogli di fatto un video autoriale che si configura non più come una semplice sigla, ma come un'interpretazione visionaria, personale e artistica della serie stessa, in grado comunque di dare allo spettatore delle informazioni precise dal punto di vista narrativo. Questo è un approccio innovativo al concetto stesso di sigla che può aprire in prospettiva la strada ai creativi digitali che non frequentano abitualmente l'ambito professionale delle serie TV.



## *Bibliografia di riferimento*

- Allison D., *Film Title Sequences: A Critical Anthology*, Pilea Publications, London, 2021.
- Amaducci A., Arcagni S., *Music Video*, Kaplan, Torino, 2007.
- Amaducci A., *Computer grafica. Mondi sintetici e realtà diseguate*, Kaplan, Torino, 2010.
- Amaducci A., *Videoarte. Storia, autori, linguaggi*, Kaplan, Torino, 2014.
- Amaducci A., *Zbigniew Rybczyński. Sperimentazioni cinematografiche e video*, Kaplan, Torino, 2017.
- Amaducci A., *Screendance. Sperimentazioni audiovisive intorno al corpo tra film, video, computer grafica*, Kaplan, Torino, 2020.
- Amaducci A., Manca E., *Fashion Film. Nuove visioni della moda*, Kaplan, Torino, 2021.
- Bass J., *Saul Bass: A Life in Film and Design*, Laurence King Publishing, London, 2011.
- Betancourt M., *The History of Motion Graphics. From Avant-garde to Industry in the United States*, Wildside Press, Rockville, 2013.
- Betancourt M., *Semiotics and Title Sequences. Text-image Composites in Motion Graphics*, Routledge, London, 2017.
- Betancourt M., *Synchronization and Title Sequences Audio-Visual Semiosis in Motion Graphics*, Routledge, Taylor & Francis Group, London, 2017.
- Betancourt M., *Title Sequences as Paratexts. Narrative Anticipation and Recapitulation*, Routledge, London, 2018.
- Betancourt M., *Ideologies of the Real in Title Sequences, Motion Graphics and Cinema*, Taylor & Francis Group, London, 2019.
- Betancourt M., *The History of Motion Graphics*, Wildside Press, Rockville, 2020.
- Cookney D., Arnold G., Fairclough K., Goddard M. (eds.), *Music/Video. Histories, Aesthetics, Media*, Bloomsbury Publishing, London, 2017.
- Di Marino B., *Clip. 20 anni di musica in video (1981-2001)*, Castelvecchi, Roma 2001.

- Di Marino B., *Segni sogni suoni. Quarant'anni di videoclip da David Bowie a Lady Gaga*, Meltemi, Milano, 2018.
- Franke H., *Computer Graphics, Computer Art, Computer Graphics*, Springer-Verlag, Berlin, 1984.
- Hall D., Fifer S. (a cura di), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Aperture-BAVC, New York, 1990.
- Horak J-C., *Saul Bass: Anatomy of Film Design (Screen Classics)*, University Press of Kentucky, 2014.
- Inceer M., *An Analysis of the Opening Credit Sequence in Film*, <https://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1080&context=curej>
- Korsgaard M., *Music Video After MTV. Audiovisual Studies, New Media, and Popular Music*, Taylor & Francis, London, 2017.
- Lischi S., *Il respiro del tempo. Cinema e video di Robert Cahen*, ETS, Pisa 1991-2009.
- Lischi S., *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Biblioteca di Bianco & Nero, Fondazione Scuola Nazionale di Cinema, Roma, 2001.
- Lischi S., *La lezione della videoarte. Sguardi e percorsi*, Carocci Editore, Roma, 2019.
- London B., *Video Art. The First Fifty Years*, Phaidon, New York, 2020.
- Lopes D., *A Philosophy of Computer Art*, Taylor & Francis, London, 2009.
- Loveless R., *The Computer Revolution and the Arts*, University of South Florida, Tampa, 1998.
- Railton D., Watson P., *Music Video and the Politics of Representation*, Edinburgh University Press, 2011.
- Re V., *From Saul Bass to Participatory Culture: Opening Title Sequences in Contemporary Television Series*, [https://www.researchgate.net/publication/44117644\\_An\\_Analysis\\_of\\_the\\_Opening\\_Credit\\_Sequence\\_in\\_Film](https://www.researchgate.net/publication/44117644_An_Analysis_of_the_Opening_Credit_Sequence_in_Film).
- Rees-Roberts N., *Fashion Film. Art and Advertising in the Digital Age*, Bloomsbury Publishing Plc, New York, 2018.
- Shanken E., *Art and Electronic Media*, Phaidon, New York, 2009.
- Simonelli G., *Le sigle televisive. Nascita e metamorfosi*, Rai Libri, Roma, 1994.
- Solana G., Boneu A. (ed.), *Uncredited: Graphic Design & Opening Titles in Movies*, Index Book, Barcelona, 2007.
- Solana G., Boneu A. (eds.), *The Art of the Title Sequence*, Harper Collins, New York, 2007

- Taylor Grant D., *When the Machine Made Art. The Troubled History of Computer Art*, Bloomsbury Publishing, New York, 2014.
- Townsend N., *Working Title Films: A Creative and Commercial History*, Edinburgh University Press, 2021.
- Vernallis C., *Experiencing Music Video. Aesthetics and Cultural Context*, Columbia University Press, New York, 2004.



## *Indice dei nomi citati*

- Ahmet, Ahmet 84-87  
Anger, Kenneth 80  
Apparat 89  
Audio Bullys 102
- Bakshi, Ralph 24  
Bardou, Antoine 29  
Bassano, Jacopo 13  
Bass, Saul 8, 21, 22, 25, 46, 113, 114  
Baum, Lyman Frank 31  
Beal, Jeff 19  
Bennett, Neil 62, 63  
Bériou (pseud. di Jean-François Matteudi)  
103  
Besso, Michele Angelo 88  
Bier, Susanne 59, 60  
Binder, Maurice 8  
Björk 56  
Blanks, Teddy 95, 97-101  
Bokenkamp, Jon 38  
Boustani, Christian 14  
Boy, Lisa 54  
Brakhage, Stan 11  
Brambilla, Marco 32, 36, 89  
Brickel, Rachel 95  
Bruegel, Pieter 13  
Bryullov, Karl 13  
Buonarroti, Michelangelo 13, 73, 75, 85,  
86  
Burroughs, William 36
- Cai, Guo-Qiang 24, 27  
Camel 64  
Cantwell, Christopher 45  
Caravaggio (pseud. di Michelangelo Merisi) 85  
Carracci, Annibale 13  
Carroll, Lewis 105  
Cattelan, Maurizio 85, 86, 87  
Cerezo, Mateo 85  
Chung, Betty 99  
Clair, Patrick 38-67, 93  
Clarke, Shirley 71  
Clowes, Simon 28-33  
Cocteau, Jean 105  
Coen, Jean-François 100  
Cone, Justin 61  
Conner, Bruce 36, 37, 40  
Coppola, Roman 95  
Cossa, Francesco del 13  
Cresti, Domenico detto il Passignano 85  
Crichton, Michael 54  
Crivelli, Carlo 13  
Cunningham, Chris 56, 57
- Da Fabriano, Gentile 85  
Dalí, Salvador 64, 107  
Daltrey, Roger 96  
Damiano, Gerard 36  
D'Arco, Giovanna 50  
Dare, Leanne 34-37, 59, 68, 69

- Da Vinci, Leonardo 17, 18, 56, 59  
Dawe, Ian 50  
Débord, Guy 61  
De Roberti, Ercole 13  
Devlin 84  
Dick, Philip 35, 48, 49  
Disney, Walt 24, 29, 34  
Doherty, Robert 28  
Domonkos, Bill 40  
Doré, Gustave 13  
Dubois, François 85  
Dunning, George 24  
Dylan, Bob 84
- Eggeling, Viking 78  
Einstein, Albert 88  
Eisenberg, Lee 99  
Erickson, Dan 107  
Ernst, Rhys 68-71  
Escalle, Alain 14
- Fellini, Federico 36  
Fincher, David 11  
Fischinger, Oskar 78, 97, 98  
Fischli, Peter 29, 30  
Flannagan, Mike 32  
Fouquet, Jean 13  
Frampton, Hollis 100  
Frankfurt, Peter 20-23, 25, 27  
Frankfurt, Steven 25  
Frank, Scott 81  
Franz Ferdinand 102  
Free, Scott 50  
Friese, Jantje 88  
Frost, Ben 30, 89  
Fuller, Brian 20-27, 61
- Fuller, Steve 20-27, 61
- Gaiman, Neil 61  
Garber, Megan 51  
Gardner, Mark 20-23, 25, 27  
Gibson, William 66  
Goddard, Drew 51, 113  
Goldberg, Reuben Garrett Lucius 28, 29, 30  
Goldfrapp 102  
Goldfrapp, Jonas 102  
Gondry, Michel 85, 100  
Gordon, Douglas 36, 99  
Gordon, Emily 36, 99  
Gray, William 35  
Green, Michael 61
- Hammerstein, Oscar 51  
Handloegten, Hendrik 77  
Harrelson, Woody 41, 43  
Hasak, Adi 104  
Hayez, Francesco 85  
Heine, Heinrich 96  
Hendrix, Jimi 85  
Hill, Lauryn 28, 32, 99  
Hitchcock, Alfred 36  
Houdon, Jean-Antoine 56
- Ikeda, Ryoji 39  
Isgrò, Emilio 103
- Jacobs, Ken 36  
Johnson, Virginia 34, 35  
Jordan, Larry 75, 103
- Kandinskij, Vasilij 98

- Katayama, Suzie 96  
Keaton, Buster 29  
Klimek, Johnny 78  
Kline, Franz 24  
Knauf, Daniel 12  
Krull, Cecilia 92  
Kubrick, Stanley 56, 57
- Landekic, Lola 20, 24, 35, 46, 79, 82  
Latham, William 82  
Latta, Oliver 107-111  
Lawrence, Francis 105  
Le Carré, John 59  
Leger, Fernand 79, 89  
Léger, Fernand 79  
Lemke, Lutz 88-93  
Lemoyne, François 13  
Len Lye 97  
Lewis, Maria 41, 105  
Lieferinxe, Josse 13  
Lindelof, Damon 73
- Magnusson, Dennis 106  
Magritte, René 40, 64  
Mandelbrot, Benoit 82  
Marka, Saskia 77-83, 95, 97  
Marks, Raoul 2, 48, 61  
Masters, William 34, 35, 59, 68, 69, 70  
McConaughey, Matthew 41, 43  
McLaren, Norman 97, 98  
Mekas, Jonas 70  
Mirò, Joan 98  
Misrach, Richard 40, 45  
Miss Monarch 104  
Motherwell, Robert 24  
Mulligan, Robert 25
- Murphy, Dudley 79, 89  
Musarra, Schiaffino 102
- Nanjiani, Kumail 99  
Neill, Roger 96  
Nolan, Jonathan 54  
Norštejn, Jurij 14  
Novikov, Igor' Dmitrievič 88
- Odar, Baran bo 88  
Odell, Jonas 75, 102-106  
Olsson, Jeannette 51
- Pabst, Georg Wilhelm 78  
Palme, Olof 103  
Perkins, Will 17, 40, 43, 45, 46, 52, 55,  
57  
Perrotta, Tom 73  
Perugino, Pietro 85  
Phoenix 96  
Pina, Álex 92  
Pizzolato 39  
Pizzolato, Nic 39  
Preminger, Otto 25  
Prud'hon, Pierre-Paul 13  
Publika, Liz 58
- Quantic 99  
Quayola, David 75
- Ramboz, Eve 14, 86  
Richter, Hans 78  
Rocket 102  
Rodgers, Richard 51  
Rogers, Christopher C. 45  
Rosto A.D. 105

Rothko, Mark (pseud. di pseudonimo di  
     Markus Yakovlevich Rothkowitz) 74  
 Russell, Ken 96  
 Ruttmann, Walter 78, 79, 80, 98  
 Rybczynski, Zbigniew 85  
  
 Sanders, Justin W. 62, 63, 67  
 Sanzio, Raffaello 13  
 Schiele, Egon 24  
 Schwartzman, Jason 95, 96  
 Scorsese, Martin 11, 52  
 Scott, Adam 50, 66, 81, 109  
 Scott, Allan 81  
 Scott, Ridley 50, 66, 81, 109  
 Sharp, Zerna 35  
 Sheeran, Ed 84  
 Simon, Frank 28-33, 69  
 Sinatra, Nancy 99  
 Singh, Tarsem 31  
 Smith, George Albert 36, 66, 89  
 Smith, Harry 36, 66, 89  
 Smith, Scott B. 36, 66, 89  
 Sokolow, Anna 71  
 Soloway, Joey 68, 69  
 Sorrentino, Paolo 84, 86, 87  
 Spotniz, Frank 48  
 Stassen, Franz 13  
 Steinweiss, Alex 96, 97, 98  
 Stiller, Ben 108, 111  
  
 Taylor, Noah R. 28, 113, 114, 115  
 Tevis, Walter 81  
 Theroux, Justin 74  
 The Who 96  
 Thurm, Eric 11  
 Tijoux, Anita 99  
  
 Timbers, Alex 95  
 Trentemøller 48  
 Tsotsonis, Vlasios 85  
 Tykwer, Tom 77, 78  
  
 Urosas, Javier 92, 93  
  
 Vasulka, Woody 36  
 Viola, Bill 75, 105  
 Von Borries, Achim 77  
  
 Wakeman, Rick 96  
 Wall, Angus 11-19, 22, 26, 76  
 Warren, Matt 69  
 Weiner, Matthew 20, 21  
 Weiss, David 16, 29, 30  
 Weitz, Paul 95  
 Welles, Orson 105  
 Wenders, Wim 79  
 Whitney, John 97  
  
 Whyte, David 81  
 Wilkinson, Alissa 96, 101  
 Winger, Anna 77  
 Winger, Joerg 77  
 Wise, Robert 51  
 Witkin, Joel-Peter 11  
  
 Yalkut, Jud 89  
 Yes 96  
 Yu, Garson 73-76

## orizzonti

- Giaime Alonge, *Uno stormo di Stinger. Autori e generi del cinema americano*
- Alessandro Amaducci, *Videoarte. Storia, autori, linguaggi*
- Alessandro Amaducci, *Zbigniew Rybczyński. Sperimentazioni cinematografiche e video*
- Alessandro Amaducci, *Screendance. Sperimentazioni visive intorno al corpo tra film, video e computer grafica*
- Alessandro Amaducci, Eleonora Manca, *Fashion Film*
- Giulia Carluccio, *Scritture della visione. Percorsi nel cinema muto*
- Giulia Carluccio (a cura di), *America oggi. Cinema, media, narrazioni del nuovo secolo*
- Alessandro De Filippo, *Per una speranza affamata. Il sogno industriale in Sicilia nei documentari dell'Eni*
- Piero Deggiiovanni, *Antologia critica della videoarte italiana 2010-2020*
- Luciano De Giusti, *Quarantotti Gambini e il cinema. Trasfigurazioni di una poetica*
- Alessandro Faccioli, *Leggeri come in una gabbia. L'idea comica nel cinema italiano*
- Alessandro Faccioli, *Visioni della Grande guerra. Vol 1. Immagini sopravvissute, ritrovate, riutilizzare*
- Gigi Livio, *Sulle rovine del teatro ipse Actor. Carmelo Bene tra teatro e cinema dal 1964 al 1972*
- Luca Malavasi, *Realismo e tecnologia. Caratteri del cinema contemporaneo*
- Anton Giulio Mancino, *Il processo della verità. Le radici del film politico-indiziario italiano*
- Anton Giulio Mancino, *Schermi d'inchiesta. Gli autori del film politico-indiziario italiano*
- Elena Marcheschi, *Videoestetiche dell'emergenza. L'immagine della crisi nella sperimentazione audiovisiva*
- Andrea Martini (a cura di), *L'antirossellinismo*
- Andrea Martini, Simona Micali (a cura di), *Storia patria tra letteratura e cinema. Senso e Vanina Vanini*
- Ilario Meandri, Andrea Valle (a cura di), *Suonofimmagine/genere*
- Paolo Noto, *Dal bozzetto ai generi. Il cinema italiano dei primi anni Cinquanta*
- Valentina Re, Leonardo Quaresima (a cura di), *Play the Movie. Il DVD e le nuove forme dell'esperienza audiovisiva*
- Alberto Scandola, *L'immagine e il nulla: l'ultimo Godard*
- Paolo Simoni, *Lost Landscapes. Il cinema amatoriale e la città*
- Bruno Surace, *Il destino impresso. Per una teoria della destinalità nel cinema*
- Chiara Tognolotti, Laura Vichi, *De la photogénie du réel à la théorie d'un cinéma au-delà du réel : l'archipel Jean Epstein*

