SENZA CATEGORIA

L'arte della nostalgia

Stranger Things di Matt e Ross Duffer.

di *Valentina Re* — 2 Agosto 2020

> *The only intro that nobody skips in Netflix*
> (YouTube, commenti)

In un panorama seriale sempre più affollato e sempre più competitivo, dominato dalle forme di accesso non lineare tipiche della streaming tv, la sigla può efficacemente contribuire alla "brandizzazione" di un prodotto e, allo stesso tempo, dell'operatore che lo propone. Intesa come brand, la sigla condensa e identifica l'identità della serie, garantendone la riconoscibilità, e marca l'origine produttiva, assicurandone il prestigio. Inoltre, il concetto di brand rimanda anche alla capacità della sigla di diffondersi, di circolare estesamente adattandosi, in un contesto digitale, a forme di propagazione più tradizionali, top-down, ma anche a forme di circolazione *bottom-up*, che implicano spesso trasformazioni e riappropriazioni creative da parte di fan e appassionati che si riconoscono così in *brand communities* basate proprio sulla passione condivisa per un certo mondo narrativo.

Di questi processi, *Stranger Things* rappresenta un caso paradigmatico. Vincitrice

dell'Emmy Award 2017 nella categoria "Outstanding main title design", e realizzata dal noto studio Imaginary Forces (lo stesso di *Mad Men* per intenderci) la sigla di *Stranger Things* viene definita come «a testament to the power of type in motion and the enormous potency of nostalgia» e «pure, unadulterated typographic porn». Forte della lezione originaria di Saul Bass che, almeno da *L'uomo dal braccio d'oro* (Preminger 1955), inizia a trattare i nomi degli artisti allo stesso livello degli altri elementi grafici, valorizzando la dimensione connotativa del font al di là della denotazione verbale, e concependo l'elemento tipografico all'interno di una strategia visiva unitaria che include tutte le componenti dell'immagine, **la sequenza dei titoli di *Stranger Things* propone un *concept* sobrio e minimalista**.

Semplici bande fendono l'oscurità dello sfondo, emanando bagliori rossastri e muovendosi uniformemente, in maniera quasi ipnotica, lungo traiettorie orizzontali, verticali e diagonali. Attraverso progressivi allargamenti dell'inquadratura, quelle che inizialmente sembravano forme astratte si rivelano sezioni dei contorni di caratteri tipografici, e gradualmente i caratteri tipografici compongono il titolo della serie. I credits, di colore bianco, compaiono e scompaiono ritmicamente inserendosi nel movimento sinuoso e vagamente inquietante delle forme: l'effetto è di un gradevole e bilanciato contrasto tra il *font* decorativo del titolo, in Benguiat, e il geometrico ITC Avant Garde Gothic dei credits.

Ma non è certo Saul Bass il principale riferimento della sequenza, né l'omaggio è limitato al campo del *title design*. Da un lato, la sigla di *Stranger Things* è occasione per Imaginary Forces di rendere omaggio al fondatore, il designer Richard Greenberg, e al suo lavoro sull'animazione tipografica nei titoli di film quali *Superman* (1978), *Alien* (1979), *Stati di allucinazione* (1980), *La zona morta* (1983) e *I Goonies* (1985). Dall'altro, riferimenti e omaggi si estendono anche all'ambito letterario e alla grafica delle copertine, con un chiaro rimando ai libri di Stephen King della prima metà degli anni ottanta e alla collana "Choose your own adventure".

Forti di questi riferimenti, ampiamente condivisi con i registi Matt e Ross Duffer, i designer lavorano alla realizzazione di un vero e proprio "falso storico": non semplicemente una sigla che cita o rielabora il linguaggio visivo di un'epoca, quegli anni ottanta che costituiscono anche l'ambientazione temporale della storia, ma un prodotto che imita così profondamente e consapevolmente tale linguaggio da manifestare la propria natura di falso, paradossalmente, proprio attraverso un "eccesso di imitazione". Proviamo a spiegarci meglio. Imitare linguaggio visivo dell'epoca significava, più precisamente, imitare il linguaggio di un'epoca analogica in cui effetti speciali e grafici venivano realizzati con dispositivi ottici, che inevitabilmente implicavano piccoli errori

casuali, impossibili da ottenere con procedimenti puramente digitali. È proprio l'intensificazione deliberata di queste imperfezioni, ottenuta grazie all'integrazione nel processo creativo di modelli di riferimento ottenuti con tecnologie analogiche, che conferisce alla sequenza quella particolare forza evocativa.

Significativamente, la strategia del "falso storico" che si dichiara apertamente come tale, e che informa la sigla, non è altro che un'anticipazione della strategia più ampia che informa l'intera serie, così **perfettamente aderente ai modelli visivi e narrativi degli anni ottanta** da rivelare, per eccesso, la propria contemporaneità, e poter far leva con straordinaria efficacia sul sentimento della nostalgia.

Stranger Things. Ideatori: Matt e Ross Duffer; interpreti: Winona Ryder, David Harbour, Millie Bobby Brown, Finn Wolfhard; produzione: Camp Hero Productions, 21 Laps Entertainment, Monkey Massacre; origine: USA; anno: 2016-in produzione.