



QUADERNI di ARCHITETTURA e DESIGN

6|2023 **Tecnica e Forma**

Vitangelo **Ardito** · Roberto **Bianchi** · Silvia **Calò**
Luisa **Chimenz** · Stefano **Converso** · Davide **Crippa**
Michele **De Chirico** · Felipe **de Souza Noto**
Andrea **Di Salvo** · Marco **Elia** · Raffaella **Fagnoni**
Davide **Falco** · Antonello **Fino** · Chiara **Frisenna**
Gabriella **Liva** · Monica **Pastore** · Angela **Pecorario**
Martucci · Chiara Lorenza **Remondino** · Andrea **Scalas**
Pedro **Silvani** · João **Soares** · Paolo **Tamborrini**

QuAD

Quaderni di Architettura e Design

Dipartimento di Architettura, Costruzione e Design – Politecnico di Bari

www.quad-ad.eu

Direttore

Gian Paolo Consoli

Responsabile scientifico della Sezione Design

Rossana Carullo

Caporedattore

Valentina Castagnolo

Comitato scientifico

Giorgio Rocco (Presidente), Antonio Arместo, Salvatore Barba, Michele Beccu, Vincenzo Cristallo, Daniela Esposito, Riccardo Florio, Angela Garcia Codoner, Maria Pilar Garcia Cuetos, Roberto Gargiani, Imma Jansana, Loredana Ficarelli, Fabio Mangone, Nicola Martinelli, Giovanna Massari, Dieter Mertens, Carlo Moccia, Elisabetta Pallottino, Mario Piccioni, Christian Rapp, Raimonda Riccini, Augusto Roca De Amicis, Michelangelo Russo, Uwe Schröder, Cesare Sposito, Fani Mallochou-Tufano, Claudio Varagnoli

Comitato Editoriale

Roberta Belli Pasqua, Francesco Benelli, Guglielmo Bilancioni, Fiorella Bulegato, Luigi Maria Calò, Rossella de Cadilhac, Luisa Chimenz, Fabrizio Di Marco, Elena Della Piana, Fernando Errico, Federica Gotta, Francesco Guida, Gianluca Grigatti, Luciana Gunetti, Matteo Ieva, Antonio Labalestra, Massimo Leserri, Monica Livadiotti, Marco Maretto, Anna Bruna Menghini, Giulia Annalinda Neglia, Valeria Pagnini, Marco Pietrosante, Vittorio Pizzigoni, Beniamino Polimeni, Gabriele Rossi, Dario Russo, Rita Sassu, Francesca Scalisi, Lucia Serafini

Redazione

Mariella Annese, Nicoletta Faccitondo, Antonello Fino,
Tania Leone, Domenico Pastore, Valentina Santoro, Valeria Valeriano

Anno di fondazione 2017

Monica Pastore

*Linguaggi ibridi televisivi. Le esperienze pioneristiche di videografica
di Mario Convertino*

Il contenuto risponde alle norme della legislazione italiana in materia di proprietà intellettuale ed è di proprietà esclusiva dell'Editore ed è soggetta a copyright. Le opere che figurano nel sito possono essere consultate e riprodotte su supporto cartaceo o elettronico con la riserva che l'uso sia strettamente personale, sia scientifico che didattico, escludendo qualsiasi uso di tipo commerciale. La riproduzione e la citazione dovranno obbligatoriamente menzionare l'editore, il nome della rivista, l'autore e il riferimento al documento. Qualsiasi altro tipo di riproduzione è vietato, salvo accordi preliminari con l'Editore.

Edizioni Quasar di Severino Tognon s.r.l., via Ajaccio 41-43, 00198 Roma (Italia)
<http://www.edizioniquasar.it/>

ISSN 2611-4437 - eISBN 978-88-5491-444-5

Tutti i diritti riservati

Come citare l'articolo:

MONICA PASTORE, *Linguaggi ibridi televisivi. Le esperienze pioneristiche di videografica di Mario Convertino*, QuAD, 6, 2023, pp. 263-279.

Gli articoli pubblicati nella Rivista sono sottoposti a referee nel sistema a doppio cieco.

6|2023 Sommario

5 EDITORIALE
Antonio Labalestra

Architettura

- 11 «MEGLIO DELLO SCAVO, PENSAVO, CONVIENE APPRENDERE A SCAVARE». APPUNTI SUL RAPPORTO TRA TECNICA DI SCAVO E SVILUPPO DELL'ARCHEOLOGIA COME SCIENZA STORICA IN ITALIA
Davide Falco
- 29 LEXICON AND SYNTAX. ABOUT THE TYPOLOGICAL APPROACH TO THE STUDY OF ANCIENT ARCHITECTURE
Antonello Fino
- 43 INNOVAZIONI TECNICHE E DISEGNI ODEPORICI DI ARCHITETTURA TRA XVIII E XIX SECOLO: IL *CYMAGRAPH* DI ROBERT WILLIS
Silvia Calò
- 73 IL "MODELLO STROZZI": PERMANENZA DI MIMESI COSTRUTTIVA TRA IL XVIII E IL XX SECOLO
Pedro Silvani

- 89 LA FORMA UNITARIA DEL TETTO. LA COSTRUZIONE DELLA COPERTURA IN DUE CAPPELLE A CONFRONTO
Vitangelo Ardito, Chiara Frisenna
- 111 TECNICA E FORMA SOSPESA. IL “PAESAGGIO DOMESTICO” DI VICO MAGISTRETTI
Gabriella Liva
- 129 TECNICA E FORMA URBANA: IL PROGETTO DI OSCAR NIEMEYER PER PENA FURADA
Felipe de Souza Noto
- 143 LE SPERIMENTAZIONI DI GAETANO VINACCIA SUL CEMENTO ARMATO. LA FORMA COME MANIFESTAZIONE DELLA TECNICA
Angela Pecorario Martucci
- 161 FIGURE LITICHE. LA QUESTIONE DELLA GEOMETRIA PROTOSARDA TRA FORMA E COSTRUZIONE
Andrea Scalas, João Soares
- 179 IL PROGETTO COME MODIFICA DELLE “FORME TECNICHE”
Stefano Converso
- 197 MORPHOLOGIES > LOGOMORPHIES. EQUATION “LOGIC+TECHNOLOGY+FORM” IN THE NEW COMPLEX CITY
Manuel Gausa Navarro, Nicola Valentino Canessa

Design

- 215 “FORMATECNICA”. IL NUOVO PARADIGMA CULTURALE CHE INVESTE LO SPAZIO DEL PROGETTO
Roberto Bianchi, Marco Elia
- 233 LA TECNICA DELLA GRU. PER UN’ERMENEUTICA DEL PAESE DEL SOL LEVANTE NEL DESIGN
Luisa Chimenz

- 247 METAMORFOSI EVOLUTIVA DELLA MATERIA. TECNICHE ED
ESTETICHE PER INGLOBARE E ACCOGLIERE
Michele De Chirico, Davide Crippa, Raffaella Fagnoni
- 263 LINGUAGGI IBRIDI TELEVISIVI. LE ESPERIENZE PIONIERISTICHE
DI VIDEOGRAFICA DI MARIO CONVERTINO
Monica Pastore
- 281 FORZARE LE GRIGLIE. DIALOGO STRUMENTI-PROGETTO NEL
DESIGN DELLA COMUNICAZIONE
Paolo Tamborrini, Andrea Di Salvo, Chiara Lorenza Remondino

Linguaggi ibridi televisivi. Le esperienze pionieristiche di videografica di Mario Convertino

Monica Pastore

Politecnico di Bari | ArCoD- monica.pastore@poliba.it

The Eighties were a crucial time in the development of the practice of graphic design at the international level, with the introduction of digital tools fueling major changes both in the design process and in the visual languages of graphic design. One of the first fields in which designers began to experiment with digital tools and languages is that of TV title sequences. The expansion of television with the multiplication of competing networks originated new communication needs and, in this context, graphic design served two functions: the first was to build strong and recognizable visual identities as a competitive strategy for the TV channels. The second involved the creation of graphic signs that became vital elements of the presentation of programs through title sequences and promos. This contribution paper aims to examine this latter function through the partial historical reconstruction of the pioneering experiences of the Italian graphic designer Mario Convertino, which have only been incompletely investigated so far. By exploring his projects of title sequences for tv programs such as Mr Fantasy (1981-1982) and Immagina (1987-1988), we will see how, thanks to the use of the new digital technology of Tesak – a computerized device equipped with an electronic board – the designer was able to produce innovative visual languages by combining static illustrations with bitmap digital lettering and simple computer graphics animations.

Gli anni Ottanta si configurano a livello internazionale come un periodo cruciale per la professione del progettista grafico, in cui si assiste a grandi cambiamenti alimentati principalmente dall'introduzione della strumentazione digitale sia nell'iter progettuale sia nei linguaggi espressivi del graphic design. Un primo campo di sperimentazione in Italia come all'estero è quello delle sigle televisive. Difatti il proliferare di emittenti televisive in concorrenza tra loro genera nuove esigenze comunicative, dove la grafica assume una duplice funzione: la prima è quella di produrre un'identità visiva di rete forte e riconoscibile come strategia competitiva; la seconda riguarda l'ideazione di segni grafici che intervengono nella presentazione dei programmi attraverso sigle e promo. Ed è proprio in quest'ultima funzione che rientra la vicenda italiana qui indagata, ovvero una prima e parziale ricostruzione storica dell'esperienze pionieristiche del graphic designer milanese Mario Convertino con i progetti delle sigle di alcune trasmissioni, tra le quali Mr Fantasy (1981-1982) e Immagina (1987-1988). Grazie all'uso della nuova tecnologia digitale del Tesak – dispositivo computerizzato dotato di lavagna elettronica – il progettista genera linguaggi visivi inediti, alternando illustrazioni statiche a lettering digitale bitmap a piccole animazioni di computer grafica.

Keywords: 1980s, videografica, digital instruments, Mario Convertino, italian graphic design
Parole chiave: anni Ottanta, videografica, strumentazione digitale, Mario Convertino, progetto grafico italiano

L'avvento del *personal computer* e del *desktop publishing* negli anni Ottanta ha innescato una vera e propria rivoluzione nel campo del *graphic design*. Le trasformazioni portate dall'introduzione del computer e delle strumentazioni digitali correlate a esso, anche grazie a un crescente sviluppo dei software, cambiano un po' alla volta sia la prassi di produzione del progetto grafico sia l'identità dei progettisti fino all'introduzione di nuovi linguaggi espressivi e ambiti progettuali. Questi ultimi hanno il merito di esplorare modalità tecniche fino ad allora sconosciute e di contaminare e mescolare i linguaggi dei diversi mass media originando qualcosa di completamente inedito.

▪ *Le sigle televisive, un fertile campo sperimentale per gli strumenti digitali*

Un primo campo di sperimentazione di strumenti e di software digitali è per i *graphic designer* quello delle sigle televisive. In particolare, secondo quanto dichiara Emanuele Bevilacqua¹, nell'articolo di Aldo Colonetti del 1986, "La sigla televisiva: il sipario come spettacolo"², le prime emittenti che chiedono ai *graphic designer* immagini sintetiche, ovvero elettroniche e digitali, sono le grandi compagnie televisive americane. Tra queste si trova il caso della CBS (Columbia Broadcasting System) che si affida alla Dolphin per la progettazione della sigla d'apertura del suo telegiornale pomeridiano, realizzando con strumenti digitali un globo proveniente dallo spazio che in pochissimi istanti diventa un occhio stilizzato. Oppure un altro esempio internazionale è quello dell'emittente ABC (American Broadcasting Company) che chiede alla Image Factory di creare le sigle animate sia dei giochi olimpici invernali del 1980 sia delle sue trasmissioni sportive.

L'articolo di Colonetti, pubblicato nella rivista «Linea Grafica», non solo ricostruisce per la prima volta lo stato dell'arte del nuovo ambito progettuale sviluppatosi con le nuove strumentazione a partire dalla fine degli anni Settanta, ma cerca anche di riflettere sullo scenario italiano e sulle differenze tra quest'ultimo e quello internazionale.

Sebbene in Italia nei primissimi anni Ottanta, il proliferare di emittenti televisive in concorrenza tra loro genera nuove esigenze, come afferma lo storico Carlo Vinti, «conferendo alla grafica la duplice funzione di creare dei segni di interpunzione all'interno del flusso televisivo e di produrre un'identità di rete e [di programmi] riconoscibili»³, si assiste a un ritardo dell'adozione dei nuovi strumenti digitali nella produzione di sigle televisive. Le ragioni di tale ritardo e del lento sviluppo del nascente ambito progettuale sono causati da due importanti questioni: gli alti costi di realizzazione del prodotto finito, – sono richiesti attorno ai 2-3 milioni di lire al secondo per elaborazione al computer –; il dominio della parola sull'immagine nella televisione, che scoraggia la produzione di segni visivi astratti e denota la reticenza del pubblico a percepire le sigle come parte integrante del programma televisivo⁴.

Per la realizzazione di questo nuovo ambito di progetto si utilizzano una serie di strumentazioni sofisticate, provenienti per la maggior parte dall'estero,

e impiegate soprattutto nella post-produzione⁵. Tra le più note sono da citare il Videofont V per l'animazione, il Bosch FGS 400 – un sistema grafico capace di realizzare immagini tridimensionali, scenografie digitali e *full-color* –, il *Quentel Paint-Box*⁶, una macchina che consente, come una sorta di pennello-pennino, di disegnare direttamente sul video con una gamma cromatica di 16 milioni di colori. Quest'ultimo macchinario è considerato un sistema rivoluzionario nel mondo della grafica e dell'audio-visivo, giocando un ruolo fondamentale appunto nella post-produzione, soprattutto prima della nascita dei software per la progettazione grafica – è da considerarlo l'antenato di Photoshop e After Effects –, e fornendo una libreria immagini che l'utente può modificare in qualsiasi momento, fino a consentire la manipolazione di immagini statiche o video. Il *Quentel Paint-Box* ha anche il merito di aver introdotto per la prima volta il menu pop-up, strumento digitale tipico del disegno e successivamente l'utilizzo della penna e della tavoletta grafica. Riassumendo è una macchina in grado di trascrivere ciò che la mente e la mano del progettista sanno progettare, accelerando i tempi della lavorazione e potenziando la libertà di espressione di qualsiasi creativo.

Sebbene lo scenario americano della videografica risulti essere più avanzato di quello italiano innanzitutto per ragioni economiche – le grandi compagnie televisive estere investono maggiormente nell'utilizzo di apparecchiature digitali – e nonostante quest'ambito resti uno fra quelli meno indagato dalla storia della grafica italiana, non mancano personaggi importanti che hanno introdotto questa tipologia di progetto in Italia.

Uno dei primi registi ad aver realizzato una sigla televisiva con i primissimi strumenti elettronici è stato Valerio Lazaro⁷ per il programma musicale *Tilt* di RAI 1 del 1979, introducendo nella televisione italiana tutto il suo bagaglio di conoscenze tecniche derivate dalla sua esperienza negli Stati Uniti. Rispetto all'utilizzo degli effetti elettronici e digitali, guardati con sospetto nel panorama televisivo italiano, Lazarov, pur sottolineandone l'importanza, afferma che

il bagaglio umanistico, di cultura, di gusto, di sensibilità artistica, sono assolutamente necessari per riscaldare la freddezza degli effetti, per umanizzarli, per renderli più persuasivi. Gli effetti speciali, nella grafica delle sigle televisive, per esempio, dovrebbero essere utilizzate nello stesso modo con cui uno scrittore si serve delle metafore. La metafora è un momento del racconto, possono essercene una, due in una pagina, ma sicuramente nessuno si sognerebbe di scrivere solo metafore⁸.

Oltre a Lazarov, bisogna però citare alcuni progettisti grafici, che soprattutto negli anni Ottanta, sono pionieristici in questo nascente ambito progettuale, in particolar modo Mario Convertino⁹ e Mario Sasso¹⁰.

Il primo diventerà famoso per aver progettato l'immagine complessiva di una trasmissione televisiva all'avanguardia per l'epoca, *Mr Fantasy*, il secondo per la proficua collaborazione, durata più di vent'anni, con le reti RAI.

Tali esperienze, in particolare quella di *Mr Fantasy* – uno degli argomen-

ti affrontati successivamente –, costituiscono da un lato un importante campo di sperimentazione e ibridazione di diversi linguaggi visivi e dall'altro una prima importante anticipazione dell'attenzione della televisione italiana verso un pubblico giovanile¹¹. I lavori di Convertino qui analizzati, oltre a far parte della ricerca di dottorato dell'autrice¹², costituiscono la base di partenza per indagare su quanto avvenuto in Italia in quegli anni.

▪ *Mario Convertino e la videografica*

Nei primi anni Ottanta, con il consolidamento della televisione a colori e la fine del monopolio delle trasmissioni detenuto dall'emittente pubblica RAI, si assiste alla costruzione e alla diffusione di una nuova concezione della grafica televisiva, la quale col tempo assume una duplice funzione: la prima è quella di produrre un'identità visiva di rete forte e riconoscibile come strategia competitiva rispetto alle altre reti; la seconda riguarda l'ideazione di segni grafici che intervengono nella presentazione dei programmi attraverso sigle e promo, ovvero gli annunci che segnalano allo spettatore l'appuntamento di un certo programma.

Difatti il lavoro innovativo e pionieristico di Convertino, in qualità di progettista, si inserisce in questa seconda funzione, rivestendo un ruolo centrale nel rinnovamento della grafica per lo schermo attraverso l'ideazione dell'ambito della videografica digitale.

Prima di approdare al video, Convertino inizia a lavorare a Milano negli anni Settanta nel campo della scena musicale, dove da subito, attento alle mode e al gusto dei giovani, si occupa della progettazione delle copertine dei dischi – tra le quali quelle per i Krisma, Eugenio Finardi e Lucio Battisti. Il lavoro in tale campo, in cui si avvale della collaborazione dei migliori fotografi dello spettacolo, tra cui Roberto Masotti, il celebre fotografo ufficiale della Scala di Milano, si applica non solo alla rappresentazione della musica sullo spazio quadrato della copertina dei dischi, ma anche su tutta una serie di prodotti collegati che partecipano alla costruzione dell'immagine del musicista stesso. Da questa esperienza si evince il profondo legame con la musica che, oltre a consacrarlo come uno dei maggiori progettisti di questo campo, lo porta ad occuparsi in primis della veste grafica della rivista «Gong» (1974-1979) – mensile di musica e cultura progressiva – e in un secondo momento dei video musicali. Le case discografiche, infatti, sul finire degli anni Settanta e l'inizio del decennio successivo scoprono altre forme di promozione della musica e il set fotografico si trasforma in vero set per le riprese televisive di cui Convertino è spesso l'*art director*.

Successivamente il progettista sfrutta la sua conoscenza dell'ambito della musica e dei video per sperimentare con un nuovo strumento che si affaccia negli anni Ottanta e, come scrive Anna Ronchi nella rivista «Abitare», «dal video al computer il passo fu breve e anche qui è stato precursore dei tempi»¹³. Difatti dal 1981 inizia l'attività prolifica di Convertino nell'ambito televisivo della videografica, dove prima si cimenta con l'ideazione della sigla di *Mr Fantasy*

(1981) per le reti RAI con la quale collabora per diversi anni, e poi prende parte alla realizzazione della grafica di una serie di trasmissioni, si ricordano, tra le tante, *Immagina* (1986), *Italia '90* (1990), *TGS* (1991), *Mi manda Lubrano* (1991), *Domenica Sportiva* (1992) e *Ultimo minuto* (1993).

La grafica di Convertino «ironica, giovanilistica e a volte provocante»¹⁴ viene amplificata dal computer che diventa lo strumento principale per trattare, spesso in diretta, i segni grafici e le immagini da mandare in onda. In una decina di anni la tecnica del progettista milanese si raffina notevolmente di pari passo con l'avanzamento della strumentazione digitale utilizzata. Inoltre sovente il suo lavoro non si limita al progetto della sigla del programma, ma riguarda anche la scenografia della trasmissione stessa, occupandosi in modo complessivo di tutta la sua identità, dove compaiono «oggetti incredibili che venivano utilizzati in situazioni fuori dal contesto originario»¹⁵. Il suo approccio è ricco di rimandi ad altri periodi o pieno di contaminazioni, cercando sempre di essere all'avanguardia, contemporaneamente il suo linguaggio appare pop e con un certo gusto surreale.

Nonostante la sua scomparsa prematura, avvenuta nel 1996, la sua produzione resta significativa sia per comprendere la trasformazione della strumentazione impiegata soprattutto nell'ambito della videografica sia per sottolineare il suo grande entusiasmo per la professione e la continua sperimentazione dei linguaggi. Inoltre il lavoro di Convertino resta tuttora poco indagato dalla storiografia del *graphic design* italiano, lasciando un vuoto nelle vicende degli anni Ottanta e Novanta.

▪ Mr Fantasy, *l'enfant prodige dei linguaggi televisivi italiani*

Con tutti i limiti dovuti alla difficile reperibilità dei materiali causata in parte dalla loro natura audiovisiva, nello specifico si analizzano due principali lavori: la sigla di *Mr Fantasy* (1981-1982); il contributo grafico per il programma *Immagina* (1987).

Il primo lavoro analizzato di Convertino e realizzato nell'ambito televisivo è la sigla di *Mr Fantasy – Musica da vedere*, una trasmissione all'avanguardia degli anni Ottanta interamente dedicata al mondo della musica e della cultura giovanile. Andata in onda per la prima volta il 15 maggio 1981 e conclusasi il 17 luglio 1984, è la trasmissione di RAI 1, trasmessa in seconda serata, che diffonde in Italia per la prima volta la cultura dei videoclip¹⁶ musicali precedendo di qualche mese il panorama internazionale con la messa in onda dell'anglosassone MTV¹⁷.

Mr Fantasy è un programma ideato da Paolo Giaccio¹⁸ e condotto da Carlo Massarini¹⁹ e fin da subito appare come una trasmissione particolarmente attenta all'aspetto visuale, molto curata fin nei minimi dettagli: dalla scenografia dello studio interamente bianco, dove sono presenti degli schermi di varia dimensione che rimandano immagini dai video musicali e grafiche elettroniche prima e digitali dopo affidate appunto a Convertino, all'abbigliamento del giovane pre-

sentatore. Oltre a trasmettere in anteprima i videoclip provenienti dall'estero, la trasmissione ospita numerosi artisti italiani, spesso producendo dei contributi videomusicali ad hoc.

Procedendo per gradi, innanzitutto è fondamentale comprendere come viene affidato a Convertino l'incarico di *art director* del programma, per poi analizzare puntualmente gli aspetti grafici, che all'epoca lo identificano come l'ideatore della videografica per l'uso precoce dell'attrezzatura digitale.

Nei primissimi anni Ottanta la RAI, l'emittente pubblica italiana sviluppa nel Centro Ricerche RAI di Torino un computer dotato di lavagna elettronica e pennino, a imitazione dei sistemi grafici tradizionali per l'elaborazione digitale delle immagini televisive. Il dispositivo, ideato a Torino e perfezionato dall'azienda fiorentina Tesak – da cui prende il nome –, nasce proprio dall'esigenza di creare un sistema di pittura elettronica avanzato, ma al contempo facilmente accessibile per consentire ai grafici «che non conoscono nulla di *computer graphics* di lavorare con la macchina dopo un brevissimo apprendimento»²⁰ e di operare negli studi interni dell'ambiente televisivo, dimezzando i costi delle produzioni. Difatti alla RAI lo sviluppo del *Tesak* serve soprattutto per risparmiare sui costi di realizzazione di alcuni elementi ed effetti visivi impiegati nei programmi, che spesso vengono commissionati a service o studi esterni a costi particolarmente elevati. Quindi tale esigenza porta a investire in un progetto informatico adatto soprattutto all'uso televisivo, cioè costruito «in modo che il segnale in uscita dal calcolatore sia perfettamente idoneo ad 'entrare' nelle macchine dello studio televisivo: mixer, videoregistratori, processori di segnale come il *chroma key*»²¹.

Con questa workstation è possibile scrivere, disegnare, spostare sullo schermo, ingrandire e deformare velocemente qualsivoglia immagine e la procedura di lavoro è decisamente semplificata. Con una penna elettronica si scelgono, alla base della tavola digitale, le opzioni di disegno; un cursore luminoso indica sul monitor il punto in cui si vogliono sistemare linee, punti, poligoni e disegni a mano libera. Alla base dello schermo appare la tavolozza dei colori: ben 256. Versatilità indubbia di una macchina da studio di produzione che riduce drasticamente costi e stili produttivi. Dalle testimonianze dell'ingegnere Busiol del Centro Ricerche RAI di Torino, intervistato dal giornalista Flavio Vida per la rivista «Video Magazine», prima dell'avvento del *Tesak*

un cartello per un titolo di una trasmissione ci poteva costare anche due o tre milioni [di lire], lo facevamo fare fuori azienda e ci mettevano quindici giorni. Con questa macchina, in mezz'ora si si può allestire un titolo completo di disegno, scritta multicolore e sfondo a colori variabili in pseudo animazione. Però i creativi protesteranno perché i registi, sapendo di avere una macchina così veloce in studio, pretenderanno soluzioni mediocri ma realizzate a tempi record²².

Fondamentalmente il computer ideato dalla RAI è uno strumento con il quale sperimentare un nuovo linguaggio e dare vita alle sigle di avanguardistici programmi televisivi sulla musica e sulle sottoculture giovanili. Difatti la messa

a punto del *Tesak* va di pari passo con l'ideazione della trasmissione *Mr Fantasy* alla quale manca una figura professionale disposta a utilizzare questo nuovo dispositivo per la «realizzazione e produzione di illustrazioni per la sigla e le varie copertine del programma o di titoli»²³. Dalle testimonianze di Patrizia Convertino, ai quei tempi compagna del progettista, la ricerca da parte di un dirigente RAI di un *graphic designer* incomincia negli studi RAI di Corso Sempione a Milano – allora epicentro delle case di produzione musicale italiane –, dove gli viene suggerito appunto il progettista milanese, vista la sua fama di grafico in campo musicale e di professionista che «riusciva a creare lavori più fantasiosi e disparati dal nulla o con poco»²⁴. (fig. 1)



Da questa fortunata coincidenza comincia l'avventura di Convertino in RAI come art director del programma *Mr Fantasy*, di cui progetta l'immagine complessiva dalla sigla ai titoli dei vari interventi in programmazione, dalla scenografia dello studio all'impaginazione grafica globale. Tutti elementi grafico-visivi che si fondono insieme perfettamente, anche attraverso l'uso delle differenti tecniche dal *chroma-key* alla tavoletta grafica del *Tesak*, dando vita a un immaginario molto colorato e pop.

Dal punto di vista grafico l'intervento di Convertino avviene in due momenti distinti, che grosso modo coincidono sia con l'evoluzione della strumentazione digitale sia con l'aumento del budget di produzione del programma grazie alla crescente fama raggiunta. Il primo momento corrisponde con la messa in onda del programma e riguarda le prime due stagioni, quindi da maggio 1981 fino a settembre 1982 circa, dove il *graphic designer* progetta una sigla utilizzando dei quadri fissi: uno bianco esterno, a mo' di cornice in cui compaiono strumenti musicali – come se fossero tanti pianeti –, il cui numero aumenta di pari passo con il ritmo incalzante della colonna sonora; uno nero centrale, dove si avvicendano vorticosamente uno o due immagini alla volta, raffiguranti i ritratti dei musicisti oppure ambientazioni legate alla fruizione della musica. Nelle immagini che si susseguono all'interno del quadro fisso nero si riconosce facilmente il linguaggio grafico di Convertino, un chiaro riferimento ai suoi progetti delle copertine musicali i cui disegni sono realizzati con l'aerografo e sono connotati da colori fluo e da con-

Fig. 1. Mario Convertino all'opera sulla lavagna grafica della *Tesak* al Centro Ricerche Rai, 1985. (Vida 1985)



Fig. 2. Storyboard e frame relativi alla sigla del programma televisivo *Mr Fantasy*, 1982 (COLONETTI 1986)

torni fortemente contrastati. Inoltre è altrettanto evidente la sovrapposizione dei livelli di costruzione e di elementi visivi grafici semplici sui soggetti umani molto elaborati. Tali soluzioni visive sono chiaramente il risultato delle possibilità tecniche del primo modello di computer *Tesak* che, in questo caso, si rivela pur sempre una macchina dalle limitate capacità di memorizzazione, obbligando il progettista a trattare un'immagine alla volta: il risultato è una sequenza di disegni elettronici che si susseguono frammentando l'animazione a ritmo di musica.

Proseguendo con l'analisi grafica della sigla di *Mr Fantasy* di questo primo periodo, si nota anche che il *lettering* delle titolazioni è semplicemente sovrapposto alle immagini, senza subire alcun trattamento digitale, e si evidenzia il contorno delle lettere sia per creare un distacco evidente dal fondo connotato da molteplici e vivaci cromatismi sia per migliorarne la leggibilità a video. Anche al *lettering* delle titolazioni si attribuiscono colori vivaci, il blu elettrico per i titoli della sigla e un magenta acceso per quelli introduttivi dei videoclip mandati in onda.

Nelle prime puntate del 1981, per enfatizzare ulteriormente l'immaginario futuristico digitale e il contributo alla cultura tecnologica e fantascientifica, Massarini si esibisce di fronte a una platea di androidi.

Nel frattempo il passaggio a una strumentazione tecnicamente più evoluta si nota nella seconda fase del programma, a partire dalla terza stagione – che coincide circa all'autunno 1982 e al 1983 –, dove si rinnova il programma sotto diversi punti di vista. In primis, già nella sigla del programma, è chiara la trasformazione digitale dei linguaggi di Convertino con l'inserimento di elementi grafici animati in sequenza – l'iconica mosca – sovrapposti alle scene riprese di Massarini, che durante il girato interagisce con l'insetto fino a polverizzarlo in tanti pixel fluorescenti (fig. 2). Così come nel corso del programma, vari oggetti di grafica digitale attraversano lo schermo, disturbando il conduttore, il quale, in certi casi, si ritrova ad abitare interi scenari sintetici o a essere incorniciato in finte polaroid. Questi nuovi elementi progettuali costruiti in diretta



Fig. 3. Scenografia del programma televisivo Mr Fantasy, 1982-83 (riproduzione video dell'A.)

e l'estetica bitmap sia della mosca sia degli effetti ad essa legati sono tipici degli aggiornamenti tecnologici del *Tesak*, che permettono al progettista da una parte maggiore fluidità nel progetto videografico e dall'altra l'introduzione di nuove espressioni grafiche. In secondo luogo, si assiste al mutamento della scenografia che diventa piano piano sempre più minimalista e rarefatta. Si conservano dalle edizioni passate soltanto la predominanza del bianco nell'abbigliamento del conduttore e negli elementi allestitivi dello studio, nonché lo stratagemma di utilizzare gli schermi grandi e piccoli, in questo caso dei televisori, per proiettare videoclip, interviste e performance di danza (figg. 3-4). Quindi ancora una volta si ribadisce l'importanza nella trasmissione dello schermo televisivo che è sempre al centro della scena, appunto sia attraverso «la finzione degli effetti d'intarsio creati in *chroma key* sia con la presenza fisica del monitor che affianca il presentatore nella conduzione»²⁵.

Invece, un ulteriore elemento di progetto che viene in parte modificato è il *lettering* delle titolazioni del programma che resta invariato nelle forme, ma assume nuovi colori sempre più fluorescenti e nuovi effetti digitali che animano in modo primitivo la tipografia (figg. 4-5).

Nonostante le limitazioni imposte dalla strumentazione Convertino riesce comunque a lavorare in modo veloce e intuitivo, tanto da essere considerato un visionario per tre principali ragioni: la prima per le sue trovate geniali applicate per risolvere in pochi minuti le sorti di un lavoro durato molte ore; la seconda,

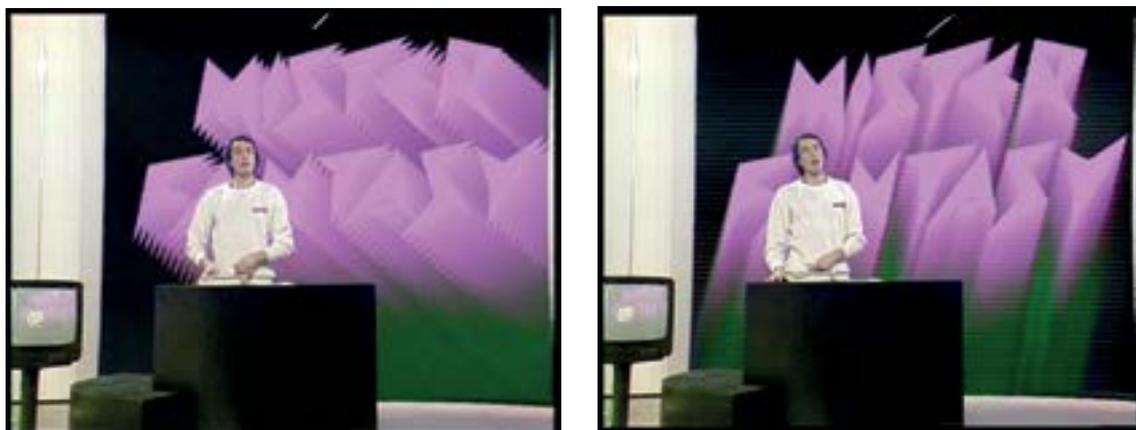


Fig. 4. Scenografia e progettazione animata del lettering del programma televisivo *Mr Fantasy*, 1982-83 (riproduzione video dell'A.)

con i suoi nuovi approcci, la capacità di avvicinare «le sub-culture della strada alle ricerche del neo-design»²⁶; la terza, il merito di aver introdotto nella televisione italiana la figura dell'*art director* tipica di altri settori, unificando l'immagine del programma e donandogli una veste grafica ben riconoscibile. Inoltre il progetto dell'identità del programma *Mr Fantasy* è significativo per un ulteriore motivo, come afferma Massarini nel servizio *By By Mr Fantasy-TV ZONE*, Convertino ha la capacità di

aggiungere segni, forme e oggetti spesso decontestualizzati anche utilizzando solo un angolo dello schermo. Ma proprio quegli oggetti donavano all'inquadratura l'equilibrio perfetto, ne facevano una cosa nuova e soprattutto non erano mai banali²⁷.

Fig. 5. Scenografia e progettazione animata del lettering del programma televisivo *Mr Fantasy*, 1982-83 (riproduzione video dell'A.)

La trasmissione del programma termina nel 1984, quando oramai il videoclip non è più una novità: in Italia è nata Videomusic, un'emittente interamente incentrata su questo genere, e molte sono le trasmissioni dedicate. Come scrive la storica dell'arte contemporanea Paola Lagonigro, «la crescita e la diversificazione delle sperimentazioni attorno all'immagine [sintetica e digitale] fanno da trampolino per altre successive produzioni televisive»²⁸ derivanti proprio dall'esperienza di *Mr Fantasy*, facendo riferimento in particolare alle trasmissioni *Obladi Obladà* (1985) e *Non necessariamente* (1986). La prima è sempre pensata da Giaccio come un telegiornale futuristico, da cui si lanciano servizi che mettono insieme diversi media: video, musica, cinema, teatro, fumetti e pubblicità.

La seconda è ideata da Gino Castaldo e Carlo Massarini, che è anche il conduttore, e attraverso lo sfoggio della definizione di «tecnovarietà», si basa totalmente sulla manipolazione dell'immagine digitale.

Tra i tanti meriti del programma *Mr Fantasy* oltre all'avvio di una serie di trasmissioni dedicate al campo della musica, della tecnologia e della cultura visiva, c'è il riconoscimento di Convertino come uno dei più significativi progettisti grafici che lavorano nell'ambito televisivo impiegando sofisticate strumentazioni digitali.

▪ *Immagina e i linguaggi televisivi ibridi*

Dopo l'esperienza di *Mr Fantasy* gli viene affidata un'altra commissione televisiva in veste di art director della trasmissione *Immagina*²⁹, andata in onda su RAI 1 tra il 1987 e il 1988, i cui autori – sempre Giaccio e Brando Giordani – si pongono l'obiettivo di sviluppare un pensiero critico attorno alla comunicazione visiva contemporanea e ai suoi meccanismi – intento già evidente nel sottotitolo del programma *Segni e sogni del nostro tempo* –, giocando su una parola che richiama al contempo le immagini e l'immaginazione.

Per arricchire la trasmissione gli autori si servono della consulenza nonché della presenza fissa di Omar Calabrese, semiologo della scuola di Umberto Eco, che fornisce la cornice teorica del programma stesso, basandola sul concetto di "età neobarocca", ossia la cultura visiva degli anni Ottanta è intesa come un'attualità votata all'apparire e dominata dalle immagini e dalla loro spettacolarità. Questa tematica di fondo è annunciata fin dalla prima puntata dalla conduttrice Edwige Fenech che introduce la trasmissione pronunciando: qualcuno ha definito la nostra epoca neobarocca proprio perché si fonda sull'immagine e la sua spettacolarità. Oggi le immagini riescono a comunicare più delle parole, vogliono piacere prima di servire³⁰.

Secondo Calabrese, l'idea del programma deve essere quella di

associare fenomeni diversi che, al di là delle reali differenze, avrebbero in comune una forma soggiacente che permette confronti e parallelismi, *Immagina* [infatti] parla di teorie scientifiche, di arte, moda e comunicazione³¹.

Tralasciando gli aspetti tematici della trasmissione – interamente prodotta negli studi esterni di Computer Graphics Europe (SBP-CGE)³² –, dal punto di vista scenografico, si svolge in un'ambientazione notturna introdotta dalla sigla, dove una monetina cade nella riproduzione sintetica della Fontana di Trevi, richiamo iconico all'arte barocca, e la telecamera la segue nella sua discesa nell'ambiente sotterraneo e oscuro. Quest'ultimo è illuminato dai monitor, uniche fonti d'illuminazione, e ospita la conduttrice che appare in abiti dalla foggia elegante e con acconciature estrose. L'intera scenografia dell'ambiente sotterraneo e dello stesso programma, nello specifico i monitor, altro non è che la videoinstallazione dell'artista Fabrizio Plessi³³ (figg. 6-7-8), ingaggiato da Convertino che di puntata in puntata adatta la disposizione degli schermi alle tematiche affrontate. Come scrive sempre la Lagonigro l'installazione di Plessi è

un'opera che intende evocare un ideale spazio sotterraneo: sotto la storica Fontana di Trevi ce ne sarebbe una neobarocca in cui l'acqua non è reale, ma scorre nei monitor³⁴.

Difatti dall'analisi dei pochi filmati visionati, si evince chiaramente che la videoinstallazione di Plessi, così come la videografica di Convertino, sono una presenza fissa nella trasmissione. In particolare, gli interventi grafici appaiono e vengono utilizzati in due distinti momenti: i primi, sempre realizzati in diret-

Fig. 6. Installazione scenografica di Fabrizio Plessi dello studio del programma televisivo *Immagina*, 1987-88 (riproduzione video dell'A.)



Fig. 7. Installazione scenografica di Fabrizio Plessi dello studio del programma televisivo *Immagina*, 1987-88 (riproduzione video dell'A.)



Fig. 8. Installazione scenografica di Fabrizio Plessi dello studio del programma televisivo *Immagina*, 1987-88 (riproduzione video dell'A.)



ta, si sovrappongono alle riprese della regia e sono costituiti da brevi frasi, ad esempio, percorrono i profili della videoscultura oppure scorrono durante gli interventi esterni accentuando il movimento dell'opera; i secondi, già precedentemente prodotti, rappresentano l'insieme dei numerosi siparietti tipografici che dividono i vari blocchi della puntata, ai quali si aggiungono anche brevi copertine animate introducendo i diversi servizi mandati in onda. Nello specifico i siparietti tipografici sono progettati da Convertino sempre con tecniche ibride, a metà strada tra girato, grafica digitale e postproduzione. Infatti per il programma *Immagina* il progettista si avvale sempre più del computer e di una serie di altre strumentazioni avanzate, tra le quali il *Painbox* e il *Mirage*, un ulteriore dispositivo prodotto dall'azienda Quantel, uno dei primi a permettere di trattare l'immagine al pari di un oggetto per creare animazioni 3D, come scorrimenti, rotazioni e volta-pagina. Inoltre per questa trasmissione si abbandona la veste

grafica coloratissima e pop di *Mr Fantasy* per ricorrere a toni più sobri, in linea con l'atmosfera notturna del programma mandato in onda a tarda ora³⁵, prima dell'interruzione delle trasmissioni.

Ancora una volta, come nella precedente esperienza, la grafica del programma è il frutto del continuo dialogo e confronto tra art director e regista e della comune scelta, nel caso di *Immagina*, di fare ricorso non solo all'estetica o agli effetti visivi offerti dalla tecnologia digitale, ma anche alla tradizione tipografica italiana, ragione per cui Convertino usa maggiormente il *lettering*.

Difatti analizzando attentamente i siparietti progettati, i titoli e i sottotitoli sono rigorosamente bidimensionali nonostante siano impaginati con soluzioni dinamiche e inedite: transizioni in verticale; dissolvenze dinamiche, eccetera. Il progettista mescola caratteri bastone a quelli graziati, ricorrendo in certi casi al Bodoni per conferire maggiormente la solennità dell'età neo-barocca. Ancora una volta i linguaggi visivi utilizzati acquisiscono un aspetto ibrido, frutto della contaminazione dei diversi ambiti in cui ha operato.

Infine, ciò che emerge dall'analisi delle due tra le più complesse trasmissioni progettate da Convertino è da un lato la sua capacità di potenziare i propri linguaggi grafici mediante l'innata padronanza degli strumenti digitali, quindi la tecnica, modificandola secondo le esigenze progettuali e soprattutto i tempi televisivi. Dall'altro quanto il suo lavoro abbia dato un decisivo apporto allo sviluppo della videografica, ambito strettamente connesso all'avanzamento tecnologico delle strumentazioni. Il computer in questo caso ha permesso di costruire immaginari articolati, composti da più livelli e segni, da linguaggi peculiari come quelli bitmap, e da elementi disegnati animati che interagiscono con il girato o lo studio televisivo.

Inoltre, questo parziale studio su Mario Convertino, figura finora poco indagata, oltre ad aggiungere un tassello alla storia della grafica italiana contemporanea, sottolinea l'urgenza di ulteriori riflessioni sul rapporto tra i progettisti grafici e gli strumenti digitali avvicendatosi negli ultimi quarant'anni.

▪ NOTE

¹ Emanuele Bevilacqua è stato giornalista osservatore dei fenomeni culturali oltreoceano negli anni Settanta e Ottanta.

² COLONETTI 1986, pp. 26-27.

³ VINTI 2016, p. 44.

⁴ DI MARINO 2016.

⁵ È stato possibile ricostruire gli strumenti utilizzati per la realizzazione delle sigle televisive negli anni Ottanta grazie alla testimonianza di Patrizia Poli Convertino, moglie di Mario Convertino, uno dei maggiori progettisti italiani occupatosi di videografica. Intervista a Patrizia Poli Convertino, Milano 5.07.2019 e 29.07.2019.

⁶ Il Quantel Paintbox ha un effetto rivoluzionario durante gli anni Ottanta e l'inizio degli anni Novanta. Questa workstation è considerata una pietra miliare, non solo per l'azienda Quantel, ma anche per i *designer* creativi che lavorano in televisione, post-produzione e film. Rilasciato in commercio per la prima volta nel 1981, segna un netto cambiamento nell'industria della strumentazione digitale per la televisione e il cinema. Non solo fornisce una nuova serie di strumenti creativi istantanei, ma anche un'interfaccia utente rivoluzionaria che può essere rapidamente appresa e utilizzata da illustratori, artisti e grafici abituati a lavorare in analogico. Sul funzionamento di questa strumentazione si veda il video: *Quantel Paintbox training video*, 1994. Disponibile online: www.youtube.com/watch?v=c0a5j6PqAKA.

⁷ Valerio Lazarov (Bârlad, 1935 – Tres Cantos, 2009) regista e produttore rumeno che dopo aver lavorato negli Stati Uniti ha introdotto in Italia effetti elettronici e digitali nella progettazione delle sigle televisive. Nel 1982 è diventato direttore di Videotime, la società di produzione televisiva del gruppo Fininvest, per cui ha prodotto diversi lavori.

⁸ SALA 1985, p.76.

⁹ Mario Convertino (Milano, 1948-1996) è stato un progettista grafico italiano morto prematuramente all'età di 48 anni.

¹⁰ Mario Sasso (Staffolo, 1934) figura poliedrica tra l'arte e il progetto grafico. Nel 1959 inizia a collaborare con la RAI, avviando un percorso di ricerca che lo porta ad affiancare alla pittura la progettazione grafica dei nuovi

media elettronici della televisione.

¹¹ BRANZAGLIA 1990, p. 12.

¹² PASTORE 2021.

¹³ RONCHI 1996, p. 134.

¹⁴ *Ibidem*.

¹⁵ *Ibidem*.

¹⁶ Nei primissimi anni Ottanta, la parola "videoclip" non è ancora utilizzata. Laddove non si usi la generica parola "filmati", si pone l'accento sulla finalità commerciale dei videoclip chiamati "promo video", oppure si ricorre alle espressioni "musica da vedere" e "musica visualizzata", prima che si parli finalmente di videomusica (CURI 1983). Sulla terminologia si vedano: CAFFARELLI 1981, pp. 32-33; CURI 1983; MASSARINI 1981, p. 117; MASSARINI 1982, pp. 42-43.

¹⁷ DI MARINO 2016, p. 100.

¹⁸ Paolo Giaccio (Roma, 1950-Sabaudia, 2019) è stato un autore e produttore televisivo che ha lavorato per diversi anni nel campo radiofonico passando negli anni Ottanta alla televisione, per la quale è stato l'autore di programmi all'avanguardia sulla cultura visiva sia musicale. Tra le diverse trasmissioni che recano la sua firma ci sono *Mr Fantasy* (1981-1984), *Obladi Obladà* (1985) un programma sul mondo delle immagini, dei fumetti, della video arte, *Immagina* (1986). Negli anni Novanta è diventato il responsabile del palinsesto RAI Educational.

¹⁹ Carlo Massarini (La Spezia, 1952) è un giornalista e conduttore televisivo e radiofonico che conduce negli anni Ottanta diversi programmi dedicati alla musica e alla cultura visiva. In quegli anni presenta molte produzioni televisive ideate da Paolo Giaccio.

²⁰ VIDA 1985, p. 60.

²¹ VIDA 1985, p. 61.

²² *Ibidem*.

²³ Intervista a Patrizia Convertino, 05.07.2019, Milano.

²⁴ *Ibidem*.

²⁵ LAGONIGRO 2018, p. 150.

²⁶ AA. VV. 2019, p. 106.

²⁷ Tratto dal servizio *By By Mister Fantasy-TV ZONE*, RAI 2, marzo 1996.

²⁸ LAGONIGRO 2018, p. 158.

²⁹ FACE 1988, p. 47. Il materiale esaminato, preso da una selezione effettuata dal regista dello stesso programma Ranuccio Soci è visibile online su: https://www.youtube.com/watch?v=fFtZjPW6b_Y [20.05.2023].

³⁰ Fenech, E., *Immagina*, RAI 1, 01.10.1987.

³¹ LAGONIGRO 2018, p. 161.

³² La Computer Graphics Europe (SBP-CGE) è una delle società romane più importanti che negli anni si occupa di produzione e postproduzione video attraverso un parco macchine tra

le più aggiornate del settore.

³³ Fabrizio Plessi (Reggio Emilia, 1950) artista italiano, alla fine degli anni Sessanta inizia a focalizzare la propria ricerca artistica attorno al tema dell'acqua, declinato in opere di vario tipo: videoinstallazioni, film, videotapes e performance.

³⁴ LAGONIGRO 2018, p. 161.

³⁵ Il programma è trasmesso settimanalmente con orario variabile tra le 22 e le 23, in un arco temporale ai margini del palinsesto televisivo, quando ancora le trasmissioni sono interrotte durante la notte.

▪ BIBLIOGRAFIA

AA.VV. 2019

AA. VV., *Reality 80. Il decennio degli effetti speciali*, Catalogo della mostra (Galleria Gruppo Credito Valtellinese Refettorio delle Stelline Milano, 20 dic. 2018-11 feb. 2019), Milano 2019, p. 106

BRANZAGLIA 1990

Branzaglia C., *Segnali dal video*, in «Linea grafica», 2, 1990, p.12

CAFFARELLI 1981

Caffarelli E., «*Mister Fantasy*». *Musica da vedere*, in «Radiocorriere TV», 19, 1981, pp. 32-33

CURI 1983

Curi G., Salso 1. *VideoMusica*. 100 Video, Milano 1983.

COLONETTI 1986

Colonetti A., *La sigla televisiva: il sipario come spettacolo*, in «Linea grafica», 2, 1986, pp. 26-27.

DI MARINO 2016

Di Marino B., *Il segno mobile. Graphic design e comunicazione audiovisiva*, Milano 2016

FACE 1988

Face A., *Immagina*, in «Radiocorriere TV», 17, 1988, p. 47

FENECH 1987

Fenech E., *Immagina*, RAI 1, 01.10.1987

LAGONIGRO 2018

Lagonigro P., *Da Mister Fantasy a Immagina. Arte elettronica in tv*, in «piano b. Arti e culture visive», vol.3, 2, 2018, p. 150

MASSARINI 1981

Massarini C., *Promo video, la nuova frontiera della musica*, in «Radio-corriere TV», 50, 1981, p. 117

MASSARINI 1982

Massarini C., *Mister Fantasy allestisce la nuova vetrina*, in «Radiocorriere TV», 44, 1982, pp. 42-43

PASTORE 2021

Pastore M., *Linguaggi ibridi. I progettisti grafici italiani e il computer come nuovo strumento di progetto tra gli anni Ottanta e Novanta*, Tesi di dottorato in Scienze del Design, Università Iuav di Venezia.

RONCHI 1996

Ronchi A., *Mario Convertino, inventare la televisione*, in «Abitare», 351, maggio 1996, p. 134

SALA 1985

Sala L. (cura di), *Intervista a Valerio Lazanov*, in «Millecanali», ottobre 1985, p.76

VIDA 1985

Vida F., *Ricercherò. Ricerche Rai*, in «Video Magazine», 48, 1985, p. 60

VINTI 2016

Vinti C., *Grafica italiana dal 1945 ad oggi*, Firenze 2016, p. 44