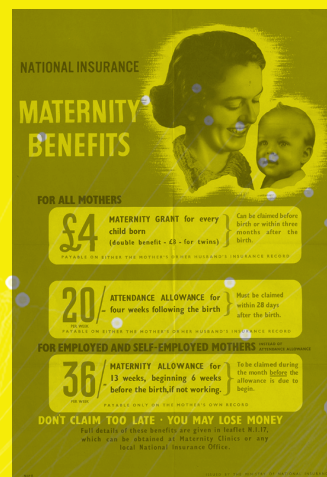
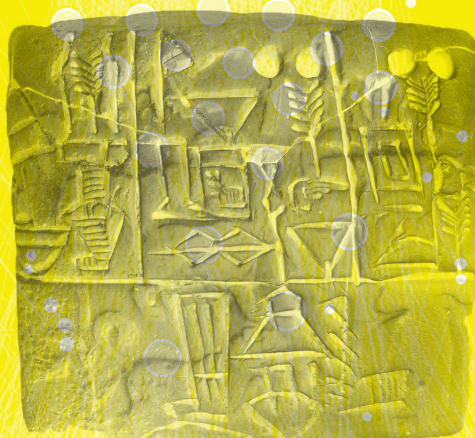
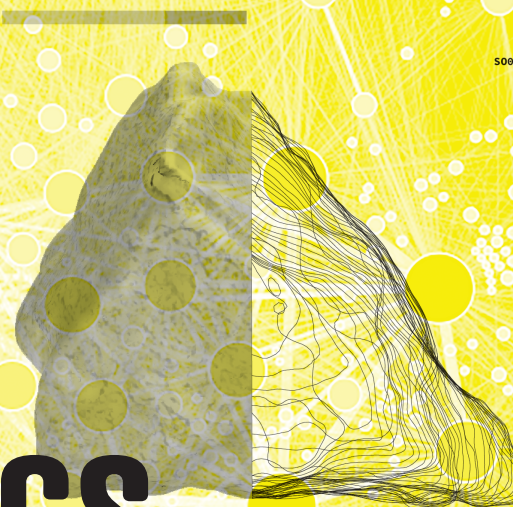


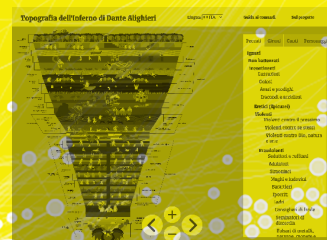


7.18

19° 38' N 14° 08' 21" E



S001



# WRITINGS OF COMPLEXITY RETHINKING THE CODEX FORM



AIAP EDIZIONI

# Progetto Grafico

N. 41, V. 22, Dicembre • December 2025  
International Journal  
of Communication Design

Semestrale pubblicato da AIAP,  
Associazione italiana design  
della comunicazione visiva  
*Half-yearly published by AIAP,  
the Italian Association of Visual  
Communication Design*

> [pgjournal.aiap.it](http://pgjournal.aiap.it)

ISSN print: 1824-1301

Registrazione del Tribunale di Milano  
n. 709 del 19/10/1991. Periodico  
depositato presso il Registro Pubblico  
Generale delle Opere Protette.  
*Milan Court Registration No. 709 of  
October 19, 1991. Periodical filed with the  
General Public Register of Protected Works.*

Progetto Grafico adotta il sistema  
di revisione del double-blind peer review.  
*Progetto Grafico adopts a double-blind peer  
review system.*

## INDICIZZAZIONE

### INDEXING

Progetto Grafico è stata inclusa nella  
lista ANVUR delle riviste di classe A  
per l'area O8 e i settori O8/C1, O8/D1,  
O8/E1, O8/F1.  
*Progetto Grafico has been included in the  
Italian ANVUR list of Class A Journals  
for area O8 and sectors O8/C1, O8/D1,  
O8/E1, O8/F1.*

Il n. 41 è stato stato stampato in Italia  
da PressUp, Nepi (VT) nel mese  
di gennaio 2026  
*Issue 41 was printed by PressUp, Nepi  
(VT), Italy, in January 2026*

## EDITORE

### PUBLISHER

AIAP  
Associazione italiana design  
della comunicazione visiva  
via Amilcare Ponchielli, 3  
20129 Milano  
+39 02 29520590  
> [aiap@aiap.it](mailto:aiap@aiap.it)  
> [www.aiap.it](http://www.aiap.it)

## AIAP



## CONSIGLIO DIRETTIVO AIAP 2025–2028

AIAP BOARD 2025–2028

### PRESIDENTE

PRESIDENT

**Francesco E. Guida**

### VICE PRESIDENTESSA

VICE PRESIDENT

**Fabiana Ielacqua**

### SEGRETARIA GENERALE

GENERAL SECRETARY

**Ilaria Montanari**

### CONSIGLIERI

BOARD MEMBERS

**Isabella Battilani**

**Matteo Carboni**

**Gaetano Grizzanti**

**Maria Loreta Pagnani**

### COLLEGIO DEI PROBIVIRI

PANEL OF ARBITRATORS

**Laura Bortoloni** *Presidente President*

**Simonetta Scala** *Segretaria Secretary*

**Stefano Tonti** *Past President*

**Giangiorgio Fuga**

**Claudio Madella**

### REVISORE DEI CONTI

AUDITOR

**Dario Carta**

### SEGRETERIA E AMMINISTRAZIONE

SECRETARIAT AND ADMINISTRATION

**Elena Panzeri**

### PAST PRESIDENT

PAST PRESIDENT

**Marco Tortoioli Ricci**

### CENTRO DI DOCUMENTAZIONE SUL PROGETTO GRAFICO DI AIAP

AIAP GRAPHIC DESIGN DOCUMENTATION CENTRE

> [www.aiap.it/cdpg/](http://www.aiap.it/cdpg/)

### RESPONSABILE ARCHIVIO, RICERCHE E BIBLIOTECA

ARCHIVE, RESEARCH AND LIBRARY MANAGER

**Lorenzo Grazzani**

> [biblioteca@aiap.it](mailto:biblioteca@aiap.it)

## DIRETTORE SCIENTIFICO & RESPONSABILE

SCIENTIFIC & MANAGING DIRECTOR

**Carlo Martino** *Sapienza Università di Roma*

## COMITATO SCIENTIFICO INTERNAZIONALE

INTERNATIONAL SCIENTIFIC COMMITTEE

**José Manuel Allard** *Pontificia Universidad Católica de Chile*

**Andreu Balius** *EINA, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona*

**Helena Barbosa** *Universidade de Aveiro*

**Letizia Bollini** *Libera Università di Bolzano*

**Mauro Bubbico** *Abadir Accademia di Design e Comunicazione Visiva*

**Valeria Bucchetti** *Politecnico di Milano*

**Fiorella Bulegato** *Università Iuav di Venezia*

**Paolo Ciuccarelli** *Northeastern University*

**Vincenzo Cristallo** *Politecnico di Bari*

**Federica Dal Falco** *Sapienza Università di Roma*

**Davide Fornari** *ECAL/Haute école d'art et de design de Lausanne*

**Rossana Gaddi** *Università degli Studi "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara*

**Stuart Medley** *Edith Cowan University*

**Francesco Monterosso** *Università degli Studi di Palermo*

**Matteo Moretti** *Università degli Studi di Sassari*

**Luciano Perondi** *Università Iuav di Venezia*

**Daniela Piscitelli** *Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"*

**Emanuele Quinz** *Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis*

**Chiara Lorenza Remondino** *Politecnico di Torino*

**Elisabeth Resnick** *Massachusetts College of Art and Design*

**Fiona Ross** *University of Reading*

**Dario Russo** *Università degli Studi di Palermo*

**Gianni Sinni** *Università Iuav di Venezia*

**Michael Stoll** *Technische Hochschule Augsburg*

**Davide Turrini** *Università degli Studi di Firenze*

**Carlo Vinti** *Università degli Studi di Camerino*

## DIRETTORI DEL COMITATO EDITORIALE

EDITORS-IN-CHIEF

**Alessio Caccamo** *Sapienza Università di Roma*

**Vincenzo Maselli** *Sapienza Università di Roma*

## COMITATO EDITORIALE INTERNAZIONALE

INTERNATIONAL EDITORIAL BOARD

**Roberta Angari** *Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"*

**Carlotta Belluzzi Mus** *Sapienza Università di Roma*

**Laura Bortoloni** *Università degli Studi di Ferrara*

**Josefina Bravo** *University of Reading*

**Fabiana Candida** *Sapienza Università di Roma*

**Dario Carta** *CFP Bauer Milano*

**Francesca Casnati** *Politecnico di Milano*

**Leonardo Gómez Haro** *Universidad Politécnica de Valencia*

**Pilar Molina** *Pontificia Universidad Católica de Chile*

**María Griñán Montealegre** *Universidad de Murcia*

**Cristina Marino** *Università degli Studi di Parma*

**Fabiana Marotta** *Università degli Studi di Napoli "Federico II"*

**Chris Nuss** *University of Birmingham*

**Giulia Panadisi** *Università degli Studi "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara*

**Dario Rodighiero** *Universiteit Groningen*

**Francesca Scalisi** *Università degli Studi di Palermo*

**Anna Turco** *Sapienza Università di Roma*

## MAIL DI CONTATTO & SOCIAL MEDIA

CONTACT MAILS & SOCIAL MEDIA

**Director** > [director.pgjournal@aiap.it](mailto:director.pgjournal@aiap.it)

**Editorial** > [editors.pgjournal@aiap.it](mailto:editors.pgjournal@aiap.it)

**Instragram** @progetto\_grafico\_journal

**LinkedIn** @Progetto Grafico Journal

## PROGETTO GRAFICO EDITORIALE

EDITORIAL DESIGN

**Anna Turco**

## IMPAGINAZIONE

EDITING

**Alessio Caccamo, Vincenzo Maselli, Roberta Sacco**

## COPERTINA

COVER

**Si ringrazia Mauro Bubbico per aver progettato e donato gratuitamente la copertina del numero 41 di Progetto Grafico.**

*We thank Mauro Bubbico for designing and generously donating the cover of issue 41 of Progetto Grafico*

## CARATTERI TIPOGRAFICI

TYPEFACE

**Calvino** by Andrea Tartarelli • *Zetafonts*

**Atrament** by Tomáš Brousil • *Suitcase Type Foundry*

## PER LE ATTIVITÀ SVOLTE NEL 2025 RELATIVE AL DOUBLE-BLIND PEER

REVIEW PROCESS, SI RINGRAZIANO I SEGUENTI REVISORI

AS CONCERN THE DOUBLE-BLIND PEER REVIEW PROCESS DONE IN 2025

WE WOULD THANKS THE FOLLOWING REFEREES

**Emanuela Bonini Lessing** *Università Iuav di Venezia*

**Lisa Borgerheimer** *Offenbach University of Art and Design*

**Alessia Brischetto** *Università degli Studi di Firenze*

**Daniela Calabi** *Politecnico di Milano*

**Gianluca Camillini** *Libera Università di Bolzano*

**Susanna Cerri** *Università degli Studi di Firenze*

**Marcello Costa** *Università degli Studi di Palermo*

**Andrea Di Salvo** *Politecnico di Torino*

**Cinzia Ferrara** *Università degli Studi di Palermo*

**Irene Fiesoli** *Università degli Studi di Firenze*

**Laura Giraldi** *Università degli Studi di Firenze*

**Tommaso Guarientro** *Università Ca' Foscari Venezia*

**Francesco E. Guida** *Politecnico di Milano*

**Ilaria Mariani** *Politecnico di Milano*

**Raffaella Massacesi** *Università degli Studi di Chieti-Pescara*

**Federico Oppedisano** *Università di Camerino*

**Pietro Nunziant**e *Università degli Studi di Napoli Federico II*

**Jonathan Pierini** *Università degli Studi di Urbino Carlo Bo*

**Leonardo Romei** *Sapienza Università di Roma*

**Paolo Tamborrini** *Università degli studi di Parma*

**Umberto Tolino** *Politecnico di Milano*

## DIRITTI

COPYRIGHTS

La rivista è pubblicata in open access. Tutto il materiale scritto

dai collaboratori è disponibile sotto la licenza Creative Commons

Attribuzione-NonCommerciale - Condividi allo stesso modo 4.0.

Significa che può essere riprodotto a patto di citare Progetto Grafico,

di non usarlo per fini commerciali e di condividerlo con la stessa licenza.

*This is an open access publication. All material written by the contributors is*

*available under Creative Commons license Attribution-NonCommercial- Share*

*Alike 4.0 International. It can be reproduced as long as you mention Progetto*

*grafico, do not use it for commercial purposes and share it with the same license.*



Le immagini utilizzate in Progetto Grafico rispondono alla pratica del

fair use (Copyright Act 17 U.S.C. 107) recepita per l'Italia dall'articolo

70 della Legge sul Diritto d'autore che ne consente l'uso a fini di critica,

insegnamento e ricerca scientifica a scopi non commerciali.

*The images used in Progetto Grafico comply with fair use practices (Copyright Act 17*

*U.S.C. 107), implemented in Italy by Article 70 of the Copyright Law, which allows*

*their use for criticism, teaching, and scientific research for non-commercial purposes.*

## RINGRAZIAMENTI

AKNOWLEDGEMENTS

Progetto Grafico ringrazia Zetafonts per aver gentilmente concesso

l'uso gratuito di uno dei suoi caratteri tipografici per la realizzazione

di questa rivista. *Progetto Grafico thanks Zetafonts for kindly providing the*

*complimentary use of one Calvino typefaces for this journal.*

**ZETA**FONTS™

| INDICE DEI CONTENUTI TABLE OF CONTENTS |                                                                                                         | PROGETTO GRAFICO 41                                                                                  |           | SCRITTURE DELLA COMPLESSITÀ |                                                                                     | WRITING OF COMPLEXITY                                                    |           |
|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Prefazione<br>Preface                  | UN NUOVO CORSO PER<br>CONTINUARE AD ALIMENTARE<br>LA CULTURA DEL PROGETTO                               | A NEW DIRECTION TO<br>CONTINUE NURTURING<br>THE CULTURE OF DESIGN                                    | 10 — 11   | Ricerca<br>Research         | ALFABETIZZAZIONE<br>DELLE RETI                                                      | NETWORK<br>LITERACY                                                      | 144 — 163 |
|                                        | di Francesco E. Guida                                                                                   |                                                                                                      |           |                             | COME COMPRENDERE, PROGETTARE E LEGGERE<br>MODELLI RELAZIONALI VISIVI                | HOW TO UNDERSTAND, DESIGN, AND READ<br>VISUAL RELATIONAL MODELS          |           |
| Editoriale<br>Editorial                | IL SENSO<br>DI UN JOURNAL                                                                               | THE PURPOSE<br>OF A JOURNAL                                                                          | 12 — 23   |                             | DAI DATI AL CODEX,<br>COSTRUIRE CONOSCENZA<br>NELLO SPAZIO PUBBLICO                 | FROM DATA TO CODEX:<br>MAKING KNOWLEDGE<br>PUBLIC                        | 164 — 183 |
|                                        | EDITORIALE PGJ41                                                                                        | PG41 EDITORIAL                                                                                       |           |                             | INQUADRARE LA PARTECIPAZIONE<br>NELLA PARTICIPATORY<br>DATA PHYSICALIZATION         | FRAMING PARTICIPATION<br>THROUGH PARTICIPATORY<br>DATA PHYSICALIZATION   |           |
| Inquadrare<br>Frame                    | SCRIPTA VOLANT.<br>CODES MANENT.                                                                        | SCRIPTA VOLANT.<br>CODES MANENT.                                                                     | 24 — 59   |                             |                                                                                     |                                                                          |           |
|                                        | LE RAGIONI DI UNA RICERCA                                                                               | THE REASONS BEHIND A RESEARCH STUDY                                                                  |           |                             | di Matteo Moretti & Alvise Mattozzi                                                 |                                                                          |           |
| Ricerca<br>Research                    | LA FORESTA DI SIMBOLI<br>DELL'AFRICA OCCIDENTALE                                                        | THE WEST AFRICAN<br>FOREST OF SYMBOLS                                                                | 60 — 81   |                             | MODELLI DI SCRITTURA<br>PER ARCHIVI INCOMPLETI                                      | WRITING MODELS FOR<br>INCOMPLETE ARCHIVES                                | 184 — 201 |
|                                        | RIFLESSIONI SULLA RAPPRESENTAZIONE<br>DEI SISTEMI DI SCRITTURA MINORITARI                               | REFLECTIONS ON THE REPRESENTATION<br>OF MINORITY WRITING SYSTEMS                                     |           |                             | DESIGN PHILOLOGY E LA RICOSTRUZIONE<br>DI MEMORIE PARZIALI                          | DESIGN PHILOLOGY AND THE RECONSTRUCTION<br>OF PARTIAL MEMORIES           |           |
|                                        | RICODIFICARE ASIMOV                                                                                     | RECODING ASIMOV                                                                                      | 82 — 101  |                             | SCRITTURE VISIVE<br>E SINSEMICHE PER SCENARI<br>MORE-THAN-HUMAN                     | VISUALS AND SYNSEMIC<br>WRITINGS FOR MORE-THAN-<br>HUMAN SCENARIOS       | 202 — 223 |
|                                        | UN ESPERIMENTO DIDATTICO                                                                                | A DIDACTIC EXPERIMENT                                                                                |           |                             | NUOVI AGENTI ESPLORATIVI<br>PER IL GRAPHIC DESIGN                                   | NEW EXPLORING AGENTS<br>FOR GRAPHIC DESIGN                               |           |
|                                        | IMMAGINE. TESTO.<br>POLITICA.                                                                           | IMAGE. TEXT.<br>POLITICS.                                                                            | 102 — 121 |                             |                                                                                     |                                                                          |           |
|                                        | INTERROMPERE IL FLUSSO DELLE IMMAGINI<br>ATTRAVERSO IL CODICE                                           | DISRUPTING THE STREAM OF IMAGES<br>THROUGH THE CODEX                                                 |           |                             | di Michela Mattei, Marzia Micelisopo,<br>Chiara Scarpitti e Paola Antimina Tuccillo |                                                                          |           |
|                                        | IL CODICE DEI DIRITTI                                                                                   | THE CODE OF RIGHTS                                                                                   | 122 — 143 |                             | DATA DRIVEN<br>KNOWLEDGE                                                            | DATA DRIVEN<br>KNOWLEDGE                                                 | 224 — 243 |
|                                        | RETROSPETTIVA SUL DESIGN<br>REGOLATIVO NEL SETTORE PUBBLICO,<br>DALL'INFORMATION DESIGN AL LEGAL DESIGN | A REVIEW ON REGULATION<br>BY DESIGN IN THE PUBLIC SECTOR,<br>FROM INFORMATION DESIGN TO LEGAL DESIGN |           |                             | OLTRE L'ESTETICA DEL DATO NEI PROCESSI<br>DI ACCESSO ALLA CONOSCENZA                | BEYOND THE AESTHETICS OF DATA<br>IN THE PROCESSES OF ACCESSING KNOWLEDGE |           |
|                                        |                                                                                                         |                                                                                                      |           |                             |                                                                                     |                                                                          |           |
|                                        |                                                                                                         |                                                                                                      |           |                             | di Roberta Angari, Santiago Ortiz<br>& Antonella Rosmino                            |                                                                          |           |

Ricerca  
Research

CREATIVITÀ E CULTURA  
NELL’EPOCA  
DELL’AI GENERATIVA

IL RUOLO DELLA SPECIFICITÀ CULTURALE  
NEL PROGETTO DI CONTENUTI GENERATI  
DA INTELLIGENZE ARTIFICIALI

di **Francesco Burlando, Boyu Chen  
& Niccolò Casiddu**

CARTOGRAFIE  
DELL’EMERGENZA

GEOGRAFIE E LINGUAGGI  
DELLE CRISI CONTEMPORANEE

di **Laura Bortoloni & Davide Turrini**

MAPPING INEQUALITIES

LA COSTRUZIONE VISIVA DELLA DISUGUAGLIANZA  
DALLE MAPPE STORICHE ALLE NUOVE  
INTERFACCE DIGITALI

di **Giulia Panadisi**

DESIGNING TV TITLE  
SEQUENCES

DISPOSITIVI NARRATIVI E RITUALI  
TRA VARIABILI VISIVE E STRATEGIE  
DELLA COMUNICAZIONE

di **Veronica Dal Buono**

TRADUZIONI EDITORIALI  
ELDERLY SENSITIVE

UN PROGETTO DI RICERCA  
PER FAVORIRE LA FRUIZIONE  
E LA LEGGIBILITÀ DEL TESTO

di **Elena Caratti, Dina Riccò,  
Sara Bianchi & Giulia Martimucci**

CREATIVITY AND  
CULTURE IN THE AGE  
OF GENERATIVE AI

THE ROLE OF CULTURAL  
SPECIFICITY IN THE DESIGN  
OF AI-GENERATED CONTENT

CARTOGRAPHIES  
OF EMERGENCY

GEOGRAPHIES AND LANGUAGES  
OF CONTEMPORARY CRISES

MAPPING INEQUALITIES

A GENEALOGICAL ANALYSIS OF INEQUALITY  
VISUALIZATION FROM HISTORICAL MAPS  
TO CONTEMPORARY DIGITAL INTERFACES

DESIGNING TV TITLE  
SEQUENCES

NARRATIVE TECHNIQUES  
AND RITUALS IN VISUAL VARIABLES  
AND COMMUNICATION STRATEGIES

ELDERLY-SENSITIVE  
EDITORIAL TRANSLATIONS

A RESEARCH PROJECT  
TO PROMOTE THE ACCESSIBILITY AND  
READABILITY OF TEXTS

Visualizzare  
Visualize

VOCABOLARI DEL DESIGN

UN ‘MACROSCOPIO’ PER L’OSSERVAZIONE  
SISTEMATICA DI CAMPI DISCIPLINARI

di **Steven Geoffrey & Paolo Ciuccarelli**

PROGETTARE  
LA COESISTENZA

IL GRECO SALENTINO COME SPAZIO CRITICO  
PER IL DESIGN MULTIGRAFICO

di **Fabiana Candida**

Scopire  
Discover

LA CRISI DELLA NARRAZIONE

INFORMAZIONE, POLITICA E VITA QUOTIDIANA

di **Byung-Chul Han**  
recensione di **Simone Giancaspero**

MONOGRAMMI E FIGURE

TEORIE E STORIE DELLA PROGETTAZIONE

di **Giovanni Anceschi**  
recensione di **Andrea Lancia**

DESIGN VOCABULARIES

A ‘MACROSCOPE’ FOR SYSTEMATIC  
OBSERVATIONS OF DISCIPLINARY FIELDS

DESIGNING  
COEXISTENCE

GRECO SALENTINO AS A CRITICAL SPACE  
FOR MULTIGRAPHIC DESIGN

LA CRISI DELLA NARRAZIONE

INFORMATION, POLITICS AND DAILY LIFE

by **Byung-Chul Han**  
review by **Simone Giancaspero**

MONOGRAMS AND FIGURES

THEORIES AND STORIES OF DESIGN

by **Giovanni Anceschi**  
review by **Andrea Lancia**

244 – 263

264 – 285

286 – 307

308 – 327

328 – 347

348 – 353

354 – 359

360 – 363

364 – 367

# DESIGNING TV TITLE SEQUENCES

## DISPOSITIVI NARRATIVI E RITUALI TRA VARIABILI VISIVE E STRATEGIE DELLA COMUNICAZIONE

308 – 327

**Veronica Dal Buono**

© 000-0003-0348-0225

Università degli Studi di Ferrara

veronica.dalbuono@unife.it

Titoli di testa • Sinsemia • Variabili Visive • Soglia Progettata • Ritualità Seriale

10.82068/pgjournal.2025.22.41.16

Il saggio analizza le title sequences delle serie televisive contemporanee come soglie progettate per attivare funzioni comunicative specifiche. Oggi, agevolate dal formato dello streaming, le sigle hanno acquisito centralità strategica, resistendo persino all'opzione del "salta intro" e configurandosi come dispositivi di meta-narrazione visiva.

Tre dimensioni critiche emergono in modo interdipendente: narrativa, che orienta la visione anticipando tono e codici; grafico-visiva, intesa come scrittura espansa che integra tipografia, immagini e suono; rituale, che rinnova a ogni episodio il patto di finzione attraverso variazioni controllate. L'analisi si fonda su una griglia di variabili visive e sonore - tipografia, colore, luce e ombra, composizione e montaggio, immagini e icone, ritmo, musica - lette come campi di forze con comportamenti associativi o dissociativi. Dall'osservazione di un repertorio di casi emergono quattro configurazioni progettuali ricorrenti - tipografico-essenziale, sinsemico-immersivo, narrativo-frammentario e iconico-cartoonistico - intese non come tassonomie rigide, ma come quadri interpretativi. Le title sequences si rivelano sistemi verbo-visivi complessi, laboratori progettuali capaci di condensare tono, valori simbolici e identità seriale. La loro forza di sintesi e la capacità di orchestrare multimodalità offrono al design della comunicazione un vocabolario operativo trasferibile a campi diversi, dal branding alle interfacce digitali.

**309**

That willing suspension of disbelief for the moment, which constitutes poetic faith. (Coleridge, 1920, p. 16)

### Soglie di accesso alla finzione, dispositivi di opening design

L'esperienza narrativa, sia testuale che audiovisiva, si fonda su un'intesa tacita tra autore e fruitore: la "sospensione volontaria dell'incredulità". Questa condizione - che Samuel T. Coleridge definisce "poetic faith" (1920) - è necessaria affinché chi vive l'esperienza possa temporaneamente abbandonare la logica quotidiana per aderire a quella del racconto. Nel cinema e, ancor più, nella serialità televisiva contemporanea, tale dinamica si innesta su meccanismi paratestuali che operano come soglie visive e sonore, capaci di introdurre, orientare e predisporre lo spettatore all'universo finzionale. Tra questi, le *title sequences* - dette anche *credits* o *générique* (Moinereau, 2009), titoli di testa o sigle in italiano - hanno assunto un ruolo cruciale, trasformandosi in artefatti complessi che non si limitano a presentare il testo audiovisivo, ma ne condizionano profondamente la percezione. L'indagine qui condotta articola un modello interpretativo che considera le title sequences come composizioni di meta-narrazione autonome: integrando tipografia, immagini, colore, animazione e suono in un linguaggio visivo coerente, imprimono atmosfera e stile al racconto. La loro forza risiede nella capacità di condensare

valori simbolici e identità finzionale in forme brevi e ricorrenti, assumendo la funzione di sistemi progettuali che dialogano con la cultura visuale contemporanea. L'analisi si articola attorno a tre prospettive teoriche: la title sequence come *dispositivo sinsemico* di orientamento e anticipazione narrativa, come forma di scrittura visiva e identità grafica espansa, e infine come rito di riconoscimento e variazione seriale. A partire da queste ipotesi, l'osservazione comparativa di un corpus di casi ha permesso di individuare quattro tipologie ricorrenti - tipografico-essenziale, sinsemico-immersivo, narrativo-archivistico e iconico-cartoonistico - che offrono una chiave critica per interpretare le strategie comunicative della serialità televisiva contemporanea.

In questa prospettiva, le title sequences non sono più soltanto "soglie" paratestuali nel senso di Genette (1987), ma si affermano come grammatiche visive, capaci di ridefinire il rapporto tra narrazione, identità visiva e partecipazione dello spettatore.

### Leggere le title sequences, tra genealogie e prospettive

Il riferimento a Gérard Genette, trattando di title sequence, è imprescindibile. Il narratologo francese definisce *paratexte* l'insieme degli elementi che, pur non appartenendo al testo in senso stretto, ne condizionano l'accessibilità, la leggibilità e la ricezione: titoli, prefazioni, dediche, ma anche immagini e illustrazioni (Genette, 1989). "Più che una frontiera assoluta - osserva Genette - si tratta di una soglia, o, nelle parole di Borges

a proposito di una prefazione, di un vestibolo che offre a tutti la possibilità di entrare o di tornare sui propri passi” (1989, p. 4). Trasposto in ambito audiovisivo, il concetto trova un corrispettivo preciso nei titoli di testa che agiscono come dispositivi liminari: brevi ma densi, integrati all’opera e, al tempo stesso, dotati di una relativa autonomia.

Dalla metà del Novecento il cinema ha fatto di questi preludi un laboratorio visivo e narrativo, come mostrano i maestri Saul Bass, Pablo Ferro, Maurice Binder, Stephen O. Frankfurt e Robert Brownjohn. In seguito, title designers specializzati - tra cui Kyle Cooper - (Boneau & Solana, 2014; Codrington, 2003), hanno consolidato il formato come spazio di sperimentazione autoriale, capace di fondere progetto grafico e identità narrativa ❶. Parallelamente, la critica ha iniziato a leggere le title sequences non solo come interludi estetici, ma anche come composizioni dotate di valore comunicativo (King, 2004; Vinti, 2007; Stanitzek & Aplevich, 2009; Carlini, 2014; Allison, 2021; Amaducci, 2023) ❷.

Con il passaggio alla serialità televisiva, il formato ha assunto un nuovo ruolo strategico. Nel XXI secolo, la cosiddetta *golden age of television title sequences* (Sellers, 2012; Allison, 2021; Amaducci, 2023) coincide con l’affermazione delle piattaforme digitali, la crescente competizione tra contenuti e la necessità di costruire identità visive forti e riconoscibili. L’introduzione del pulsante “Skip Intro” su Netflix (2017), paradossalmente, ne ha ribadito l’autonomia formale e semantica: scegliere se saltare o guardare la sigla diventa un gesto che ne conferma il valore estetico e rituale (Johnson, 2022).

Al tempo stesso, la pratica progettuale si è progressivamente configurata come esito di un lavoro corale. La title sequence nasce infatti dall’interazione tra creative directors, grafici, animatori, compositori e sound designer, inserendosi in un sistema produttivo interdisciplinare che riflette la natura stessa del motion design (Braha & Byrne, 2009; Brownie, 2015; Honig, 2018; Maselli & Panadisi, 2023). Non opera di singoli autori, ma risultato di un processo collettivo che integra competenze diverse e dialoga costantemente con strumenti e tecnologie (Maher, 2019) ❸.

Questa evoluzione storica e di produzione rende oggi le title sequences un campo privilegiato per osservare l’intersezione tra narrazione audiovisiva e design della comunicazione: non un genere minore, ma un formato capace di condensare linguaggi e genealogie visive in un dispositivo di pochi secondi, rispondendo così alle esigenze di rapidità e sintesi proprie della cultura contemporanea.

### Strumenti di lettura per una grammatica dell’audiovisivo

Per passare da una prospettiva genealogico-ricognitiva a un approccio critico-progettuale, è necessario definire gli strumenti attraverso cui leggere le title sequences. Il presente studio adotta la categoria di *sinsemia*, intesa come scrittura visiva che combina testo e immagine in un unico sistema espressivo (Perondi, 2012; Perondi & Romei, 2022). La title sequence è qui considerata un *dispositivo sinsemico* perché organizza, in simultaneità, segni visivi e sonori che operano in costante interdipendenza. In questa direzione si colloca il riferimento a Jacques Bertin (1967) e alla sua tassonomia delle variabili visive: posizione, dimensione, colore, tono, texture, orientamento e forma. Non si tratta di proprietà fisse, ma di potenzialità che, a seconda dell’uso, possono agire in senso associativo o dissociativo: il colore, ad esempio, può garantire coerenza percettiva oppure introdurre contrasti radicali; la forma può rafforzare la continuità o diventare elemento di dissonanza (Roth, 2017). A completare il quadro si aggiunge il concetto di *reference frame*, inteso come la cornice spaziale e organizzativa entro cui si dispongono gli elementi grafici e che, nel caso delle title sequences, corrisponde al campo visivo dell’inquadratura, stabilendo al suo interno gerarchie e percorsi di visione.

Osservare le title sequences con questa cornice interpretativa consente di cogliere in che modo le variabili visive producano ritmo, equilibrio o dissonanza, guidino lo sguardo e attribuiscano senso a testi e immagini. Le variabili non operano in modo neutro, ma come campi di forze che oscillano tra continuità e rottura, ora consolidando coesione e riconoscibilità, ora introducendo scarti percettivi e tensioni che tengono desta l’attenzione dello spettatore. La natura audiovisiva di questi artefatti richiede, allo

#### ❶

Per approfondimenti sulla dimensione storica del formato e sui suoi legami con la videoarte e le pratiche sperimentali di motion graphics, si rimanda alle references e a studi specifici (Mattana, 2023; Amaducci, 2023).

#### ❷

Negli ultimi decenni le title sequences sono entrate a pieno titolo nel dibattito accademico. Mentre nei paesi di lingua anglosassone, pur in presenza di title designers, la riflessione rimane frammentaria o tecnica, in Francia si è sviluppata una cultura teorica e didattica attorno al *générique*, sostenuta da programmi universitari sperimentali, collettivi professionali (come *We Love Your Names*) e dall’attività critica/divulgativa di autori come Alexandre Tylski (*Histoire des génériques*, Arte.tv).

In Italia il tema ha trovato spazio anche nell’ambito del design della comunicazione visiva, come dimostrano diverse tesi magistrali condotte presso la Scuola del Design, Politecnico di Milano (Rocchetti, 2013; Casella, 2017; Corbetta, 2019; Arensi, 2023).

#### ❸

Si precisa che, per gli esempi citati, si riportano per sintesi il nome del creative director e dello studio responsabile.

stesso tempo, un adattamento del quadro bertiniano. Accanto alle variabili grafiche classiche, diventano infatti centrali altre dimensioni specifiche del linguaggio audiovisivo: la tipografia, considerata non solo come scelta stilistica ma come elemento dinamico, per posizione e animazione; il colore dominante e il gioco di luce e ombra, capaci di modulare atmosfera e profondità; la composizione, il montaggio e i movimenti di camera, intesi come principi di organizzazione temporale e percettiva; le immagini di sfondo e le icone, che costruiscono universi figurativi e condensazioni simboliche; il suono e la musica, che possono agire in sincronia o in contrasto con l’immagine; infine, il ritmo, risultato dell’interazione di tutte queste componenti. L’analisi delle title sequences è stata condotta in forma comparativa tra un repertorio di casi, mettendo in evidenza le costanti progettuali e mostrando come le variabili visive possano generare effetti di coerenza o di dissonanza. Da questa osservazione emergono alcuni elementi ricorrenti: l’uso di immagini a forte valore simbolico, la scelta di un colore dominante e la centralità dell’animazione con relativi contrasti di luce e ombra. Non sono semplici tratti stilistici, ma fattori progettuali che strutturano le sequenze e definiscono strategie visive capaci di stabilire tono narrativo e identità visiva seriale.

## 311

### Tre dimensioni intrecciate: costruzione narrativa, scrittura visiva, ritualità seriale

Nella fiction seriale contemporanea, la title sequence è meccanismo di apertura e insieme parte integrante dell’esperienza di visione, capace di attivare dinamiche di riconoscimento, rassicurazione e piacere nella ripetizione. In quanto elemento ricorrente e progettato con attenzione formale, essa si presenta come un costrutto articolato che funziona secondo tre prospettive complementari.

Sul piano narrativo contribuisce a definire registro stilistico e atmosfera; su quello grafico si presenta come una forma di scrittura visiva espansa; sul piano esperienziale agisce, infine, come rito di riconoscimento e di variazione seriale. Le variabili visive permettono di cogliere come queste tre dimensioni - narrativa, grafica ed esperienziale - si manifestino in modo interdipendente, fornendo una griglia critica utile a distinguere le strategie progettuali ricorrenti. La dimensione narrativa, ad esempio, si manifesta attraverso la capacità orientativa dei titoli di testa, affidata in particolare alla forza del colore dominante, al chiaroscuro e alle immagini di sfondo. In *True Detective* (2014; Elastic/Patrick Clair), le doppie esposizioni e la palette desaturata operano come variabili associative, creando continuità percettiva tra

corpi, paesaggi, architetture fusi in un’unica mappa psichica (Angelini, 2017). In *Dark* (2017; Lutz Lemke), al contrario, icone speculari e un marcato uso della luce e dell’ombra operano in senso dissociativo, generando contrasti e scissioni che anticipano la logica della serie (Landekic, 2017). Entrambe le sigle non espongono né descrivono direttamente i contenuti seriali ma vi alludono: elementi tessuti insieme - forme simboliche e componenti sonore di forte impatto emotivo - si saldano in un’unità dinamica e poetica, in sinergia con trama e lo stile visivo complessivo (Moinereau, 2004). In secondo luogo, la title sequence si presenta come forma di scrittura visiva espansa, in cui segni grafici e immagini, movimento e ritmo concorrono alla costruzione del senso. Qui le variabili tipografiche, la posizione e l’animazione del testo, insieme al colore dominante, assumono un ruolo centrale. *Mr. Robot* (2015) utilizza la disposizione testuale in chiave straniante; *Atlanta* (2022) adotta un approccio minimale con variazioni contestuali, mentre in *Little America* (2020) i crediti, come fotografie d’archivio, sfruttano scritte e insegne reali come layer visivi variabili (Amaducci, 2023). Questi casi mostrano come la tipografia possa agire tanto in senso associativo - per coerenza e riconoscibilità - quanto dissociativo - con spiazzamento ed estraneazione - a conferma della sua centralità nel design della comunicazione audiovisiva. Come osserva Johanna Drucker (2014), la disposizione grafica dell’informazione orienta le condizioni di accesso alla conoscenza. Le sigle si offrono così come sistemi insieme narrativi e cognitivi (Re, 2006), in cui il testo tipografico in movimento (Brownie, 2015) e le composizioni grafiche agiscono come strategie di ancoraggio di significati e indizi per coinvolgere lo spettatore (Veronesi, 2005; Costa, 2014). Infine, la sigla agisce come rito di passaggio che, a ogni visione, rinnova il patto implicito di finzione e accompagna lo spettatore nel mondo narrativo. Per mantenere viva l’attenzione, questo rito si sostiene spesso con variazioni minime o trasformazioni più marcate, che alimentano la curiosità e rafforzano l’identità seriale (Lartet, 2022). In questa dimensione contano in particolare icone ricorrenti, ritmo e iterazione, che scandiscono il riconoscimento e ne modulano le variazioni. *American Horror Story* (dal 2011; Kyle Cooper), reinventata a ogni stagione, o *Ozark* (2017-2022; Fred Davis) impiega un sistema simbolico variabile inserito nella lettera O, mostrano come la ritualità sia associata a variabili di tempo, ritmo e iterazione. A questo orizzonte appartiene anche la forma iper-compatta di *Bupkis* (2023; Emily Oberman/Pentagram), con micro-title sequences sempre diverse come commento dei singoli episodi; pochi secondi che, grazie alla variazione controllata, mantengono comunque funzione identitaria e anticipatoria.



① Imaginary Forces, Stranger Things, il chiaro-scuro isola il segno tipografico; prove con negativo grafico Kodalith, 2010. © Netflix  
Imaginary Forces, Stranger Things, chiaroscuro isolates the typographic sign; proofs with Kodalith graphic negative, 2010. © Netflix

I tre livelli di funzionamento, intrecciandosi, mostrano come la sigla non si limiti a introdurre la narrazione, ma diventi un campo progettuale autonomo, in cui le variabili visive interagiscono con le dimensioni sonore. In questa prospettiva si apre la strada all’analisi delle configurazioni progettuali che seguono, dove le ipotesi critiche trovano riscontro nelle forme ricorrenti del linguaggio audiovisivo.

**Indagare le title sequences. Configurazioni progettuali ricorrenti e strategie visive**

La title sequence, intesa come soglia narrativa, non è soltanto un preludio estetico ma una architettura progettuale che segna un passaggio: dal fuori al dentro, dal quotidiano al finzionale, dall’attesa all’immersione.

Questa funzione prende forma attraverso un repertorio potenziale di variabili visive e audiovisive - tipografia, colore dominante, luce/ombra, composizione/montaggio/animazione, immagini di sfondo e icone - che ne strutturano l’esperienza e consentono di riconoscere tratti e ricorrenze progettuali ①. L’analisi mette in relazione diversi esempi di title sequences osservati in chiave comparativa per evidenziare le variabili più rilevanti. L’approccio non mira a una classificazione rigida, ma a delineare modelli interpretativi, emersi dal confronto critico tra i casi più significativi.

Un primo modello, tipografico-essenziale, si fonda sulla centralità del testo e sulla sua resa audiovisiva minimale. *Stranger Things* (2016; Imaginary Forces) rappresenta il caso più radicale: la sequenza si basa interamente sulla composizione visiva dell’ITC Benguiat, immerso in un campo cromatico uniforme e accompagnato da un ritmo sonoro ipnotico.

Qui la tipografia agisce come variabile primaria, mentre luce e contrasto cromatico - ricercate attraverso numerose sperimentazioni compositive (Perkins, 2016) - operano con forte discontinuità visiva, isolando il segno e amplificandone la forza iconica ①. Già con *Lost* (2004-2010) si affermava la potenza sintetica di questo modello, capace di condensare in quindici secondi l’identità della serie attraverso un titolo sospeso nel vuoto e un suono perturbante.

Un caso emblematico di “title-flash card” è *Girls* (2012-2017; Howard Nourmand/Grand Jeté) dove un singolo frame tipografico varia episodio per episodio, intensificando l’identità attraverso la combinazione di colore o immagini di fondo (Cartwright, 2017). Anche *Killing Eve* (2018-2022; Matt Willey/Delcan & Co) si riassume in una soluzione tipografica ad alto contrasto: uno stacco sonoro netto introduce la comparsa del titolo, mentre una goccia di sangue cade da una lettera diversa

a ogni episodio e il testo si espande sullo schermo ②. Una seconda configurazione, sinsemico-immersiva, costruisce un ambiente sensoriale che fonde immagine e suono, instaurando un patto percettivo che precede ogni lettura testuale. La pluricitata sequenza di *True Detective* (2014) orchestra dissolvenze, raccordi morbidi e una gamma cromatica desaturata, lasciando che la continuità di colore e ritmo confluisca nei suoi paesaggi psicologici stratificati; il brano folk *Far from any road* ne intensifica l’effetto perturbante ③④. La sequenza di *The Crown* (2016-2023), diretta anch’essa da Patrick Clair, impiega una palette monocroma dominata dall’oro e dal nero e un marcato chiaroscuro, scolpendo il volume della massa metallica e il profilo della corona; le macro-inquadrature mettono a fuoco i dettagli mentre la texture metallica garantisce coerenza materiale al processo di formazione dell’emblema.

Il ritmo lento e regolare della trasformazione, in sincronia con la colonna sonora di Hans Zimmer, stabilisce un campo percettivo immersivo che “modella” il peso del potere più che narrarlo (Landekic, 2016)

⑤. In questi esempi prevalgono la variabile cromatica e luminosa - a comportamento associativo, poiché organizza aggregati tonali coerenti - e la variabile ritmica (audiovisiva), che coordina montaggio e colonna sonora generando un’immersione sensoriale continua. La configurazione definibile come narrativo-frammentaria o archivistica, si fonda sul montaggio di materiali eterogenei - fotografie, documentari, repertori - che producono collage visivi e sonori, discontinui e stratificati. Il montaggio giustappone materiali di provenienza, tempo e spazio differenti; in controcanto, la texture (grana, definizione), la palette cromatica e la colonna sonora operano in senso associativo, così da ricomporre i segmenti in una percezione coerente, tendendo da un lato a stabilire coesione, dall’altro a introdurre rotture e discontinuità. Tra i casi emblematici figurano *Narcos* (2015-2017), che intreccia footage storico, immagini d’archivio e overlay grafici, e *The Office* (2005-2013), che adotta riprese amatoriali coerenti con il registro mockumentary. Nel primo caso, la varietà di grane e formati è riallineata da trattamenti cromatici e motivi musicali ricorrenti ⑥; nel secondo, l’estetica amatoriale “grezza” costituisce la marca unificante della sequenza.

Un quarto modello, iconico-cartoonistico, attinge invece all’universo dell’animazione e della grafica illustrata. *BoJack Horseman* (2014-2020), con la sua sigla continuamente variata, sfrutta uno stile disegnato a mano, colori marcati e ritmo sincopato per ironizzare sulla vita del protagonista ⑦. *Big Mouth* (2017-2024), accentua il registro dissacrante con tratti caricaturali, integrando il lettering all’animazione. In queste sequenze disegno e colore operano come variabili associative, creando aggregati stilistici coerenti, mentre il ritmo audiovisivo scandisce tempi comici e ironici.

Altri esempi come *Disincanto* (2018-2023) o *The Midnight Gospel* (2020) confermano questa grammatica iconica, che sovverte i codici visivi tradizionali e accentua la libertà narrativa propria dell’animazione.

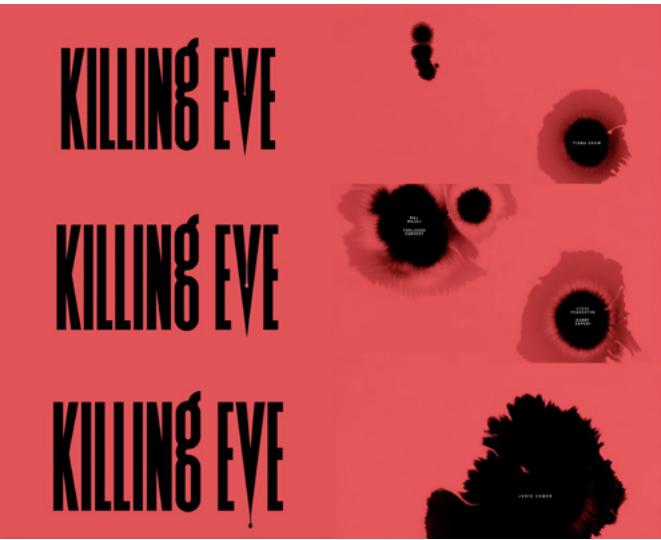
Queste configurazioni progettuali, pur non esaurendo la varietà dei casi osservabili, evidenziano come le title sequences operino come soglie complesse e intenzionalmente progettate, in cui le variabili visive interagiscono con quelle audiovisive per condensare atmosfere e identità, attivando modalità espressive proprie del motion design contemporaneo. Esse mostrano inoltre che le title sequences possono essere lette non solo come pratiche audiovisive, ma come potenziali laboratori di design della comunicazione.

**Oltre la soglia. Riflessioni conclusive**

La title sequence non si configura come un semplice preludio, ma come una soglia progettata: un dispositivo liminale che attiva, orienta e regola il passaggio dall’esterno all’interno del racconto (Elsaesser & Hagener, 2010).

La sua efficacia deriva dall’orchestrazione intenzionale delle variabili visive (tipografia, colore dominante, luce/ombra, composizione/montaggio/animazione, immagini di sfondo e icone) e dal loro comportamento nel rendere coesi alcuni elementi o nel differenziarne altri; a queste si intrecciano le dimensioni sonore (musica, sound design) e il ritmo del montaggio, che ne stabiliscono la cadenza esperienziale. Le quattro configurazioni tipologiche discusse – tipografico-essenziale, sinsemico-immersivo, narrativo-frammentario/archivistico, iconico-cartoonistico – sono, in questa prospettiva, quattro modi ricorrenti di costruire la soglia: dal segno identitario minimale all’atmosfera immersiva, dalla correlazione dei materiali alla riconoscibilità ludico-iconica del disegno.

Non sono gabbie rigide, ma tendenze formali utili a orientare l’analisi e a far emergere strategie riconoscibili nel panorama contemporaneo della comunicazione. Pur integrando dimensioni temporali, non si è tuttavia affrontata in modo sistematico la letteratura specialistica sulle variabili cinetiche e sui relativi effetti percettivi. Questo rappresenta un limite che segnaliamo come possibile estensione futura della ricerca. Anche nell’era dello streaming, dominata dal *binge watching* e dall’opzione di *saltare* i titoli di testa, la title sequence mantiene la propria funzione di *portale* tra realtà e finzione: introduce il mondo narrativo e, al contempo, fissa segni e indizi in una memoria condivisa, citabile e riconoscibile a posteriori.



②

Matt Willey / Delcan & Co, Killing Eve, title card, goccia di sangue discendente e stacco sonoro, 2020. © BBC America  
Matt Willey / Delcan & Co, Killing Eve, title card, descending drop of blood and sound cut, 2020. © BBC America.

In questo senso, essa non solo apre la narrazione ma ne svela la grammatica, operando come meta-narrazione visiva che riflette le modalità del racconto stesso. È la combinazione di musica, ritmo, grafica e iterazione a generare quell’effetto di riconoscibilità e affezione che trasforma la sigla in marca identitaria e, talvolta, in oggetto di culto nelle comunità di spettatori. In termini progettuali, questa ripetizione variata nel tempo dà forma al rito: il ritmo scandisce l’ingresso, la tipografia ancora il nome, il colore e il valore tonale predispongono l’atmosfera; l’insieme opera come una porta che si riapre a ogni episodio, rinnovando il patto finzionale. Le title sequences della cosiddetta *golden age* (Amaducci, 2023) rappresentano un’accelerazione per varietà formale, per estensione della funzione paratestuale e per la capacità di dialogare con la cultura visuale attingendo a epoche, stili e registri differenti.

I recenti perfezionamenti dei software di motion graphics (Maher, 2019) hanno favorito una progettazione integrata che riunisce tipografia, suono e musica, animazione, illustrazione, live action ed effetti visivi in un unico campo operativo. I team che le realizzano si muovono lungo genealogie consolidate – dalla videoarte al videoclip, dai titoli di Saul Bass alla motion graphic sperimentale (Amaducci, 2023; Mattana, 2023) – e, al tempo stesso, aprono a linguaggi nuovi, con libertà compositiva e freschezza visiva. La condensazione in pochi secondi risponde anche alle logiche di velocità della cultura contemporanea, che richiede dispositivi rapidi ma densi, capaci di catturare l’attenzione immediata dello spettatore.

Da questo quadro emergono implicazioni rilevanti per l’educazione visiva e il design della comunicazione, che possono trarne modelli operativi e strategie trasferibili ad altri contesti progettuali. L’approccio proposto fornisce innanzitutto un vocabolario operativo per progettare opening visivi efficaci anche in contesti diversi dall’audiovisivo – dal branding ai trailer, dagli idents alle interfacce digitali – dove selezionare poche variabili dominanti, decidere dove *coagulare* e dove *staccare*, impostare frame e tempo di ingresso diventa una scelta consapevole di progetto piuttosto che un semplice effetto di stile. Infine, in ambito educativo e formativo, la sigla si configura come una palestra di sintesi della complessità: pochi secondi per orchestrare multimodalità, definire una gerarchia chiara e rendere memorabile un mondo, con competenze immediatamente riutilizzabili in sistemi comunicativi come branding, exhibition, editoria e interaction. In conclusione, leggere le title sequences attraverso il modello della sinsemia e le variabili visive, consente

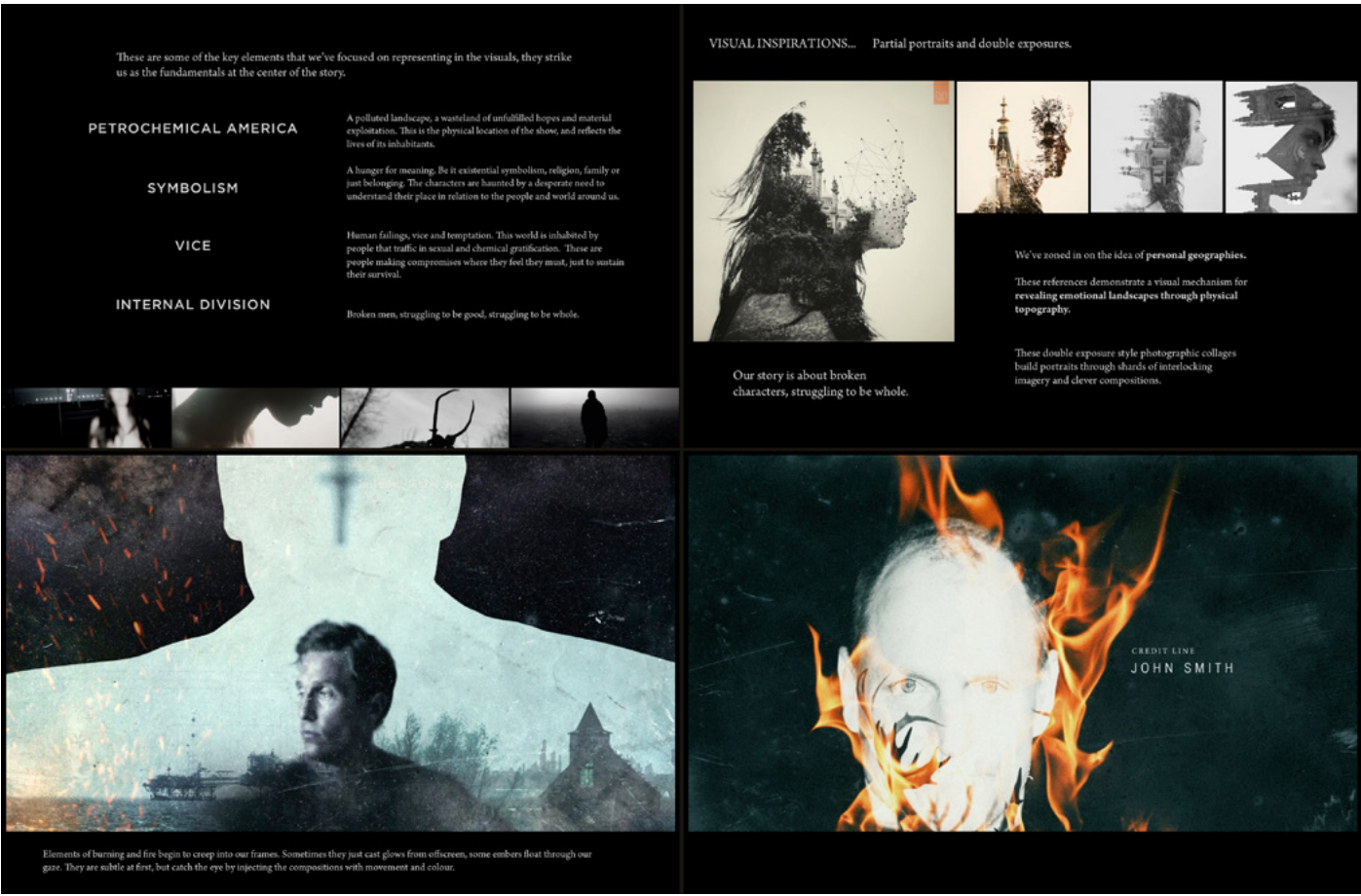
di superare l’alternativa tra descrizione estetica e analisi puramente narratologica, proponendo la soglia come progetto: un dispositivo che combina forma, informazione ed esperienza. I quattro modelli discussi non chiudono il campo, ma lo rendono praticabile offrendo una base condivisa per ricognizioni comparate e un set di scelte progettuali replicabili, restituendo così alla sigla il suo statuto di codex audiovisivo capace di orientare, coinvolgere e rendere memorabile l’esperienza.

# DESIGNING TV TITLE SEQUENCES NARRATIVE TECHNIQUES AND RITUALS IN VISUAL VARIABLES AND COMMUNICATION STRATEGIES

*Opening credits, Synsemia, Visual variables, Designed threshold, Serial ritual*

**Abstract**

This analysis explores the title sequences of contemporary television series, as thresholds devised to activate specific communicative functions. Assisted by streaming platforms, today's opening credits have acquired strategic significance, even resisting the 'skip into' option and becoming tools of visual meta-narrative. Three distinct analytical dimensions emerge: narrative, which guides audience expectations by signaling tone and thematic codes; visuals and graphics, understood as expanded writing that includes typography, imagery and sound; and ritual, which reaffirms with each episode the fictional pact with viewers through a series of deliberate variations. The analysis is based on a network of visual and sound variables – typography, colour, light and shade, composition and editing, images and icons, rhythm and music – viewed as force fields with associative or dissociative behaviour. Through observation of various cases, four recurring configurations have been identified – typographic-essential, synsemic-immersive, narrative-archival, and iconic-cartoonish – which are intended as interpretive frameworks rather than rigid classifications. Title sequences are complex visual-verbal systems, design laboratories capable of condensing tone, symbolic values and series identity. Their power of synthesis and ability to orchestrate multimodality offer communication design a working vocabulary that can be applied to other fields, from branding to digital interfaces.



③ Patrick Clair / Elastic, True Detective, concept iniziale; doppie esposizioni e palette desaturata, 2014. © HBO  
Patrick Clair / Elastic, True Detective, initial concept; Double exposures and a desaturated palette, 2014. © HBO

④ Patrick Clair / Elastic, True Detective, processo di layering di paesaggi e ritratti; dissolvenze, 2014. © HBO  
Patrick Clair / Elastic, True Detective, layering of landscapes and portraits; dissolves, 2014. © HBO

That willing suspension of disbelief for the moment, which constitutes poetic faith. (Coleridge, 1920, p. 16)

**Thresholds of access to fiction, opening design devices**

Both the textual and audiovisual narrative experience is based on a tacit understanding between author and viewer that involves voluntary suspension of disbelief. Samuel T. Coleridge calls it 'poetic faith' (1920). The experiencer is required to temporarily abandon everyday logic and embrace that of narrative. In cinema, and to an even greater extent in contemporary television series, the dynamic is grafted onto paratextual mechanisms that operate as visual and sonic thresholds, capable of introducing, guiding and predisposing the viewer to a fictional universe. Among these, title sequences - also called *credits* or *générique* (Moinereau, 2009) - have taken on a crucial role, morphing into complex artefacts that not only introduce the audiovisual text but profoundly influence its perception.

318

This study presents a framework for interpreting title sequences as autonomous meta-narrative compositions. By integrating typography, imagery, colour, animation and sound into a coherent visual language, they convey atmosphere and style to the story. Their strength lies in the ability to distill symbolic values and fictional identity into concise, recurring forms, serving as design systems that engage with contemporary visual culture.

The analysis is structured around three theoretical standpoints: the title sequence as a synsemic device for guiding and anticipating narrative, as a form of visual writing and as an extension of graphic identity, and finally as a rite for recognition and serial variation. Starting from these assumptions, comparison of a corpus of cases has enabled four recurring typologies to be identified—typographic-essential, synsemic-immersive, narrative-archival, and iconic-cartoonish—which provide a key to interpreting the communication strategies of contemporary television series. From this perspective, title sequences are no longer merely paratextual 'thresholds' in the sense of Genette (1987), but visual grammars capable of redefining the relationship between narration, visual identity and spectator participation.

**Reading Title Sequences: Between Genealogies and Perspectives**

Mention of Gérard Genette when discussing title sequences is essential. The French narratologist defines *paratexte* as that cluster of elements that, while not strictly part of the text, influence its accessibility,

readability and reception: titles, prefaces, dedications, but also images and illustrations (Genette, 1989). "Rather than a boundary," Genette observes, "it is a *threshold*, or, in Borges's words apropos of a preface, a vestibule that offers the world at large the opportunity of stepping inside or turning back" (1989, p. 4). Transposed to the audiovisual realm, the concept finds a precise counterpart in the opening credits, which act as liminal devices: brief but dense, integrated into the work yet, at the same time, endowed with a relative autonomy. Since the mid-twentieth century, cinema has turned these preludes into a visual and narrative laboratory, as demonstrated by masters such as Saul Bass, Pablo Ferro, Maurice Binder, Stephen O. Frankfurt, and Robert Brownjohn. Subsequently, specialist title designers - including Kyle Cooper - (Boneau & Solana, 2014; Codrington, 2003) have consolidated the format into a space for authorial experimentation, capable of merging graphic design and narrative identity ❶. Simultaneously, critics have begun to see title sequences as compositions invested with communicative value rather than just aesthetic interludes (King, 2004; Vinti, 2007; Stanitzek & Aplevich, 2009; Carlini, 2014; Allison, 2021; Amaducci, 2023) ❷.

With its transition to TV series, the format has acquired a new strategic role. In the 21st century, the so-called “golden age of television title sequences” (Sellers, 2012; Allison, 2021; Amaducci, 2023) coincides with the emergence of digital platforms, growing competition between content, and the need to build strong and recognisable visual identities. Paradoxically, the launch of the 'Skip Intro' button on Netflix (2017) has reaffirmed its formal and semantic independence: choosing whether to skip or watch the title sequence becomes an act that demonstrates its aesthetic and ritual value (Johnson, 2022).

Title sequence production involves creative directors, graphic designers, animators, composers and sound

❶

For more information on the history of the format and its relationship with video art and experimental motion graphics, see the references and specific studies (Mattana, 2023; Amaducci, 2023).

❷

In recent decades, title sequences have become an integral part of academic discourse. Although title designers exist in English-speaking countries, discussions are still often fragmented or primarily technical. In France, however, there is a well-established theoretical and educational tradition surrounding the *générique*, supported by experimental university programmes, professional collectives (such as *We Love Your Names*), and the critical/promotional work of authors such as Alexandre Tylski (*Histoire des génériques*, Arte.tv). Similarly, in Italy, the subject has found recognition within the field of visual communication design, as evidenced by several master's theses conducted at the School of Design, Milan Polytechnic (Rocchetti, 2013; Casella, 2017; Corbetta, 2019; Arensi, 2023).



❸

Patrick Clair / Elastic, The Crown, macro-inquadrature in oro e nero su texture; chiaroscuro che scolpisce, 2016. © Netflix  
Patrick Clair / Elastic, The Crown, macro shots in gold and black on texture; sculptural chiaroscuro, 2016. © Netflix

designers, becoming part of an interdisciplinary system that reflects the very nature of motion design (Braha & Byrne, 2009; Brownie, 2015; Honig, 2018; Maselli & Panadisi, 2023). Consequently, the result is a collective process that integrates diverse skills and constantly engages with tools and technologies (Maher, 2019) ❸. This evolution in terms of history and production makes title sequences an ideal viewpoint for observing the intersection between audiovisual storytelling and communication design. Rather than a minor genre, the format is capable of condensing visual languages and genealogies into a device that lasts just a few seconds, thereby effectively addressing the demands for speed and synthesis prevalent in contemporary culture.

### Reading Tools for an Audiovisual Grammar

To move from a genealogical and recognitive perspective to a critical-design approach, it is necessary to define the tools through which to read title sequences. This study adopts the category of *synsemy*, understood as visual writing that combines text and image in a single expressive system (Perondi, 2012; Perondi & Romei, 2022). Title sequences are viewed here as *synsemic devices* because they simultaneously arrange constantly interdependent visual and auditory signs.

320

This is where the reference to Jacques Bertin (1967) and his taxonomy of visual variables comes in: position, size, colour, tone, texture, orientation and shape. These are not fixed properties, but potentialities that, according to use, can act in association or dissociation: colour, for example, can assure perceptual consistency or introduce radical contrasts; shape can reinforce continuity or provide an element of dissonance (Roth, 2017). Completing the picture is the concept of the *reference frame*, understood as the spatial and organisational framework within which graphic elements are arranged. In the case of title sequences, this corresponds to the visual field of the frame, establishing hierarchies and viewing routes within it.

Looking at title sequences within this framework provides insight into how visual variables produce rhythm, balance, or dissonance, guide the gaze and give meaning to texts and images. The variables do not operate

neutrally, but rather as force fields that oscillate between continuity and rupture, at times consolidating cohesion and recognisability, at others introducing perceptual shifts and tensions that hold the viewer's attention. At the same time, though, the audiovisual nature of these artefacts requires Bertin's framework to be adapted. Alongside the classic graphic variables, other specific dimensions of audiovisual language become central: typography, viewed not only as a style choice but as a dynamic element, through position and animation; dominant colour and the play of light and shade, capable of modulating atmosphere and depth; composition, editing, and camera movements, understood as principles of temporal and perceptual organisation; background images and icons, which construct figurative universes and symbolic condensation; sound and music, which can act in sync or in contrast with the image; and finally, rhythm, the result of the interaction of all these components. Title sequences were analysed comparatively across a repertoire of cases, highlighting design constants and demonstrating how visual variables can generate effects of consistency or dissonance. Some recurring elements emerge: the use of images with strong symbolic value, the choice of a dominant colour, and the centrality of animation with its accompanying contrasts of light and shade. These are not simply stylistic traits, but design factors that structure the sequences and define visual strategies to establish the narrative tone and visual identity of the series.

### Three intertwined dimensions: narrative construction, visual writing, serial rituality

In contemporary serial fiction, the title sequence is both an opening device and a fundamental component of the viewing experience, capable of eliciting recognition, reassurance, and enjoyment through repetition. As a recurring and thoughtfully crafted element, it functions as a complex construct from three complementary perspectives. On the narrative level, it helps define stylistic register and atmosphere; on the graphic level, it acts as a form of expanded visual writing; finally, on the experiential level, it serves as a rite of recognition and serial variation. Visual variables allow us to grasp how these three dimensions - narrative, graphic, and experiential - manifest themselves interdependently, providing a critical framework useful for distinguishing recurring design strategies.

First, the narrative dimension is revealed through the orienting power of the opening credits, entrusted in particular to the force of the dominant colour, chiaroscuro, and background images. In *True Detective* (2014; Elastic/Patrick Clair), double exposures and a desaturated palette operate as associative variables, creating perceptual continuity between bodies,

landscapes and architecture fused into a single psychic map (Angelini, 2017). Conversely, in *Dark* (2017; Lutz Lemke), mirrored icons and a marked use of light and shade operate in a dissociative sense, generating contrasts and schisms that anticipate the logic of the series (Landekic, 2017). Neither title directly reveals nor describes the serial contents but alludes to them: elements woven together - symbolic forms and sound components with a strong emotional impact - are welded into a dynamic and poetic unity, in synergy with the plot and overall visual style (Moinereau, 2004).

Second, the title sequence plays the part of a form of expanded visual writing, in which graphic signs and images, movement and rhythm contribute to the construction of meaning. Assuming a central role here are typographical variables, the position and animation of the text, along with the dominant colour. *Mr. Robot* (2015) uses text layout in an alienating way; *Atlanta* (2022) adopts a minimal approach with contextual variations, while in *Little America* (2020), like archival photographs, the credits make use of real writings and signs as variable visual layers (Amaducci, 2023).

These cases demonstrate how typography can act both associatively - for consistency and recognisability - and dissociatively - leading to displacement and estrangement - confirming its centrality in audiovisual communication design. As Johanna Drucker (2014) observes, the graphic arrangement of information guides the conditions of access to knowledge. As a result, the opening credits emerge as narrative and cognitive systems (Re, 2006), in which the moving typographic text (Brownie, 2015) and graphic compositions act as anchoring strategies for meaning and clues to engage the viewer (Veronesi, 2005; Costa, 2014).

Finally, the opening credits serve as a rite of passage that, with each viewing, renews the implicit fictional pact and guides the viewer into the narrative world. To hold the attention, this ritual is often supported by minimal variations or more marked transformations, which fuel curiosity and strengthen series identity (Lartet, 2022). In this dimension, recurring icons, rhythm and iteration are particularly important, marking recognition and modulating its variations. *American Horror Story* (since 2011; Kyle Cooper), reinvented each season, and *Ozark* (2017-2022; Fred Davis), which adopts a variable symbolic system embedded in the letter O, demonstrate how ritual is associated with variables of time, rhythm and iteration. The hyper-compact form of *Bupkis* (2023; Emily Oberman/Pentagram) also belongs to this category, with ever-changing micro-title sequences

charged with commenting on individual episodes; a few seconds that, thanks to controlled variation, nevertheless preserve their function to identify and anticipate. The three levels of intertwined functioning demonstrate how the title sequence extends beyond merely introducing the narrative; it functions as an independent design field, in which visual variables engage with sound components. This viewpoint facilitates an analysis of subsequent design configurations, wherein theoretical principles are reflected through recurring patterns in the audiovisual language.

### A look at Title Sequences: Recurring Design Configurations and Visual Strategies

Title sequences, when understood as narrative thresholds, are not merely an aesthetic prelude but deliberate design elements that signal a transition: from outside to inside, from the everyday to the fictional, from anticipation to immersion. This function takes shape through a potential repertoire of visual and audiovisual variables - typography, dominant colour schemes, light/shade, composition/editing/animation, background images, and icons - that structure the experience and enable recognition of recurrences. Our analysis compares various examples of title sequences observed from a comparative perspective to highlight the most relevant variables. The goal is not to establish any strict classifications, but to outline interpretative models derived from critically examining the most significant cases.

A first model, typographic-essential, is based on the centrality of the text and its minimal audiovisual rendering. *Stranger Things* (2016; Imaginary Forces) represents the most radical example: the sequence is based entirely on the visual composition of ITC Benguiat, immersed in a uniform colour field and accompanied by a hypnotic sound rhythm. Here, typography acts as the primary variable, while light and colour contrast - found after numerous experiments in composition (Perkins, 2016) - operate with strong visual discontinuity, isolating the sign and amplifying its iconic force ❶. The model's power of synthesis was already established with *Lost* (2004-2010), where series' identity was condensed into fifteen seconds through a title suspended in the void and a disturbing sound. A prime example of a 'title-flash card' is *Girls* (2012-2017; Howard Nourmand/Grand Jeté), where a single typographic frame varies episode by episode, intensifying identity through a combination of colour or background images (Cartwright, 2017). *Killing Eve* (2018-2022; Matt Willey/Delcan & Co) also features high-contrast typography: a sharp sound cut introduces the title, while a drop of blood falls from a different letter in each episode as the text expands on the screen ❷. A second, synsemic-immersive configuration constructs a sensorial environment that fuses image



and sound, establishing a perceptual pact that precedes any textual reading. The oft-cited sequence from *True Detective* (2014) orchestrates fades, soft transitions, and a desaturated chromatic range, allowing the continuity of colour and rhythm to flow into its layered psychological landscapes; the folk song *Far from any road* intensifies its unsettling effect ③④. The sequence from *The Crown* (2016-2023), also designed by Patrick Clair, uses a monochrome palette dominated by gold and black and a marked chiaroscuro, sculpting the volume of the metal mass and the profile of the crown; the macro shots bring the details into focus while the metallic texture guarantees material coherence to the process of forming the emblem.

The slow, steady pace of the transformation, in sync with Hans Zimmer's soundtrack, establishes an immersive perceptual field that 'models' the weight of power rather than narrates it (Landekic, 2016) ⑤. In these examples, the chromatic and luminous variable prevails - an associative variable, organising coherent tonal aggregates -and the rhythmic (audiovisual) variable, coordinating editing and soundtrack, generating a continuous sensorial immersion. The narrative-fragmentary, or archival configuration involves editing diverse materials -photographs, documentaries, archives - that create discontinuous and layered visual and audio collages. The editing technique juxtaposes materials from different sources, time periods and locations; in contrast, texture (grain, resolution), colour palette and soundtrack operate in association, reassembling the segments into a consistent overall perception, balancing moments of unity with ruptures and discontinuities. Cases in point include *Narcos* (2015-2017), which interweaves historical footage, archival images, and graphic overlays, and *The Office* (2005-2013), which uses amateur footage consistent with its mockumentary style. In the first case, the variety in textures and formats is harmonised through colour grading and recurring musical motifs ⑥; in the second, the 'raw' amateur aesthetic serves as a unifying feature across the sequences.

A fourth model, iconic and cartoonish, draws on the world of animation and illustrated graphics. *BoJack Horseman* (2014-2020), with its constantly changing theme song, uses a hand-drawn style, bold colours, and syncopated rhythm to poke fun at the protagonist's life ⑦. *Big Mouth* (2017-2024) accentuates the irreverent register with caricature-like traits, integrating lettering into the animation. In these sequences, drawing and colour operate as associative variables, creating coherent stylistic aggregates, while the audiovisual rhythm marks comic and ironic tempos. Other examples, such as *Disincanto* (2018-2023) or *The Midnight Gospel* (2020),

⑤

Digital Kitchen, *Narcos*, montaggio eterogeneo di repertori con palette calda e grana per ricomporre, 2015. © Netflix  
Digital Kitchen, *Narcos*, heterogeneous montage of footage with a warm palette and grain for recomposition, 2015. © Netflix

confirm this iconic language, which subverts traditional visual codes and accentuates the narrative freedom typical to animation.

While not an exhaustive overview of all observable cases, these design configurations illustrate how title sequences serve as intricate and deliberately designed thresholds. Visual variables interact with audiovisual ones to convey atmospheres and identities, generating expressive modes characteristic of contemporary motion design. Additionally, they demonstrate that title sequences can be regarded not only as audiovisual practices, but also as potential laboratories for communication design.

#### **Beyond the threshold.**

##### **Final considerations**

The title sequence serves not simply as a prelude, but as a purposefully designed threshold. It functions as a liminal device that activates, guides, and facilitates the transition from the outside to the inside of the narrative (Elsaesser & Hagener, 2010). Its effectiveness relies on the deliberate orchestration of visual variables (typography, dominant colour, light/shade, composition/editing/animation, background images and icons) and their contribution to making certain elements cohesive or differentiating others; these are intertwined with the sonic dimensions (music, sound design) and the rhythm of the editing, which establishes the experience. The four typological configurations examined – typographic-essential, synsemic-immersive, narrative-fragmentary/archival, iconic-cartoonish – are, from this perspective, four recurring methodological approaches to constructing the threshold: from minimal identifying markers to immersive atmospheres, from the material correlation to playful-iconic design recognition. These are not rigid frameworks, but tendencies that inform analysis and identify common strategies in the contemporary landscape of communication.

324



Despite the considerations on temporal dimensions, the specialist literature on kinetic variables and their associated perceptual effects has not been systematically addressed. This represents a limitation and offers opportunities for future research. Even in the age of streaming, dominated by binge watching and the option to skip opening credits, the title sequence remains a gateway between reality and fiction. It introduces the narrative world while

©

R. Bob-Walksberg, Lisa Hanawalt, Mike Roberts, BoJack Horseman, illustrazione e colori saturi e riconoscibilità ludico-iconica.

© Netflix

R. Bob-Walksberg, Lisa Hanawalt, Mike Roberts, BoJack Horseman, illustration and saturated colors and playful-iconic recognisability. © Netflix

also establishing recognisable symbols and cues that become part of shared memory, quotable and identifiable over time. In this sense, it not only opens the narrative but also reveals its structure, serving as a form of visual meta-narration that reflects the characteristics of the story itself. The combination of music, rhythm, graphics and iteration generates an effect of familiarity and attachment that transforms the theme song into an identity marker and, at times, a culture icon within viewing communities. From a design perspective, this repetition, varied over time, shapes a ritual: rhythm signifies the entrance, typography highlights the title, and colour and tonal choices set the mood. Together, these elements work like a door that reopens with each episode, reinforcing the fictional pact.

The title sequences from the so-called golden age (Amaducci, 2023) represent an acceleration in formal diversity, in the extension of paratextual elements, and in the capacity to engage with visual culture by drawing on different eras, styles and registers.

Recent advances in motion graphics software (Maher, 2019) have enabled an integrated design that brings together typography, sound and music, animation, illustration, live action and visual effects in a single operational field. The teams that create them follow established lineages - from video art to music videos, from the works of Saul Bass to experimental motion graphics (Amaducci, 2023; Mattana, 2023) - and, at the same time, explore new languages, with compositional freedom and visual freshness. Condensing them into a few seconds also responds to the speed-conscious nature of contemporary culture, which requires rapid yet impactful devices capable of capturing immediate viewer attention.

This framework offers significant implications for visual education and communication design, which can derive working models and strategies to transfer to other design contexts.

The approach proposed primarily offers a practical framework for designing effective visual openings, even across contexts beyond audiovisual media- including branding, trailers, ident and digital interfaces-where selecting key variables, deciding on *focus* and where to *cut*, and establishing framing and entry timing become a conscious design choice rather than a simple stylistic effect. Finally, in educational and training settings, the opening sequence serves as an essential exercise in synthesising and managing complexity: using just

a few seconds to coordinate multimodalities, establish a clear hierarchy, and make a memorable impression. These skills are immediately transferable to other communication systems such as branding, exhibitions, publishing and interactive media.

In conclusion, analysing title sequences using synsemia and visual variables enables us to transcend the dichotomy between aesthetic description and purely narratological analysis. Instead, it provides a threshold that integrates form, information and experience. The four models discussed are not exhaustive; however, they offer a common basis for comparative research and offer a set of reproducible design principles. This reaffirms the role of opening credits as an audiovisual code capable of guiding and engaging the viewer, and creating a memorable experience.

## REFERENCES

Allison, D. (2021). *Film title sequences: A critical anthology*. Pilea Publications.

Amaducci. (2023). *Sigle di serie TV*. Kaplan.

Angelini, G. (2017). *True detective. La sigla*. Cronache letterarie. <https://shorturl.at/arlVG>

Arensi, F. (2023). *Forme e figure seriali 3D del title design: La progettazione dei titoli di testa nella serialità contemporanea* (Tesi di laurea magistrale). Scuola del Design, Politecnico di Milano. <https://hdl.handle.net/10589/207701>

Bertin, J. (1967). *Sémiologie graphique: Les diagrammes, les réseaux, les cartes*. Mouton; Gauthier-Villars.

Betancourt, M. (2018). *Typography and motion graphics: The “reading-image”*. Taylor & Francis.

Braha, Y., & Byrne, B. (2011). *Creative motion graphic titling for film, video, and the web*. Taylor & Francis.

Boneau, A., & Solana, G. (2014). *Uncredited: Graphic design & opening titles in movies*. Gingko Press.

Brownie, B. (2015). *Transforming type: New directions in kinetic typography*. Bloomsbury.

Carlini, F. (2014). *Pop corn time. L'arte dei titoli di testa*. Le Mani-Microart's.

Cartwright, J. (2017). *Meet the boy behind the design of HBO's Girls titles*. AIGA Eye on Design. <https://eyeondesign.aiga.org/meet-the-boy-behind-the-design-of-hbos-girls-titles/>

Casella, G. (2017). *Framing TV series: Studio del ruolo dei titoli di testa nei racconti seriali e della loro importanza nella definizione e comunicazione dell'identità dello show* (Tesi di laurea). Politecnico di Milano. <https://hdl.handle.net/10589/136602>

Coleridge, S. T. (1920). *Biographia literaria* (Ed. orig. 1817). Cambridge at the University Press.

Codrington, A. (2003). *Kyle Cooper*. Yale University Press.

Corbetta, F. (2019). *Il filo rosso. Studio della sinergia che permette a una serie tv di essere anche una brand* (Tesi di laurea). Politecnico di Milano. <https://hdl.handle.net/10589/165201>

Costa, A. (2014). *La mela di Cézanne e l'accendino di Hitchcock*. Einaudi.

Drucker, J. (2014). *Graphesis: Visual forms of knowledge production*. Harvard University Press.

Elsaesser, T., & Hagener, M. (2009). *Teoria del film. Un'introduzione*. Einaudi.

Genette, G. (1989). *Soglie. I dintorni del testo*. Einaudi.

Honig, N. (2018). *Understanding Peter Clair*. Motionographer. <https://shorturl.at/FBITv>

Johnson, C. (2022). *Looking back on the origin of Skip Intro five years later*. About Netflix. <https://shorturl.at/E2HL7>

King, E. (2004). *Taking credit: Film title sequences, 1955-1965*. Typotheque. <https://shorturl.at/XTdnr>

Landekic, L. (2016). *The Crown*. Art of the Title. <https://www.artofthetitle.com/title/the-crown/>

Landekic, L. (2017). *Dark*. Art of the Title. <https://www.artofthetitle.com/title/dark/>

Lartet, L. (2022). *Le générique de série télévisée, un rituel médiatique?* (Tesi magistrale). Sorbonne Université. HAL Id: dumas-04018143.

Maher, C. (2019). *Breaking barriers with motion design*. CWG Computer Graphics World. <https://shorturl.at/nDuyi>

Maselli, V., & Panadisi, G. (2023). *Design moving images*. Bordeaux Edizioni.

Mattana, W. (2023). Intersezioni visive. In L. Bollini, G. Bosoni, M. Ferrara, F. E. Guida, & C. Lecce (a cura di), *Atti del VI Convegno AIS/Design 2023* (pp. 186-201). Cratéra Edizioni. <https://www.aisdesign.org/v2/atti-del-vi-convegno-ais-design/>

Moinereau, L. (2009). *Le générique de film*. Presses Universitaires de Rennes.

Perkins, W. (2016). *Stranger Things*. Art of the Title. <https://www.artofthetitle.com/title/stranger-things/>

Perondi, L. (2012). *Sinsemie: Scritture nello spazio*. Stampa Alternativa & Graffiti.

Perondi, L., & Romei, L. (2022). Cose che si possono mostrare meglio con le figure: Analisi sinsemica degli anelli trinitari nel *Liber Figurarum* di Gioacchino da Fiore. *Giornale di Storia.net*, 40. <https://shorturl.at/ZDSLc>

Re, V. (2006). *Ai margini del film. Incipit e titoli di testa*. Campanotto Editore.

Rocchetti, C. (2013). *Movie opening title sequences: Un approccio orizzontale* (Tesi di laurea). Politecnico di Milano. <https://hdl.handle.net/10589/75481>

Roth, R. E. (2017). Visual variables. In D. Richardson et al. (Eds.), *The international encyclopedia of geography*. John Wiley & Sons.

Sellers, J. (2012). *TV's golden age of opening credits*. Salon. <https://shorturl.at/gMicv>

Stanitzek, G., & Aplevich, N. (2009). Reading the title sequence (Vorspann, Générique). *Cinema Journal*, 48(4), 44-58.

Veronesi, M. (2005). *Le soglie del film. Inizio e fine nel cinema*. Kaplan.

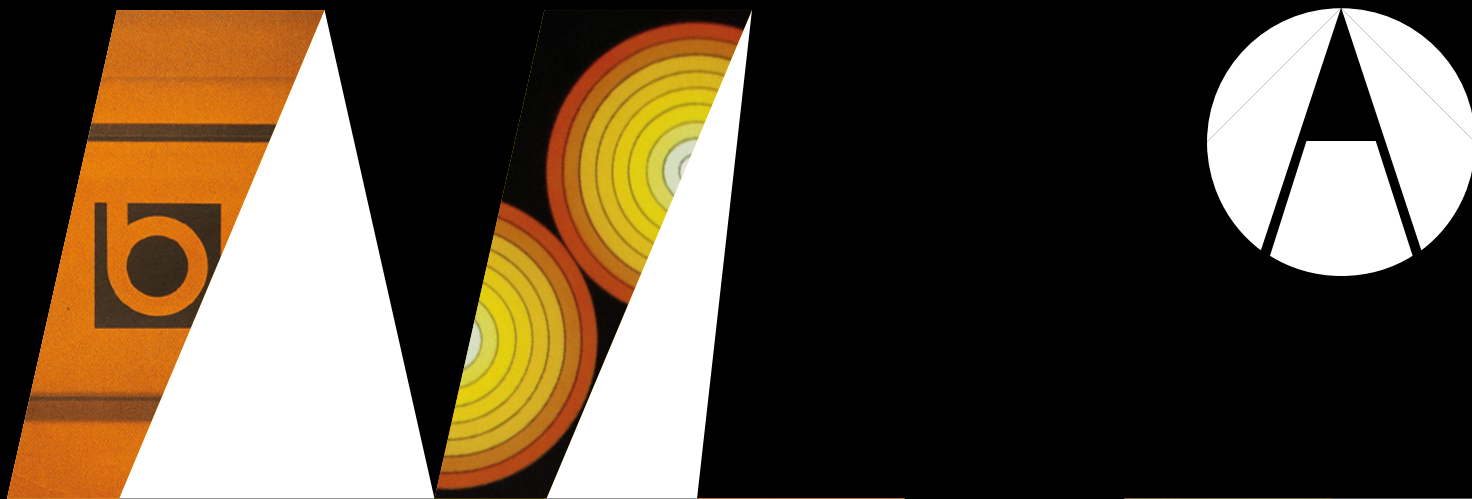
Vinti, C. (2007). *Titoli di testa e motion design. Credits and motion design. Diid. Disegno Industriale Industrial Design*, 28, 14-21.

## BIO

### Veronica Dal Buono

Architetto e PhD, è professoressa associata di Design presso Unife. La sua ricerca unisce cultura del progetto e comunicazione visiva. Direttrice di MD Journal dal 2025 (vicedirettrice dal 2016 con D. Scodeller), è vicedirettrice del Master MIC Unife dal 2024.

*Architect and PhD, is an associate professor of Design at Unife. Her research combines design culture and visual communication. Scientific Director of MD Journal since 2025 (Deputy Director since 2016 with D. Scodeller), she has been Deputy Director of the MIC Master's Program at Unife since 2024.*



**AIAP CDPG > CENTRO  
DI DOCUMENTAZIONE  
SUL PROGETTO GRAFICO**  
AIAP CDPG > GRAPHIC  
DESIGN DOCUMENTATION  
CENTRE



**PIÙ DI UN ARCHIVIO**  
MORE THAN AN ARCHIVE



**WWW.AIAP.IT > AIAP.IT/CDPG/**

The new AIAP CDPG digital platform is a project funded by the European Union – Next Generation EU within the framework of the PNRR (National Recovery and Resilience Plan) in accordance with Directorial Decree No. 385 dated 19/10/2022 – Sub-investment 3.3.2 – Support to cultural and creative sectors for innovation and digital transition. Project Ref. No. TOCC 0001515, COR 15905620, CUP C87J23000580008.



**Co-funded by  
the European Union**



**MINISTERO  
DELLA  
CULTURA**



## DESIGN UNDER ATTACK

### POLITICS, VALUES AND RESPONSIBILITY PRINCIPLES

Il design della comunicazione visiva ha storicamente operato come vettore di trasformazione sociale, veicolo di valori democratici, dispositivo di costruzione del senso. Oggi assistiamo a un'inversione sistemica: derive autoritarie, disinformazione orchestrata, regressione dei diritti civili e ambientali sovvertono i presupposti etici su cui si fonda la pratica progettuale.

Questo numero interroga la capacità del design di rispondere quando i suoi valori fondanti vengono attaccati. Non si limita all'analisi degli artefatti comunicativi, ma scandaglia le condizioni materiali, istituzionali e organizzative che abilitano o inibiscono l'azione progettuale come forma di resistenza. Mappando strategie di contrasto alla comunicazione dominante, pratiche di ibridazione linguistica come atto civico, strumenti per amplificare soggettività marginalizzate, il volume riafferma che ogni scelta progettuale è inevitabilmente politica.

La riflessione si articola attraverso contributi che abbandonano pretese universalistiche per confrontarsi con le ricadute concrete delle pratiche progettuali. Designer, teorici e attivisti documentano come il progetto di comunicazione possa operare simultaneamente come forma di militanza, dispositivo di decodifica critica e laboratorio di immaginari alternativi, interrogando quali sistemi oggi determinano l'accesso agli strumenti del progetto e chi viene sistematicamente escluso dalla possibilità di prendere parola visivamente.

Visual communication design has historically operated as a vector of social transformation, carrier of democratic values, device for constructing meaning. Today we witness a systemic inversion: authoritarian drifts, orchestrated disinformation, regression of civil and environmental rights subvert the ethical premises on which design practice is founded. This issue interrogates design's capacity to respond when its founding values come under attack. It does not limit itself to analyzing communicative artifacts, but probes the material, institutional and organizational conditions that enable or inhibit design action as a form of resistance. Mapping strategies to counter dominant communication, practices of linguistic hybridization as civic act, tools to amplify marginalized subjectivities, the volume reaffirms that every design choice is inevitably political.

The reflection articulates through contributions that abandon universalist pretenses to confront the concrete repercussions of design practices. Designers, theorists and activists document how communication design can operate simultaneously as form of militancy, device for critical decoding and laboratory of alternative imaginaries, interrogating which systems today determine access to design tools and who gets systematically excluded from the possibility of taking visual voice.

## Progetto Grafico

International Journal  
of Communication Design

ISSN PRINT 1824-1301  
pgjournal.aiap.it