

СЛОБОДАН ЈОВАНОВИЋ

Музеј примењене уметности, Београд, Србија  
slobodan.jovanovic@mpu.rs

## ПОСТАЈАЊЕ-ШПИЦОМ: дигитална анимација у уводним шпицама телевизијских серија

Категорија чланка: прегледни рад

**Апстракт:** У раду интерпретирамо поетике дигиталне анимације у уводним шпицама телевизијских серија новије продукције које приказују делезовски (Gilles Deleuze) чин постајања, односно процес промене флуксева свести или облика неке јединке, предмета или партикуле. Постајање у уводним шпицама серија представљено је, најчешће, дигиталном анимацијом коју реализују тимови од неколико десетина аутора у оквиру продукцијског студија. У овом раду разматрају се уводне шпице у којима се представе људи, животиња, текста, предмета или разних појава, дигиталном анимацијом трансформишу у неки нови вид постојања. Аутори шпица користе наслеђе разнородних визуелних уметности да би створили нове наративе, иманентне дигиталној анимацији у уводним шпицама телевизијских серија. На овај начин, шпице серија, као интегрални облик примењене уметности који служи да најави поједину серију, испуњавају своју улогу на сасвим нов комуникацијски начин, при чему истовремено теже да постану самостално уметничко дело.

**Кључне речи:** дигитална анимација, постајање, телевизијска серија, уводна шпица, Патрик Клер

Са порастом квалитета продукције драмских серија почетком XXI века, првенствено на америчким кабловским телевизијама *HBO*, *Showtime*, *AMC*, *Starz* и *FX*, а одскора и на стриминг интернет сајтовима *Hulu*, *Netflix* и *Amazon*, долази до побољшања продукцијских услова за стварање уводних шпица телевизијских серија. Продукцијске куће, рекламне и дизајн агенције запошљавају графичке дизајнере, илустраторе, аниматоре и режисере који користе технике дигиталне анимације у комбинацији са видео монтажним поступцима, натписима уводне шпице и музиком да би заинтригирани гледаоца да гледа серију, истовремено пружајући најаву за одређене теме којима се баве њени аутори.<sup>1</sup> Од скица, цртежа, илустрација или фотографија које се праве мануелно или дигитално, настају анимације изведене у компјутерским програмима (*Adobe Creative Suite* програми, *MAYA*, *Softimage* компаније *Autodesk* и др.). У

сарадњи са ауторима серија, дизајнери и редитељи шпица користе овакву дигиталну анимацију да представе време дешавања серије, као и промену тока свести главних ликова и односа међу њима током трајања серије.

У већини уводних шпица телевизијских серија које су урађене поступком дигиталне анимације или монтажним спојем анимације и видео снимака, а не монтажом искључиво видео или фотографских снимака ликова из серије, можемо приметити промену флуксева представљених предмета или назнаку промене карактера ликова из серије. Овакво представљање промена стања ликова, које најављује дешавања током серије, представља манифестацију делезовског (Gilles Deleuze) процеса постајања, који подразумева *кретање* једног облика живота, стања предмета или начина мишљења ка неком другом, ка којем се тежи. Делез и Гатари (Felix Guattari) описују молекуларна својства постајања у књизи *Хиљаду равни – капитализам и шизофренија* (*Capitalisme et schizophrénie 2: Mille Plateaux*, Paris, 1980). Они изједначавају постајање са еманацијом жеље: „На извештан начин почиње се од краја: сва постајања су молекуларна. То зато што постајање није имитирање нечега или некога, оно не значи идентификовати се са њима. Оно је још мање усклађивање формалних односа. Ниједна од ове две фигуре аналогije не одговара постајању, ни имитација неког субјекта, ни пропорционалност неке форме. Полазећи од форме коју неко има, субјекта који неко јесте, органа које поседује или функција које испуњава, постајање значи истиснути партикуле између којих се успостављају односи кретања и мировања, брзине и спорости, који су најближи ономе што неко јесте у ланцу постајања и кроз које постаје. То је тај смисао по коме је постајање процес жеље“ (Делез и Гатари 1980). Дакле, резултат постајања је *кретање* ка крајњем (тј. жељеном) стадијуму, а не идентификација са тим завршним обликом постојања. Промена тока кретања објекта или свести главних јунака основна је особина постајања описаног поступцима дигиталне анимације у уводним шпицама телевизијских серија новије продукције.

Тзв. „златно доба драмских телевизијских серија“, које још увек траје, почиње емитовањем серија *Сопранови* (*The Sopranos*, 1999), *Шест стопа испод земље* (*Six Feet Under*, 2001) и *Жица* (*The Wire*, 2002) америчке кабловске мреже *HBO* (Home Box Office). Уводну шпицу *Сопранових* чини снимак возње мафијашког шефа

<sup>1</sup> Интернет сајт [www.artofthetitle.com](http://www.artofthetitle.com) представља највећу базу података о шпицама филмова, серија, видео игара и сл. Поред интервјуа са ауторима шпица, представљени су и основни продукцијски подаци о већини шпица америчких телевизијских серија.

Тонија Сопрана (Tony Soprano) од Њујорка (New York) ка његовој кући у предграђу Њу Џерзија (New Jersey). Шпица уводи гледаоца у другачији начин конципирања серија, где се дефинише место радње, а не жанр серије, а лице главног лика се види само на тренутак у ретровизору аутомобила који вози. И уводна шпица серије *Жица* дефинише Балтимор (Baltimore) као место одигравања ове криминалистичке серије, без приказивања главних јунака серије. Ове две шпице су описне, а њихови аутори немају тежњу да прикажу промене тока свести главних ликова.

Радња серије *Шест стопа испод земље*, аутора Алана Бола (Alan Ball), смештена је у погребни завод „Фишер и синови“ у Лос Анђелесу, који је уједно и кућа породице Фишер. Уводна шпица, коју је извела продукцијска кућа *Digital Kitchen* на челу са режисером шпице Денијом Јунтом (Danny Yount), наговештава радњу серије кроз спој веселе музике Томаса Њумана (Thomas Newman) и монтаже кадрова који хронолошки прате *кретање* људског леша, од тренутка када дође у погребни завод, преко процеса балзамовања, до погребња и стилизованог приказа дрвета који ниче из гробног места. Шпица је састављена од секвенци у којима нису приказани ликови из серије, већ *постајање-лешом*, приказано кроз метафоре смрти, али и снимком *кретања* тела током припреме за погреб. Почиње снимком лета врране преко брдашцета на чијем врху је усамљено дрво. Кадрови раздвајања руку двоје људи, односно приказ губитка вољене особе, смењују се са снимком тела које лежи на колицима, затим представом увелог цвећа и сл., све до завршног кадра када прелеће вррана преко дрвета на врху брдашцета у супротном смеру од лета са почетка шпице. На крају је приказан логотип серије, који чини дрво испод кога је анимацијом изведен правоугаоник налик мртвачком ковчегу, у којем је исписан назив серије. Дрво расте из представе гроба, што је један од облика постајања који су желели да нагласе аутори ове црно-хуморне драмске серије. Монтажа шпице је спора, прати музичку подлогу Томаса Њумана, а дигитална анимација је сведена, при чему је текст шпице анимацијом исписан на боцама течности које се користе за балзамовање тела, надгробним споменицима или на местима кроз које пролази тело ка гробном месту. Иако анимација у њој није доминанан медиј, уводна шпица за серију *Шест стопа испод земље* ће послужити као узор великом броју аутора шпица у чијим радовима можемо приметити флуксеве разних процеса постајања путем дигиталне анимације.

### Анимација илустрације

Након емитовања серије *Шест стопа испод земље*, дигитална анимација све више постаје доминантан облик изражавања режисера награђиваних уводних шпица телевизијских серија.<sup>2</sup> Анимација се најчешће употребљава на два начина: за илустрацију временског

оквира у којем се дешава радња серије и/или стања ликова (када се слике, цртежи, графити или илустрације анимацијом повезују са дешавањима у серији) и симболички (да се у уводној шпици прикаже одступање које се дешава ликовима или предметима у процесу постајања у самој серији). Спој ова два приступа приказан је у уводној шпици серије *Момци са Менхетна* (*Mad Men*, Lionsgate & AMC, 2007), чију режију потписују Стив Фулер (Steve Fuller) и Mark Gardner (Марк Гарднер) из компаније *Imaginary Forces*. Представљена је анимација *пада* Дона Дрејпера, уметничког директора њујоршке рекламне агенције. Анимација почиње у тренутку када Дрејперова црна силуета у белој кошуљи спушта кофер у канцеларији. У следећем тренутку, простор канцеларије се распада, након чега Дрејпер пада низ облакодере Менхетна. Током пада, у позадини су приказане штампане рекламе које промовишу „амерички сан“ с краја педесетих и почетка шездесетих година прошлог века, који симболизују насмејане домаћице, срећне породице, али и рекламе за виски и цигарете. Силуета која пада нема неки однос са тим рекламама – као да их оставља иза себе док пада у провалију. Рекламе су статичне, осим вискија у чаши и женске ноге, које се померају док поред њих пролеће црна силуета мушкарца у белој кошуљи. У серији *Момци са Менхетна*, пиће, цигарете и жене служе као мотивација главном јунаку да ступи у процес *постајања слободним*.

Уводна шпица серије *Момци са Менхетна* је снотлика секвенца у којој је представљен имагинарни тренутак када Дон Дрејпер почиње постајање слободним, тј. редефинисање свог имиџа и положаја у друштву. У завршној сцени шпице престаје овај снотлики приказ – анимирана црна силуета, приказана с леђа, седи у сада чувеном „Дон Дрејпер“ положају, са цигаретом у десној руци обореној преко кауча, без икаквих реклама и корпоративних симбола капитализма, изузев логотипа серије. Пошто се не види лице фигуре, отвореност значења краја шпице представља кључни део *постајања-слободним* главног лика – тренутак осећаја слободе, који је ипак само илузија, као и идеја „америчког сна“ коју Дрејпер продаје својим рекламама. У шпици је приказан начин на који он реагује на промене, како на професионалном, тако и на личном плану – тежи да буде неко ко иде за својим инстинктима, не базирајући се на последице. Његов осећај слободе је део *кретања* кроз матрицу делезовског постајања. Резултат тог *кретања* је *петља*, у оквиру које се понавља *кретање* у истој шпици у следећим епизодама и сезонама серије.

Редитељ уводне шпице епске фантазије *Игра престола* (*Game of Thrones*, HBO, 2011) је Ангус Вол (Angus Wall), један од оснивача продукцијске куће *Elastic*. Шпице појединих сезона серије представљају компликовану анимацију мапе фиктивних земаља Вестерос (Westeros) и Есос (Essos), најављујући епизоде у којима је приказана борба за превласт неколико племићких породица. Мапа представља начин да се гледаоци упознају са политичким дешавањима Вестероса у одређеном тренутку. Налази се унутар колутова астро-лаба, тј. механичке сфере у чијем је центру Сунце, које све

<sup>2</sup> Најзначајнија награда у области уводних шпица за телевизијске серије је Еми награда (*Primetime Emmy Award*), која се од 1997. године додељује за врхунски дизајн уводних шпица (*Outstanding Main Title Design*) у Лос Анђелесу.

осветљава. Цртежи појединих делова градова и тврђава се помоћу анимираних зупчаника са сатних механизма издижу из равни мапе, при чему настају детаљни 3Д модели зграда, дрвећа и кула. Увођењем треће димензије брише се граница између дигиталне анимације мапе и стварних дешавања у серији (чак су урађени зупчаници и завртњи испод нивоа мапе, они који покрећу видљиве зупчанике). На тај начин, цртежи се и симболички издижу у *постајању стварним* серије. Шпица серије *Игра престола* је у константном процесу постајања, тј. мењају се детаљи у оквиру појединих целина, али се мења и свеопшти изглед мапе – у зависности од дешавања у претходним епизодама и сезонама серије. Ако неки град или тврђава промени власника, аниматори мењају обележја града или замењују уништене делове. Пошто се мапа мења до последње сезоне серије, њено постајање-стварним постаје увод у постајање-стварним ове епске фантазије.

### Анимација уметности

Поједини аутори шпица савремених телевизијских серија користе искуства и наслеђе историје уметности да би представили промене тока свести које доживљавају ликови у серији или да би представили временски период у којем се дешава радња серије. Дигитална анимација постаје медиј који представља прелаз између дела класичне уметности и савременог читања тих дела. У шпици серије *Циркус* (*Carnivale*, НВО, 2003) анимиран је монтажни прелаз између симболичких представа са тарот карата и филмских снимака из времена Депресије у Америци, када се дешава радња серије; у *Очајним домаћицима* (*Desperate Housewives*, АВС, 2004) анимацијом и техником колажа од старих слика стварају се ситуације у којима се налазе савремене домаћице (нпр. Ђовани Арнолфини (*Giovanni Arnolfini*) са ван Ајкове (*Jan van Eyck*) слике једе банану и баца кору, коју почисти његова жена); у *Црним једрима* (*Black Sails*, Starz, 2014), серији о пиратима у XVIII веку, анимацијом се формирају скулптуре од порцелана; у *Остављенима* (*The Leftovers*, НВО, 2014), серији која се бави последицама имагинарног нестанка већег броја становника планете Земље, приказана је измењена верзија Микеланђелове фреске *Страшни суд* из Сикстинске капеле у Ватикану. Циљ аутора шпице је, најчешће, да се прикажу „осавремењена“ класична дела, која служе као илустрација тема и идеја аутора серија. У шпицама популарних анимираних серија *Симпсонови* (*The Simpsons*, Fox, 1989), *Саут Парк* (*South Park*, Comedy Central, 1997), *Футурама* (*Futurama*, Fox, 1999), *Арчер* (*Archer*, FX, 2009), *Рик и Морти* (*Rick and Morty*, Adult Swim, 2013) или *Коњ Боџек* (*BoJack Horseman*, Netflix, 2014), ретко је приказано делозовско постајање. Аутори ових шпица користе драматургију, монтажу и морфолошку дводимензионалност медија стрипа. Наративност стрипа не дозвољава слободу приказивања постајања, коју омогућава дигитална анимација. Драматургија стрипа употребљена на телевизијским шпицама не дозвољава „растакане“ или дестабилизацију фигуративне компоненте анимације, што је најчешћи облик приказивања постајања у

шпицама серија. Сличан нагласак на естетици стрипа имају и аутори уводних шпица хумористичких серија *Уби ме досада* (*Bored to Death*, НВО, 2009), *Уједињене државе Таре* (*United States of Tara*, Showtime, 2009), *Луда бивша девојка* (*Crazy Ex-Girlfriend*, The CW, 2015), *Човек тражи жену* (*Man Seeking Woman*, FXX, 2015) и *Ја зомби* (*iZombie*, The CW, 2015), који користе дигиталну анимацију да би приказали комична дешавања у серији.

У књизи *Френсис Бејкон: логика осећаја* (Deleuze 2005), Жил Делез прави разлику између термина „фигурално“ и „фигуративно“ у Бејконовом (Francis Bacon) сликарству. По Делезу, у време модерне се поништава аристотелијански принцип мимезиса, тј. опонашања појава из реалног света. Зато, да би се вратио приказивању фигуралног, сликар мора да ослободи Фигуру од формалних елемената фигуративног сликарства. Велики број уводних шпица серија новије продукције користи искуства која је Делез приметио у Бејконовом сликарству. Делезовско постајање често је представљено анимацијом фотографија и видео снимака или поступком анимације у облику успореног процеса морфинга, тј. претапања једне слике у другу, када се губе обриси фигуративног сликарства у шпицама серија: *Велика очекивања* (*Great Expectations*, BBC, 2011), где се слика ларве преображава у лептира, који постаје „животан“ анимацијом боје на крилима; *Марко Поло* (*Marco Polo*, Netflix, 2014), у којој се разливањем туша на папиру, као у кинеском сликарству *xieyi* стила, стварају облици који представљају бруталне сцене из серије; *Ханибал* (*Hannibal*, AXN & NBC, 2013), где се анимацијом разлива течност налик крви, која формира портрете три главна лика у серији, чиме се наговештава канибалска висцералност главног лика; и *Олив Кумпуџ* (*Olive Kitteridge*, НВО, 2014), у којој предмети и појаве из једног кадра наговештавају одређено стање ствари, да би се у следећем кадру испоставило да је представљено нешто друго (прах, који изгледа као снег, јесте шећер који се посипа по крофни; боја са гоблена се разлива и постаје крв, итд.), чиме се наговештава егзистенцијалистичка траума главне јунакиње ове мини-серије.

Док су у поменутих шпицама приказана уметничка дела која илуструју тему серије, где се тежи повезивању ликова са темом уметничких дела која су представљена, у неким уводним шпицама се користе античке или ренесансне скулптуре, новац, слике или архитектура да би се постајање преместило у временски период у којем се дешава радња серије или да се представи свет у којем ликови данас бораве. У шпици серије *Рим* (*Rome*, НВО, 2005), аутори су анимирали старе римске графите. Анимацијом графита на спољним зидовима зграда одређује се намена зграде (јавно купатило, агора, парламент и др.) и разне епизоде из периода античког Рима (нпр. убиство Цезара). Архитектонски нацрти обликују простор у реалном времену и формирају пејзаж у шпици серије *Версај* (*Versailles*, Canal+, 2015), која се бави настанком дворског комплекса Луја XIV. Црвена течност налик крви се разлива по подлози, откривајући ренесансна и барокна уметничка дела у шпици серије *Борџије* (*The Borgias*, Showtime, 2011). Са анимацијом



1. Логотип серије *Чудније ствари* (Нетфликс)
1. *Stranger Things* logo (Netflix)

течности, смењују се сцене из серије које прате дешавања на тим сликама. Анимацијом портрета породице Медичи настаје шпица серије *Медичи – господари Фиренце* (*Medici: Masters of Florence*, RAI, 2016). Портрети чланова банкарске династије приказани су на аверсу кованица.

Радња серије *Млади папа* (*The Young Pope*, НВО, 2016) аутора Паола Сорентина (Paolo Sorrentino) такође се дешава у Италији, али у савремено доба. У уводној шпици видимо глумца Џуда Лоа (Jude Law), који у улози папе Пија XIII (Pius XIII) шета ходником (вероватно у Ватикану) на чијем зиду су окачене слике испод који је плавим неонским светлима исписан текст шпице. Ахмет Ахмет (Ahmet Ahmet) из компаније *Elastic* режира шпицу која хронолошки приказује најзначајније догађаје хришћанства (по избору Паола Сорентина) у девет слика и једној скулптури. Почев од слике *Поклоњење пастира* Герита Ван Хонтхорста (Gerrit Van Honthorst, 1617), анимацијом је представљен метеор, који лети преко неба на осталим сликама. Метеор на крају пали врхове зграда на деветој слици, *Покољ на дан св. Вартоломеја* Франсоа Дибоа (François Dubois, 1572) и обара статуу папе Јована Павла II у ходнику, чиме се добија инсталација *Девети сат* Мауриција Кателана (*La Nona ora*, Maurizio Cattelan, 1999). Непосредно пре тога, папа Пије XIII намигне ка нама, разбијајући илузију „трећег зида“. Анимација метеора у уводној шпици повезује ставове о савременој уметности које папа изражава у серији, са његовом потребом да изведе реформу католичке цркве. *Кретањем* метеора кроз историју католичке цркве, приказану као „библија у сликама“, Сорентинов избор уметничких дела и односа који млади папа има према њима постаје део *постајања револуционарним папом*.

#### Анимација текста

Почев са серијама *Момци са Менхетна* и *Чиста хемија* (*Breaking Bad*, АМС, 2008), анимација текста шпице почиње да се представља као део *постајања именом, постајања насловом* и, на крају, *постајања логотипом*. Док је за црвено-црни логотип серије *Момци са Менхетна* коришћена елегантна верзија хелветике (Swiss 721 Heavy), у серији *Чиста хемија* су коришћена два фонта. На почетку шпице је анимирана хемијска формула метамфетамина  $C_{10}H_{15}N$ , тј. дроге спид, коју на

почетку серије почиње да прави главни јунак Волтер Вајт (Walter White), бивши професор хемије. После ње, појављују се ознаке појединих хемијских елемената из Менделеејевог периодног система елемената, које постају делови имена или презимена глумаца који играју у серији. Коришћена су бела слова на зеленој позадини. У краћој верзији шпице (тј. последњих десетак секунди дуже верзије), која је емитована пре сваке епизоде серије, појављују се само слова *Br* (бром) и *Ba* (баријум) од којих настаје име серије *Breaking Bad* и затим следи име аутора серије Винса Гилигана (Vince Gilligan). Слова симбола хемијских елемената исписана су нешто „озбиљнијим“ фонтом *Arial MT Bold*, што је асоцијација на основно занимање Волтера Вајта. Остатак имена и наслова у шпици је написан фонтом *Bundy*, изломљеним фонтом који сугерише нагле промене у његовом животу, када постане највећи произвођач спида у Новом Мексику (New Mexico).<sup>3</sup>

У дизајну кратких шпица, као што је *Чиста хемија*, нагласак је на анимацији типографских елемената назива или логотипа серије. Ово је у складу са жељама појединих аутора да шпице трају што краће, како би било више времена за главну радњу серије, чиме се губи простор за приказивање постајања које се дешава у серијама. Ипак, 2016. године појавила се серија чија уводна шпица уводи гледаоца у визуелну представу постајања које се дешава у серији искључиво графичким средствима, тј. анимацијом текста који формира логотип серије. Радња серије *Чудније ствари* (*Stranger Things*, Netflix, 2016; сл. 1) смештена је у Индијану почетком осамдесетих година прошлог века. Главне јунаке чини група дечака, од којих један мистериозно нестаје. У потрагу се укључује девојчица са телекинетичким способностима, која је у владином тајном експерименту случајно отворила портал ка другој, застрашујућој просторној димензији.

Аутори серије *Чудније ствари*, браћа Дафер (Matt & Ross Duffer), ангажовали су дизајнерску кућу *Contend* да уради црно-бели логотип серије, од којег је продуцентска кућа *Imaginary Forces* на челу са Мишел Доерти (Michelle Dougherty) направила уводну шпицу коју чини анимација неонскоцрвених слова, направљена у фонту *ITC Benguiat*, која се сабласно *крећу* по екрану, да би се на крају спојила у назив серије. Упоредо са анимираним логотипом серије, појављује се текст шпице у фонту *Avant Garde Gothic*. Очигледан је утицај рада графичког дизајнера Ричарда Гринберга (Richard Greenberg), поготово његове шпице за филм *Корени привиђења* (*Altered States*, 1980), као и филмове *Осми путник* (*Alien*, 1979) и *Мртва зона* (*The Dead Zone*, 1983). *Кретање* слова прати електронска музика групе *Survive*, која сугерише атмосферу хорор и научнофантастичних филмова прве половине осамдесетих година прошлог века. Уз помоћ светла које изнутра обасјава слова, аутори шпице из куће *Imaginary Forces* хтели су да прикажу хаптичка својства графичких решења омота књига и шпица филмова научнофантастичног и хорор жанра из

<sup>3</sup> Више о овоме: Doszy 2016.

тог периода. У интервјуу за интернет сајт *Art of the Title*, Мишел Доерти описује овај поступак: „Хтели смо да направимо кодалит – што је у суштини црни део филма са прозирном површином на месту где ће се наћи слова – и снимимо светлост кроз филм.“<sup>4</sup> Носталгични концепт „једноставније израде“ уводне шпице серије *Чудније ствари*, разликује се од сувремених шпица телевизијских серија које обилују визуелним ефектима. Примена старих аниматорских поступака на филму високог контраста, када се добијају треперења и искрзаност слова, подсећа и на филмске узоре са почетка осамдесетих. Спој музике, техника класичне анимације, осветљења и типографије чине део *постајања носталгичним* шпице. Тако се гледоци уводе у *постајање-носталгичним* серије који подсећа на Спилбергове (Steven Spielberg), Карпенбергове (John Carpenter), Кроненбергове (David Cronenberg) и филмове рађене по Кинговим романима почетком осамдесетих година прошлог века. Овакву врсту омажа, часопис WIRED је назвао „научнофантастични носталгија фестивал генерације X“ (Farrell 2016).

#### Анимација постајања

Почетком 2014. године, Аустралијанац Патрик Клер (Patrick Clair), шеф студија *Antibody*, постаје креативни директор у лосанђелеској агенцији *Elastic*. У његовом раду везаном за уводне шпице телевизијских серија, приметна је тежња да се Фигура анимацијом ослободи од фигуративности дигиталне слике. Тумачећи Делезову филозофију, Андрија Филиповић констатује да је „фигуративно форма представљања и као таква је повезана са фашијализацијом и пејзажизацијом, односно повезана је не само са начином рада у уметности већ и са оформљивањем човека као субјекта и организма. Фигурално (а самим тим и Фигура) пак раскида са фигуративним и води ка *постајању животињом* и *постајању неопазивим*“ (Филиповић 2015: 50). У шпици за криминалистичку серију *Прави детектив* (*True Detective*, НВО, 2014), фигуре и пејзажи губе обресе, горе, растачу се и постају метафоре злочина који се дешавају у серији аутора Ника Пицолата (Nic Pizzolatto). Патрик Клер прави различите шпице за две сезоне серије, рађене у дигитализованој дуплој експозицији, тј. анимирањем успорених снимака из серије и фотографија Ричарда Мизраха (Richard Misrach) и Дејвида Мазела (David Maisel). Дупла експозиција омогућава растакање фигуративног, уз идејно поклапање са локацијама на којима се дешава серија, чиме пејзаж постаје део радње и служи као визуелни опис унутрашњег стања ликова и атмосфере серије. Приказана пустош индустријског и руралног пејзажа Америке тиме постаје метафора растрзаности главних ликова серије.

Клерова шпица за серију *Битка за CTRL* (*Halt and Catch Fire*, АМС, 2014) састоји се од анимације *нута* једне светле електричне тачке кроз хардверску мрежу компјутера – визуелна представа *постајања компјутером*. На крају шпице, тачка активира црвено светло у ком пише назив серије (слично као што настаје и логотип у

шпици *Шест стопа испод земље*). Зумирањем камере постаје јасно да је то лампица која означава рад хардвера у компјутеру, а да тачка представља електрични импулс који је пали. Притом, анимација пикселизованих лица главних глумаца у позадини пута овог импулса, служи као најава за серију о сукобима програмера и ИТ компанија на самом почетку интернет револуције. Пут електричног импулса подсећа на анимацију зачетка човека, тј. представу пута сперматозоида до јајне ћелије – у овом случају, црвене лампице. Уводна шпица серије *Битка за CTRL* је аутореферентна: приказује *кретање* електричног импулса у процесу *постајања компјутером*. Тако настају све дигиталне слике, укључујући и дигиталну анимацију која је коришћена у шпици серије. Приметна је жеља Патрика Клера да разматра онтолошко постојање шпице као оригиналног уметничког рада, у параметрима које дефинише принцип дигиталне репродукције слике.

У уводним шпицама серија, Патрик Клер дефинише место радње, као и мотивацију главних ликова анимацијом предмета који се разливају по екрану или се претварају у друге предмете. Фигура настаје, па се губи, а фигуративно постаје само подлога за представу постајања. Шпица серије *Човек у високом дворцу* (*The Man in the High Castle*, Amazon, 2015) прати емитовање филмских инсерата приказаних преко симбола америчке нације (Кип слободе, планина Рашмор, и др.). Секвенца почиње анимацијом мапе Северне Америке, која је у овој алтернативној временској димензији подељена између нацистичке Немачке и Јапана, након Другог светског рата. Треперење филмских инсерата као да наговештава порозност фигуративности приказаних објеката, као метафоре лажи које пласира нацистичка пропагандна машина у серији. Гледалац није сигуран шта се тачно представља у шпици, а овакав приступ Клер примењује и у пројектима где је приказана веза главног лика серије са урбаним окружењем – *постајање-градом*. У шпици за Марвелову серију *Дердевил* (*Daredevil*, Netflix, 2015) од течности налик крви формирају се архитектонски елементи пејзажа Бруклина (Brooklyn), а на крају и портрет слепог хероја. У шпици серије *Лук Кејџ* (*Luke Cage*; Netflix, 2016) анимирана је мапа Харлема (Harlem) преко тела Лука Кејџа (Luke Cage), другог Марвеловог (Marvel) стрип јунака. Бруклин и Харлем на тај начин постају део урбаног пејзажа Њујорка који се сједињује са фигуром главног лика. У неким Клеровим шпицама предмети се мењају и пролазе кроз различите фазе процеса постајања. У шпици шпијунске серије *Ноћни менаџер* (*The Night Manager*, BBC & АМС, 2016) облик појединих луксузних предмета претвара се у представу муниције или оружја. У шпици серије *Круна* (*The Crown*, Netflix, 2016) пратио анимацију настанка британске круне, где је *постајање-круном* метафора промена које се дешавају главном лику серије, Елизабети II. Без обзира да ли је у шпицама приказано *постајање-Бруклином*, *постајање-Харлемом*, *постајање-муницијом* или *постајање-круном*, анимација којом диригује Патрик Клер увек је у непрекидном *кретању* и обележава промене флукса појединих предмета, фигура или архитектонских објеката.

<sup>4</sup> Више о овоме на: [www.artofthetitle.com/title/stranger-things](http://www.artofthetitle.com/title/stranger-things)

Уводну шпицу серије *Западни свет* (*Westworld*, НВО, 2016) чини високоестетизована представа *постајања андроидом*. Патрик Клер прави анимацију процеса 3Д штампања и функционисања андроида и предмета у футуристичком забавном парку *Западни свет*, почев од клавира, преко коња и жене коњаника, закључно са андроидом у пози Леонардовог (Leonardo da Vinci) „универзалног човека“ и логотипом серије. Претапањем анимираних елемената шпице (нпр. крајолик „Дивљег Запада“ са прстима андроида који свира на клавиру), сугерише се двострука улога коју имају андроиди – као слуге људима у забавном парку, али и као кључни чиниоци претпостављеног тренутка у будућности, када ће вештачка интелигенција надмашити људску. У шпици серије *Западни свет* Фигура настаје, преклапа се, ради своје задатке, али никада није дефинисана. Завршна фигура леонардовског универзалног човека говори и о тежњи аутора да се прикаже недостатак који је иманентан андроидима у односу на људски појам „савршеног“. Андроиди се понашају као дете које открива тајну. Њихово постајање истоветно је *постајању-дететом*, које је, по Делезу, основни вид постојања свих људи. Ипак, андроиди „никада“ неће бити *као људи*, иако стицањем самосвесности почињу да функционишу као свесна бића.

Патрик Клер у шпици серије *Западни свет* сублимира различита постајања у уводним шпицама телевизијских серија. Шпица је омаж разнородним

делима из историје уметности, првенствено истоименом филму из 1973. године, затим ренесансном уметнику Леонарду да Винчију, вестерн филмовима, осветљењу у филмовима Стенлија Кјубрика (Stanley Kubrick). Анимација настанка андроида је, такође, омаж раду Мамору Ошија (Mamoru Oshii), аутора научнофантастичне аниме *Дух у шкољци* (*Ghost in the Shell*, 1996) и, поготово, раду видео уметника Криса Канингема (Chris Cunningham) и споту *All is Full of Love* (1999) за певачицу Бјорк (Björk). Ова уметничка апропријација представља носталгични флешбек Патрика Клера, са циљем да се нагласи значај аутора који су се бавили духовним аспектима вештачке интелигенције. Растакање Фигуре из претходних Клерових остварења зато уступа место представљању постајања нових свесних бића. Графички елементи шпице, почев од дупле експозиције приказа синтетичког костура андроида који свира клавир и планина мистичног америчког Запада, до завршног логотипа, представљају анимацију футуристичке радње која садржи елементе готово свих постајања која су поменута у овом тексту. Тиме се наглашава моћ дигиталне анимације уводних шпица као нечег што описује постајање, без визуелног обрасца из поједине серије. Промена флуксева у оквиру шпице наговештава и промену перцепције шпице као засебног уметничког дела, чиме се додатно истичу особине аутономности уметничког дела, коју попримају уводне шпице у новијим телевизијским серијама.

## ЛИТЕРАТУРА

Filipović, A. 2015  
*Žil Delez*, Beograd: Orion Art i Fakultet za medije i komunikacije.

Мунитић, Р. 2007  
*Естетика анимације*, Београд: Филмски центар Србије; Факултет примењених уметности. (Munitić, R. 2007, *Estetika animacije*, Beograd: Filmski centar Srbije; Fakultet primenjenih umetnosti.)

Deleuze, G. 2005  
*Francis Bacon: The Logic of Sensation*, Minneapolis: University of Minnesota Press.

Deleuze, G., Guattari, F. 1980  
*Capitalisme et schizophrénie, 2: Mille Plateaux*, Paris: Éd. de Minuit, 333–345, 351–355.  
(превод: Делез, Ж., Гатари, Ф. 1980, *Постајање-интензивним, постајање-животињом, постајање-неопажљивим*, превод: Бранка Арсић, [http://www.womenngo.org.rs/sajt/sajt/izdanja/zenske\\_studije/zs\\_s4/postaj.html](http://www.womenngo.org.rs/sajt/sajt/izdanja/zenske_studije/zs_s4/postaj.html))

## ИЗВОРИ

Doszy, S. 2016  
The Typography of Popular TV Show Logos, *Creative Market*, <https://creativemarket.com/blog/the-typography-of-popular-tv-show-logos> (accessed 27. 2. 2017)

Farrel, S. P., 2016  
How The „Stranger Things“ Titles Came Out so Perfectly Retro, WIREd, <https://www.wired.com/2016/08/stranger-things-titles-came-perfectly-retro/> (accessed 21. 2. 2017)

Art of the Title, <http://www.artofthetitle.com> (accessed 20.2. 2017)

Title Sequence, *Game of Thrones Wiki*, [http://gameofthrones.wikia.com/wiki/Title\\_sequence](http://gameofthrones.wikia.com/wiki/Title_sequence) (accessed 20. 2. 2017)

Title Sequence, *Stranger Things Wiki*, [http://strangerthings.wikia.com/wiki/Title\\_sequence](http://strangerthings.wikia.com/wiki/Title_sequence) (accessed 20. 2. 2017)

Title Sequence Creation, *Westworld Wiki*, [http://westworld.wikia.com/wiki/Title\\_Sequence\\_Creation](http://westworld.wikia.com/wiki/Title_Sequence_Creation) (accessed 20. 2. 2017)

## Summary

SLOBODAN JOVANOVIĆ  
Museum of Applied Art, Belgrade, Serbia  
slobodan.jovanovic@mpu.rs

### BECOMING-A-TITLE-SEQUENCE: Digital Animation in Television Series Title Sequences

The improved production quality of drama series in the early 2000s, primarily on American cable television networks such as HBO, Showtime, AMC, Starz and FX, and, recently, on streaming websites, such as Hulu, Netflix and Amazon, has been accompanied with an improved environment for designing TV series title sequences. In collaboration with the authors of TV series, teams consisting of several dozen authors are engaged by production studios; they are led by designers and directors of title sequences who use digital animation to show the period in which the events presented in the series unfold and the changing fluxes of consciousness in the main characters and relationships among them during the series. This change is an important aspect of Deleuze's

concept of becoming, which implies the *movement* of one form of life, the condition of an object or the way of thinking about another, the pursued one. The intention of the authors of title sequences is to symbolically depict, in a condensed art form and using digital animation, the deviation to which characters or objects are subject in the process of becoming in the series. Furthermore, the authors of TV series title sequences use the heritage of diverse visual arts to create new narratives, immanent to digital animation in TV series title sequences. In this way, a title sequence, as an integral form of applied art that announces a series, fulfils its role in a completely new way in terms of communication, while at the same time seeking to become an independent work of art.