

“
newbasic

il verri

”

*Rivista
fondata da
Luciano Anceschi
anno LV*

n. 43 - giugno 2010 - € 15,00
Monogramma
18° Compasso d'oro
Segnalazione speciale



*Anceschi
Argan
Albers
Maldonado
Huff
Lupton
Mattozzi
Hoger
Coco
Seratoni
Bonini Lessing
Belluscio
Ferraris
Cerafici
Piscitelli
Bolzoni
Rossi*

*Lumelli
Niccolai
Graffi
Inglese
Raos
Giovenale
Agosti
Magrelli
Mattazzi
Attanasio*



Nunzia Coco

Weimar, Chicago, Ulm, Venezia con Albers e Munari

Nel 2006 il dottorato di Design del prodotto e della comunicazione dello IUAV di Venezia, diretto da Giovanni Anceschi, ha organizzato il primo seminario/workshop di Basic Design. Si intitolava *Basic design / la tradizione del nuovo*: e si è svolto da giovedì 29 giugno a sabato 1 luglio. Era rivolto alla condivisione di conoscenze e esperienze di pedagogia del design con studenti, ricercatori e giovani docenti interessati provenienti da tutt'Italia e con studiosi e professionisti esterni all'istituzione universitaria.

Un piccolo team composto da dottorandi e studenti della specialistica con la supervisione e la guida di Giovanni Anceschi si è adoperato per la realizzazione del programma.

Ai partecipanti veniva promesso che avrebbero trascorso "un giorno al Bauhaus di Weimar, uno al Bauhaus di Chicago e uno alla Hochschule für Gestaltung di Ulm". Il workshop si proponeva infatti di raccontare le radici del basic con tre esercitazioni storiche prese dagli insegnamenti di Itten (Bauhaus), Moholy-Nagy (Chicago) e Maldonado (Ulm).

Volevamo portare i partecipanti verso la conoscenza e la pratica del Basic Design, attraverso tre tappe chiave del suo sviluppo. Ogni periodo storico ha segnato e ridisegnato in modi differenti la disciplina fino ai giorni nostri: ad esempio anche oggi si stanno sviluppando innovative sperimentazioni di Basic Design interattivo

fatte dagli studenti del workshop che Cristina Chiappini svolge presso il corso di Basic Design del professor Anceschi alla Facoltà di design e arti, presso l'IUAV di Venezia.

Nel nostro seminario/workshop abbiamo indicato tre tappe essenziali, ma accanto a questo primo percorso era necessario da un lato non dimenticare le sperimentazioni sul colore fatte da Josef Albers e dall'altro richiamare l'attenzione su come in Italia questa disciplina abbia preso le mosse. Abbiamo quindi proposto due piccole mostre: una, *Ommaggio al colore*, dedicata a Josef Albers e l'altra dedicata a riconoscere in Bruno Munari il "basic designer" di rito italiano. La prima presentava una vasta selezione delle tavole serigrafiche originali tratte da *Interaction of Color* di Josef Albers, prestate da Narciso Silvestrini, e la seconda, con l'aiuto di Azalea Seratoni, mostrava le connessioni del Basic con il panorama italiano attraverso l'approccio metodico di Bruno Munari il quale aveva strette relazioni con il Basic Design internazionale.

Con questi presupposti abbiamo aperto le porte del nostro atelier a venti partecipanti con differenti background, tenendo conto che, come dice Anceschi, «non ho bisogno di discepoli con talento artistico perché tutti possono imparare a dare forma alle cose, basta esercitare le proprie facoltà, avere controllo, metodo».

Con la grande ambizione di configurare il mondo, non di imitarlo, abbiamo cominciato con un semplicissimo esercizio per apprendere la gestione/percezione dello spazio che si pone di fronte al partecipante. Grandi fogli di carta da pacco 70x100 erano appesi alle pareti ed abbiamo chiesto ad ogni partecipante di porvisi davanti e di indicarne il centro con una matita. Misurando le diagonali i partecipanti hanno immediatamente appreso come sia diverso ciò che "appare" da ciò che "è". Sistematicamente il centro indicato, cioè il centro ottico, si posizionava leggermente più in alto del centro geometrico. In questo modo siamo subito entrati nel vivo della disciplina che si presuppone insegna a configurare accettando la realtà di "ciò che appare" senza contrapporla a "ciò che è", bensì, come dice Albers, considerandole realtà parallele: non si parla di realtà e illusione ma di realtà fattuale e realtà attuale.

Poi siamo passati a Itten che cominciava le sue lezioni con veri e propri esercizi di respirazione e rilassamento, al fine di liberare le energie creative degli allievi, così noi abbiamo cominciato con il suo esercizio di scioltezza gestuale che si basa sull'idea di un training in grado di "mettere in condizione di agire", nello specifico di "sciogliere il polso". Con due pastelli a cera, uno nero ed uno bianco, gli allievi hanno cominciato, all'inizio con un pochino di diffidenza e

imbarazzo, a chiudere gli occhi e a conquistare lo spazio del foglio davanti a loro con grandi gesti e circonvoluzioni. Ognuno con entusiasmo ha saputo trasformare il proprio braccio in una estensione del proprio corpo/mente e portarlo verso il foglio dando vita a questa piccola danza propiziatoria.

Il secondo giorno ci siamo spostati a Chicago grazie a Moholy-Nagy con una sua esercitazione trans-sensoriale. Quello che abbiamo fatto rappresenta anche una operazione di archeologia dell'esperienza. Le grandi tematiche che Moholy-Nagy sviluppa all'interno del Basic Design sono legate soprattutto alle prospettive dell'intreccio fra le multisensorialità se non addirittura fra le sinestesie (combinare con le – per allora – nuove tecnologie, elettriche, fotografiche e cinematografiche). L'esercitazione era rimasta dormiente per mezzo secolo ed è stata riportata in vita per l'occasione, attraverso una catena di trasmissione del sapere propria dalla "tradizione orale": Anceschi ne aveva avuto la descrizione da Michele Provinciali, che a Chicago l'aveva avuta da Moholy-Nagy. In una stanza poco illuminata, quattro contenitori sono disposti in successione su un piano. Ognuno contiene una differente coppia di materiali senso-tattili (di solito un liquido, ad es. olio di macchina nel quale stanno immersi elementi molto caratterizzati, ad es. biglie d'acciaio). Ciascun partecipante, bendato, viene invitato a immergere il braccio denudato nei quattro bidoni in sequenza. Si tratta di catturare la sensazione per restituirla successivamente attraverso il disegno.

Gli allievi bendati si lasciavano guidare da me come da un "gentil Caronte" (come qualcuno ha voluto chiamarmi): il ruolo della conduttrice in questa esercitazione è fondamentale. I partecipanti si sentono accolti all'interno di un nuovo alveo spaziale, abbandonano così la necessità di tenere sotto controllo la realtà e si lasciano prendere dalla percezione che in quel momento non è quella del reale. Alcuni insistono sui materiali con cui vengono a contatto, descrivono ciò che sentono, per cercare di dominarli e ricondurre le sensazioni tattili a qualcosa che conoscono o ri-conoscono: sono i soggetti più "razionalisti", che hanno molta difficoltà a lasciare il loro corpo libero di catturare ogni sensazione, e che da subito hanno la necessità di recuperare il controllo che hanno lasciato nelle mani della guida una volta bendati. Il loro approccio verso la guida è pieno di dubbi e la loro diffidenza li fa astrarre ancor più dalla realtà. Altri, invece, hanno un atteggiamento opposto: si abbandonano completamente tanto da non riuscire una volta rientrati nel "reale" a descrivere le loro sensazioni.

Nella seconda parte dell'esercitazione veniva infatti richiesto di provare a notare, segnare, disegnare, scarabocchiare quello che si

era sentito: un momento che per molti ha significato decompressione e ritorno al reale. Utilizzo questo termine, decompressione, per cercare di far immaginare questo momento in cui si transita da un senso – il tatto – ad un altro – la vista –, passando per una fase di traduzione, che si manifesta nei segni lasciati sui fogli per descrivere le sensazioni provate.

Abbiamo appeso i lavori, discusso e confrontato i risultati, che sono stati sorprendentemente diversi. Ogni soggetto ha interpretato la propria sensazione con forme e colori sufficientemente distinti da renderli unici. Anche se si possono identificare dei comuni denominatori, come per esempio la forza espressiva scelta nelle rappresentazioni, oppure il colore azzurro e le linee morbide in corrispondenza con sensazioni liquide.

Il terzo giorno abbiamo completato il nostro tour con l'esercitazione *Antiprimadonna* che esemplifica la metodologia sottesa al Basic Design nella sua fase matura. L'esercitazione è stata ideata da Maldonado quando, ad Ulm nel 1956, ha avuto l'incarico di dedicarsi al Grundkurs.

La novità è che qui al discente viene chiesto di ottenere un preciso effetto: deve fare sì che nessun elemento o parte del pattern risultante "eserciti il ruolo della primadonna". La "scacchiera" di questo "gioco con regole" è rappresentata da un rettangolo allungato da suddividere in bande verticali. I "pezzi" del gioco sono sette fasce per la precisione, di cui cinque devono essere riempite di un colore piatto a piacere e due con due diverse trame isometriche in bianco e nero (retini di punti o linee, nero su bianco o bianco su nero). Si ottiene così di allenare i discenti a produrre pattern non gerarchizzanti, e questo, ovviamente, sviluppa l'abilità a realizzare gerarchie percettive. Saper pilotare la percezione del destinatario, in modo che si renda subito conto di che cosa è importante e di che cosa lo è meno, rappresenta – si pensi a un manifesto, a un'interfaccia o a un oggetto d'uso – una delle competenze cruciali per ogni design e ogni designer.

In altre parole il paradigma disciplinare che, in questo esempio, identifica come competenza fondamentale ed essenziale la capacità di far percepire gerarchie, è sotteso e non formulato. Ma lo studente lo pratica e se ne appropria, prima di formularlo (o di sentirlo formulare) secondo un approccio epistemologia ri-fondativo e induttivo¹. Gli allievi impegnatissimi hanno fatto e rifatto questa esercitazione, allenandosi a configurare soluzioni con diversi gradi di complessità, utilizzando colori molto accesi o una gamma cromatica più spenta,

¹ — Vedi: G. Anceschi, *Basic design the basics of design*, in www.newbasicdesign.it, dove si riferisce all'approccio epistemico di Albers in *Interaction of color*.

oppure cercando di bilanciare e riproporzionare trame isometriche particolarmente "vibranti".

Anche in questo caso abbiamo appeso ogni tavola alle pareti e siamo passati alla fase di una critica discorsiva. Accanto a quello dell'emulazione semplificata del processo progettuale (brief, obiettivi e vincoli), Anceschi ha potuto introdurre qui l'altro principio fondamentale e complementare del Basic Design: il principio di intersoggettività, anch'esso teorizzato da Albers.

Gli studenti si sono resi conto "guardando insieme" le loro esercitazioni di come solo ora fosse facile per la classe di stabilire chi era riuscito nell'obiettivo di non "fare nessuna primadonna".

Rinunciando alla pretesa di una improbabile universale "oggettività" ma accantonando anche ogni "soggettivismo" artisticoide e relativista, tutti assieme hanno esercitato quel principio di "intersoggettività" per cui il vero è ciò che è vero per la comunità di senso rappresentata dalla classe di studenti.

Non posso terminare la trattazione del workshop senza far notare che la componente di interaction, cioè l'interazione nella percezione di un qualsivoglia elaborato con l'utente, è la tematica centrale della disciplina fin dalle origini con Albers.

Ed è proprio con questo scopo che sono state ideate le esercitazioni degli studenti del workshop di Cristina Chiappini presso il corso di Anceschi a Treviso, cui accennavamo. Cristina Chiappini ha proposto ai suoi studenti un'esercitazione definita da Anceschi *Basic Design cinetico e interattivo*, nella quale il compito consiste nel "raccontare" un decorso o una procedura, utilizzando il proprio corpo e dove con *clicking* e *rollover* si trasforma l'interfaccia in uno strumento da "suonare". Anceschi parla del Basic Design come di una disciplina dotata di margini adattivi: il Basic Design si porta dietro il proprio orizzonte. Ed è un modo per dire che la disciplina cresce e si evolve in corripendenza con il tempo e il contesto tecnologico in cui è inserita. Ed è proprio per questo motivo che abbiamo voluto concludere il nostro viaggio con una quarta tappa, a Venezia con Cristina Chiappini, e cioè con il presente e con il convolgimento dei nuovi media.

Sono davvero compiaciuta di aver interagito con il team organizzativo e con le persone con le quali ho lavorato, Giovanni Anceschi certo, ma moltissimo anche Simona Romano per la gestione dell'organizzazione e dell'informazione, Francesco Saverio Mondelli per la collaborazione grafica, Jacopo Mencacci e Fabrice Panichi per la documentazione dell'evento.