



## Due relazioni antiaccademiche

### Il Seminario workshop 2006

Il programma, che portava un sottotitolo anceschiano (di mio padre Luciano Anceschi, però): La tradizione del Nuovo, avrebbe potuto chiamarsi anche Le radici del Basic Design.

Si è trattato di un seminario/atelier-laboratorio sperimentale.

Seminario in quanto produttore e diffusore di un sapere, workshop in quanto luogo di una pratica. Intendeva insegnare 'che cos'è il Basic Design' in modo cognitivo ma anche esperienziale per i partecipanti, il che è indispensabile per la natura del Basic Design stesso. Ma è stato anche una terza cosa: un laboratorio di 'archeologia della modernità'.

Ha, infatti, compiuto un paio di scoperte o riscoperte non prive di rilievo, relative a questa branca piuttosto sottovalutata della nostra disciplina. I partecipanti hanno potuto accedere ad alcune informazioni di una certa originalità.

Attraverso la mia modesta persona si è potuta avere – per 'tradizione orale' – la pratica realizzazione di due esercitazioni storiche scomparse (una gestuale di Itten, via Lindinger-Anceschi, e una multisensoriale di Moholy Nagy, via Michele Provinciali-Anceschi). L'esercitazione di Itten era già stata

richiamata in vita nel quadro di Teachme, ma in particolare l'esercitazione **sinestesica** di Moholy che 'dormiva' da mezzo secolo ha prodotto un copioso materiale sul quale ha promesso di intervenire scientificamente Alvisse Mattozzi.

Altri due punti rilevanti, per lo meno culturalmente, per far completare ai partecipanti l'esperienza degli inizi del Basic Design. Avevamo promesso di far trascorrere un giorno al Bauhaus (con Josef Itten), un giorno a Chicago (con László Moholy-Nagy) e un terzo a Ulm, (con Tomás Maldonado e la sua grande riforma del basic). Ma sarebbe mancata l'esplorazione diretta di una tappa fondamentale per i suoi risvolti pedagogici e gnoseologici, rappresentata da *Interaction of color* di Josef Albers. L'attivazione anche di una sola esercitazione albersiana sarebbe, però stata troppo impegnativa nel quadro (tre giorni) dell'iniziativa, per cui abbiamo optato per una presentazione espositiva.

E poi sarebbe mancata l'Italia: io da tempo avevo avanzato una congettura che identificava in Munari (e poi nell'arte cinetica e programmata) la 'supplenza' italiana al Basic. Perché i 'libretti' di Munari sono stati i *livres de chevet* di generazioni di designer italiani? Una carenza di Basic causata dalla quasi assenza di scuole.

C'è voluto il pungolo disciplinare di

Azalea Seratoni (storica dell'arte che aveva studiato i rapporti di Munari con l'oriente) per cercare e trovare un ventaglio di prove documentali, che sono state ben rappresentate nella piccola mostra. La prova cruciale di un diretto coinvolgimento di Munari nella vicenda del Basic Design, è la pubblicazione nel piccolo libro Scheiwiller di Munari, intitolato *Il cerchio*, dell'immagine della *Conosfera* di Walter Zeischegg, morfologo e ricercatore Basic a Ulm. In mostra era presentato (prestatato da Bruno Danese) un esemplare del *Tetracono* di Munari.

Il panorama resterebbe però monco senza evocare la presentazione del lavoro di nuovo Basic Design cinetico e interattivo, realizzato presso il mio corso a Treviso da Cristina Chiappini. I risultati appaiono davvero straordinari. Ma l'importanza della loro presenza in questo contesto, sta soprattutto nel fatto che indica dove si stia andando provenendo da tali origini. In altre parole i nuovissimi lavori verificano l'affermazione che lo statuto del Basic Design abbia il carattere di 'fondamenti adattivi', i quali – per così dire – portano con sé il proprio orizzonte temporale. Ciò è a dire che il corpus scritto del Basic Design, che è costituito dall'antologia delle formulazioni delle esercitazioni, sollecitato dalle trasformazioni tecnologiche, culturali del momento, accoglie via via nuove esercitazioni e ne espunge altre. **G. A.**

didascalia da fare



### La seconda edizione 2007

Abbiamo deciso di occuparci di interaction design.

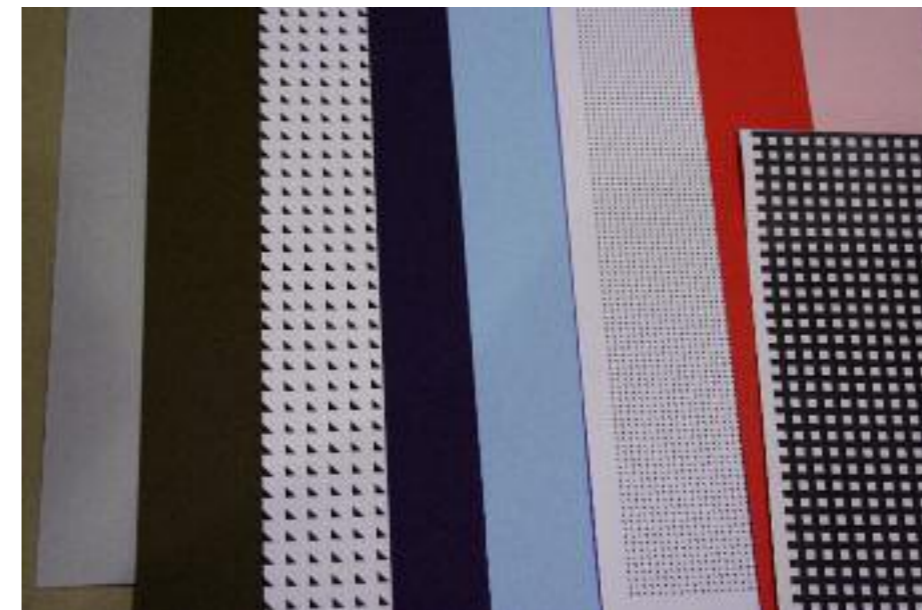
Lo staff che ha fatto funzionare la cosa era composto da Pietro Costa, Nunzia Coco, Nicola Vittori e Simona Romano. Del programma facevano parte: – dedicato al Basic Design dell'interazione: *The body of basics* di Cristina Chiappini – e dedicato alla sperimentazione di nuove modalità di notazione per procedure ed eventi: *Sinsemie* di Giovanni Lussu. I risultati dell'esercitazione sono documentati qui.

Questa edizione fa fare un passo significativo nell'attuale e nel futuro ai nostri interessi per una disciplina della fondazione propedeutica e dell'esplorazione dei fondamenti morfologici del design. Questa edizione è dedicata a tempi e procedure, a interfacciamento e interazione. Ma è stata anche l'occasione – per tutti – di un grande piacere dell'invenzione mentale, percettiva e sensoriale.

La festa di presentazione finale si è svolta in un'atmosfera di intensa *looseness*. C'erano Gillian Crampton Smith, Philip Tabor, Massimo Botta, Cristina Chiappini ed io. Non abbiamo per niente valutato ma molto applaudito.

È intervenuto il preside Marco De Michelis e un pubblico attento e molto partecipativo: fra gli altri Rita degli

didascalia da fare



Esposti e Gianantonio Pozzi due poeti (veneziani) che di interazione e di performance ne sanno qualcosa, visto che sono stati protagonisti della stagione della poesia sonora, visiva, ginnica, liquida e anche lineare, insomma della Poesia Totale come diceva Adriano Spatola.

Abbiamo goduto dell'installazione del gruppo randomclapping dei nostri studenti di interaction (studenti di Gillian e Phil). Un'installazione che avanza la pretesa di rendere leggibili i pensieri delle nostre teste vuote. L'installazione si chiama "random thoughts". Abbiamo giocato con la tavola interattiva sonora di Stefano Delle Monache, Pietro Polotti e Davide Rocchesso. (Quest'ultimo ha portato con sé dei validi aiutanti molto intenti e seri: i suoi bambini). Sulla tavola noi abbiamo tagliato la frutta con coltelli rumoristi, e abbiamo inclinato – fino al limite della catastrofe – vassoi allarmati colmi di bicchieri... E la festa si è conclusa con il concerto del gruppo I/O o "uno-zero" (che è la notazione digitale più basica di tutte). La loro performance di improvvisazione ritmica minimalista e di post-rock avanguardista è stata anche straordinariamente provocante: ha provocato l'interazione di tutti. Io che ho quasi settant'anni e che erano una ventina d'anni che non lo facevo ho ballato piuttosto sfrenatamente. **G. A.**

### Seminari/laboratori/mostre di Basic design allo Iuav di Venezia

29 giugno/1 luglio 2006  
Basic design la tradizione del nuovo: un atelier e due piccole mostre  
Itten: scioltezza gestuale  
Moholy Nagy: sinestesia  
Maldonado: antiprimadonna  
...trascorrere un giorno al Bauhaus, uno a Chicago, e uno a Ulm.  
Tre esercitazioni condotte da Giovanni Anceschi con Nunzia Coco e Nicola Vittori

Bruno Munari: basic designer  
mostra a cura di Azalea Seratoni.  
Con la collaborazione di Bruno Danese.

Josef Albers: omaggio al colore  
mostra a cura di G. A.  
Con la collaborazione di Narciso Silvestrini.  
Cristina Chiappini: il corpo racconta  
postazione di basic interattivo,  
a cura di Nicola Vittori

25/29 giugno 2007

Basicdesign-Lab/giugno 2007  
seconda edizione

New Basic Design: Basic Design dell'interazione  
Due laboratori coordinati da Giovanni Anceschi

Cristina Chiappini: The body of basics  
Interface interaction design.  
Giovanni Lussu: Sinsemie  
Notazione sinsemica di processi interattivi

Valutazione dei risultati con interventi di:  
Massimo Botta, Giorgio Camuffo,  
Gillian Crampton-Smith, Phil Tabor

Bicchierata Basic  
Stefano Delle Monache, Pietro Polotti  
e Davide Rocchesso: GameLunch  
Postazione sonora interattiva in forma di tavolo

Andrea Reali (voce)  
Luca Mauri (chitarra elettrica)  
Paolo Romano (contrabbasso)  
Paolo Benzoni (batteria)  
"I/O"  
Concerto

Università IUAV di Venezia  
Dipartimento delle arti e del design industriale  
Dottorato in Design del prodotto  
e della comunicazione

## L'esercitazione di Moholy-Nagy NUNZIA COCO

In occasione del workshop di basic design abbiamo cercato di ricostruire con il professor Anceschi un'esercitazione sinestesica di Moholy-Nagy. A lui si possono infatti ricondurre le prime sperimentazioni sulla tattilità e la potenza sinestesica del tatto, che Aristotele riteneva essere il senso primario, il più forte, il più sicuro, quello al cui confronto gli altri sensi erano delle periferiche.

È significativo che la formulazione dell'esercitazione ci sia pervenuta per tradizione orale e precisamente tramite il racconto di Michele Provinciali, che fu mandato da Giulio Carlo Argan al Bauhaus di Chicago.

### Formulazione

Stanza poco illuminata, quattro contenitori ognuno con un materiale senso-tattile differente, disposti in successione su un piano.

Materiali sensibili:

1. sabbia e biglie;
2. palline di polistirolo e sassi;
3. olio e anelli di metallo;
4. acqua e schiuma di sapone.

Il soggetto, bendato, è invitato a toccare i quattro materiali per fissarne la sensazione provocata e restituirla successivamente attraverso il disegno. Per disegnare erano a disposizione carta, matite, pennarelli e pastelli colorati, penne a sfera e a gel a punta fina nere.

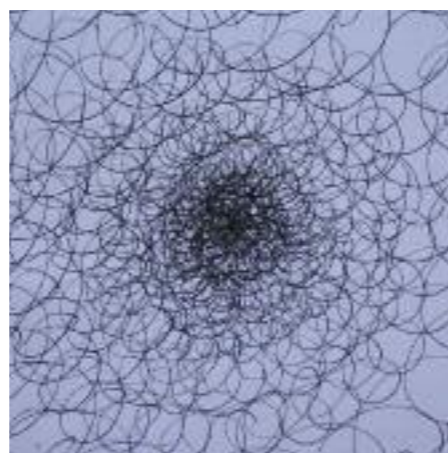
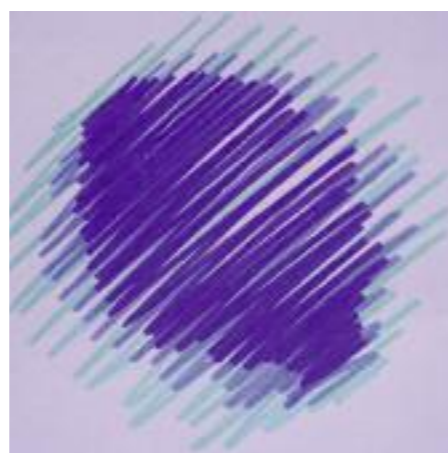
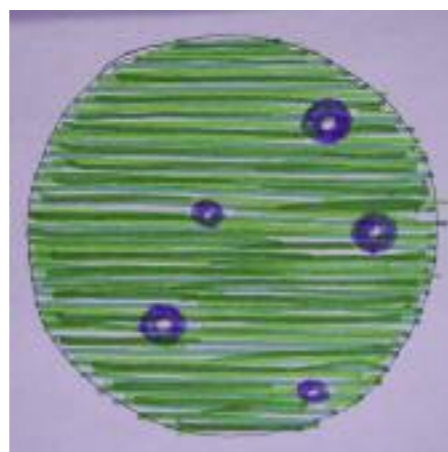
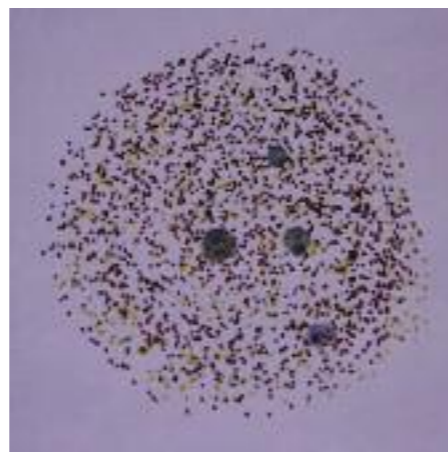
Ai partecipanti una volta bendati, viene offerta la possibilità di scoprire una realtà multisensoriale e sorprendente. L'occhio svanisce, tutto il corpo inizia, per così dire, a vedere e la percezione cambia.

Le persone entrando bendate nell'ambiente allestito per l'esercitazione si lasciano guidare e comincia a costruirsi una forte relazione tra soggetto e accompagnatore, che diventa una sorta di 'gentil caronte'. Il ruolo del conduttore è fondamentale: i partecipanti si sentono accolti all'interno di questo nuovo spazio e abbandonano la necessità di tenere sotto controllo la realtà; 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 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 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 al lettore questo momento in cui si transita da un senso – il tatto – ad un altro – la vista –, passando per una fase di traduzione, che viene esplicitata nei segni lasciati sui fogli per descrivere le sensazioni provate. Ai partecipanti viene chiesto di rendere fluide e visive le loro sensazioni tattili, che presentatesi in maniera immediata, forte, coinvolgente e inaspettata, necessitano di tempo per essere tradotte.

Si sono potuti constatare 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. Ma i risultati sono stati sorprendentemente diversi. Ogni soggetto ha interpretato la propria sensazione con forme e colori sufficientemente distinti da renderli unici.



Dida da fare

## The body of basics. Coreo-grafie a cura di Cristina Chiappini

DAVIDE FORNARI

Per l'edizione 2007 del basic lab, Cristina Chiappini ha proposto una esercitazione da realizzare in Macromedia Flash: costruire una griglia di 6x6 moduli, o anche una sola riga o colonna, di immagini, sequenze animate e suoni che costruissero un racconto a partire dalle sole azioni del nostro corpo. Un brief molto normativo – erano fissati il numero massimo di scatti delle sequenze fotografiche e la durata dei filmati – che ha contribuito alla riuscita dell'operazione. Lavorare sul poco, quasi sul niente, e cioè solo quello che avevamo con noi e su di noi, ha costretto tutti a uno sforzo di sperimentazione più vicino al campo delle arti visive che a quello della grafica.

Raccontare attraverso il corpo: con azioni di mimo, pre-teatrali, e quasi mute, da un minimo di tre – per realizzare effetti a onda – ad un massimo di 36, per i plot più complessi. Lavorare sulle parti del corpo: orecchi, dita, mani, piedi, smorfie. Lavorare sui colori: occhi, capelli, pelle, nei, macchie, cicatrici. Lavorare sui suoni del corpo: starnuti, fischi, borbottii, battiti del cuore, soffi, respiri e sospiri. Poche

parole, così come pochi gesti riconoscibili, per prescindere dalla componente culturale e sintattica e concentrarsi su quella morfologica e strutturale.

Il basic è una tappa fondamentale dei laboratori del primo anno del corso di laurea in disegno industriale dell'Università Iuav di Venezia, ma anche un contesto di ricerca teorica per il dottorato in scienze del design. Cristina Chiappini è riuscita a riunire i diversi livelli di formazione intorno a questa esercitazione di basic design interattivo, da lei sviluppata e portata avanti negli anni nei corsi di Venezia, Treviso, Roma e San Marino, basandola sul suo lavoro di media artist e su una corposa tradizione di sperimentazioni su corpo, grafica e tipografia: dalle coreografie tipografiche di Anthon Beeke alle font basate sul corpo di Paul Elliman e Leonardo Sonnoli, fino alle sculture/installazioni umane di Charles Ray e Erwin Wurm o la scultura da prendere a calci di Gabriele Devecchi, in cui è l'interazione con il corpo dello spettatore a dare motilità all'opera.

L'esperienza e i risultati sono stati particolarmente interessanti per l'alto livello di controllo e concentrazione che il brief imponeva: sviluppare in quattro giorni un racconto con le uniche cose –

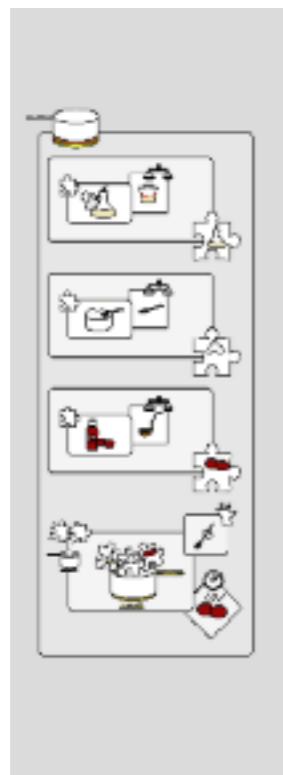
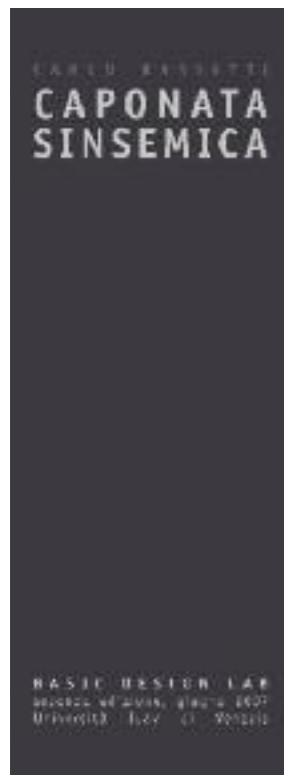
letteralmente – a portata di mano, eliminando ogni riferimento culturale, linguistico e verbale. Un approccio speculare a quello del workshop parallelo, tenuto da Giovanni Lussu, che imponeva la transcodifica di una ricetta di cucina evitando possibilmente ogni riferimento figurativo alle categorie in oggetto (sedani, melanzane e olive) e quindi lavorando sull'astrazione da alfabeti e immagini.

In tutti i casi, la velocità di realizzazione e la 'ruvidezza' dei risultati hanno portato a concentrarsi sugli aspetti strutturali dell'esercizio, cioè di individuazione delle caratteristiche morfologiche e strutturali del campo d'azione, lo stage di Flash: un quadrato, nove quadrati o trentasei quadrati? Un racconto per ogni quadrato o un racconto complessivo? Un solo effetto in conseguenza dell'interazione o più di uno? Con una gerarchia di lettura o radiale e casuale?

“Se clicco qui, cosa succede?” è la situazione tipica realizzata nell'interazione priva di funzioni con queste piccole interfacce divisibili in due gruppi: le interfacce 'manifesto', che codificano un racconto e lo spiegano, e quelle morfologiche, che lavorano sulla composizione dei quadrati e sugli effetti di onda.



I lavori di Benito Condemi, Emanuela Bonini Lessing, Griselda Ramirez Feltrin. I risultati del laboratorio The body of basics sono visibili su <<http://www.room50.org/basicdesign/basic2007.html>>



### Notazioni sinsemiche di processi interattivi

Intervista a **GIOVANNI LUSSU**  
a cura di **EMANUELA BONINI LESSING**

**EBL** Quando nasce e come viene messa a punto la sua esercitazione di basic design?

**GL** La prima esercitazione di questo tipo l'ho proposta a Milano nel lontano 1993. Era il primo anno di attivazione del Corso di laurea in Disegno industriale del Politecnico, e quindi tutto quello che si faceva era per forza di cose spiccatamente sperimentale. In quel caso si trattava di una ricetta per la pasta con le sarde, scelta per la sua complessità, dovuta al numero di ingredienti e di fornelli accesi contemporaneamente. Avevo posto vincoli forse eccessivi (tutti i segni dovevano essere ricavati da una griglia di misure date, e inoltre si doveva fare tutto a mano libera), ma i risultati erano stati abbastanza notevoli da convincermi a riproporre poi l'esperimento più e più volte. Nel 1995, lì al Politecnico, ci si era poi trovati a tenere un laboratorio con Giovanni Anceschi, con il quale già da tempo si facevano cose insieme e si dividevano idee essenziali sul progetto di comunicazione, e che inoltre mi aveva chiamato a insegnare in quella situazione. Nel corso dell'anno avevamo chiesto agli studenti diversi lavori dello stesso tipo; ma poiché avevamo chiamato Marcello Baraghini a parlare dei suoi libri "Millelire" di Stampa Alternativa, essi erano tutti in forma di libretti di formato A6; forma che poi nella didattica ho utilizzato innumerevoli volte.

**EBL** Ogni volta che l'esercitazione veniva riproposta, al di là delle 'costrizioni' imposte dai formati scelti, andava via via consolidandosi il 'set' di principi su cui si basava l'essenza stessa dell'esercitazione...

**GL** Queste esercitazioni, nella formulazione messa a punto attraverso gli anni, partono sempre da un inderogabile testo di riferimento (letterario o di altro tipo, come la ricetta), corredato da pochi vincoli ulteriori; ma consentono la massima libertà per quel che riguarda i linguaggi di rappresentazione. Hanno due obiettivi fondamentali. Da una parte, addestrano ineluttabilmente a scavare nelle procedure di transcodifica, che ritengo di primaria importanza nel progetto di

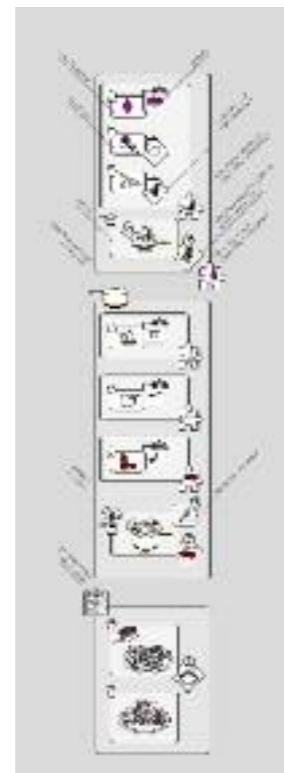
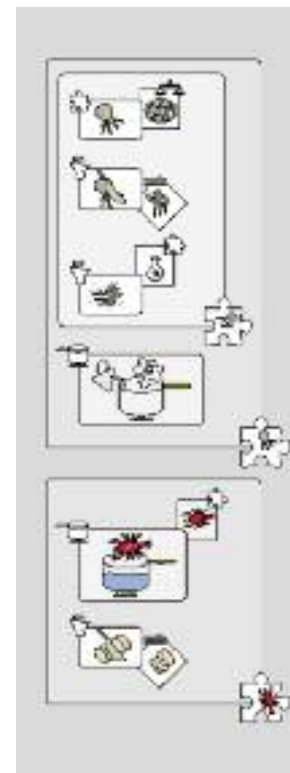
comunicazione: allenano a indagare la nozione di scrittura e implicano una riflessione sull'arbitrarietà dei segni e una progettualità di tipo sistemico, in virtù della fabula comunque soggiacente. Dall'altra, per i vincoli imposti, per i limiti di tempo nei quali si svolgono e per il fatto di prescindere completamente da qualunque considerazione di tipo applicativo o "di mercato", altrettanto ineluttabilmente portano a prosciugare i linguaggi e a concentrare le energie sui componenti essenziali e sulle loro modalità di aggregazione; e per questo sono senz'altro basic design. Terzo obiettivo, non meno importante, è che chi si trovi a subire queste esercitazioni ci si diverta anche.

**EBL** Come è stata riadattata per il contesto del Basic Design Lab dell'Interazione e quali risultati ha prodotto (proprio in virtù di quel contesto e anche in ragione della "via dell'ibridazione" tra le due esercitazioni tentata da alcuni studenti)?

**GL** Una bella occasione per verificare queste premesse e portarle avanti in un contesto allargato; lo svincolare l'esercitazione da forme materiali prefissate ha prodotto una varietà piuttosto straordinaria. Tutti gli esiti mi sono sembrati per un verso o per l'altro notevoli; e proprio per la sorprendente diversità degli approcci e delle procedure. Quanto poi all'esperimento di "ibridazione", il risultato è addirittura esilarante.

**EBL** Cosa pensa del valore pedagogico del basic design oggi?

**GL** A voler essere un po' paradossali, ma poi neanche tanto, tutto nella scuola dovrebbe essere basic design. Sono infatti le esperienze di questo tipo, svincolate dalle categorie merceologiche e puntate all'essenza della comunicazione, che formano la capacità dello studente ad affrontare poi fattivamente, nell'intricata foresta di un mercato in continua, veloce trasformazione, le imprevedibili e sempre nuove complessità della ventura realtà professionale. Sono le competenze metaprogettuali, sviluppate nella pratica della sperimentazione, quelle che mettono in grado di risolvere problemi concreti, di imparare velocemente a gestire le incessanti innovazioni tecnologiche, di costruire un futuro consapevole.



Alcune immagini del lavoro di Claudio Bassetti nell'esercitazione di Giovanni Lussu

Alcune immagini del lavoro di Fabrizio L'Abbate nell'esercitazione di Giovanni Lussu

**Gli artisti dicono:  
no, Munari è un designer.  
I designer dicono:  
no, Munari è un artista.  
Noi abbiamo capito che Munari è  
un basic designer.**

**AZALEA SERATONI**

Anche se ci sono cento prove documentali che sapeva tutto e che aveva contatti diretti con i focolai storici del basic design, Munari si sarebbe forse sottratto anche a questa definizione di basic designer, con la stessa naturalezza e civetteria con cui si mostrava distaccato da quella di artista e di designer.

C'era un certo compiacimento in lui nell'essere collocato ai margini, in una zona di frontiera tra diverse discipline, diversi ambiti creativi e relazionali e diversi linguaggi.

Quando gli chiesero di partecipare alla Biennale di Venezia dell'86, un addetto ai lavori suggerì che nel tempio della pittura le solite macchinette non sarebbero 'andate': "Molto meglio degli olii su tela". E allora assecondando la forza dirompente dell'ovvietà, Munari scelse diversi frammenti di tela, dalla tela di canapa a quella di lino, a quella di cotone a quella sottilissima di batista e le macchiò con oli diversi, da quello di lino, a quello di papavero, a quello di mandorle, a quello di ricino.

Quando progettò *Cappuccetto bianco* ragionò alla sua maniera su una delle favole più celebri e costruì una storia attraverso le pagine bianche che erano pensate per far vedere la levità silenziosa della neve che copre lo snodarsi della lettura.

È uno dei molti libri per bambini pensati da Munari come oggetti con cui interagire e in cui i lembi di carta (le volvelle) si sollevano proprio come ora le pagine nel web si aprono quando le clicchiamo.

Munari si è occupato a lungo di quella cruciale parentesi esistenziale che è l'infanzia e ha ideato giocattoli in gommapiuma, come la *Scimmietta Zizi* e il *Gatto Meo*, che sono la preistoria dell'arte interattiva, la quale è diventata storia nel '62 con la mostra *Arte programmata*, organizzata da Munari, Umberto Eco e Giorgio Soavi nel negozio Olivetti di Milano.

Libri come *Il quadrato*, *Il cerchio* o *Il triangolo* sono documentazioni-basic di prima grandezza. Del resto Munari era stato invitato dalla Harvard University a tenere delle lezioni sulla comunicazione visiva al Carpenter Center for the Visual Arts di Cambridge nel Massachusetts. Queste lezioni, dove il termine basic design non appare, ma che sono di fatto un esempio brillante di corso propedeutico, sono diventate un libro, pubblicato da Laterza nel 1968, che si intitola consapevolmente *Design e comunicazione visiva*, contributo a una metodologia didattica.

Agli studenti del corso Munari diceva, e lo ripeteva spesso, di non pensare prima di fare, di non cercare di farsi venire un'idea per fare una composizione perché spesso un'idea preconcepita mette in difficoltà la mente. "Non pensare prima vuol dire lasciar fuori la ragione e usare l'intuizione, cominciare a disporre a caso delle forme, raggruppare, dividere, cambiare, fare altri accostamenti, cambiare, raggruppare, spostare, ruotare, girare il foglio, cambiare, finché la combinazione stessa delle forme che lentamente hanno preso consistenza può suggerire il modo di finire la composizione... perché ogni strumento ha la sua resa ottima, spontanea, naturale, dalla quale nascono forme logiche che danno una soddisfazione visiva come le cose non forzate, non faticate, semplici e naturali"<sup>[1]</sup> (Munari, 1968). Quindi il suo era un basic design concettuale, propedeutico e pedagogico, anche se lui non avrebbe mai usato questi paroloni.

Questo del "vuoto mentale" era il metodo che Munari applicava a ogni suo progetto. L'azione, la concreta dimensione del fare si accordavano con immediatezza e senza fratture a un pensiero estremamente mobile ed elastico perché all'origine di questo processo esistevano una disciplina e un metodo rigorosi che facevano apparire spontanea un'azione lungamente pensata. In *Design e comunicazione visiva* Munari scrive: "Osservare a lungo, capire profondamente, fare in un attimo"<sup>[2]</sup> (Munari, 1968) che è un antico aforisma giapponese.

1 B. Munari, *Design e comunicazione visiva, contributo a una metodologia didattica*, Laterza, Bari, 1968

2 B. Munari, cit.

**Maestro con la emme minuscola:  
Giovanni Anceschi conduce tre esercitazioni di basic design**

**SIMONA ROMANO**

*Le parole non bastano per tentare di spiegare, dice Giovanni Anceschi, il basic va praticato!*

Grazie a un meticoloso lavoro che dura da anni e la *fortuna* – per usare le sue parole – di trovarsi nei posti giusti al momento giusto (prima con Lucio Fontana, poi con Bruno Munari e infine con Tomás Maldonado, che sarà la figura di riferimento definitiva), Giovanni Anceschi personifica un'eredità che parte dal Bauhaus, passa per Ulm ed è oggi accolta dalla Facoltà di design e arti dell'Università Iuav di Venezia.

*Vi farò fare esercitazioni che avreste fatto se foste andati al Bauhaus (Itten), a Chicago (Moholy-Nagy), a Ulm (Maldonado), e sottolineo l'unicum: avrete la chance di fare esercitazioni che si sono trasmesse solo per tradizione orale. E non c'è da preoccuparsi: 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.*

Del metodo fa parlare Albers e un Munari inedito (*quello che davanti a noi – quelli del Gruppo T – ha buttato per terra un vassoio di acciaio al Savini*) attraverso due 'micro-mostre'.

"È un errore psicologico credere che l'arte venga solo dal sentimento. L'arte proviene dal conscio come dall'inconscio – dal cuore e dallo spirito. Se l'arte è ordine, allora è un ordine intellettuale oltre che intuitivo e istintivo" – Josef Albers.

Questi sono i presupposti con cui nasce il basic, il cui scopo, agli antipodi dell'apprendimento per mimesi, è la configurazione.

"Ci sono due modi di impostare un programma di insegnamento ... C'è un modo statico e uno dinamico. C'è un modo nel quale l'individuo viene forzato ad adattarsi ad uno schema fisso, quasi sempre superato o comunque, nel migliore dei casi, in via di superamento nella realtà pratica di ogni giorno. E un altro modo che si va via formando, modificato continuamente dagli stessi individui e dai loro problemi sempre più attuali." – Bruno Munari.

Queste parole fanno intuire il duplice atteggiamento dell'insegnamento di Giovanni: *uno orientale, dove il compito del maestro è quello di liberare il discepolo da ciò che gli impedisce di fare alla perfezione; l'altro quello occidentale, in cui il maestro possiede una grande quantità di sapere da distribuire (spezzare il pane della scienza).*

Maestro *ma con la emme minuscola* perché, secondo la *tradizione* (quella *del nuovo*), non rinuncia alla verità, crede in una condivisione intersoggettiva, *come avrebbero potuto dire insieme Edmund Husserl e Josef Albers.*

Niente di meno è l'esito delle tre esercitazioni: "Scioltezza gestuale" di Josef Itten, "Sinestesia" di Moholy Nagy, e "Antiprimadonna" di Tomás Maldonado.

L'iter: la lettura di un tracciato preciso, l'uso di strumenti accurati e semplici, il fare (confrontarsi con un gesto tondo, affidarsi ed esplorare tattilmente, negare il protagonismo vistoso), la discussione finale, la bicchierata.

Un moderato snobismo, un equilibrio difficile.

*Le parole sono pietre* e quelle in corsivo sono sue.  
Le parole non bastano per tentare di spiegare, il basic va praticato.



Giovanni Anceschi  
in una foto di Cristina Chiappini