

DOPPIOZERO

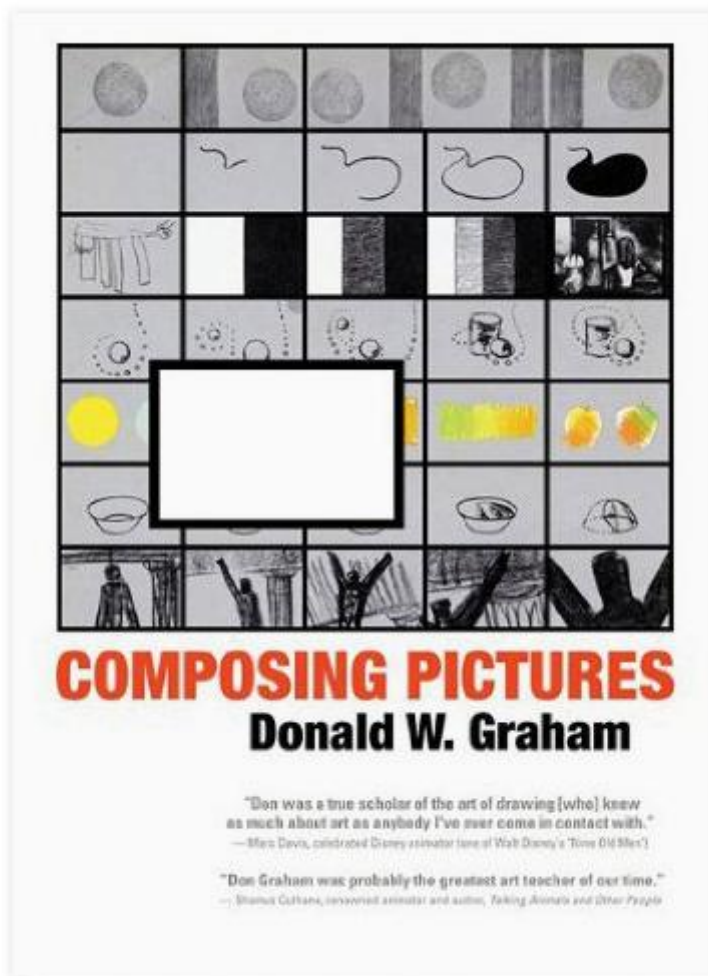
Hollywood Bauhaus

Riccardo Falcinelli

18 Novembre 2013

Albers, Arnheim, Itten e Klee sono alcuni tra i principali autori su cui si sono formate le ultime tre generazioni di artisti e designer. Pochissimi invece, specialmente in Europa, conoscono o hanno studiato [Donald W. Graham](#). Questi, classe 1883, ha insegnato per decenni disegno e prospettiva, formando generazioni di artisti in campi diversi, prima al Chouinard Art Institute e poi nella scuola interna agli studi Disney.

La summa del suo pensiero è raccolta in *Composing Pictures* uscito in prima edizione nel 1970. Si tratta di un libro mai edito fuori degli Stati Uniti eppure fondamentale per imparare a “vedere”. Le ragioni di questa omissione sono però connaturate all’atipicità del metodo e della figura di Graham rispetto all’idea di artista formulata in Europa.



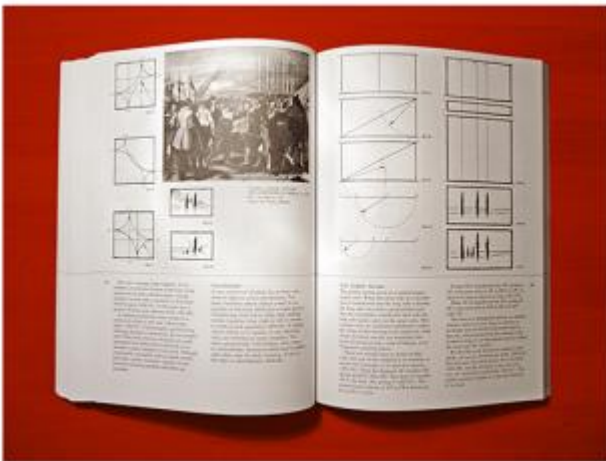
A tutt'oggi cosa sia un artista, un designer o un illustratore è un nodo conflittuale nella nostra cultura: dove finisce un illustratore e inizia un artista è un quesito la cui risoluzione viene affidata all'ineffabile categoria del talento. Molte scuole d'arte europee continuano a porre come approdo (magari utopico) la mostra, la galleria o l'incoronazione in qualche biennale. La cultura americana, invece, da sempre più concreta e interessata a un'utilità pragmatica dell'opera di ingegno, ha trattato quasi tutti come "commercial artists" o "professionals": l'arte è anzitutto un tipo di mestiere, non una manifestazione dello spirito.

Così, mentre i modelli didattici europei si sono concentrati sull'insegnare come conoscere la realtà o come esprimere se stessi (anche il Bauhaus non era da meno), le scuole americane sono state anche e soprattutto il sistema per formare gli operatori dell'*entertainment*.

Albers, Arnheim, Itten e Klee insegnavano a giovani studenti che ambivano a essere artisti, Graham ha invece insegnato a professionisti, a chi già operava nel cinema, nella moda o nella pubblicità, aiutandoli ad affinare lo sguardo, facendosi una cultura.

Graham è insomma quello che la cultura anglosassone definirebbe “down to earth”. Non ci troveremo nulla dello spirituale di Kandinskij o della poesia di Munari. Rispetto ai testi dei sopracitati, il libro di Graham è infatti decisamente meno fascinoso e coinvolgente: si tratta della sistematizzazione di decenni di lezioni e patisce perciò un andamento lento e un po’ ripetitivo. Eppure è proprio in questa concretezza che Graham svela degli aspetti che non troveremo in nessun altro libro e che ne fanno il necessario complementare della Gestalt di Arnheim o dell’immaginifico esoterismo di Itten.

Fu Walt Disney a decidere, alla fine degli anni 30, di mandare i suoi disegnatori a scuola: nel momento in cui si passò dal disegnare cortometraggi con Topolino al realismo di *Pinocchio* o di *Bambi*, furono necessarie competenze ben più articolate. All’epoca, però, gli animatori avevano una formazione artistica modesta. Si trattava di schiere di giovanissimi, spesso appena ventenni, con pochissimi anni di studio alle spalle e destinati a lavorare nella pubblicità o per gli *short* con i “funny animals”.



Così Disney si fece carico della loro formazione. Per i disegnatori si trattò invece di un carico psicologico, dovendo studiare di sera. Fu un modello unico, diverso dalla scolarizzazione pubblica, lontano concettualmente dal modello Bauhaus, eppure stranamente somigliante a quest'ultimo nell'ambizione di sanare la frattura fra teoria e pratica. Graham è stato per anni il responsabile di questi corsi ed è lì, dentro gli studios, che il libro comincia a prendere forma. Una scuola decisamente fordista, che informerà anche la nascita del futuro California Institute of the Arts (fondato appunto da Disney), a tutt'oggi una delle principali scuole per chi è interessato all'arte in relazione all'entertainment.

Operando in un contesto professionale, distante dall'accademia, Graham ha così formato l'occhio di generazioni di artisti, rimanendo però escluso dalle bibliografie ufficiali. In Europa del resto sarebbe parso incongruo inserirlo nei piani di studio scolastici: da noi ha pesato per anni (e ancora pesa) la diffidenza nei confronti dell'intrattenimento, anche perché la condanna degli intellettuali, Adorno in primis, è stata categorica e senza appello.

In trentacinque capitoli, ciascuno dedicato a un nodo fondamentale, Graham spiega come guardare la figurazione, come smontarla, come farla. Gli affreschi di Pompei compaiono a fianco dei pittori americani contemporanei, c'è poi la pittura cinese, la fiamminga e in chiusura anche cartoni animati e pubblicità. In ciascuno Graham non cerca il valore storico ma il meccanismo figurativo, quello che fa funzionare le immagini. Per questo un'immagine riuscita può appartenere a Rembrandt o all'agenzia pubblicitaria Leo Burnett, senza che questo accostamento appaia improprio o provocatoriamente postmodernista. Queste associazioni sono la grande virtù dello sguardo statunitense, dove il peso della Storia è più lieve e il sincretismo è la norma.

Graham fa ampio uso di diagrammi e schemi con cui tira fuori lo scheletro parlante dei dipinti. È questo lo strumento più originale del libro, non un semplice espediente didattico ma un modo di procedere e di ragionare. Si tratta dell'analogo più prossimo a una spiegazione in classe, come quando si tracciano movimenti nell'aria davanti a una diapositiva per evidenziarne le dinamiche visive.

Questo sguardo permette a Graham di vedere i "classici" in maniera inattesa. Un esempio fra i più significativi è la lettura che propone della *Lamentazione* di Giotto nella Cappella degli Scrovegni: Graham nota che le due figure centrali, essendo di medesime dimensioni, entrambe di profilo e posizionate a poca distanza l'una dall'altra, instaurano un rapporto di dipendenza reciproca, vengono "lette" insieme e, somigliandosi e differendo allo stesso tempo, finiscono per sembrare due momenti di una stessa figura, o meglio: due fotogrammi di una stessa sequenza. Graham usa insomma la logica dei cartoni animati per spiegarci la dinamica interna a Giotto. Dinamica che è visibile nel dipinto ma che uno storico dell'arte non avrebbe potuto formulare in questi termini. Non si tratta, ovviamente, del pensiero di Giotto: un uomo del Trecento non sa nulla del cinema. Ma Graham vuole darci strumenti per vedere il dispositivo di Giotto, non per spiegarcelo storicamente.



Tramite un sapere induttivo ma colto, il discorso di Graham completa così gli studi all' europea, affiancandosi ai testi classici del Novecento. Rende inoltre più complesse, mettendocene sotto il naso, una serie di questioni aperte riguardo alla formazione artistica e ai mestieri creativi.

Nelle nostre scuole non sono mai stati davvero chiariti i rapporti tra cultura e professionismo. Molti istituti privati affermano di preparare artisti per il mondo del lavoro, anche se poi questo intento si riduce a impartire competenze meccaniche come saper maneggiare i software. È il mito del *training*. Chi rivendica questo approccio pensa che, una volta padroneggiate le tecniche, conti solo il talento, e rifiuta così gli aspetti teorici del design, reputati inutili filosofemi. Su un altro

fronte è diffusa l'idea, soprattutto nelle istituzioni pubbliche, che la cultura debba svincolarsi dai legacci del mercato per essere libera, concetto incarnato nel mito della "ricerca". Queste posizioni irrisolte e conflittuali non fanno che ribadire l'annosa separazione tra teoria e pratica.

Bisogna però riconoscere che il modello Graham-Disney in fondo è atipico anche per gli Stati Uniti: l'idea di rendere colti i propri dipendenti dall'interno del processo produttivo è antieconomica. Anche se la notorietà del nome Disney tende ad offuscarlo, l'idea di Walt non ha vinto: l'esperienza di un'azienda concentrata sull'eccellenza, e dove i problemi teorici e culturali vengono inglobati nel fare quotidiano, rimane un fatto di nicchia. L'America ha sempre preferito il prodotto andante per l'uomo medio, ha puntato sul modello Ford non sulla Ferrari. E dopo Disney non c'è più stato spazio per il meticoloso artigianato di *Bambi*, perché al business, in fondo, Topolino può bastare. Ma è davvero questo l'unico futuro a cui siamo condannati?

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.

Torna presto a leggerci e [SOSTIENI DOPPIOZERO](#)



278.1



278.2



278.3



278.4



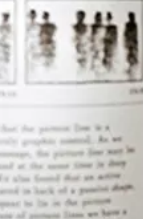
278.5



278.6



278.7



278.8

Picture Lines in Depth

We have seen how any vertical or horizontal picture line is directly related to a corresponding horizon or strong gravitational reference. A picture line may also be related to a shape or volume in the far distance, or the perceived subject, or to a shape or volume in an overlap (278.1-2). Each of these also will relate to some use in the horizon, except in the case of overlap.

A series of picture lines lying in the far ground, subject, or background may be related through shape or volume to constitute a strong picture line (278.3). These may be conceived as a vertical (or horizontal) horizon, or as a dominant picture line.

Thus we find that the picture line is a vertical and truly graphic element. As we found with the picture, the picture line may be on the surface, and at the same time in deep graphic space. We also found that an active shape may be placed in back of a picture depth, and both may appear to lie on the picture surface. In the case of picture lines we have a double picture. A vertical line in the back ground may be in the same plane, the picture surface, as a vertical line in the foreground back in the range of graphics. Not only is such a relation possible, it is necessary. By the skilled use of picture lines we can make scenes of the picture surface as a truly graphic work.



Paul Cézanne, *Forest, 1890-1895*. The picture line is the sky, or the ground, or the trees. The picture line.

Picture Impact Through Picture Lines

Picture lines help an expression or selection the dominant shape of a picture. We can make a vertical picture look higher (278.2F); or a horizontal picture look wider (278.2E); a square picture can be made less square (278.2C); a round one, less round (278.2D).

By using picture lines we discover we can determine unconscious organizations (278.2E). This, of course, leads directly to picture lines (278.2F).

In Cézanne's *Peppers* we find an adaptation of vertical elements. This device is called the working vertical. Although not always perceived only by picture lines, we can see otherwise the working vertical line the surface together as a whole.

As we saw in Chapter 21, an extraordinary degree of graphic refinement may be generated through selection and the use of diagonals. Usually diagonals of shape or volume are unconsciously related to picture lines. Relations of shape, diagonal elements are usually enhanced by the use of picture lines.

Since the picture line is an abstract element, it can help to avoid the overly-realistic picture because picture lines do not exist in nature. They are purely the creations of the artist. Thus the use of picture lines can create graphic impact without dependence upon subject matter. Yet we must be careful, for picture lines do not automatically guarantee a good picture. In fact, if picture lines are used awkwardly, results may be disastrous.