Issn 1824-1301

Progetto grafico 10

xxx FILOSOFIA, PROGETTO: CONSAPEVOLEZZA xxx

Per un progetto consapevole. Una questione tipografica: la filosofia

Jacques Derrida: presentazione di Glas

Jacques Derrida e il labirinto grafico della filosofia

Il progetto cosciente in un'esperienza didattica all'Isia di Urbino

xxx

x Meraviglia delle lettere

x Da "Typography papers": Giovan Francesco Cresci e la lettera barocca a Roma

xxx

x Il logo di Beijing 2008 e delle altre 29 Olimpiadi estive

xxx

x Il lettering di insegne, vetrine e réclame a Montréal

x Il laboratorio per una font per il Minimetrò di Perugia

x Gianni Trozzi attore e grafico

xxxx Grafica e poesia al Festival dell'Unione Terre di Castelli xxxx

xxx SINESTESIE E PROGETTO xxx

x Fenomenologia della sinestesia x Percezione sinestesica e design del rumore

x Simbologia cromatica e comunicazione visiva x Sinestesie della scrittura

xxxx Il muralismo cileno xxxx

x Wayfinding al Politecnico di Milano x Intervista a Paul Mijksenaar

x Jürg Lehni/Scriptographer x Gualtiero Marchesi x Massimo Dolcini

x La collana Design e designers x Gra: genuin roman art

xxxx Tombini a Ferrara xxxx

x 4 anni di Presidenza Beda x I soci Aiap



Progetti • Altrove • Letture • Visioni • Libri • Mostre • Concorsi • Recensioni • Segnalazioni



Progetto grafico

ANNO 5 • N. 10
GIUGNO 2007

Periodico dell'Aiap
Associazione italiana progettazione per la comunicazione visiva

18,00 EURO

ISSN 1824-1301

9 771824 130006 70010

Poste Italiane s.p.a. - Spedizione in Abbonamento Postale - D.L. 353/2003 ... In L. 27/02/20... 46) art. 1, comma 1, DCB Milano

Gra: genuin roman art

ALLA RICERCA DELL'IDENTITÀ GRAFICA ITALIANA

CARLOTTA LATESSA

Stefano Longo, Roberta Rizzi, Miriam Tognella, Ginevra Virgili sono il Gra, ovvero un collettivo romano formato da quattro grafici e un copywriter, Marco Diotallevi, che l'ultima cosa che hanno in mente di fare è passare il loro tempo a cincischiarsi sulle problematiche dell'attuale graphic design italiano.

Il concept del Gra infatti si manifesta chiaro già dal nome, dove a Roma questa sigla identifica il grande raccordo anulare, ossia un anello fatto di più di trentatré uscite che differenziano e collegano tutte le zone della città senza rinchiuderla in se stessa; per assonanza il Gra, genuine roman art, si propone di essere uno spazio comune che mette in contatto le varie realtà grafiche italiane fino ad arrivare, come scopo ultimo, all'identificazione di uno stile grafico del bel paese. E se nell'attuale panorama nazionale non sono ancora rintracciabili degli stilemi grafici ben definiti, la sfida, o anche la provocazione che il Gra lancia, sta proprio nella risposta alla domanda "è possibile definire un'identità grafica italiana all'estero?" È in questo che consiste la loro missione ed è su questo che si basa il loro lavoro, definendolo in primo luogo un progetto di ricerca.

A questa domanda il Gra fornisce anche i mezzi per ottenere una risposta. Da ciò ne deriva che a un livello più tangibile l'attività del Gra consiste anche nell'organizzare mostre, serate a tema, concorsi con un vero e proprio brief di base, dove ogni grafico è chiamato a partecipare creando per ciascun evento un'opera apposita, dando così la possibilità ai partecipanti di poter utilizzare la propria espressività e le proprie conoscenze anche al di fuori di uno studio e a prescindere dalle richieste di un cliente. Le mostre, le serate a tema e il resto, sono quindi il mezzo, la parte pratica del progetto di ricerca, atto a procurare materiale di studio concreto per poter definire uno stile grafico nazionale. L'ultimo passaggio dell'intero progetto consiste nell'opportunità di poter coinvolgere diverse entità autorevoli, quali studiosi di semiotica, comunicazione, grafica, eccetera, che prendendo in considerazione il materiale rinvenuto da ogni mostra vadano a stilare una recensione che porti a rintracciare quelli che possono essere definiti gli elementi comuni di uno stile grafico italiano.

Nonostante la giovane età di questo collettivo, che compirà due anni il prossimo settembre, non si può dire che gli siano mancati il tempo e la volontà o, se vogliamo utilizzare il termine adatto, la passione, dati gli ormai numerosi eventi organizzati finora all'interno della capitale e anche attraverso il web, utilizzando come mezzo il loro sito <www.genuineromanart.com>. Le principali attività del Gra seguono quattro filoni ben distinti che vanno sotto il nome di: Metamorfosi, tema/colore, /rm - la città in mostra e .Pong.



1. Opera di Valerio Spinelli
per tema/colore, viola/sogno.

Metamorfosi è un concorso di grafica digitale, sezione dell'evento romano Martelive, con il quale il Gra collabora per il secondo anno consecutivo; il tema è appunto la metamorfosi vista come assenza di tempo e cambiamento spontaneo.

Tra le prime iniziative, ideate e curate esclusivamente dal Gra, che fin dal loro primo anno di esistenza procedono con crescente sviluppo, sono sicuramente la serie di mostre collettive all'interno del progetto tema/colore. Ogni mostra ha come argomento un dato soggetto associato a un colore di riferimento, e sono stati più di trenta i grafici che hanno preso parte a una o più esposizioni esibendo le proprie opere in diversi locali della capitale sensibili a questo tipo di eventi, senza chiudersi in circoli elitari. L'intento di tema/colore è quello di poter dare ai partecipanti due linee guida, offrendo loro la possibilità di intervenire attraverso la rielaborazione di due soggetti tra loro complementari, ossia il colore da un punto di vista stilistico e il tema come contenuto. Sono stati scelti sette colori correlati, secondo logiche simboliche di varia natura, a sette temi: l'arancione è stato abbinato alla nascita, come il blu alla musica, il giallo al cibo, il verde al virus, il viola al sogno [1], il rosso alla passione [2] e il bianco e nero al dualismo.

Anche /rm - la città in mostra è un progetto che raccoglie una serie di mostre collettive, e in questo caso la ricerca di uno stile è focalizzata sulla sua relazione con il territorio chiedendo ai grafici che vi partecipano di dare una loro personale interpretazione di Roma città [3].

.Pong. è un gioco, una partita sempre aperta nella quale fin dall'inizio è svelato il nome del vincitore: la grafica come medesimo e unico mezzo di espressione tra due partecipanti che non sempre parlano la stessa lingua. Il gioco consiste nel continuo scambio tra i due concorrenti di un file al quale ogni volta viene aggiunto un pezzo in più, in un continuo botta e risposta che va a modificare e reinterpretare l'input precedente. Le partite, che rimangono sempre aperte, sono tutte pubblicate all'interno del sito del Gra, e tra le più eloquenti dello spirito di questo gioco è quella che tutt'ora avviene tra i concorrenti Massimiliano Panzironi e Stefano Longo. Anche se .Pong. non prevede un vincitore, è palese come negli ultimi due passaggi di questa partita il fermento creativo mixato alla competizione raggiunga i massimi livelli, i due avversari tentano ogni escamotage per conquistare lo spazio a loro disposizione, il tutto sapientemente condito e alleggerito da una costante nota di ironia [4].

In poco tempo il Gra è riuscito a coinvolgere numerose personalità grafiche all'interno dei propri progetti, data la sua grande capacità di saper solleticare e smuovere le giuste corde di una nascente generazione di grafici che sembra aver soltanto bisogno dei giusti input per entrare in attivo. E se la risposta alla domanda che il Gra si pone non è possibile riscontrarla nell'immediato poco importa, è il percorso di ricerca che va a scaturire il confronto, l'interazione tra diverse realtà grafiche a essere la parte più apprezzata dell'intero progetto, e quando questo collettivo potrà giungere all'identificazione di uno stile del graphic design italiano potremo star pur sicuri che non avrà di certo le sembianze di un verde peperone…



2. Opera di Francesco Bellon
per tema/colore, rosso/passione.



3. Opera di Valentina Tata per /rm - la città in mostra.







4. Sequenza del gioco .Pong. che tutt'ora si svolge tra Massimiliano Panzironi e Stefano Longo. L'input di partenza è stato dato da Massimiliano Panzironi.