

Papers
IMPRESOS

5

8

9

1

	pág.
La mujer y la máquina Antònia Vilà	1
El concepto de diseño 2. <i>Análisis comparativo de los textos</i> 3. <i>Conclusión</i> «Hacia una definición del concepto de diseño» Slemenson, Celda, Siscart, Bagà	2
El retorn del regne d'Oz Octavi Martí	4
Gruixuts i primis <i>La calligrafia abans del Buri</i> Text. K.R. Adams escriptura: A.M.W. Adams	6

Direcció:
Xavier Olivé i Josep C. Bagà

Disseny i maquetació:
3^{er}. Curs Disseny Gràfic

Coberta:
Pau Martín

Calendari 1985
Gener: *A. Cardona*
Febrer: *E. Clay*
Març: *J. Juan*
Abril: *V. Heredero*
Maig: *L. Klamburg*
Juny: *S. Llorens*
Juliol: *P. Martín*
Agost: *M. Moreno*
Setembre: *F. Soler i S. Vinyolas*
Octubre: *P. Pascucci*
Novembre: *R. Pérez-Colomer*
Desembre: *X. Sindreu*.

Han fet possible aquest número:
Papers dibuix GVA-RRO, Via Laietana, 37 - Barcelona
Gràfiques Oriente, Ctra. del Mig, 169 - Hospitalet
Fotocomposició Fernández Borrell, 134-140-Barcelona
Albert Marí, fotògraf. Aribau, 252 - Barcelona
Dip. Legal B.4950-1985



Meret Oppenheim, 1933.



Erotique voilée, 1933.



LA MUJER Y LA MÁQUINA

Antonia Vilá

Uno de los temas que ha marcado con más profundidad el arte contemporáneo y sobre todo las dos primeras décadas de nuestro siglo, ha sido el maquinismo. El cambio de sentido que irrumpió en la plástica del siglo XX pasa por las consideraciones de la máquina como símbolo, como metáfora o como desplazamiento imaginario de lo onírico. Todos estos aspectos influyen en la transformación de la óptica del arte y sus objetos. Provocar la identificación de la escultura y la pintura en el horizonte de sus límites al borrar sus diferencias materiales, usar el collage como espacio en que aflora cierto tipo de dinámica constructiva por medio de ensamblajes diversos que traslucen el juego de los mecanismos, es solamente apuntar algunos trazos del hacer arte de este período.

La máquina siempre ha sido objeto de fascinación para el hombre. En nuestro siglo esa fascinación se traduce en el orden de representaciones que derivan de la producción: en una sociedad industrial. La influencia del maquinismo se hace notar como una constante en el abanico de movimientos que constituyen las vanguardias ya sea como traducción de sus mecanismos, o bien analizando el transcurso plástico de la obra en el juego de similitudes y diferencias que lo precisan como paralelo a un discurso mecánico, como en el caso del Neoplasticismo y el Cubo-futurismo. Por otra parte cabe destacar otra vertiente del paraíso de la máquina la que se inserta en un simulacro con ella, precisando un marco de influencias recíprocas, alterando el comportamiento de la misma, humanizándola, haciéndola protagonista del arte, del «hacer arte». Y situándola en el escenario de la perversión y de la crueldad, dominando al hombre.

Las máquinas ocupan un lugar en el espacio del arte que se concretiza en los objetos que se construyen como equivalencias y diálogos entre el hombre y la máquina. Máquinas solteras, máquinas deseantes, máquinas amorosas, máquinas perver-

sas... pueblan con su presencia el mundo de las imágenes como una sincronización voluntaria del artista al poner de manifiesto sus deseos de ruptura con el pasado y sus temas.

El poder de la máquina la eleva a gran tema del arte. Por sí misma se convierte en modelo es escultura, pintura o novela. *Locus Solus* de Raymond Roussel es una de las innumerables muestras literarias que conducen a presenciar secuencias mecánicas como aquella en que se logra la reanimación del cráneo de Danton por los mecanismos del diamante. *La invención de Morel*, de Bióy Casares es otro ejemplo en que todos los juegos circulares que la máquina pone en funcionamiento, forman parte de la escenificación de «la representación» de las representaciones, logrando la invención de las similitudes en la realidad del sueño, y con ello creando la temporalidad perpetua de lo eterno.

Máquinas solteras de la literatura, máquinas de pintar como la ideada por Jarry y por Roussel, el ciclograveur de Tinguely, son algunas obras que junto a la más conocida *«Le Gran Verre»* de Duchamp (1913) (a quien debemos la aceptación de «machine célibataire» al designar con este nombre la parte inferior de su obra, *«La Mariée mise à nu par ses célibataires, même»*) que se nos aparecen como partes del mosaico de las mitologías contemporáneas.

La máquina, pues, adquiere un valor de modelo en el arte del siglo XX, en su vertiente plástica y literaria, mostrando las relaciones entre el hombre y su civilización, trasluciendo el funcionamiento de la historia. Como dice Le Bot, los artistas de las primeras décadas del siglo se plantean que la práctica artística no debe estar separada de los otros sectores de la producción. Mediante el maquinismo el arte contemporáneo proyecta su papel crítico en la historia frente al pasado.

A propósito de este universo de la máquina que commueve a los artistas Gilles Deleuze señala:

L'intérêt de ses œuvres, tient en ceci que ces «peintres machiniques» ne peignent pas «des machines comme substituts de natures mortes ou nus; la machine n'est pas plus objet représenté que son dessin n'est représentation. Il s'agit d'introduire un élément de machine, de telle manière qu'il fasse pièce avec autre chose sur le corps plein de la toile.»

El grabado también ha tomado parte de la esencia del maquinismo, siendo objeto de especulaciones ideales en las que la relación hombre-máquina se describe en el orden imaginario de su funcionalidad. Man Ray eligió el taller de grabado como escena y la prensa calcográfica como símbolo y receptáculo de una secuencia fotográfica denominada «Erotique voilée». La imagen femenina tomada como tipo, es el tercer elemento que compone esta secuencia, tipo en su sentido más genuino: tipo-molde, cuerpo relacionado con la presión, de ahí tipo-grafía. La mujer es tipo y es plancha, objeto para ser impreso, es la representación del simulacro de la impresión de la marca en el cuerpo. En esta imagen tipo se encuentra alojada y ambiguamente identificada el agente de la obra y el objeto producido que la máquina deseante acojerá.

En esta secuencia el espacio del grabado se presenta como un buen recinto creador, en el que la liberación de fantasmas imaginarios parece ser el móvil que ha dado lugar a esta serie de fotografías enmarcadas en el recinto del taller y en el desplazamiento de sus ritos.

La ausencia del objeto molde reafirma la fuerza y la presencia de la marca de la mano entintada de la joven, como un reflejo del binomio mujer-máquina, como una instantánea del deseo de estampar conjugada con la ironía de la imposibilidad del mismo.

La última foto de la secuencia, en que un viejo o un mago propicia el rito que se ejecuta en el espacio de la prensa de imprimir se erige como un escenario propio del teatro de la crueldad. La prensa se manifiesta como la máquina de la impresión simbólica impresión que no aparece en el objeto, ya que éste está ausente, y esta ausencia determina su presencia como marca de mujer, mujer como carácter impresor, simbolizado en el ambiente trágico que acontece en el medio. La fastuosidad maquinista de la escena final pone de relieve el tránsito del aprendiz de mago como una metáfora implícita en la serie de las acciones representadas. ■

Este texto es un trabajo realizado por D. Slemenson, R. Celdad por Norberto Chaves en el curso 83-84) y consta de: 1. Int 3. Conclusión: «Hacia una definición del concepto de diseño»

EL CONCEPTO DE DISEÑO

2 ANALISIS COMPARATIVO DE LOS TEXTOS.

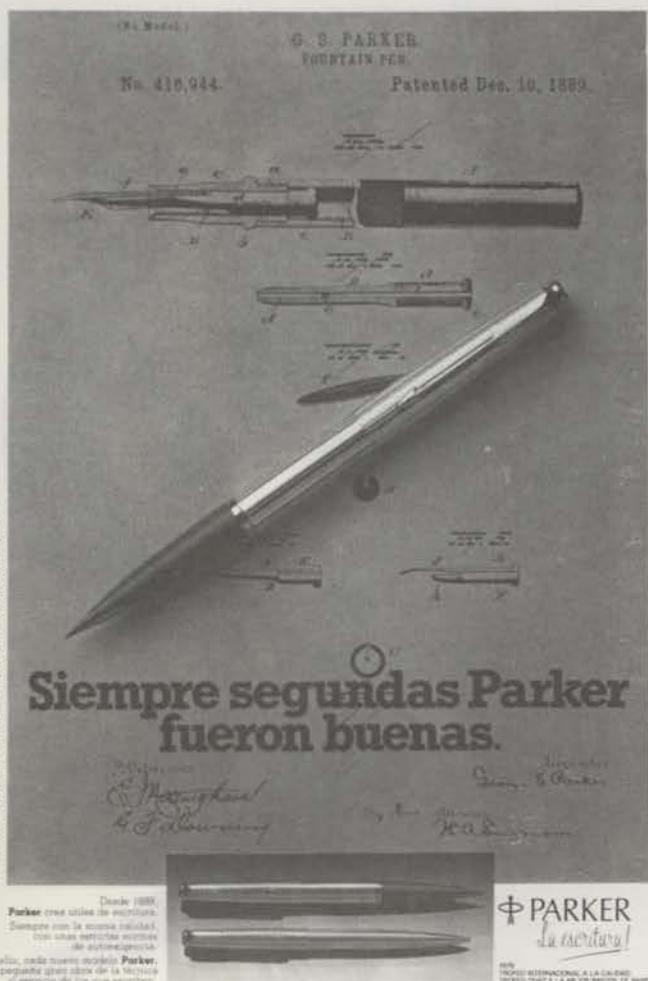
Antes de los años 1950-1960, se entendía por Diseño la labor que los arquitectos, ingenieros y artesanos, llevaban a cabo con objeto de producir los dibujos necesarios para los clientes como para los dibujantes. Pero a partir de estos años, el concepto de Diseño, es parte de un concepto más amplio de cambio tecnológico ligado íntimamente con el cambio social.

La dificultad de escribir sobre Diseño es que la palabra «diseño» tiene significados diferentes según la manera de hablar o de quien emplee dicha palabra; por eso podemos constatar que «diseño» puede significar:

- *Un producto*: «Este nuevo modelo de papel pintado es un diseño mío».
- *Un plano*: «Este dibujo es mi diseño para el nuevo edificio».
- *Un proceso*: «Voy a diseñar una nueva forma de hacer el trabajo».

Esta clasificación muy generalizada del uso de la palabra «diseño», justifica una amplia gama de actividades; pero este texto se referirá al «proceso de diseño» porque es sin duda alguna la parte que nos va a dar más connotaciones de la palabra «diseño». Sin descartar por supuesto la ambigüedad:

I. Siscart y J. Bagá en la clase de sociología del Diseño (impartida, ya publicado, 2. Análisis comparativo de los textos, y que publicamos en este número.



1. Anuncio de Parker
2. John Harper & Co., Londres, 1889, estilográfica de hierro colado, modelo Adler, 1931.
3. Walter Gropius, Carpocerio de un modelo Adler, 1931.

DISEÑO (Actividad) OBJETO DE DISEÑO (Producto)

Una característica muy común a muchas prácticas tradicionales es la de intentar aislar la esencia del Diseño y reducirla a una especie de receta que pueda ser válida para todas las situaciones: De aquí la gran variedad de definiciones y de descripciones que versan sobre el «proceso de diseño»; estas definiciones irán desde lo racional y administrativo hasta incluso unas definiciones que podríamos catalogar como místicas:

RACIONALES:

- El descubrimiento de los verdaderos componentes físicos de una estructura física (Alexander, 1963).
- Una finalidad —un problema controlado— una actividad resuelta (B. Archer, 1965).
- Una actividad orientada a determinados fines, para la solución de problemas (B. Archer, 1965).
- Simular lo que queremos construir (o hacer), antes de construir (o hacerlo), tantas veces como sea necesario para confiar en el resultado final (Booker, 1964).

- El diseño técnico es la utilización de principios científicos, información técnica e imaginación en la definición de una estructura mecánica, máquina o sistema, que realice funciones específicas (Fielden, 1963).

- El salto imaginativo desde la realidad presente a las posibilidades futuras (Page, 1965).
- Diseñar es proyectar con una estética inteligente (Bruno Munari).
- Una actividad creativa, que supone la consecución de algo nuevo y útil sin existencia previa (Lleswick, 1965).

ADMINISTRATIVAS:

- El esfuerzo consciente de imponer un orden significante (Victor Papanek).
- El factor que condiciona aquellas partes del producto que toman contacto con la gente (Farr, 1966).
- La relación de un producto con su situación con objeto de satisfacerla (Gregory, 1966).
- La solución óptima de un conjunto de verdaderas necesidades en un particular conjunto de circunstancias (Matchett, 1968).

MÍSTICAS:

- La elaboración de una decisión de cara a la incertidumbre, con grandes penalizaciones para el error. (Asimow, 1962).
- Diseño es lo que ocurre cuando una inquietud encuentra una necesidad (L. Durrell).
- La realización de un acto de fe muy complicado (C. Jones).
- La realización de un complejo acto de fe (C. Jones, 1966).

Lo primero que podemos apreciar en estas definiciones es la no mención del dibujo, que es una acción común a cualquier tipo de diseñador; el diseñador se sirve del dibujo para visualizar el proyecto preestablecido.

Los componentes de estas definiciones se diferencian tanto como los ingredientes de un libro de recetas, entonces en vista de esta diversidad de significados e intuiciones respecto al «diseño» J. Christopher Jones dio una definición que desplazaba claramente el problema de la definición de ¿Qué es diseñar? a ¿Cuál es el efecto de diseñar?

«EL EFECTO DE DISEÑAR ES INICIAR UN CAMBIO EN LAS COSAS REALIZADAS POR EL HOMBRE».

Cualquier actividad que inicia un cambio en las cosas realizadas por el hombre es, pues, una actividad de diseño, lo único que hizo Jones es buscar una base más firme e intentó definir el diseño por sus resultados. La manera de hacerlo es buscar al final de una cadena de sucesos, que comienza con el promotor y termina con el consumidor pasando por la acción de diseñadores, fabricantes, etc...

Otra característica común a algunas definiciones es la mención del futuro: «Diseñar es siempre una tarea a la distancia». El diseñador está obligado a utilizar una información actual para poder predecir una situación futura, y cuando el diseñador está tratando con esta situación futura, como oposición al presente, la duda científica no es de mucha utilidad, entonces tiene que emplear algún otro ingrediente más cercano al *acto de fe*.

CONCLUSION: HACIA UNA DEFINICIÓN DEL CONCEPTO DE DISEÑO

- Debe existir un programa previo, a los condicionantes que fundamentan el trabajo posterior de Diseño.
- El Diseño es una práctica socio-técnica diferenciada e independiente. Económicamente discriminable como mercancía y por lo tanto materializada por profesionales especializados.
- El trabajo de diseñador ocurre básicamente en el cerebro (es ideal).
- El Diseño es un trabajo de prefiguración. Esta debe de poder ser transmitible para su ejecución material. Esta (ejecución material) no es indispensable.
- El Diseño trabaja sobre el campo formal y no sobre el tecnológico.
- El acto de Diseño es un acto de comunicación, por lo tanto, un sistema de órdenes.
- El Diseño es proyección y proyección.
- El Diseño trabaja sobre el imaginario colectivo, poniendo en juego un sistema de relaciones.
- El Diseño aparece preferentemente ligado a la producción masiva.
- El Diseño se mueve en un campo de retóricas múltiples.
- El Diseño no imita un modelo (o práctica analógica), sino que pone en funcionamiento un sistema de códigos, en tanto normativa racional carente de imágenes.
- El diseñador es básicamente un productor de sentido y no un creador de lo sensible.
- El Diseño es un discurso que no habla del objeto a diseñar en sí, sino que explica las relaciones invisibles que existen detrás de dicho objeto, interviniendo sobre su capa simbólica. Esto es lo que constituye su memoria, su capacidad como herramienta de análisis y su función metalingüística.
- El Diseño tiende a prefigurar el producto, producción material y consumo del objeto diseñado. ■

El retorno

Fa anys, al mateix temps que Hollywood s'enfonsava, el cinema va perdre definitivament la inocència. El que les càmeres filmaven no sols no era la realitat sinó que, a més, calia que no ho semblés. El muntatge deixà de preocupar-se pels *raccords* perfectes, en Godard es jugava a cara o creu els plans i els contraplans i surgia una generació de cineastes neuròtics, que torturaven les normes gramaticals tot buscant una realitat diferent, que no fos fotogràfica. El joc va portar molt lluny i alguns, com el propi Godard, encara segueixen embrancats en laberints particulars, repetint-se que «la unió perfecte de varíes veus impedeix el progrés de l'una envers l'altre» i que, per tant, el jo i la creació, la realitat i la seva reconstrucció tenien que mantenir-se en conflicte permanent. D'altres, més cerebrals i potser menys romàntics, han trobat fórmules d'una puresa esfereïdora, i els seus *Moses und Aaron* fan que tota l'òpera filmada que veiem sempre sembli un mal remake d'«Escala en Hi-Fi».

Però, de cop o lentament, els cineastes estan deixant d'exercir com a censors dels seus desigs i el mateix que a *Prima della rivoluzione* era condemnat en nom d'una militància conscient que denunciava el seu escapisme, a *La luna és lloat* perquè, sols a través de la ficció, es pot arribar a les síntesis satisfactories que la vida ens nega. I *París, Texas* o *La fuerza del cariño* són els grans èxits del 84, beneïts per Òscars i festivals, per crítics i espectadors, retrobament feliç del que podríem anomenar capacitat de fabricar «emocions de masses», una possibilitat a la que la TV no té accés pel caràcter fred del mitjà. Són pellícules sense mala consciència, que no torturen la imatge buscant una veritat oculta ja que accepten els poders del fals, del decorat que no amaga la seva condició de tal sense que això vulgui dir que ja no té cap paper dins un univers de ficció fotogràfica.

h del regne d'Oz

Aquest retrobament del gust d'inventar imatges es concreta en la manera pictòrica en què Wenders filma els deserts a *París, Texas*, en el fet que Angelopoulos pinta de blau el tronc d'un arbre a *Viatge a Cytherea*, que Ford Coppola colloqui, al bell mig d'una faula en blanc i negre, uns peixos de colors, Beneix faci viure els seus personatges en un món que sembla concebut per un dissenyador de sabates de luxe, que en Raul Ruiz romanguí installat en un món imaginari o que Ridley Scott construeixi, a *Blade Runner* o a *Alien*, uns espais dibuixats per la llum, que troba la seva coherència més enllà de qualsevol necessitat narrativa. «La fotografia és la mentida en persona» assegurava, ja fa més de trenta anys, Robert Bresson. I si aquesta mentida, aquesta falsetat té un caràcter ontològic, la feina del cineasta és treure'n partit, fer-la derivar cap la teatralitat. En definitiva, en lloc de pretendre que les edificacions d'estudi semblin la realitat, el que es pretén és transformar la realitat —decorats naturals o no, aquesta és una qüestió accessòria, ja que parlem de l'ull en un estudi. I *One from the heart* ho aconsegueix fins al punt que els avions semblen enlairar-se en un cel de neon.

La força d'aquest cinema que busca directament crear emocions i que renuncia a destruir-les sistemàticament, tal com es venia fent fins fa ben poc temps, és la d'un balanç entre el real i el fals, un joc de *trompe l'oeil* que, per a funcionar correctament, mai s'ha decantat massa cap un cantó, evitant el manierisme però també la conformitat en la analogia. Un director com Orson Welles, que gairebé és l'encarnació del cinema, ha jugat amb aquestes qüestions com a temes centrals dels seus films: recordem'l-ho creant una cantant d'òpera o edificant Xanadú, pensem que com a inspector Quinlan li semblen tan bons els culpables endevinats com els comprobats, que a *Una història im-*

mortal vol que la gent visqui les ficcions per ell, o que a *Fake* es passeja vestit de mag i ressucita Picasso gràcies a una mèdium de bon veure.

¿Què té que veure tot això amb la nova (?) afeció a les llàgrimes? L'explicació —probablement abusiva, però aquestes generalitzacions sempre ho són una mica— la trobem en què, si per el cantó lingüístic asistim a la reconciliació amb la artificiositat —un tema per a sociòlegs seria quantificar el nombre de travestis en films recents i valorar-ne la seva progressiva importància—, pel cantó dels continguts i els esquemes, el que revaloritzem és la capacitat de convèncer, d'arrosseggar-nos dins una història. I si Lumière va inventar immediatament el cinema còmic i el de terror —*el regador regat, l'arribada del tren a l'estació de la ciutat*—, es va tardar una miqueta més a saber provocar tristesa, precisament perquè calien uns codis narratius més ellaborats. De la mateixa manera, hem vist la resurrecció del cinema de terror i la comèdia i ara arribem al melodrama. Molts dels nous cultivadors dels gèneres més tradicionals no tenen prou traça per trobar la forma escaient i parteixen del telefilm o acaben en el videoclip. Per aquí no s'arriba enllloc, l'efecte «cinema» no es produeix i els personatges i les situacions mai deixen de ser esquemes. Però quan el cineasta no és televisiu i hi veu més enllà de les ulleres... Llavors, de sobte, l'artifici es converteix en veritat i ja no ens passa com al pesat de Rupert Pupkin a *The king of comedy*, que no trobava ningú als despatxos del seu ídol, un Jerry Lewis que, metafòricament, era més «replicante» que els de *Blade Runner*. El nen de *París, Texas*, la seva mare, són sers autèntics, de llum i color, amb veu i sentiments. Són dignes habitants del regne d'Oz. ■

OCTAVI MARTÍ

Siguents expresions

La cal·ligrafia abans del burí

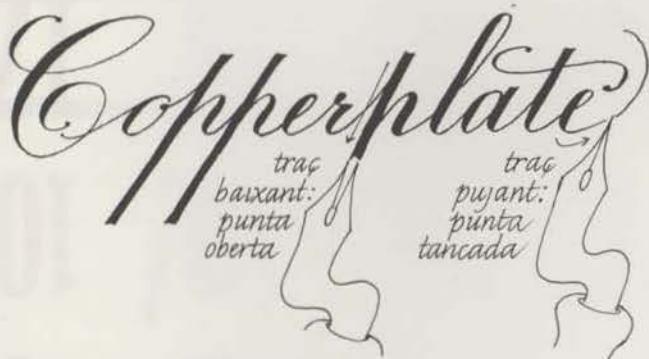
Text: K.R. Adams

Escriptura: A.M.W.Adams

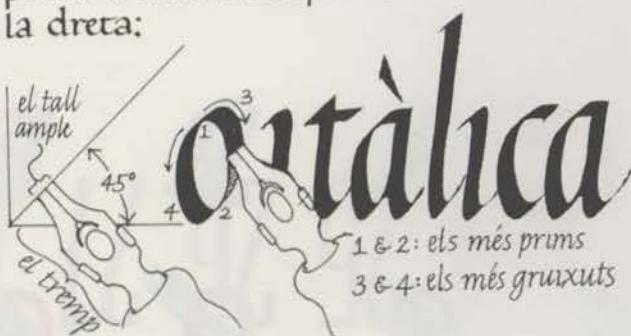
La paraula "cal·ligrafia" prové de l'adjectiu ΚΑΛΛΟΣ "formós" i el verb ΓΡΑΦΕΙΝ "escriure" en llengua grega clàssica, i significa "escriptura bonica." Per a massa gent la paraula recorda els exercicis desagradables a l'escola: "mi padri me pega, etc." La "lletra anglesa" utilitzada com a model per a tals exercicis és la que els anglesos anomenen *copperplate*, de *copper* "coure" i *plate* "plat" o "làmina," la qual era només una imitació d'una lletra

evolucionada de la tècnica de gravar sobre una làmina de coure. Aquesta tècnica s'anomenava *intaglio* en italià ("entalla" en català) i constava en gravar o "burinar" la làmina amb una eina d'acer afilat i trempat, el "burí." El burí s'aguantava, estàtic, a la mà dreta del gravador mentre movia la làmina, muntada sobre un coixí de cur, a la mà esquerra. Gairebé era una paròdia d'escriure, com si hom mogués el paper i no la ploma.

Generalment una lletra decorativa és feta de traços que oscil·len entre gruixuts i primis. Copperplate ho aconsegueix movent la ploma lleugerament per als primis i fent més pressió per als gruixuts. Amb més pressió, s'obre la punta partida del tremp i fa un traç més ample:



Però, en treballar amb ploma d'ocell o amb una canya, un junc, un trosset de fusta o amb un pinzell pla i ample, sobre papirus o vitel·la o pergamí o pedra o fusta o paper, els traços gruixuts i primis es fan mantenint el tall ample de l'eina a un angle fix. Una lletra itàlica a 45° tindrà els primis a dalt a l'esquerra i a baix a la dreta:



Una lletra semiuncial insular a 0° tindrà els traços horitzontals primis i els verticals gruixuts:



És un principi senzillíssim, però es va perdre amb la introducció de la impremta, i quan els escriptivans van desapareixer, desaparegué el secret d'escriure amb tall ample.

Lavors al segle dinou hom dibuixava les lletres decoratives, sovint malament —



primer la silueta i després omplint-la perquè sembles natural, però no ho era, fins que William Morris (1834 - 1896), que experimentava amb molts Arts & Crafts — arts i oficis tradicionals en reacció contra la mecanització i els seus aspectes més baraters, flirtejà instintivament amb l'escriptura humanista, clara i senzilla, del Renaixement. Però no en sortí cap moviment calligràfic. El geni de Morris era massa mercurial, i no n'hi havia cap consolidació. El verdader pare de la renaixença calligràfica fou Edward Johnston (1872 - 1944).

Johnston sofria d'una deficiència tiroïdal i solia dir, Vaig néixer cansat. Havia començat a estudiar per metge però era massa malaltís per aquesta professió exigent. I no li agradava dissecar cadàvers. A casa, com a passatemps, feia dissenys amb lletres i dibuixets que agradaven a les seves nietes. Per fi anà a Londres a la Central School of Arts & Crafts a veure si podia inscriure's en algun curset de dibuix. El director, l'arquitecte W. R. Lethaby, amic i deixeble de Morris, després de mirar aquells manuscrits casolans, va introduir la nova assignatura de cal·ligrafia i nomenà Johnston professor del primer curs, l'any 1899.

Espiruguit en sentir-se totalment ignorant, Johnston es posà a estudiar paleografia en general i en particular els manuscrits del Museu Britànic, i redescobrí amb consciència plena, i no instintivament com Morris, el

príncipi d'escriure amb una eina de tall ample. El cansament del qual es queixava era precisament la seva virtut. Feia les seves recerques amb una dèria i una lentitud tan laborioses que entrà plenament en l'esperit de l'escrivà medieval i vivia cada fase del procés d'escriure que redescobria.

A Anglaterra, i independentment a Alemanya i als Estats Units hi havia una renaixença d'arts i oficis i de cal·ligrafia, mentre a França i la Península Ibèrica es desenvolupava com a conseqüència indirecta de l'obra de Morris *l'Art Nouveau*. Però no hi havia cap foment de la cal·ligrafia. Per tant, els dissenyadors cal·ligràfics d'aquests països devien treballar aïlladament, sense més criteris que algun coneixement de la tipografia, i l'esploració. A vegades l'esploració val. Un bon pintor o arquitecte té una bona firma sense estudiar la cal·ligrafia.

Quan Edward Johnston estudiava els manuscrits del Museu Britànic, sense saberne res, fou dirigit vers un cert manuscrit del segle X que es coneix com el *Harley 2904*, per Sydney Cockerell (1863 - 1962), amic de Lethaby, que havia estat el secretari de Morris. Ningú no discuteix que aquest 2904 és un bon exemple d'una bona minúscula carolina; però ha esdevingut més que això: és considerada l'essència de la cal·ligrafia anglesa, tal com la itàlica és italiana, la *bastarda* és francesa i la formosa gòtica rotunda és espanyola.

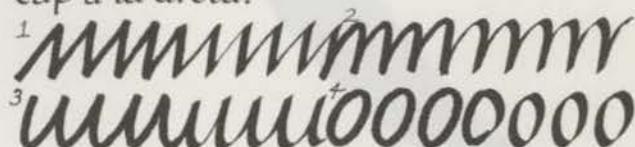
**O ignare dñe di
Harley 2904**

sine peccato nc

Catalunya, com a país de marca, era rica en manuscrits que viatjaven arreu del món medieval, i encara conté als seus museus i biblioteques una riquesa d'exemples de molts estils cal·li-

gràfics dels altres països. Una línia d'investigació per a una nova generació de cal·ligrafs serà de trobar una escriptura històrica que pugui definir-se distintament com a catalana, i adaptar-ne una cal·ligrafia pròpia moderna.

Més urgent, però, hauria de ser la propagació de la cal·ligrafia itàlica al nivell escolar com a base de l'ensenyança d'una escriptura pràctica. Alfred Fairbank (1895 - 1979), cal·lígraf anglès, l'any 1957 ja advocava per la itàlica moderna com a model per ensenyar els nens a escriure. Seguint els seus llibres, els nens comencen fent només zigazagues¹; llavors encorben les zigazagues, amunt² o avall³. També fan unes el·lipses⁴ amb un lleuger decant cap a la dreta.



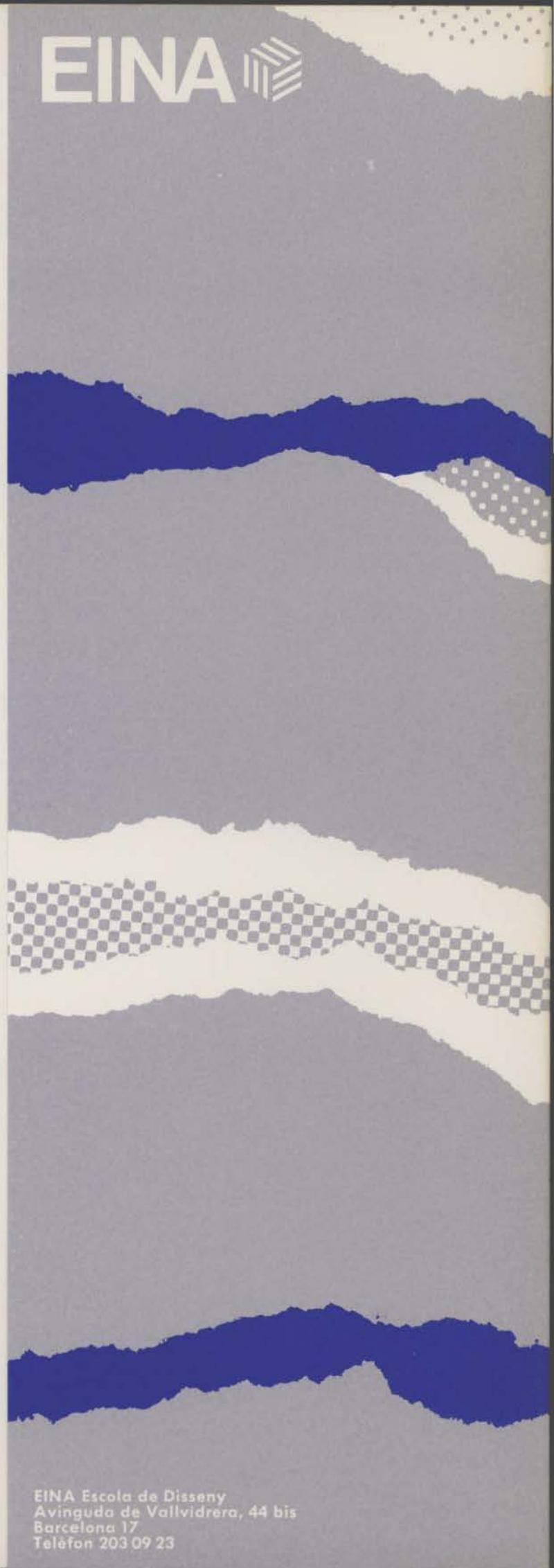
I ja tenen els elements de la itàlica. Els ritmes d'aquesta escriptura són naturals. S'adapten a la personalitat del nen i li nodreixen un sentit innat del disseny. Quan s'ha d'escriure més de pressa, per exemple en fer notes o dictats, reté més llegibilitat que les altres formes d'escriure que s'ensenyen a les escoles. L'Estat d'Oregon dels Estats Units ha adoptat la itàlica oficialment per a la instrucció escolar: (Vegeu TIME MAGAZINE, 28 de març 1983.)

Després dels mestres italians, Joan d'Iciar o Juan de Yciar (n. 1522 o -3), resident a Saragossa, advocava per una bona itàlica l'any 1548 en el seu llibre *Orthographia Practica*. Realment hauriem de retracar els fonaments perduts del segle XI

vers una bona escriptura.



EINA



EINA Escola de Disseny
Avinguda de Vallvidrera, 44 bis
Barcelona 17
Telèfon 203 09 23

