



## Anni Albers: processi grafici e pensiero creativo

Alice Palmieri

Department of Architecture and Industrial Design, University of Campania 'Luigi Vanvitelli'

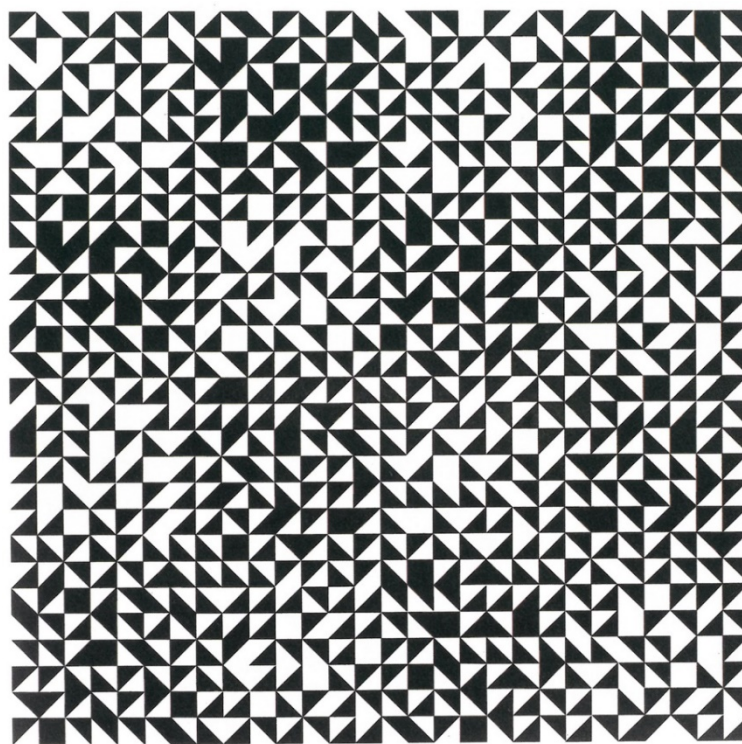


Figura 1. Anni Albers, 1978, *Second Movement I*, incisione su lastra di rama e stampa monocolora in nero su carta, (fonte: *The Prints of Anni Albers. A Catalogue Raisonné, 1963-1984*, p. 128).

### Abstract

*Anni Albers è stata una designer tedesca, grande artista nell'ambito del tessile e della grafica, forse la più influente textile designer del XX secolo, la cui ricerca si fonda su competenze ben strutturate nelle discipline del disegno e del colore. Gli anni della sua esperienza professionale nell'ambito della tessitura, la vedono coinvolta in continue sperimentazioni, in cui l'approccio creativo la porta a considerare i tessuti come saggi, tridimensionali e materici, sul tema del colore e della forma. In età più matura, la Albers dovette rinunciare ad affrontare il lavoro al telaio e trascorre gli ultimi anni della sua vita ad esplorare il mondo della stampa e della grafica, senza perdere il legame con la tattilità che aveva sempre distinto la sua opera. La sua produzione è fatta di linee (che talvolta sono filamenti e talvolta segni) che si intrecciano e si sovrappongono, generando tessuti e pattern di grande interesse visivo.*

### Key words

*Graphic design; pattern; textile design; trama; reticoli*

## 1. Introduzione

Anni Albers (1899-1994) è stata una designer tedesca, grande artista nell'ambito del tessile e della grafica, forse la più influente textile designer del XX secolo. La sua formazione alla Bauhaus di Weimar comincia nel 1922, dove è allieva di Johannes Itten, esperto e teorico del colore, e del celeberrimo pittore Paul Klee. Oltre alla personale attitudine, Anni fonda la sua ricerca su competenze approfondite e ben strutturate nelle discipline del disegno e del colore. Nel corso degli studi, manifesta un grande interesse anche per l'architettura, ma non le è consentito accedere a quelle lezioni, poiché all'epoca, le donne sono escluse da alcuni dei corsi presenti all'interno della scuola, in particolare da quelli che Gropius definisce "le aree più pesanti del mestiere" [Marelli, 2018]. Durante il secondo anno di formazione, impossibilitata a partecipare ad un workshop sul vetro tenuto da Josef Albers (suo futuro marito), si indirizza, inizialmente contro voglia, verso il textile design. Tuttavia, impara velocemente e le grandi sfide legate alla costruzione tattile della tessitura, diventano per lei un'impareggiabile risorsa. Infatti, il suo approccio creativo la porta a considerare i tessuti come saggi tridimensionali e materici, sul tema del colore e della forma [Collina, Zucchi, 2016], ispirati e sostenuti, evidentemente, dalla formazione ricevuta dai grandi maestri delle arti visive.

Il concetto profondo che sottende la ricerca della Albers è quello della "trama" intesa come tema inclusivo, che comprende sia le configurazioni formali, presenti nei tessuti, che i disegni geometrici di reticoli e pattern, che trovano applicazione in diversi settori della moda, dell'arte, dell'architettura e della grafica [Altarelli, 2019]. Questa sorta di "ambiguità" del termine "trama" (nel senso ampio e quindi comprensivo di molteplici e differenti significati), che si lega e si confonde con quello di "texture", determina un continuo rimando tra la tessitura, risultato della lavorazione di più filamenti tenuti insieme, e il pattern grafico, fatto di segni e di linee, intrecciate e sovrapposte, che generano suggestive rappresentazioni, geometriche o organiche. L'opera di Anni Albers mette insieme entrambe le cose, attraverso una ricchissima produzione grafica, di modelli, stampe, incisioni e disegni, a cui si affianca un incredibile repertorio di tessuti, che le hanno consentito la realizzazione di innovative sperimentazioni, partendo da una solida consapevolezza delle lavorazioni e degli strumenti utilizzati per l'*handmade*. La ricerca sul tema dell'intreccio, infatti, evidenzia i motivi formali sedimentati nei secoli, in cui si uniscono topologia e materia, aprendosi allo stesso tempo a infinite nuove possibilità di variazioni sul tema, date dall'avanzamento delle tecnologie. «I manufatti

sono i risultati di un processo di trasformazione intenzionale da parte dell'essere umano, in cui intervengono tanto le mani quanto il pensiero» [Squicciarino, 2019, pp.9]. Proprio su questo concetto si fonda l'attività di Anni Albers, che ha sempre cercato di ottenere il massimo rendimento dalle macchine, fondando comunque il suo pensiero creativo sul disegno manuale e, spesso, sulla geometria.

## 2. Produzione grafica: dai reticoli alle permutazioni di Douat

La carriera nel settore del *graphic design* della Albers, inizia in età matura, nel 1963, a seguito di una visita fortuita al *Tamarind Lithography Workshop* di Los Angeles, un'istituzione d'avanguardia nella stampa di arte grafica negli Stati Uniti. Questo momento si rivela di svolta nella carriera dell'artista che, dopo quarant'anni di tessitura, si lascia immediatamente sedurre dalle possibilità espressive delle illustrazioni e delle immagini. Passa gli ultimi anni della sua vita ad esplorare il mondo della stampa, senza perdere il legame con la tattilità che aveva sempre distinto la sua opera, dedicandosi con particolare attenzione alle litografie e alle serigrafie.

L'artista basa la sua produzione grafica su disegni generati da intrecci di linee: prima morbide, quasi a riproporre in qualche modo l'intreccio del tessuto (ci si riferisce alle litografie e ai disegni fatti a mano, realizzati negli anni 1963-64, p.e. fig. 2) e in seguito, nel corso degli anni Settanta, sperimenta linee rette e precise, che si intersecano definendo poligoni elementari, dall'inesauribile potenziale.

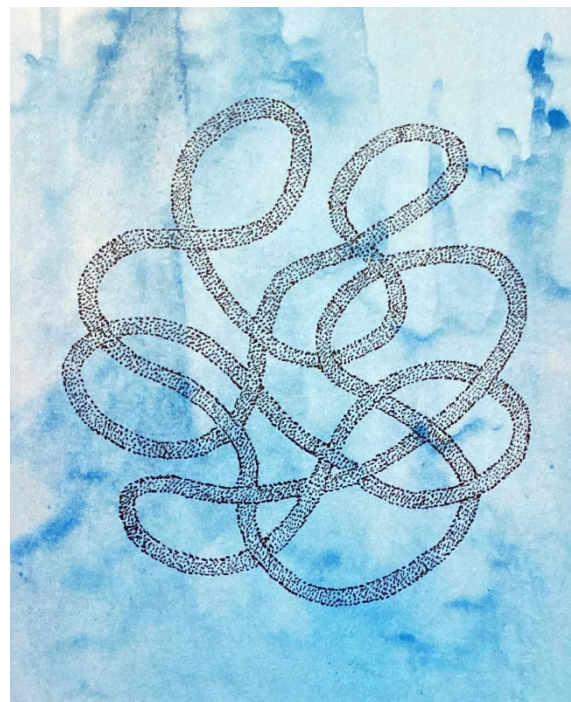


Figura 2. Questa litografia, pubblicata per la prima volta nel catalogo *'The Prints of Anni Albers. A Catalogue Raisonné, 1963-1984'* (p. 181) riproduce una delle prime sperimentazioni di Anni Albers realizzata nel Laboratorio *Tamarind Lithography* nel 1963.

Una delle forme che la Albers predilige nelle sue composizioni grafiche, è il triangolo. Anni aveva esplorato questa forma a tre lati già nella tessitura, ma le limitazioni dell'arte dei filamenti avevano fatto sì che le sue linee diagonali non fossero mai completamente dritte, ma piuttosto progressivamente scomposte in verticali e orizzontali. Per questo, nella stampa trova piena soddisfazione nella pura perfezione dei triangoli che si possono disegnare con l'inchiostro [Fox Weber N., Danilowitz B., 2009]. Il suo approccio creativo quindi, trova spesso una base nel disegno di un reticolo triangolare, che genera una strategia compositiva definita dall'individuazione di regole all'interno delle quali agire. Lavora in un sistema di vincoli, quindi, in cui la vera sfida progettuale è superare la costrizione imposta all'azione creativa. Un approccio fondato su una matrice concettuale, in grado di produrre infinite variabili, legate consapevolmente agli aspetti percettivi che ne derivavano [Cirafici, 2012].

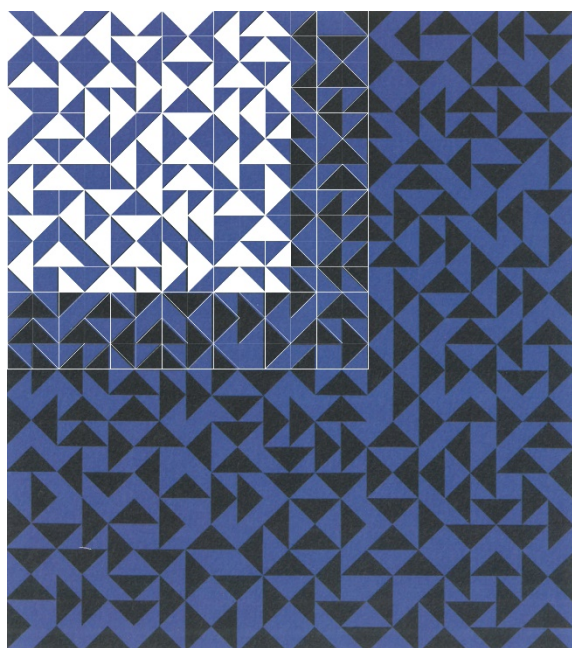
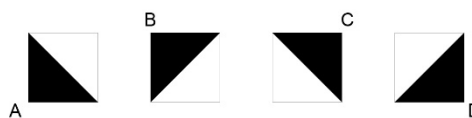


Figura 3. La rielaborazione grafica e l'analisi del pattern realizzato nel 1985, rivela una struttura quadrata che sottende il disegno a matrice triangolare, generato dalla campitura parziale grazie all'utilizzo della diagonale (fonte: *The Prints of Anni Albers. A Catalogue Raisonné, 1963-1984*, p. 179).

Dall'analisi di alcuni dei pattern grafici di Anni Albers, caratterizzati inconfondibilmente dalla figura triangolare, emerge però una struttura sottesa ancora più elementare, ovvero una

quadratura, dalle cui diagonali si definiscono i triangoli, così identificativi del disegno (fig. 3). Di questo metodo compositivo, esiste un interessante (e fondamentale) antecedente storico, nel lavoro di Dominique Douat, che già nel Settecento propose il "metodo della permutazione" basato sulla combinazione di quadrati, divisi in due parti dalla diagonale, ruotati e di cui alternatamente, ne è campita una porzione di superficie. Il processo creativo sperimentato da Douat quindi concepisce il disegno di pattern bicolore (in bianco e nero) generati dalla figura semplice del quadrato, suddiviso in due campi dalla diagonale e poi reiterato in successione ordinata (fig. 4). Una reinterpretazione di questo metodo è riconoscibile anche nella produzione grafica della Albers, che sceglie di rendere prevalente il poligono triangolare, diversamente dalla griglia di base, assemblando combinazioni libere, dal forte impatto visivo.



16 permutazioni

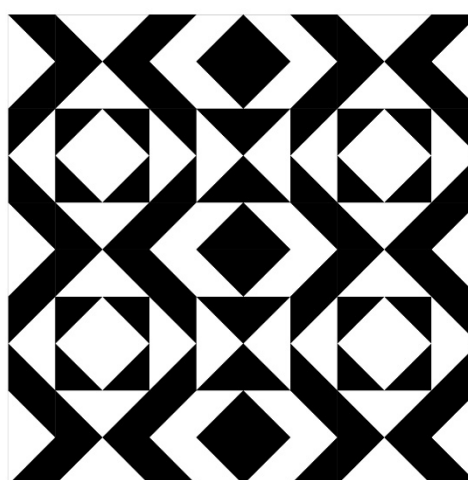
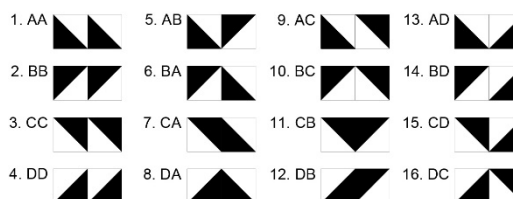


Figura 4. Metodo delle permutazioni di Dominique Douat: ridisegno dei quadrati di base, con le prime sedici permutazioni che vedono in quadrati accoppiati a due a due. A seguire, una delle possibili combinazioni in sequenza dei moduli quadrati.

Di conseguenza, il progetto di un pattern è il risultato di una serie di operazioni grafiche, che consentono di ottenere composizioni ritmiche attraverso la reiterazione di un modulo, con esiti quasi infiniti, e molto interessanti sul piano percettivo.

### 3. Conclusioni

La figura complessa di Anni Albers si offre come oggetto di una ricerca ampia, che porta alla luce temi articolati, legati all'architettura, alla grafica e ovviamente, al textile design. La precisa intenzione dell'artista nel parlare del suo lavoro in termini di architettura e ingegneria, piuttosto che di arte, manifesta una metodologia progettuale che vuole mettere in discussione l'idea di una tessitura puramente decorativa, ma la qualifica in quanto "costruzione" grazie ad una conoscenza approfondita dei materiali e delle tecniche, alla ricerca di un senso di ordine e di equilibrio. Ugualmente, nell'ambito della stampa, la ricerca portata avanti sperimenta linee, reticoli e geometrie, che servendosi di reiterazioni, sovrapposizioni e tassellazioni del piano, raccontano un approccio compositivo fondato sulla geometria.

La linea che separa progetto e disegno è sottile, perché particolarmente in questo ambito, i termini si sovrappongono, mettendo in luce come nelle arti visive (così come in architettura) la rappresentazione possa essere narrazione della costituzione stessa del progetto, delle sue fasi, della costruzione delle gerarchie e delle possibilità di valore pratico e simbolico (Gregotti, 2014).

### Bibliografia

Altarelli, L., 2019. *Editoriale. Trame del progetto*. In: XY digitale, V. 4 N. 8, <https://doi.org/10.15168/xy.v4i8>

Cirafici, A., 2012. *Disegno e graphic design: dall'investigazione grafica all'attribuzione di senso*. Napoli: La Scuola di Pitagora

Collina, L., Zucchi, C., et al., 2016. *Sempering. Process and pattern in architecture and design. Catalogo Mostra*, ed. it. Milano: Silvana Editori.

Fox Weber N., Danilowitz B. (edited by), 2009. *The Prints of Anni Albers. A Catalogue Raisonné, 1963-1984*. Barcelona: Editorial RM

Gregotti, V., 2014. *Il Disegno come strumento del progetto*. Milano: Marinotti edizioni.

Marelli, C. 2018. *Anni Albers, la pioniera del Bauhaus che ha cambiato la storia della tessitura*. <https://www.elledecor.com/it/people/a23773083/anni-albers-storia-mostra-tate-modern-londra/>

Squicciarino N., 2019. *Arte tessile*,

*abbigliamento e architettura in Gottfried Semper*. Roma: Armando Editore

### Biographical data of the Authors

Alice Palmieri

Department of Architecture and Industrial Design, University of Campania 'Luigi Vanvitelli'

[alice.palmieri@unicampania.it](mailto:alice.palmieri@unicampania.it)

Short CV: Alice Palmieri is PhD and researcher at the Department of Architecture and Industrial Design, University of Campania 'Luigi Vanvitelli'. She deals with the representation of architecture, with an interest in graphic design disciplines. The lines of research pursued in recent years have concerned the representation, valorisation and communication of the cultural heritage, as well as a commitment to drawing and graphic design with a consequent focus on aspects of visual perception. These activities take place regularly within the research group of 'Knowledge, valorisation and digital communication of cultural heritage'.