

chiede se i principi basilari della visione possano essere considerati ancora validi.

Ci si chiede, ad esempio, se esiste una continuità tra la concezione spaziale teorizzata dalla Gestalt e il nuovo "spazio informatico" che simula quello reale. Vero è che le leggi della Gestalt, rifiutando il caos e il disordine, hanno favorito una visione "organizzata" ed "ordinata" della realtà. D'altra parte, oggi, disordine e caos non sono certo sempre disprezzati.

Forse, in un futuro imminente, si assisterà ad un'evoluzione del realismo simulato verso dimensioni surreali e fortemente creative. Ma in questo periodo di transizione, dove tutto il mondo della comunicazione è in continua evoluzione, è preferibile seguire anche per la grafica computerizzata, le leggi della Gestalt, considerandole come un bagaglio culturale fondamentale per il progettista.

La "nuova grafica" e la grafica computerizzata non possono gettarsi alle spalle la propria storia e dimenticare le proprie radici, solo per seguire un percorso legato alle nuove tecnologie. Il progettista grafico, attraverso la conoscenza e l'applicazione delle leggi della Gestalt, valorizzerà la propria professionalità e potrà organizzare il proprio potenziale creativo. Ciò, però, non toglie che l'utilizzo dei moderni strumenti di progettazione sia di valido aiuto per il controllo dei risultati ottenuti.



COMBINAZIONI DI FORME PRIMARIE: L'AMALGAMA, IL TANGRAM

Le forme geometriche di base si possono amalgamare le une con le altre all'interno di una struttura principale. In questo modo si ottengono dei moduli che, inseriti in una struttura più ampia, vanno a costituire delle nuove forme. Questo procedimento costituisce e definisce un progetto grafico **unitario**.

Applicando le conoscenze acquisite sulle forme, si potranno ottenere delle composizioni nuove e originali.

*Si definisce **amalgama** l'assemblaggio di forme geometriche in diverse combinazioni.*

Nell'assemblaggio delle forme geometriche è, in ogni caso, importante tenere nella giusta considerazione le implicazioni psicologiche precedentemente indicate.

Una volta acquisiti i concetti e le modalità di aggregazione delle forme geometriche, si può passare all'utilizzo del **tangram**.

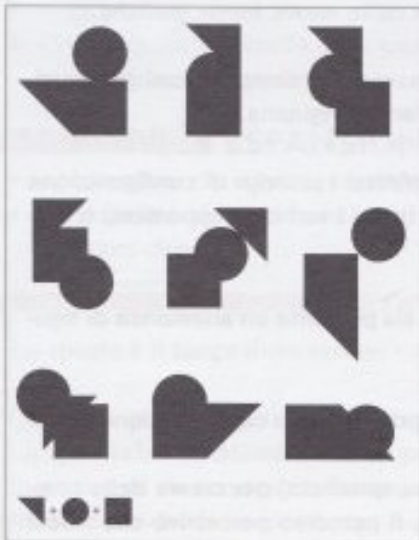
Il tangram è un antico gioco, originario della Cina, che prende in esame la forma geometrica del quadrato e si basa sulla sua scomposizione in sette forme geometriche. Tagliando un quadrato lungo cinque linee prestabilite, infatti, si ottengono cinque triangoli, un quadrato ed una losanga.

Il tangram, in antichità, era conosciuto come "Le sette pietre della saggezza", e si diceva che le persone che fossero riuscite a padroneggiarlo, avrebbero ottenuto la chiave della saggezza e del talento.

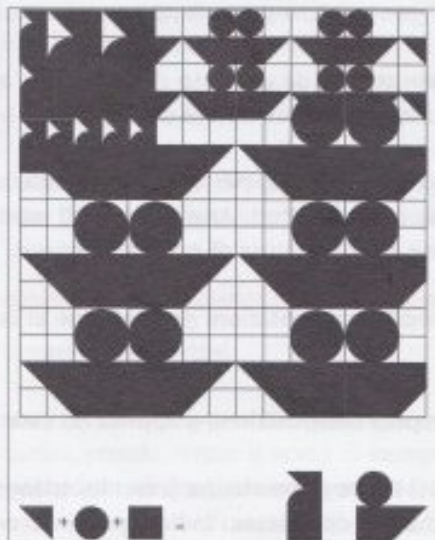
Tutte le forme realizzate con il tangram devono essere costruite impiegando tutti e sette i pezzi. Le soluzioni e le figure che ne ricaviamo possono essere le più disparate: un gatto, una casa, una persona, un'oca, ecc.

Questo gioco, pur nella sua semplicità, è molto stimolante per la creatività e al tempo stesso razionale.

Amalgama



Composizione con Amalgama



Positivo - Negativo

