

Cosa dovrebbe essere un designer

Da Milton Glaser

Intervento pronunciato all'incontro "Legends of Design" organizzato dall'AIGA (American Institute of Graphic Arts) a ottobre 2004.

Così tante leggende, così poco tempo. Rick Grefe mi ha chiesto di parlare brevemente del valore della continuità nella nostra professione. Ovviamente potrei iniziare riferendomi alla breve storia del design, magari a partire da Peter Behrens, a cui è stata attribuita l'invenzione dei programmi di identità e il coordinamento delle attività di progettazione grafica e di design industriale. Oppure potresti considerare l'inizio della nostra storia con le prime pitture rupestri.

Preferisco una visione più ampia, che collega la nostra attività ai bisogni fondamentali della specie umana. Una specie la cui caratteristica distintiva è fare le cose con uno scopo: ed è questa la giusta descrizione di ciò che fanno i designer.

Tutto l'orgoglio che una simile descrizione della nostra attività può creare viene presto meno dopo aver scoperto che, in una tipica classe di progettazione, solo il 30% degli studenti ha idea di chi sia Paul Rand e non sarà in grado di identificare Eric Nitsche o Lester Beall; per non parlare di Joseph Hoffman, Edward Penfield o Gustav Jensen. Per coincidenza, Jensen è stato il mentore di Paul Rand e, al di fuori di Cassandre, probabilmente il designer che ammirava di più; ma non sarei troppo sorpreso se la maggior parte di quelli che ci sono qui non avessero mai saputo nulla di lui fino ad ora.

Credo da sempre che ci sia una differenza psicologica ed etica tra chi fa le cose e chi le controlla. Se la creazione di forme è intrinseca all'essere umano e ha un vantaggio sociale, allora possiamo pensare a quanto sia "buono" un buon design, piuttosto che in senso stilistico. Collegare la bellezza con uno scopo può dare un senso di accordo che aiuta a ridurre il senso di disordine e incoerenza che la vita produce.

Il design coinvolto nella moda e nel marketing ha poco interesse nel conoscere e comprendere la nostra storia. Analizzare ciò che è successo negli ultimi vent'anni sembra sufficiente per soddisfare le necessità professionali. Ma se il nostro campo aspira ad essere significativo e degno di rispetto, deve andare oltre le vendite. Essere una leggenda è un riconoscimento difficile da vincere e tristemente effimero, ma far parte del desiderio umano di fare cose utili e belle ci lega a una gloriosa storia.

Due settimane fa ho avuto un forte dolore al polso. Sono andato da un medico specialista in mani che mi ha detto che probabilmente avevo avuto un attacco di gotta (in inglese *gouty*, che non è Gaudì, il grande designer e architetto di Barcellona). Mi riferisco alla gotta che si vede in quelle incisioni del Settecento di uomini ricchi e grassi con gli alluci

gonfiati. Il mio polso va meglio, ma mentre ero nello studio del dottore ho visto sul muro un documento, scritto nel XIV secolo e intitolato “Che cosa dovrebbe essere un chirurgo”. Ho cambiato una o due parole, ma penso che contenga buoni consigli per la nostra professione:

Che cosa dovrebbe essere un designer

Il designer dovrebbe essere fermo nelle situazioni sicure e timoroso in quelle pericolose e deve evitare ogni pratica e trattamento inaffidabile. Deve essere gentile con il cliente, premuroso con i suoi collaboratori, cauto nelle sue previsioni. Deve essere modesto, degno, educato, compassionevole e devoto. Non deve essere avido con il denaro ma, d'altra parte, che la sua retribuzione sia commisurata al suo lavoro, ai mezzi del cliente, alla qualità e alla sua dignità.

Pubblicato su 08/04/2019

The logo for FOROALFA, featuring the word "FOROALFA" in bold, black, uppercase letters inside a yellow speech bubble shape.

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/it/articoli/cosa-dovrebbe-essere-un-designer>

