

# L'eterna ed inutile discussione

---

Da Joan Costa

Perché il design non è arte? Per rispondere a questa domanda, niente di meglio che analizzare gli argomenti che vengono spesso utilizzati in senso contrario.

## – Il design è arte?

– No, il design è design.

## – Non puoi negare che l'arte e il design hanno molto in comune ...

– Anche tu ed io abbiamo molto in comune, ma siamo diversi. Ciò che abbiamo in comune dipende dalla specie a cui apparteniamo. Ma ciò che definisce la nostra identità come individui unici e irripetibili non è ciò che abbiamo in comune, ma solo ciò che ci appartiene psicologicamente e culturalmente.

La teoria della Gestalt ci ha già insegnato che la percezione associa ciò che assomiglia. Ma quando vai oltre la percezione alla ricerca della conoscenza e trovi una sola differenza, continua a guardare e scoprirai sempre più differenze. Le uniche somiglianze tra arte e design sono puramente formali. La Gioconda ed il marchio Mercedes sono più che semplici forme.

## – Beh, non sono poi così molto diversi, perché ci sono artisti che fanno design e designer che fanno arte.

– È possibile fare molte cose diverse, dipingere un'immagine, disegnare un poster, cucinare e giocare a scacchi. L'essenza della tua domanda non è la persona che fa la cosa, ma la cosa che questa persona fa: arte o design? O più esattamente: ciò che conta è la *natura* di quelle cose.

## – Puoi dire quello che vuoi, ma ci sono progetti che hanno valori artistici innegabili.

– "Artistico" non è arte. Leonardo, Van Gogh o Picasso non sono "artistici". L'aggettivo "artistico" è legato all'atto della creazione. Ma stiamo parlando di nomi e lettere maiuscole: arte e design. Diffida dell'aggettivo "artistico" quando si applica a qualcosa che non è arte. Ma diffida anche del "design" come aggettivo: mobili di design, abiti firmati, parrucchieri di design o droghe di design.

**— Quindi, se parliamo di arte, dobbiamo pensare alla bellezza, a una certa poetica?**

— La bellezza o la poetica è ciò che spesso è la ragione dell'opera d'arte. La bellezza, o anche la bruttezza, è per l'arte ciò che l'estetica sta al disegno. Ma un'estetica funzionale. Il design non è arte ma vive di esso perché si nutre della sua diversa estetica. Ecco da dove viene la confusione.

**— Beh, io paragono il design con Kandinsky, Klee e Mondrian.**

— E perché non con Rubens, El Greco o Grünewald?

**— Beh, perché non c'entrano niente.**

— Come no! Non stiamo parlando di arte?

**— Sì, ma non di arte classica.**

— Quindi la tua domanda è formulata erroneamente o pone un falso problema. In ogni caso, che arte intendi? Se quello che pensi è se il design è post-impressionista, o espressionista, o informale, o arte surrealista, allora la domanda ha ancora meno senso.

**— Allora cambiamo la domanda. Bacon, il cubismo, una performance e le installazioni sono arte?**

— Sì. Sono espressioni diverse dell'essenza.

**— E cosa è l'essenza?**

— L'essenza è che l'arte si ponga domande e che il design risolva i problemi. Il cubismo, l'astrattismo non sono esperimenti, sono domande sulla vita, il mondo, le nostre idee su tutto questo, la società, i valori, la mente umana.

**— Domande sulla mente?**

— Sì, sulla natura umana. Come ben sai la geometria, la matematica, lo spazio e il tempo non sono nell'ambiente, ma nel nostro modo di percepirlo e concepirlo. Sono nel nostro cervello. L'arte cubista proietta le forme mentali nella rappresentazione pittorica del mondo. E queste forme sono geometriche perché vengono dall'interno, non sono all'esterno. I divisionisti o pittori divisionisti hanno avuto un'intuizione brillante sulla natura della luce, la visione e la percezione del colore. Quando Kandinsky, Klee o Mondrian chiudono gli occhi sulla realtà esterna e guardano dentro, il loro linguaggio plastico è la forma pura (il "segno assoluto" come diceva Walter Benjamin), la geometria, il colore puro, il segno grafico, il punto, la linea.

In natura non ci sono linee o contorni, ma sono nella natura del simbolo, del disegno e della scrittura.

**– Dire simbolo, disegno e testo significa parlare di design.**

– Sto parlando di grafica, che non è la stessa cosa. Il grafismo è l'universo del "grafico", quello che i greci chiamavano *graphein* quando trovavano, nella mano umana, la radice comune del disegno e della scrittura.

**– Per questo motivo parliamo di arte grafica.**

– È vero che ci sono *arte grafica* e anche *disegno grafico*. Il primo è il disegno e l'incisione delle Belle Arti. La seconda è la prassi che è nata con la macchina da stampa di Gutenberg, il disegno dei caratteri tipografici, la composizione di una pagina stampata (a proposito, con "golden ratio" o "golden number"), che ha definito l'architettura del pagina stampata, cioè una sintesi di geometria e matematica: cose mentali). Poi è arrivato il manifesto, che non è più legato al disegno ma al dipinto. Questo non è il mondo della linea ma delle macchie. Poi il Bauhaus durante il boom dell'industrialismo, che ha trasformato la prassi artigianale del design nel grado di disciplina.

Arte grafica e disegno grafico hanno in comune il *graphein*, cioè l'origine, che non è altro che la mano che "traccia". Ma uno è ancora arte e l'altro design.

**– Seguendo il tuo ragionamento sulle differenze, potremmo anche aggiungere che il designer lavora per un cliente che lo paga e giudica il suo lavoro.**

– È così, ma solo fino ad un certo punto, perché anche i grandi artisti venivano pagati da donatori, mecenati o cortigiani. Ciò che è essenziale qui non è che il designer riceva denaro per il suo lavoro, il che è giusto, ma chi lo paga. "Il suo cliente" impone l'obiettivo, lo scopo, la funzione di ciò che deve fare e anche cosa vuole ottenere. Non gli dirà come farlo (questo è il campo di libertà del designer), ma cosa deve fare per raggiungere l'obiettivo del suo cliente.

**– Ok, l'artista è libero. Nessuno gli impone un obiettivo. Questo si collega a quello che hai detto sulla funzione del design, che è quella di risolvere i problemi.**

– Esatto. L'unica ideologia del design è l'efficacia.

**– Beh, ma immagino che Goya volesse essere efficace ...**

– L'efficacia è l'obiettivo del pragmatismo, non l'arte. Il progettista grafico cerca efficienza nella soluzione di un problema di comunicazione, proprio come il progettista industriale cerca efficienza in un problema di funzioni.

### **– L'oggetto industriale comunica anche...**

– Ma la sua prima e principale funzione non è comunicare. Mentre la funzione più importante ed essenziale di un messaggio grafico è quella di comunicare. Un oggetto non è un messaggio. E se diciamo che un oggetto come un paio di forbici o una scarpa comunicano, è perché tutto ciò che è visibile, ogni forma, ha un *significato*.

### **– Se il design è comunicazione, l'arte è anche comunicazione, dall'artista verso il pubblico.**

– Parlare al telefono è anche comunicazione. Ma insisto. La cosa essenziale non è che tutto ciò che percepiamo comunichi, ma ciò che viene comunicato. E soprattutto, *per cosa*. Il designer vuole sedurti per comprare un prodotto, per mettere un simbolo nella tua testa, in modo da votare per un candidato o per non perderti tra i labirinti degli aeroporti mostruosi come Madrid Barajas. Queste sono funzioni di progettazione. Questo ha molto poco a che fare con l'arte. Perché l'artista non si conforma al mondo ma gli si oppone.

### **– Tuttavia, i grafici non hanno smesso di chiedersi se il design è arte. Perché lo fanno, allora?**

– Io percepisco in questa fissazione del graphic designer una sorta di nostalgia storica. L'artista non si domanda mai se quello che sta facendo sarà disegno. Né gli altri professionisti del design quando progettano una caffettiera, un trattore o un frigorifero si chiedono se stanno facendo arte. Né Calvin Klein o Toni Miró. E qui vedo un altro segno, un po' freudiano, che rivela la frustrazione di molti grafici, che hanno iniziato a sognare di essere artisti e sono diventati operatori. Ma sono ancora impegnati a mettere l'arte nel loro lavoro, e parlano di "arte finale" e "direzione artistica". A causa dello snobismo o della consolazione?

### **– Parole...**

– Nel mondo del design, che è un mondo di simboli, le parole sono fondamentali. La parola design è molto connotata dal disegno del Rinascimento italiano che, come diceva il Vasari, "il Disegno, il padre delle nostre tre arti: Architettura, Scultura e Pittura". Al contrario, la parola *design* è più precisa. Corrisponde chiaramente all'industrialismo nato in Inghilterra, alla cultura tecnica, che è la nostra che ci piaccia o no.

### **– Dimmi, quando nasce l'arte?**

– Nella preistoria, con il sentimento simbolico dell'homo sapiens, che non sapeva cosa fosse l'arte.

### **– E il design?**

– Nel Rinascimento tedesco-italiano. Nasce come progetto grafico con la macchina da

stampa di Gutenberg, cioè attraverso un mezzo tecnico di produzione. Ed si è consacrato come design con il Bauhaus, nel pieno della rivoluzione industriale. Il design è il figlio dell'economia della produzione.

**– Non so se mi hai convinto, ma mi hai dato un sacco di spunti su cui riflettere.**

Publicato su 20/03/2019



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/it/articoli/l-eterna-ed-inutile-discussione>

