

# DOPPIOZERO

---

## Falcinelli. Dentro il visual design

Valentina Manchia

17 Aprile 2014

“In quanto rappresentazione, una mappa significa [...] e allo stesso tempo mostra che significa”, scriveva Louis Marin, teorico dell’arte e semiologo, a proposito della mappa come *ritratto* della città. Come un ritratto racconta tanto della persona che è immortalata quanto della mano che ha contribuito a tracciarlo (e così dello stile dell’autore e del suo punto di vista sulla scena), così ogni immagine porta su di sé, per chi la sa guardare, l’impronta di chi l’ha prodotta.

E questo indipendentemente dal fatto che l’immagine si trovi in un museo, nel lembo strappato di un manifesto pubblicitario o sullo scaffale di un supermarket. O, ancora, sulla copertina di un libro.

Intorno al potere delle immagini – e di quelle immagini che sono, per loro natura, seriali – ruota *Critica portatile al visual design*, l’ultimo lavoro di Riccardo Falcinelli, graphic designer in prima linea in campo editoriale oltre che studioso e docente di grafica. Il saggio, com’è chiaro sin dal titolo, propone un approccio al visual design nella sua globalità attraverso oggetti e prospettive differenti senza dividere, per esempio, l’industrial design dal graphic design secondo la logica (di derivazione accademica) dei compartimenti e delle appartenenze. E tra questi oggetti, provocatoriamente, possono trovare posto la scatola di un surgelato, lo scontrino della farmacia, un fumetto, la font del passaporto, una pagina di romanzo, una carta geografica.



### Riproducibilità

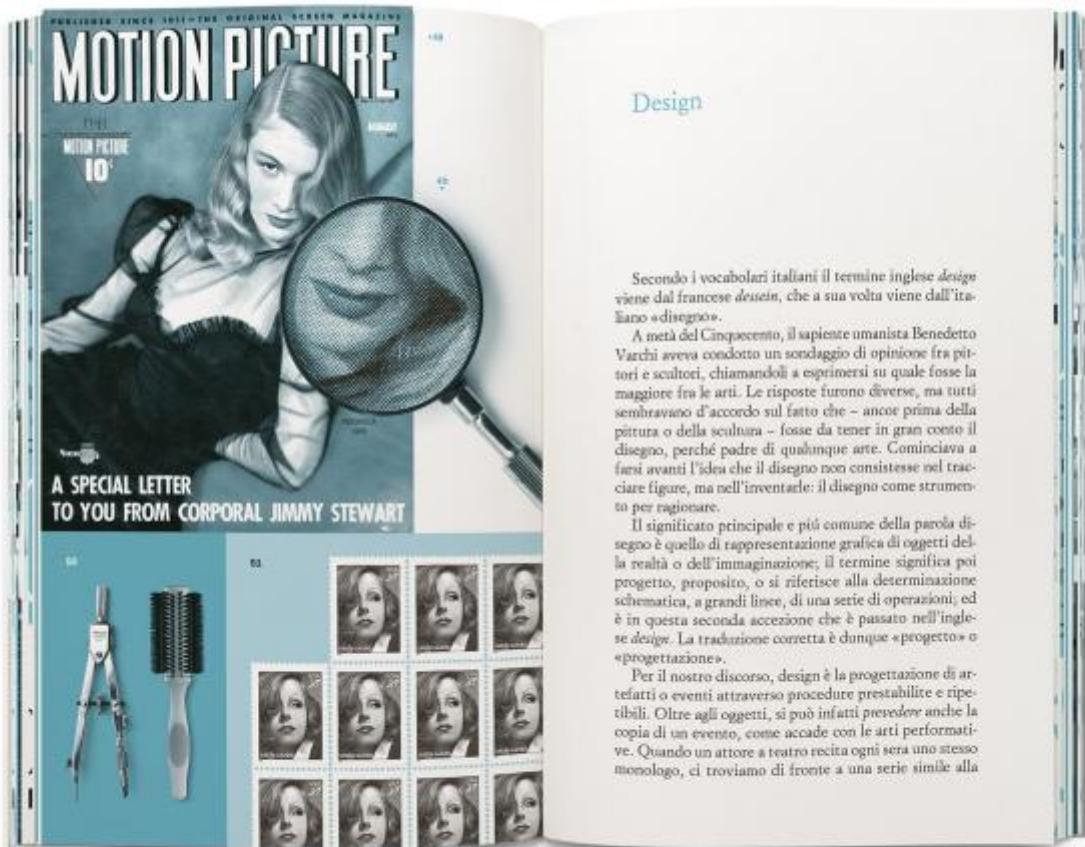
La sera del 21 giugno 1791, mentre tentava di fuggire con la famiglia, Luigi XVI fu arrestato presso Varennes, nel nord-est della Francia. Due anni dopo sarebbe morto sulla ghigliottina. La leggenda vuole che il re fosse arrestato grazie a Jean-Baptiste Drouet, maestro di posta di Sainte-Menehould, che l'aveva riconosciuto confrontandone il viso con l'effigie ritratta su una moneta.

Il conio di monete ha, fin dall'antichità, tutte le caratteristiche di un progetto di design, dovendo tener conto dei problemi di serialità e di diffusione massiccia. Forse al conio manca solo un aspetto del design, che è appunto il consumo, ma non può essere altrimenti: il denaro è l'unico oggetto che non è merce, ma la misura\*. Le monete possedevano formati, materiali e disegni specifici e – diffondendo i simboli del potere – contribuivano ai miti collettivi e all'immagine coordinata del Paese. Quello che è nuovo, nella Francia del XVIII secolo, è il rapporto del pubblico con l'immagine riprodotta. La raffigurazione del volto del re era stata, fino a quel momento, una questione simbolica, ovvero una metafora del potere. Drouet, invece, attraverso la moneta riconosce una persona precisa e non il suo ruolo; riconosce l'originale di qualcosa che fino a quel giorno aveva conosciuto attraverso delle copie.

\* Tuttora quando dicono monetaria.

“Non esiste una cosa o una disciplina che si chiami visual design”, sottolinea Falcinelli. “È un termine di comodo, un grande lemma che ho scelto per ragionare su alcuni problemi visuali nel mondo contemporaneo: pratiche e saperi diversi che condividono meccanismi simili di uso e di significazione. Per questo per parlarne sentivo il bisogno di uscire da un compartimento specialistico (la grafica) per trattare della progettazione più in generale come fatto sociale. Sia dal punto di vista dei produttori, sia dei consumatori. Quello che accomuna lo scontrino della farmacia e una pagina di romanzo è il sistema con cui vengono diffusi alcuni valori culturali attraverso abitudini formali”.

Il libro compone insieme due sguardi differenti: uno sguardo trasversale, attraverso forme di comunicazione molto diverse tra loro (dalla televisione al packaging) e uno sguardo estremamente preciso, diretto al cuore degli oggetti che volta per volta smonta e analizza per mostrarne il funzionamento.



## Design

Secondo i vocabolari italiani il termine inglese *design* viene dal francese *desein*, che a sua volta viene dall'italiano «disegno».

A metà del Cinquecento, il sapiente umanista Benedetto Varchi aveva condotto un sondaggio di opinione fra pittori e scultori, chiamandoli a esprimersi su quale fosse la maggiore fra le arti. Le risposte furono diverse, ma tutti sembravano d'accordo sul fatto che – ancor prima della pittura o della scultura – fosse da tener in gran conto il disegno, perché padre di qualsunque arte. Cominciava a farsi avanti l'idea che il disegno non consistesse nel tracciare figure, ma nell'inventarle: il disegno come strumento per ragionare.

Il significato principale e più comune della parola *disegno* è quello di rappresentazione grafica di oggetti della realtà o dell'immaginazione; il termine significa poi progetto, proposito, o si riferisce alla determinazione schematica, a grandi linee, di una serie di operazioni; ed è in questa seconda accezione che è passato nell'inglese *design*. La traduzione corretta è dunque «progetto» o «progettazione».

Per il nostro discorso, *design* è la progettazione di artefatti o eventi attraverso procedure prestabilite e ripetibili. Oltre agli oggetti, si può infatti prevedere anche la copia di un evento, come accade con le arti performative. Quando un attore a teatro recita ogni sera uno stesso monologo, ci troviamo di fronte a una serie simile alla

Ogni immagine è scomposta, come attraverso una lente contafili, nei punti che ne costituiscono il retino (punti che senza la lente dell'analisi non potremmo vedere), ma allo stesso tempo il movimento bifocale che sorregge il libro raccorda costantemente l'infinitamente piccolo con l'infinitamente grande, allargandosi al contesto di ogni immagine e ai molteplici contesti che intorno a ogni immagine si allargano. Riflessioni ed esempi visivi si intersecano così lungo tutto il libro, alternando la stampa a caratteri mobili e Photoshop, il catalogo Ikea e l'aura di Benjamin, i social network e le incisioni di Du?rer.

“Il libro è frutto di oltre sei anni di appunti e lezioni tenute con studenti giovani e giovanissimi. Qualche anno fa, dovendo preparare una lezione sull'editoria per una classe di liceo, mi sono domandato cosa avrei dovuto davvero raccontargli. Mentre lo scrivevo mi chiedevo di continuo: il mio migliore amico (che è un economista) capirebbe quello che sto dicendo?”, spiega Falcinelli.

È anche grazie al fatto che il libro sia nato da una riflessione sulla didattica e sul come raccontare, oltre che sul cosa, che riesce a muoversi al confine tra quadro d'insieme e dettaglio, tra divulgazione e ricerca, cercando di metterle in dialogo.

“Credo che la saggistica non accademica dovrebbe sforzarsi di parlare alle persone colte o curiose ma che non si occupano quotidianamente dei temi trattati. È qualcosa che ho sempre ammirato nei libri anglosassoni, penso a Bertrand Russell, a Ernst Gombrich o a John Berger. In questo senso il libro è divulgativo non perché semplifica i problemi per spiegarli a tutti, ma perché cerca di concentrarsi su quei problemi che possono riguardare effettivamente tutti. Senza però banalizzare o diluire: il lettore colto si accorgerà della presenza di alcuni filosofi ‘tutelari’, per il non specialista ho creduto più opportuno non appesantire il testo con note, didascalie o coi famigerati: ‘come dice Foucault’. Da una parte avevo bisogno di tratteggiare il contesto

generale in cui accade il design, dall'altra servivano esempi concreti per circoscrivere e puntellare quanto andavo dicendo, scegliendo ora esempi quotidiani come Ikea, ora esempi più sofisticati come Tristram Shandy.

Non ultimo servivano un po' di aneddoti, che reputo una forma di buona educazione perché incuriosiscono o divertono chi ti dedica il suo tempo. In fondo non volevo spiegare il design, volevo dire: guardate che il design ce lo avete intorno tutto il giorno. Per questo anche le questioni linguistiche, semiotiche o espressive sono analizzate calandole nel contesto reale che le ha permesse”.



Pagina dopo pagina, come si vede, ci si trova di fronte, oltre che a un discorso sul visual design, anche a una grande quantità di immagini, nella bicromia (nero e cyan) del layout. È su di esse, così come sulle immagini di ogni giorno, che siamo chiamati ad adoperare la contafilì dell'analisi, per leggere le intenzioni e i significati *dietro* e *dentro* le immagini – cosa tutt'altro che scontata. Difficile, infatti, proprio perché siamo sempre più immersi nelle immagini, renderci conto pienamente di quello che vediamo. Difficile distinguere (e ancor più insegnare a distinguere) tra *guardare*, prestare attenzione, e *vedere* soltanto.

“Il salto da *vedere* a *guardare* è appunto una questione di attenzione. Ma si inizia a stare attenti solo sapendo a cosa prestare attenzione”, ricorda Falcinelli.

“Più volte nella filosofia novecentesca ci si è soffermati sul fatto che i significati nascono dall’uso. Questo c’è in Wittgenstein ma anche in Duchamp e in Warburg. Eppure, ancora oggi, dai ‘non addetti agli studi’ i significati sono creduti immanenti alle cose (o ai segni). Il libro cerca di spostare l’attenzione sugli usi: non chiediamoci cosa c’è dentro un’immagine, ma chi è che parla, per dirci cosa, con quali intenzioni e così via. ‘Cosa vogliono le immagini?’ si chiedeva provocatoriamente W.J.T. Mitchell qualche anno fa: è possibile che stiano pretendendo qualcosa da noi che le guardiamo?”.

Una domanda, quella di Mitchell, che diventa sempre più urgente, nel mondo delle immagini che abitiamo costantemente, in cui la proliferazione visiva è ormai inarrestabile, grazie alle nuove tecnologie digitali. Dietro a nuovi schemi e nuove posture, dalla realtà aumentata alla smaterializzazione delle immagini, si cela una vera e propria rivoluzione culturale. Che effetto ha tutto questo sul visual design? “Il digitale, internet e i social network stanno facendo esplodere il sincretismo figurativo”, sottolinea Falcinelli, “cioè la giustapposizione di discorsi eterogenei che per molti aspetti ha avuto inizio con la stampa nel Rinascimento” – e con cui anche *Critica portatile* si diverte a giocare.

Il libro, infatti, “anziché intervallare il testo con le immagini è impaginato con un testo continuo a cui si affiancano pagine ‘a tema’ che ruotano intorno a un concetto visivo. Questa idea è in chiaro debito con l’*Atlante* di Aby Warburg, una bacheca su cui fissare ‘con le puntine’ immagini di ogni tipo (non solo dipinti) per poterci ragionare su. Un sistema che sarebbe stato impensabile prima della fotografia: il fatto di poter mettere sulla propria scrivania una foto di moda e una di Botticelli, di affiancarle e di parlarne è una pratica permessa dalla riproducibilità.



Come ogni sistema culturale, il visual design è fatto di saperi diversi e di inevitabili miti, alcuni dei quali si sono già affacciati più volte nelle pagine di questo libro. Possiamo dividerli in due categorie: quello che le persone comuni pensano sul design; quello che i designer pensano del design e di sé stessi.

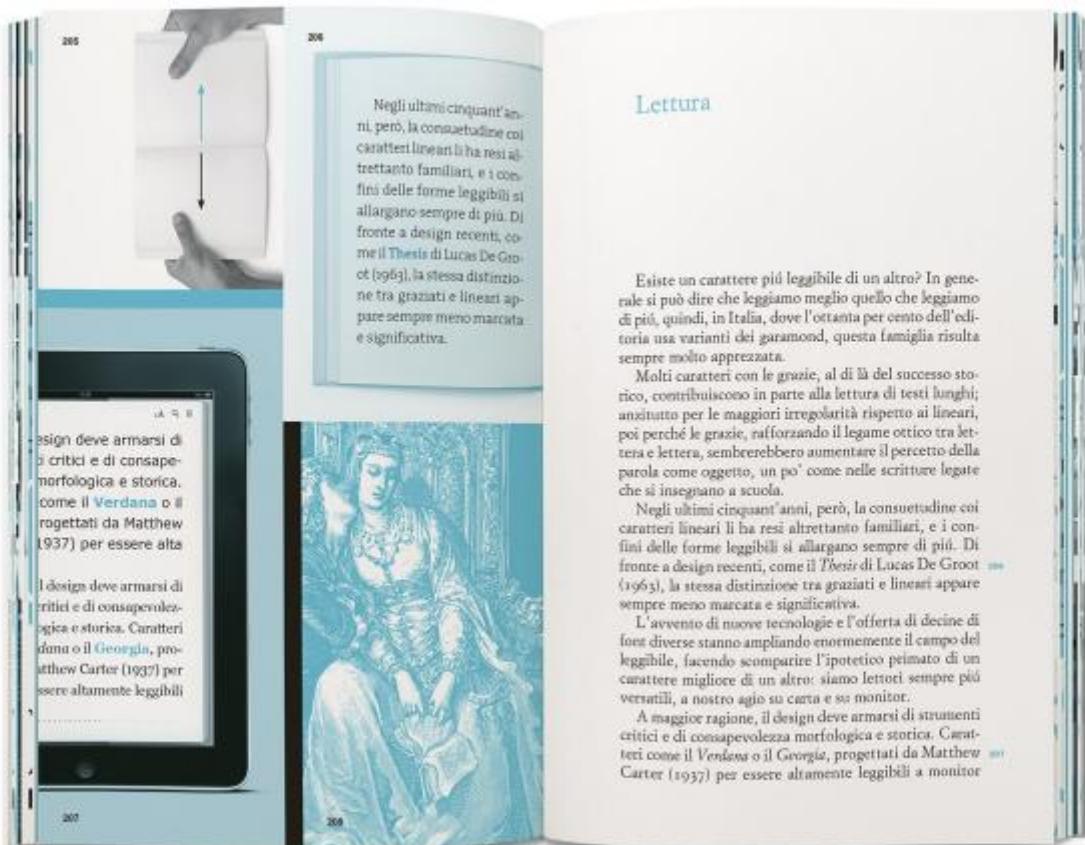
Nell’immaginario corrente, design è sinonimo di stile contemporaneo. L’espressione «mobile di design» è di uso comune per indicare, in una sedia o un tavolo, la presenza visibile di un progettista creativo. Non c’è però oggetto che non sia stato disegnato da qualcuno, si tratta dunque di una concezione debole che asseconda il diffuso desiderio per le merci firmate.

Sono in molti a voler pagare di più per il design, sia i consumatori finali sia i committenti, ricercando non tanto l’efficacia quanto la garanzia di un’artisticità incorporata. In alcuni casi comprare design può rispondere anche a una visione del mondo, un modo di essere, una tribù a cui appartenere, come è accaduto con i computer Macintosh dai colori vivaci, disegnati da Jonathan Ive (1967) a fine anni Novanta.

Design è sinonimo di creatività e di ricerchezza e, trasversalmente, di buon gusto. È un fascino che le forme esercitano sul pubblico. Il design è un tipo di lusso, è «quel certo non so che» aggiunto ai prodotti industriali. Il design è cool.

La foto ha infatti reso maneggevoli tutte le cose, dalle grotte di Lascaux a Topolino, perché le rende fisicamente simili, cioè rettangolini di carta. Le riviste e la televisione poi per loro natura affiancano da sempre la foto di guerra con quella del succo di frutta. E, in fondo, cosa sono oggi le bacheche di Facebook o di Pinterest se non sconfinati luoghi di permutazione e classificazione iconografica? In fondo, per chi sa usarle, non c'è nulla di più erudito delle *tag*.

Siamo però passati dalla riproducibilità alla ‘diffondibilità tecnica’ che in un certo senso ne è un’ipertrofia o un’esplosione: non più 10, 100 o 1000 copie di un’immagine, ma tante copie virtuali quanti sono gli schermi su cui si posa il nostro sguardo”.



### Lettura

Esiste un carattere più leggibile di un altro? In genere si può dire che leggiamo meglio quello che leggiamo di più, quindi, in Italia, dove l'ottanta per cento dell'editoria usa varianti dei garamond, questa famiglia risulta sempre molto apprezzata.

Molti caratteri con le grazie, al di là del successo storico, contribuiscono in parte alla lettura di testi lunghi; anzitutto per le maggiori irregolarità rispetto ai lineari, poi perché le grazie, rafforzando il legame ottico tra lettera e lettera, sembrerebbero aumentare il percepito della parola come oggetto, un po' come nelle scritture legate che si insegnano a scuola.

Negli ultimi cinquant'anni, però, la consuetudine coi caratteri lineari li ha resi altrettanto familiari, e i confini delle forme leggibili si allargano sempre di più. Di fronte a design recenti, come il *Thesis* di Lucas De Groot (1963), la stessa distinzione tra graziosi e lineari appare sempre meno marcata e significativa.

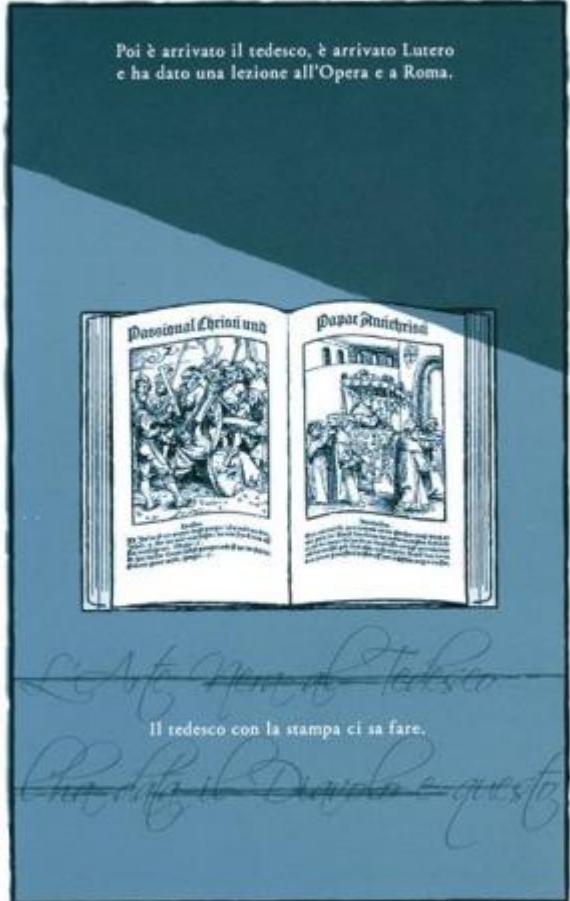
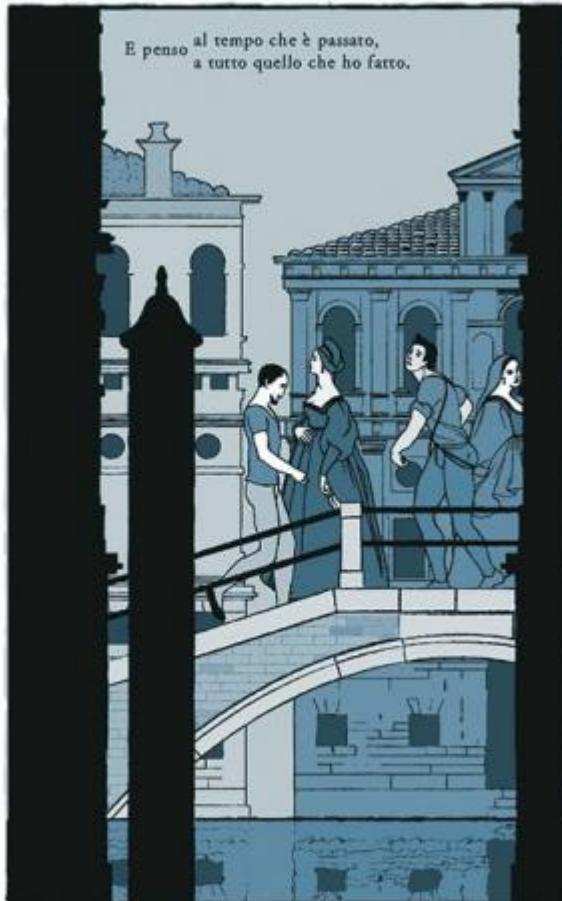
L'avvento di nuove tecnologie e l'offerta di decine di font diverse stanno ampliando enormemente il campo del leggibile, facendo scomparire l'ipotetico primato di un carattere migliore di un altro: siamo lettori sempre più versatili, a nostro agio su carta e su monitor.

A maggior ragione, il design deve armarsi di strumenti critici e di consapevolezza morfologica e storica. Caratteri come il *Vendôme* o il *Georgia*, progettati da Matthew Carter (1937) per essere altamente leggibili a monitor

*Critica portatile al visual design* si muove, dunque, nel territorio dell'analisi, ma non dimentica la progettazione. Come il suo autore, d'altronde, che oltre a essere studioso e docente di grafica è lui stesso visual designer (sua la cura delle copertine e dell'immagine di minimum fax, per esempio, che racconta in [Fare i libri](#), suo l'attuale progetto grafico di Einaudi Stile Libero, dal 2002 a oggi) e illustratore. Falcinelli si è cimentato, infatti, con [Cardiaferrania](#) (insieme a Marta Poggi), [Grafogrifo](#) e [L'allegra fattoria](#) (insieme a Marta Poggi) anche nel *graphic novel*.

Una buona occasione per chiedergli come cambia il suo lavoro, quando si sposta dalla progettazione grafica al disegno vero e proprio. E che cosa lo affascina, della narrazione per immagini.

“Sono registri diversi per via del linguaggio e per via del momento della vita in cui ci ho lavorato. *Cardiaferrania* l’ho concepito e disegnato durante l’ultimo anno di università, si può dire che è l’applicazione pratica della tesi di laurea. Sono graphic novel indubbiamente elitari: si propongono come opere narrative ma sono anche esperimenti teorici, e in questo hanno più di un punto di contatto con i saggi. Il bisogno di spiegare in maniera didattica l’ho sentito più tardi. Ma tutti i libri hanno un tema che li attraversa: il potere come design, il design come potere. Potere economico, tecnologico e psicologico di cui le ‘figure’ sono una verifica. Anzi posso dire che gli argomenti della Critica portatile espongono in forma saggistica quello che *Grafogrifo* raccontava in maniera narrativa e sperimentale.



non è il vero reato. È credibile invece che l'aspetto criminoso venga riconosciuto nella pericolosità della prassi produttiva: e cioè la velocità e l'ampiezza di diffusione che le copie stampate permettono.

Da quando la stampa ha cominciato a essere sempre più capillare, la Chiesa ha imparato che ci sono pericoli nuovi, più grandi e più dannosi degli infedeli o degli eretici. In quegli stessi mesi, infatti, l'Europa è invasa dalle molte copie dei testi luterani e dai volantini in cui il papa è raffigurato come l'anticristo. Il pericolo non sono più le voci dissidenti, ma la loro diffusione; e per la prima volta il potere deve fare i conti con il consenso di quella che sarà poi battezzata società di massa. Perché la massa non fa solo il numero, ma, appunto, la gestione del consenso. Il crimine di Marcantonio non è la pornografia, ma aver permesso la sua circolazione.

Una delle caratteristiche principali del design, che lo distingue dall'arte o dall'artigianato comunemente inteso, è questa: un artefatto di design non esiste in un originale, ma nelle sue copie. E non si tratta solo di una necessità produttiva, ma di un orizzonte estetico, funzionale e di senso.

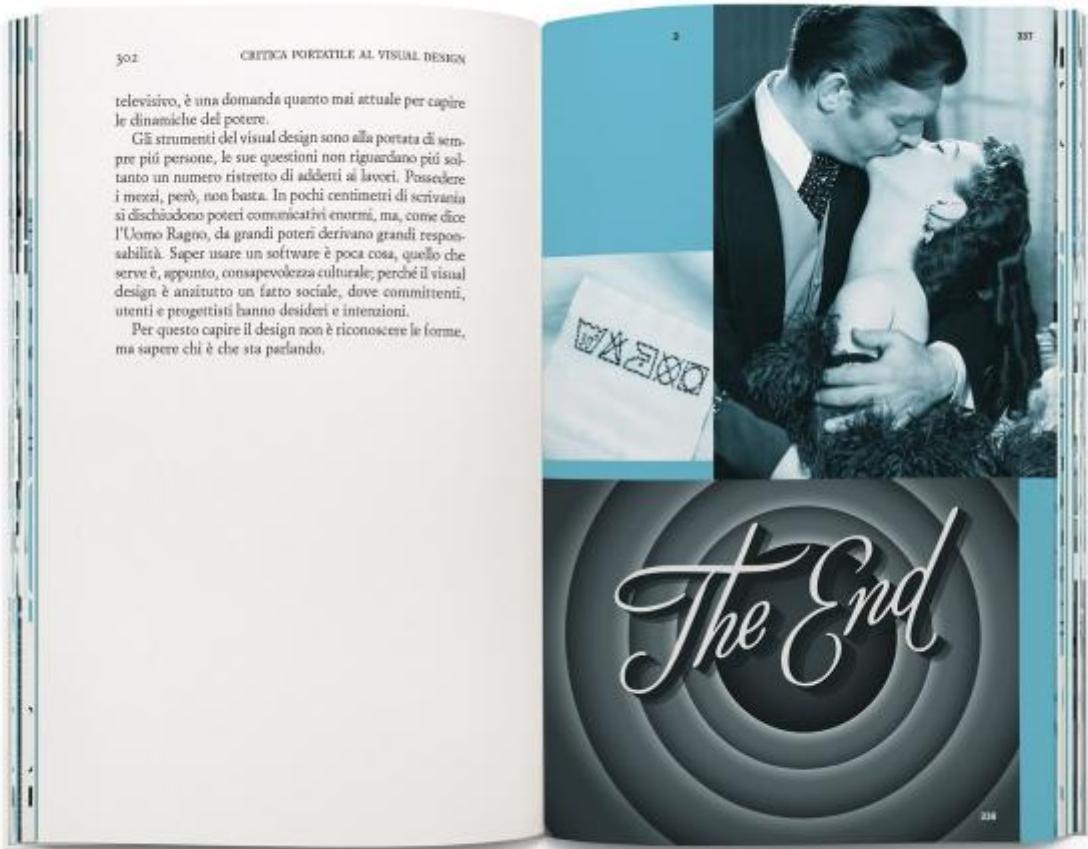
Nel mondo contemporaneo il design è ovunque: può essere usato, abitato, fruito, maneggiato, goduto, sfruttato, sprecato, distrutto, riciclato; ma soprattutto il design può essere visto. Questo è l'argomento del nostro libro: i linguaggi e i sapori del visual design, cioè di tutte quelle cose progettate anzitutto per lo sguardo.

Il design è un insieme di pratiche molto diverse, e difficilmente lo si costringe dentro un'unica interpretazione. Dobbiamo quindi procedere per pezzi, per brandelli, per ragionamenti ora circoscritti ora trasversali, per dubbi e apparenti incoerenze, cercando man mano di tirare fino alla possibili. Non possiamo tenere il visual design in una frase, ma possiamo girarli intorno elencando alcune sue caratteristiche in determinate condizioni.



*Grafografo* è un rinascimento che funziona come *Matrix* o come un pamphlet di McLuhan, Cardiaferrania racconta del rapporto tra la nostra identità e quella degli oggetti industriali (cos'è un originale e cosa è una copia?). *L'allegra fattoria* è una parodia dell'informazione giornalistica, dei fatti che si pretendono 'veri'. Sono tutte storie che parlano della complessità di vivere nella società delle immagini.

Certo poi quando disegno prevale un aspetto più fisico o emotivo, il ragionamento si fa più astratto, subentra un intuito diverso, ma il confine non è affatto marcato. Alla fine quello che conta è avere una storia da raccontare. Perché fare i libri, per come la vedo io (che li scrivo, li progetto, li impagino e li illustro), è una questione di *regia*".



Una questione di visione, dunque, guidata da quell'occhio che non è mai *innocente*, come scriveva Gombrich, ma sempre *esperto*, intriso com'è di cultura e di intenzione. Cos'è, allora, il buon design? E quali sono le qualità che un buon esempio di *visual design* dovrebbe avere? "In generale il buon design è quello che risolve gli obiettivi che si prefigge e che manifesta consapevolezza del proprio ruolo sociale, che tiene conto del pubblico", dice Falcinelli. "Su un piano più contemplativo mi viene da dire che il design è buono quando ci presenta una visione del mondo, un modo di sentire la vita, uno sguardo inatteso sulle cose: e questo lo fanno spesso i film, i fumetti e i libri in genere. Questa è la quadratura del cerchio: anche *Critica portatile* è un libro. Cioè un prodotto di visual design. Cioè un libro che pensa se stesso".

#### Chi è Riccardo Falcinelli

Graphic design e teorico del design, ha progettato libri e collane per alcuni tra i più importanti editori italiani tra cui Einaudi, minimum fax, Laterza, Carocci. Nel 2011 ha pubblicato *Guardare, pensare, progettare* (Stampa Alternativa) e *Fare i libri. Dieci anni di grafica in casa editrice* (minimum fax). È direttore, con Silvia Sfogliotti, di *Progetto grafico*, la rivista internazionale di grafica edita dall'Aiap, Associazione italiana design della comunicazione visiva. Insieme a Marta Poggi è autore dei graphic novel *Grafografo* (Einaudi), *Cardiaferrania* e *L'allegra fattoria* (minimum fax). *Critica portatile al visual design* è il suo ultimo libro (Einaudi).

L'impero dei segni e dei disegni, per strizzare l'occhio a Roland Barthes, ha confini frastagliati, che separano e contemporaneamente mettono in contatto mondi molto diversi tra loro: l'illustrazione, la grafica editoriale, il fumetto. Disegnare, ovvero, può dirsi in molti modi. Modi che cercheremo di esplorare, puntata dopo puntata, attraverso la voce dei loro protagonisti.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto. Torna presto a leggerci e [SOSTIENI DOPPIOZERO](#)

