

La formazione culturale di un graphic designer

Da Norberto Chaves

Riflessione su una domanda fatta da Fabián García, coordinatore del percorso di Graphic Design della Fondazione Área Andina, Bogotá.



Tra i molteplici significati del termine cultura (tutti legittimi), il più utile ai nostri problemi professionali e didattici è il più “antropologico”. Quando mi riferisco all’esigenza di formare culturalmente, alludo alla conoscenza e alla padronanza dei codici che governano l’universo

simbolico, dagli “usi e costumi” fino ai grandi generi dalle sue manifestazioni storiche a quelle contemporanee.

Nel caso specifico del disegno grafico, credo che il professionista debba conoscere le manifestazioni della grafica, dalle pitture rupestri, alle tendenze del disegno grafico contemporaneo e alle produzioni extra-accademiche: grafica popolare, spontanea o marginale. Per dare un contesto a questa conoscenza, il professionista deve avere familiarità con campi culturali contigui: arti plastiche, architettura, cinematografia, ecc., e la loro storia. Per fare un esempio: un designer non può confondere un pezzo neoplastico con uno costruttivista. E ancor meno, ignorare queste correnti estetiche.

Questo volume di conoscenza viene acquisito sia attraverso la documentazione (bibliografie, musei, archivi, mostre, ecc.) che attraverso l'esperienza quotidiana (osservazione attenta dei fatti sociali e dei loro contesti). Date entrambe le fonti, è necessaria una solida capacità analitica per facilitare la comprensione del significato di ciò che si osserva. E qui entra in azione un'altra dimensione dell'addestramento: formazione non solo culturale ma intellettuale (che non è la stessa cosa); la padronanza delle categorie teoriche che ci permettono di frammentare e interpretare i fatti.

Un professionista ben addestrato deve conoscere e sapere come applicare almeno i concetti basilari della sociologia, psicologia, antropologia, semiotica e linguistica. Le scuole di graphic design tendono a ignorare questo tipo di insegnamento. Creano, quindi, una sorta di operatori superficiali sulla forma, una persona ignorante che crede che per progettare sia sufficiente “essere un designer”.

Una parte importante di questa formazione è la responsabilità specifica dell'istruzione della scuola secondaria. L'adolescenza è il periodo esatto per la “*paideia*”, cioè per la trasformazione del bambino in un cittadino culturalmente integrato. Ma la profonda crisi di questo insegnamento è una conoscenza pubblica, che deve affrontare la concorrenza sleale del consumo del superfluo e la “rete” di pseudo-cultura, con cui viene bersagliato l'adolescente, proprio perché è “una pagina bianca”.

L'università non può soddisfare pienamente queste carenze, per due ragioni: in primo luogo, perché i loro programmi di studio sarebbero pieni di argomenti e il corso sarebbe infinito; in secondo luogo, perché per alcuni studenti, dipendenti e scontenti dal consumo deculturato, sarebbe troppo tardi per indirizzarli verso la cultura.

Possiamo solo sperare che, generando potenti contatti, mobilitatori, con le migliori opere di cultura, una parte degli studenti sviluppi avidità culturale e faccia spazio al “compito” di godersela, che è il modo migliore per prepararsi.

Pubblicato su 23/07/2020



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/it/articoli/la-formazione-culturale-di-un-graphic-designer>

