

lontananza s. f. [der. di lontano]. | a. L'essere, il trovarsi lontano, cioè a lunga o relativamente lunga distanza, di un luogo da altro luogo o da un punto di riferimento: *la costa era poco visibile per la l.; comparve una figura, che, per la l. (o per la l. dal luogo dove mi trovavo), non riuscivo a distinguere nettamente* | b. L'esser lontano nel tempo: *la l. del pericolo acqueta i timori; vedere le cose in l., prevedere il loro svolgersi a distanza di tempo*. | 2. Con riferimento a persona, il fatto e la condizione d'esser lontano (e s'intende in genere da casa, dal paese, dalla famiglia o da una persona amata): *tornò dopo una lunga l.; tanti anni di l. non l'avevano per nulla invecchiato*; anche, il tempo, il periodo in cui si è lontani (come sinon. del più com. assenza): *molte cose erano cambiate durante la mia l. dalla città; volle essere informato su ciò che era avvenuto durante la sua l.* Dizionario Treccani online, www.treccani.it, consultato il 28/09/2020.

"Emigre", no. 7, 1987, copertina. Courtesy Emigre e Letterform Archive.



Il concetto di lontananza genericamente mette in relazione luoghi, persone o accadimenti che tra loro sono relativamente distanti a causa di diverse ragioni. Nell'ambito della storia del graphic design questa condizione di distanza può essere individuata soprattutto in quelle situazioni in cui avviene una transizione capace di innescare uno stato di discontinuità rispetto al precedente. Nello specifico si fa riferimento a un determinato periodo della storia della grafica, gli anni Ottanta, quando l'introduzione della strumentazione digitale nella progettazione ha condizionato *in primis* il passaggio da un approccio progettuale "razionale" e sistematico – espressione tipica dell'*International Typographic Style* erede del modernismo prebellico – a uno più "espressivo" e soggettivo, generando una considerevole distinzione tra la grafica analogica e quella digitale. Difatti uno dei principali responsabili di questa transizione è stato il computer che da un lato ha mutato l'identità della professione del graphic designer e dall'altro ha trasformato i linguaggi visivi rendendoli più fluidi e complessi, contribuendo alle contaminazioni espressive dei diversi media. Fra gli artefatti comunicativi che più di altri hanno sancito una rottura e un decisivo allontanamento dal rigore del modernismo internazionale si trova la rivista californiana "Emigre. The Magazine That Ignores Boundaries" (1984-2005), uno dei progetti editoriali più iconici del graphic design mondiale dei decenni Ottanta e Novanta, che contiene simultaneamente già nel titolo e nel sottotitolo le sue finalità e la doppia valenza del concetto di lontananza. I fondatori Rudy VanderLans e Zuzana Licko, entrambi progettisti grafici ed emigrati negli Stati Uniti – di origine olandese il primo, cecoslovacca la seconda –, prendendo in prestito il vocabolo francese *émigré* esplicitano l'intenzione di rivolgersi a chi era lontano dal proprio Paese, agli esuli operativi in particolare modo nella costa occidentale degli Stati Uniti, appartenenti a una variegata comunità di artisti, scrittori, designer, fotografi e architetti (Licko & VanderLans 1993). Secondariamente, i designer si pongono come obiettivo quello di superare i confini dei linguaggi visivi e delle discipline, mettendo in discussione temi e stilemi sia dell'*International Typographic Style* sia della *Corporate Identity*, allora preponderanti.

Fondata nel 1984, anno cruciale del lancio commerciale del primo Macintosh di Apple Computer, la rivista "Emigre" si configura come una delle prime riviste di progettazione grafica interessata al digitale, coinvolgendo intenzionalmente in questo suo tono anti-modernista sia i contenuti – dando voce a contributi di figure professionali differenti in ogni numero – sia le soluzioni grafiche. I fondatori, avvertendo l'urgenza di una mutazione definitiva per quanto riguarda il trattamento della grafica e della tipografia, introducono un tipo di grafia molto originale, progettata con il computer, strumento utilizzato a partire dalla progettazione del terzo numero della rivista. L'approccio di VanderLans e Licko, completamente distante da quello allora in auge, trasforma il periodico in un banco di prova per molti designer definiti poi innovativi dalla storiografia di settore – tra i tanti, David Carson, Edward Fella, John Hersey o Jeffery Keedy –, configurandosi come una rivista-laboratorio le cui pagine diventano il campo di sperimentazione delle nuove istanze grafiche e tipografiche. Questi nuovi stilemi conferiscono a "Emigre" un aspetto dirompente (Poynor 1998, p. 212), a partire dalla copertina diversa in ogni numero fino al formato della rivista che muta spesso in funzione del contenuto. Gli articoli sono caratterizzati da un apparato testuale progettato ad hoc con specifiche peculiari: interlinee eccessivamente ampie; larghezze delle colonne di testo differenti all'interno della stessa pagina; inclinazione dei titoli; orientamento delle parole inusuale. Tutti elementi progettuali che restituiscono l'impressione di trovarsi di fronte a più conversazioni simultaneamente, dove spesso le variazioni tipografiche riflettono il tono delle parole parlate. Dal 1987 tali peculiarità progettuali sono ulteriormente enfatizzate dall'impiego dei caratteri digitali interamente progettati dalla Licko, che si allontana sempre più dall'uso di font tradizionali e dai processi di riproduzione analogici a tal punto da trasformare la rivista in una vetrina della nuova scrittura digitale. Anziché tentare di riprodurre digitalmente i caratteri già esistenti, la Licko comincia a progettare nuove configurazioni alfabetiche appropriate ai processi e all'interfaccia del computer, compromettendo spesso la leggibilità del testo stesso. Questa attitudine così innovativa e protesa verso il futuro di "Emigre" ha contribuito a creare una distanza significativa tra la grafica analogica e quella neonata digitale, ponendo il periodico come spartiacque nel dibattito in corso tra i designer e i teorici sostenitori del cambiamento – tra i tanti, il critico Rick Poynor – e coloro ancora ancorati legati ai canoni modernisti, tra i quali il progettista Massimo Vignelli. La discussione sviluppatasi nelle pagine di "Emigre" da un lato sottolinea la divisione tra i sostenitori e gli oppositori della grafica digitale e le sue innovazioni linguistiche e tipografiche, dall'altro fa emergere la circoscrizione geografica in cui essa avviene, ossia come negli anni Ottanta la diffusione del computer nell'ambito del graphic

design abbia coinvolto prettamente gli Stati Uniti e i Paesi nordeuropei. Dallo spoglio del periodico si rileva infatti la presenza esigua delle testimonianze dei protagonisti della scena mediterranea, ad esempio sono pochi i contributi dei graphic designer italiani, francesi o provenienti da altre aree geografiche. Laddove sono presenti ci si imbatte principalmente in apporti di tipo progettuale, in cui gli autori – per la maggior parte emigrati nelle coste della California – mostrano il proprio lavoro, ma non forniscono alcun supporto critico al dibattito in atto.

La quasi assenza dei progettisti provenienti da aree geografiche "periferiche" evidenzia al contempo due aspetti fondamentali del grafica degli anni Ottanta: il primo legato alla velocità di diffusione del computer e dei linguaggi innovativi in particolar modo nei Paesi economicamente e tecnologicamente più avanzati; il secondo connesso al perpetuarsi, sia al tempo in cui si sviluppa il fenomeno sia quando esso sarà storicizzato negli anni successivi a livello internazionale, di una visione anglocentrica che ha privilegiato alcuni accadimenti (Huppertz 2015) – come quello appena descritto di "Emigre" – e tralasciato altri peculiari delle nazioni "periferiche" e a uno sviluppo delle medesime trasformazioni tecnologiche e linguistiche, in tempi successivi ma innestate in culture differenti. Nel caso italiano, per esempio, si inizierà a discutere del cambiamento attuato dal digitale nell'ambito del graphic design soltanto agli inizi degli anni Novanta, uno slittamento temporale che condiziona sia la professione che l'identità dei designer italiani. Questa lontananza del panorama grafico italiano da quello statunitense e nordeuropeo si nota non soltanto nella diffusione e nell'utilizzo di certi linguaggi visivi, come l'uso delle sovrapposizioni o delle font digitali, ma anche nella posizione assunta sulle questioni concomitanti, che nelle riviste di settore nazionali – facendo riferimento in particolare modo a "Linea Grafica" (1946-2007) – appaiono lontane dal panorama internazionale sia dal punto di vista dei contenuti che delle soluzioni grafiche.

Prendendo in esame entrambe le pubblicazioni, la californiana "Emigre" e l'italiana "Linea Grafica", nell'arco temporale dal 1984 al 1994 è evidente la discrepanza e la differenza sul piano dell'aspetto sia grafico sia tematico: la prima rappresenta appieno le istanze innovative e dirompenti degli anni Ottanta; la seconda conserva un'immagine più tradizionale e affronta superficialmente le questioni sull'avvento e la presenza dei computer, assumendo di conseguenza una posizione di silenzio-assenso (Dalla Mura 2016). Sebbene la distanza individuata sia da rintracciare in ragioni più profonde e complesse, frutto di due culture e sistemi socio-economici differenti, appare evidente la mancanza di studi storici sul graphic design italiano degli anni Ottanta e Novanta. Questa carenza non ha concesso la possibilità di individuare e comprendere gli effetti della transizione dalla grafica analogica a quella digitale, lasciando aperti molteplici interrogativi. Tra le tante questioni in sospenso va inserita la ricostruzione delle relazioni intercorse tra l'Italia e i Paesi anglofoni, anche mediante le testimonianze dei progettisti grafici immigrati, per far comprendere come questa esperienza di esuli abbia influenzato il loro modo di progettare e come abbiano riportato nella nazione d'origine un nuovo modo di intendere la grafica restituito attraverso il *desktop publishing*, anche dal punto di vista visivo. Inoltre questo ulteriore aspetto aiuterebbe a capire se questa lontananza dai paesi "centrali" abbia prodotto difatti linguaggi grafici ed esperienze diversi che devono essere interpretati non necessariamente come peggiorativi, ma come risultati semplicemente differenti.

#### Bibliografia:

Belen P., D'Onofrio G., Gazzotti M. (a cura di), *Italian Types. Graphic designers from Italy in America*, Corraini, Mantova 2019 | Dalla Mura M., *Qualcosa che non c'è più e qualcosa che non c'è ancora: l'avvento del computer e del digitale nelle pagine di Linea Grafica, 1970-2000*, in "AIS/Design. Storia e Ricerche", no. 8, 2016 | De Bondt S., De Smet C. (eds.), *Graphic Design: History in the Writing (1983-2011)*, Occasional Papers, London 2014 | Fallan K., Lees-Maffei G. (eds.), *Designing Worlds: National Design Histories in an Age of Globalization*, Berghahn, New York 2016 | Ginzburg C., *Occhiacci di legno. Dieci riflessioni sulla distanza*, Quodlibet, Macerata 2019 | Huppertz D.J., *Globalizing Design History and Global Design History*, in "Journal of Design History", vol. 28, no. 2, 2015, pp. 182-202 | Licko S., VanderLans R., Gray M., Keedy J., *Emigre: graphic design in the digital realm*, Van Nostrand Reinhold, New York 1993 | Poynor R., *Design without boundaries: visual communication in transition*, Booth-Clibborn, London 1998 | VanderLans R., *Graphic design and the next big thing*, in "Emigre", no. 39, 1996, pp. 6-11.