

Mi piace, non mi piace. Questo è l'errore tipico che la maggior parte delle persone fanno quando devono dare una valutazione a un progetto di comunicazione, qualunque sia il campo specifico in oggetto. Mi piace, non mi piace un' interfaccia grafico; mi piace, non mi piace l'allestimento di un punto vendita e così via. Bruno Munari in un suo famoso libro *Design e comunicazione visiva* scrive "... come potete facilmente capire non esiste qui l'artista che dice: io la vedo così e che gli altri si arrangino, se non mi capiscono peggio per loro. L'artista che ha una immagine personale del mondo ha valore solo se la comunicazione visiva, il supporto dell'immagine, ha un valore oggettivo, altrimenti si entra nel mondo dei codici più o meno segreti, per cui certi messaggi sono capiti solo da poche persone; fra l'altro proprio da quelle persone che il messaggio lo conoscono già". Quindi quali sono le valutazioni che bisogna fare, soprattutto se vogliamo essere capiti? Io sono convinto che sia sbagliato pensare che Giotto quando ha dipinto il suo famoso ciclo ad Assisi non avesse in mente le persone, almeno del suo tempo, che poi lo avrebbero fruito. Allora neppure l'arte è così avulsa dalla relazione con gli altri? Io penso di sì, anche se il discorso sicuramente non va generalizzato.

Il lavoro di Andrea Fiacchi risulta un percorso strutturato e di agevole lettura, ma nel contempo uno strumento fondamentale per tutti coloro che vogliono occuparsi di design, nella sua accezione più ampia. Porsi il problema di chi userà il nostro prodotto, di quali siano i meccanismi con i quali approccia e valuta è fondamentale per l'elaborazione di un progetto capace di superare il "mi piace, non mi piace". L'aspetto estetico e quello funzionale sono le due facce dello stesso problema, ma la questione che sta a monte è: cosa vuol dire estetico, cosa vuol dire funzionale e, soprattutto, cosa vogliono dire queste due cose per le persone?

Riuscire a comprendere il nostro modo di pensare, porsi il problema del perché facciamo certe scelte anziché altre, avere strumenti per capire come percepiamo e, quindi, usiamo ciò che abbiamo davanti sono elementi fondamentali per la riuscita del nostro design. Chi ha genitori anziani lo sa bene; in quest'ultimo decennio l'accelerazione tecnologica ha prodotto device sempre più integrati e capaci di fare tante cose. Un unico strumento per telefonare, vedere persone, cercare informazioni su internet, fare acquisti, usare navigatori. Insomma, uno schermo che contiene tanti schermi, che con il passaggio di un dito ti fa apparire tante pagine come fossero fotogrammi di una pellicola cinematografica visti da una lente di ingrandimento. Tutto semplice, no? Eppure se trovassi un vecchio telefono di quelli grigi a disco combinatore e un sistema per nascondere nella parte posteriore una SIM, penso che farei la felicità di tantissimi anziani. Perché? Perché non hanno acquisito le nostre capacità nello stesso tempo? Perché alcuni di loro chattano regolarmente e altri non sanno scorrere uno schermo? Guardate che non serve portare in causa gli anziani, tanti miei coetanei cinquantenni hanno enormi difficoltà nell'uso dei “nuovi strumenti”, arrivati dal nulla a metà della loro vita.

Impari solo se hai la motivazione per imparare e se chi ha progettato lo strumento che vuoi imparare a usare si è posto il problema di facilitarti il percorso. È una fatica a metà. Se sono motivato a usare una chat, perché mio figlio è lontano ed è l'unico modo per vederlo e vedere i miei nipoti, ce la metterò tutta, ma potrò riuscirci solo se chi ha progettato il sistema si è posto il problema del mio utilizzo.

Vi ricordate quei vecchi computer che visualizzavano una schermata nera piena di scritte? Ci servivano corsi apposta per imparare a usarli, poi qualcuno ha inventato l'interfaccia grafica e una massa enorme di persone hanno avuto la possibilità di usare finalmente una tecnologia più vicina, fatta di un ambiente virtuale che riproduceva il normale ambiente di lavoro: scrivania, libreria d'archivio, cestino e strumenti.

Da quel momento in poi l'accesso ai sistemi di comunicazione è diventato per tutti e i vecchi formatori degli schermi neri hanno cambiato mestiere.

Se vuoi essere capito devi metterti negli “occhiali” del tuo interlocutore, lo dico sempre ai miei studenti, e Andrea Fiacchi ha fatto questo per renderci accessibili temi complessi e offrirci strumenti metodologici per il nostro lavoro.

Prof. Antonello Santarelli
docente di Tecniche Grafiche Speciali
presso l'Accademia di Belle Arti dell'Aquila