

Regole e falsificazioni nella costruzione di artefatti

Per dirla ricordando Karl Popper, un oggetto di design è frutto di un "progetto" che ha subito infinite falsificazioni, così da poter emergere nella sua valenza e quindi essenza. E continua a essere oggetto di indagine e falsificazione da parte degli utenti che quotidianamente ne fanno uso. Così in fondo è nato e si è sviluppato l'industrial design, connettore e sintesi di qualità tra il mondo produttivo e l'universo dei fruitori. Questo filone ha prodotto oltre che oggetti di qualità, la cultura alla progettualità e l'attenzione a "come" viene utilizzato un bene. Il cognitivista contemporaneo Donald A. Norman (vedi il suo libro "La Caffettiera del Masochista", Giunti Editore 1990) ha fatto emergere quanto questo approccio non riguardi solo gli oggetti industriali, ma sia pervasivo nella nostra vita a tutti i livelli, suggerendoci anche riferimenti e regole che ci aiutano a interpretare e progettare gli oggetti (e quanto oggi possiamo definire "artefatto") e a verificare la relativa qualità nella fruizione. Consideriamo quindi l'artefatto come un elemento intermedio tra progettista e fruitore.

Così emergono cinque regole, indicazioni semplici ma efficaci, che vanno al cuore del problema progettuale: 1) la visibility, ciò che deve garantire la capacità del fruitore di percepire, ovvero "vedere", senza necessariamente ragionare, le funzionalità disponibili (es. la maniglia, a forma di mano che ci suggerisce come aprire la porta), 2) il mapping, che mette in relazione biunivoca gli elementi dell'artefatto e le funzioni corrispondenti (es. le manopole del gas e i corrispondenti fornelli, i pulsanti di un cruscotto d'auto), 3) l'affordance, quello che un artefatto "invita" a compiere su di esso (es. un maniglione antipanico può suggerire di essere spinto e non essere tirato), 4) il constraint, che permette di far eseguire le azioni possibili e vincolare quelle che non devono essere attivate (la chiusura a chiave di una porta perché nessuno deve entrare), 5) e infine il feedback, l'interazione di ritorno dall'artefatto che permette di capire costantemente l'esito e l'effetto delle nostre azioni (es. il bip che ci conferma che abbiamo chiuso l'auto con il telecomando).

Evidentemente da quando è nato il web, questi temi hanno preso corpo e trovato ulteriore peso anche nell'area dell'apprendimento. Le interfacce e il tema dell'interazione tra utente e applicazioni sono diventati cruciali (si parla infatti di interaction design). L'esplorazione, processo imprescindibile dell'apprendimento trova negli artefatti il "core" dell'interesse dei giovani che attraverso tentativi ed errori (senza le paure tipiche degli adulti) scoprono i confini delle possibilità di un artefatto, appropriandosi dei potenziali di interazione e scoprendone le proprietà espressive. Un po' come con il cibo, con il linguaggio, con i giochi.

E su questo nasce la dimensione della propria sicurezza, della determinazione, della volontà e della capacità di misurarsi con sé stessi. L'adozione delle tecnologie all'interno della scuola è un passaggio importante per poter sviluppare la "fruizione" degli artefatti. Ma solo la

fruizione? Siamo solo dietro la barricata in relazione all'uso di un artefatto o ci sono le condizioni per poter avviare nella didattica percorsi progettuali e non solo di applicare in modo più o meno conscio determinate regole? Bisogna essere dei progettisti di software o possiamo sperimentare attivamente la capacità di "costruire artefatti", ambienti, oggetti didattici, magari tenendo conto, sperimentando la validità di queste regole? La costruzione di nuovi artefatti non solo è occasione di sviluppo di interesse da parte dei giovani in quanto apprendono "costruendo", ma è l'occasione di sperimentare, provando e falsificando le regole base della realizzazione di un artefatto. Di quali artefatti? Di tutti. Quelli strettamente cognitivi, come quelli cognitivo-emotivi come una presentazione-evento, una mappa complessa di documenti che sistematizza un tema, una narrazione prodotta con un video, un processo di contribuzione da parte di più soggetti, seguito da una decisione. Stando così sul fronte dell'emergente fenomeno dell'experienced design.

Carlo Crespellani Porcella