# Come imparare la grafica, intervista a Immacolata Twittler Eldorre

*di Paolo Franzese*




## Twittler Eldorre: Fluid thinking




Come imparare la grafica? Partiamo da chi è un designer.

# Chi è un designer

**Paolo:** Ciao Twittler, abbiamo avuto modo di conoscerci per collaborare insieme ad un progetto e ricordo che durante il nostro primo appuntamento rimasi colpito, e per certi versi divertito, dal modo in cui mi raccontavi che la tua figura professionale non sempre viene colta come dovrebbe.

Ti andrebbe di raccontarci **chi è per te un designer**?

**Twì:** Ciao Paolo, con vero piacere.

Avete presente i sintomi della varicella, quando arriva un momento in cui decine di bollicine sul nostro corpo cominciano a seccarsi e ci sale la “stizza” perché abbiamo voglia di grattarci ma non possiamo, altrimenti dovremmo fare i conti con le cicatrici?

È proprio la stessa sensazione che proviamo noi designer quando qualcuno, dopo averci chiesto che professione svolgiamo, esordisce dicendo, ah che bello, quindi sei un artista? Uno pieno di idee?

Il nostro istinto vorrebbe strangolarlo come fa Homer Simpson con suo figlio Bart, ma alla fine cerchiamo di spiegargli che la nostra professione è differente e che non siamo né degli artisti né una macchina che sforna idee, siamo progettisti che grazie ad una chiara visione globale riusciamo a mettere insieme tanti pezzi e farli combaciare tra loro nel miglior modo possibile.




Come imparare la grafica? Lavora per ottenere un buon prodotto.

Tutti i contenuti sono sotto Licenza Creative Commons

# Come ottenere un buon prodotto

**Paolo:** Per te esiste una ricetta particolare per un buon prodotto finale?

**Twi:** Mi fa sorridere questa domanda perché un giorno in aula uno stimatissimo professore universitario (Vincenzo Bergamene) ci chiese se noi sapessimo cucinare la pastiera napoletana. In quel momento scoppiammo tutti a ridere, ma poi ci fece notare che gli ingredienti, per tutti quelli che intendono prepararla, sono gli stessi, ma non tutti sono capaci di farla come “Dio comanda”.

È verissimo che senza gli ingredienti giusti non se ne fa niente ma la cosa che fa la differenza è proprio trovare l’equilibrio perfetto, e questo richiede tanta, tanta pratica.

Le macchine non pensano, le macchine eseguono operazioni matematiche che noi gli suggeriamo di fare, per questo è fondamentale chiarire, a chi crede che per noi bastino “5 minuti” per partorire un progetto, che gli strumenti per il progettista sono solo il mezzo utile alle sue elaborazioni mentali e che senza un bagaglio culturale restano solo strumenti.

È mia abitudine e credo che lo sia anche per tutti quelli che svolgono questo lavoro, mettere su carta ciò che abbiamo in mente prima di cominciare a digitalizzare. Questo è il miglior modo per elaborare un pensiero e il metodo più veloce per non farsi sfuggire cosa stiamo vedendo. Non cancelliamo mai, buttiamo giù prototipi, schizzi, e riflessioni fino a che non siamo pronti a “fecondare” quella “visione” sullo schermo. Ma lo sai meglio di me che svolgi questo mestiere da tantissimi anni.




Come imparare la grafica? Saper pensare fluido.

Tutti i contenuti sono sotto Licenza Creative Commons

# Pensare fluido

**Paolo**: Dici spesso che un progettista deve saper pensare fluido, a cosa ti riferisci?

**Twi:** Non molti anni fa ero concentrata a scrivere la mia tesi di laurea in graphic design per la comunicazione pubblica e il titolo che scelsi fu proprio “fluid thinking”.

Scelsi questo titolo perché trovo che una delle caratteristiche che non può mancare in un progettista è pensare in maniera fluida prima di mettere le mani su un nuovo progetto.

Se provassimo a far entrare in una tazzina da caffè 2 litri d’acqua constateremmo di aver bisogno di cambiare recipiente per trasferire tutto quel liquido. Nella progettazione accade la stessa identica cosa, nonostante le nostre radici provengano dalla cultura della progettazione su carta oggi siamo “figli del pixel” e non possiamo non considerare anche tutte le possibili soluzioni presenti per i diversi devices. Mi riferisco al Responsive Web Design.




Spero di essere stata esaustiva e mi ha fatto veramente piacere avere questo onore, se ti va in seguito possiamo scambiare una chiacchiera per raccontarci delle tecniche, processi e soluzioni di uno Ui/Ux designer. Anche questa potrebbe essere una storia interessante da raccontare perchè molti credono che questa figura debba coprire anche il ruolo di programmazione e non è affatto così.

Un caro saluto,

Immacolata Twittler Eldorre.

Tutti i contenuti sono sotto Licenza Creative Commons
Contatti +39 388 1020417 - info@imaginepaolo.com

Come imparare la grafica? Trasformare la realtà.

# Come mi vedi?

Ho chiesto a Twittler (un nickname pieno di significati) di fare una grafica che mi rappresenti. Mi emoziona vedere come Eldorre riesce a trasformare la realtà nelle sue creazioni grafiche, sono molto curioso del suo modo di vedere la realtà.

Ecco cosa ne è venuto fuori, sono profondamente emozionato nell’ammirare quest’opera creativa.

Grazie di cuore Titty.

Tutti i contenuti sono sotto Licenza Creative Commons
Contatti +39 388 1020417 - info@imaginepaolo.com




Polipaolo realizzato da Immacolata Twittler Eldorre

Da un articolo scritto da Paolo Franzese il 29 Gennaio 2017

Tutti i contenuti sono sotto Licenza Creative Commons
Contatti +39 388 1020417 - info@imaginepaolo.com