



dueminuti

Atlante storico di Emergency

È vero, la massima ambizione di Emergency è quella di diventare inutile. Significherebbe che non ci sono più diseguaglianze, che i diritti umani sono diventati esigibili da tutti, che la guerra è stata finalmente bandita.

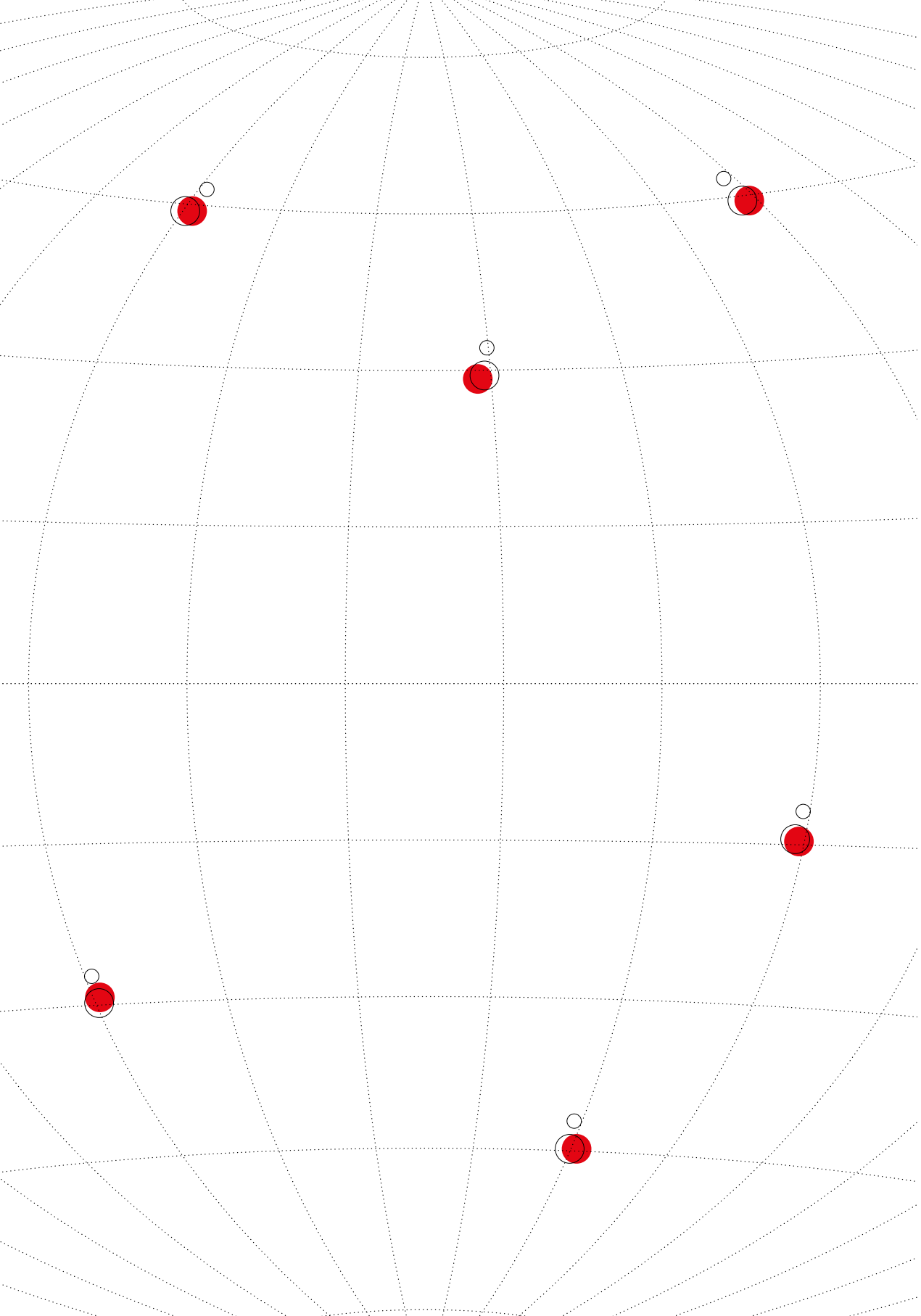
Mara Rumiz

ISBN 979-12-200-7833-7



non destinato al commercio





dueminuti

Atlante storico di Emergency

a cura di Luciano Perondi, Simona Morini e Paola Fortuna

Una collaborazione tra
Università Iuav di Venezia
Emergency

Corso di laurea magistrale
in Design del Prodotto
e della Comunicazione visiva
coordinato da Barbara Pasa

Con la partecipazione di:
Mara Rumiz
Responsabile
Progetti Emergency Venezia

Francesca Basile
Segreteria organizzativa
Progetti Emergency Venezia

Con il supporto di
Emergency
Francesca Bocchini
Daniela Buffagni
Angela Fittipaldi
Caterina Levagnini
Sara Ragni
Emanuele Rossini

Un ringraziamento speciale a
Rossella Miccio
Presidente Emergency

Pietro Parrino
Direttore FOD Emergency

Giorgia Novello
Infermiera,
già Medical Coordinator dell'Ospedale di Kabul

Laboratorio di design della comunicazione 1
Luciano Perondi

Filosofia
Simona Morini

Allestimento e comunicazione
Paola Fortuna

Data science and social research
Paolo Giardullo

Collaboratore alla didattica
Lorenzo Toso



IIIDaward 2020
Silver Prize for the categorie Editorial

Un particolare ringraziamento a
Laura “non c’è” Badalucco
Piergiorgio “44” Callegher
Fulvio Loro
Michela Maguolo
Mayra Mocellin
Raimonda Riccini
Carla Zamboni

Fotografie di Umberto Ferro e Luca Pilot,
laboratorio fotografico Università Iuav di
Venezia e degli studenti del laboratorio di
Design della Comunicazione visiva 1 2019-2020.

Progetto grafico: Thelma & Louise
Stampa Skillpress, Portogruaro (VE)
Carta Arcoprint di Fedrigoni
Testi composti in Sole Serif di Luciano Perondi
CAST Foundry
ISBN 979-12-200-7833-7

Tutti i saggi sono pubblicati nel pubblico
dominio secondo i termini della licenza CCo 1.0
Universal (CCo 1.0).

Le fotografie e le immagini dei lavori sono
invece pubblicate con la licenza Attribuzione –
Non commerciale – Condividi allo stesso modo
4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0).

Le figure a supporto dei saggi presenti in questo
libro rispondono alla pratica del fair use
(copyright act 17 USC 107 e art 70 della legge
n. 633/1941) essendo finalizzate al commento
storico critico e all’insegnamento.

Sommario

Prefazione <i>di Rossella Miccio</i>	9
Gli studenti che hanno partecipato	10
1. Introduzione <i>di Mara Rumiz</i>	13
2. Raccontare Emergency perché venga raccontata. Raccontare la guerra a chi potrà scegliere di abolirla <i>di Francesca Basile</i>	21
3. Didattica e corresponsabilità <i>di Luciano Perondi</i>	27
4. Visualizzazione dei dati e formazione di un “occhio consapevole” <i>di Simona Morini</i>	41
5. Condividere, riciclare, raccontare. L'allestimento della mostra <i>dueminuti</i> <i>di Paola Fortuna</i>	53
6. Visualizzare per informare: una responsabilità presente per costruire il domani <i>di Paolo Giardullo</i>	67
7. I progetti	77
7.1. I libri	78
7.2. I siti web	94
7.3. I giochi	100
7.4. Gli allestimenti	112
7.5. Social network	120
7.6. Dietro le quinte	124

Prefazione

di Rossella Miccio, Presidente Emergency

Da anni, Iuav è uno dei compagni di viaggio più assidui e proattivi di Emergency. Il progetto che vi raccontiamo in queste pagine, frutto del lavoro svolto dagli studenti del Corso di Laurea Magistrale in Design del Prodotto e della Comunicazione visiva, ne è la dimostrazione.

Grazie alla visione di docenti come Luciano Perondi, Simona Morini e Paola Fortuna, un laboratorio che abbiamo ospitato presso la sede di Emergency in Giudecca dal novembre 2019 al gennaio 2020 ha dato vita alla mostra "dueminuti. Atlante storico di Emergency". Avevamo immaginato momenti di esposizione dal vivo dei lavori prodotti, ma l'arrivo inaspettato del Covid-19 ha bloccato qualsiasi possibilità in tal senso, almeno in tempi brevi. Ci sembrava tuttavia doveroso trovare un modo per condividere il percorso fatto e l'obiettivo raggiunto.

La sfida per gli studenti era quella di rappresentare graficamente, in formato cartaceo, digitale e passando anche per i giochi da tavolo, le attività che Emergency ha portato avanti dalla sua nascita ai giorni nostri. Riuscire a cogliere ed esprimere l'essenza di 25 anni ricchi di diversità e di complessità attraverso infografiche ed elaborazioni

visive di dati non era un compito facile, ma l'interesse e l'entusiasmo che gli studenti hanno messo in questo progetto hanno prodotto un risultato che credo vada ben al di là di un compito per superare un esame universitario.

Ho avuto il privilegio di passare un'intera giornata con gli studenti, rispondendo a domande, chiarendo dubbi, ma anche ricevendo dai loro sguardi freschi e curiosi stimoli nuovi su come raccontare la ricchezza dell'esperienza maturata dall'associazione in tutto il mondo.

Ringrazio davvero ciascuno di loro per averci messo il cuore e i docenti che hanno voluto coinvolgere Emergency nel percorso formativo universitario, riorganizzando con competenza e passione la didattica. Un grazie speciale anche a Mara Rumiz, il cui contributo è stato fondamentale per il successo di questo bel viaggio di formazione e promozione di una cultura di pace.

ogni due minuti una persona
viene curata da Emergency

Inaugurazione
27 febbraio 2020, h 19:00

dueminuti

Atlante storico di Emergency

EMERGENCY ONG ONLUS
Giudecca, 212, Venezia

2 marzo – 9 aprile
Aperto Lun – Gio, h 15:00 – 18:00
Altri giorni da concordare scrivendo a infovenice@emergency.it

Gli studenti che hanno partecipato:

Giulia Beltramino
Caterina Bernacchia
Anna Bettino
Lidia Bonato p. 126
Beatrice Boncristiano
Antonella Bordignon p. 117
Alessandro Buzzo
Giovanni Caforio
Bruno Calza
Giovanni Capra
Alice Carraro
Simone Cavallin
Francesca Cavani
Giovanni Cavazza
Elena Cazzuffi

Leonardo Ceccon
Agnese Maria Chiarot
Francesca Ciulla
Tjasa Cordas
Sara Corà
Pietro Dal Maso
Daniela Drumea
Edoardo Ferrari p. 124
Federico Angelo Franzese
Rebecca Gasparini
Raffaele Geronazzo
Nacir Imache p. 126
Francesco Indrizzi
Nicòlò Luise
Dunia Maccagni
Ornella Magliozzo
Maria Giulia Marzocchi
Arianna Monaci
Giulia Montesi
Umberto Napoletano

Giulia Nicosia
Valentina Nitti
Francesca Palma
Francesco Piccolo
Cristina Lucia Pignoli
Linda Raffaeli
Sofia Renganeschi
Giovanna Margherita Riccio
Martina Rubini
Silvia Sani
Alessandro Santoro
Maurizio Sanò
Beatrice Scanferla
Mario Sibau
Marika Troiano
Claudia Vagnoni
Laura Viale
Tao Yang
Maria Francesca Zerani

Hanno collaborato alla realizzazione dell'allestimento, della comunicazione e del materiale audiovisuale
Lidia Bonato
Antonella Bordignon
Francesca Cavani
Edoardo Ferrari
Raffaele Geronazzo
Nacir Imache
Francesco Indrizzi
Martina Rubini
Claudia Vagnoni
Valentina Nitti
Maurizio Sanò
Dunia Maccagni
Giulia Montesi



1. Introduzione

di Mara Rumiz

Un mondo che sconfigge la guerra e la povertà. È questo l'obiettivo di Emergency. Sembra un'utopia ma è un'utopia che può/che deve diventare realtà. Che cos'è Emergency? Il sito e i report annuali definiscono con chiarezza la sua identità, i suoi fini, i suoi principi fondanti.

“EMERGENCY è un'associazione umanitaria fondata a Milano nel 1994 per portare aiuto alle vittime civili delle guerre e della povertà. È indipendente e neutrale.

Promuove una cultura di pace, solidarietà e rispetto dei diritti umani.

Dal 1994 è intervenuta in 18 Paesi, costruendo ospedali, centri chirurgici, centri di riabilitazione, centri pediatrici, posti di primo soccorso, centri sanitari, ambulatori e poliambulatori, ambulatori mobili, un centro di maternità e un centro cardiocirurgico. Su sollecitazione delle autorità locali e di altre organizzazioni ha anche contribuito alla ristrutturazione e all'equipaggiamento di strutture sanitarie già esistenti. Da allora e fino al 2019 sono state curate gratuitamente oltre 10 milioni di persone.

I principi sono stati sanciti dal 'Manifesto per una medicina basata sui diritti umani' varato da Emergency a San Servolo, Venezia, nel 2007:

Eguaglianza. Ogni essere umano ha diritto a essere curato a prescindere dalla

condizione economica e sociale, dal sesso, dall'etnia, dalla lingua, dalla religione e dalle opinioni. Le migliori cure rese possibili dal progresso e dalla scienza medica devono essere fornite equamente e senza discriminazioni a tutti i pazienti.

Qualità. Sistemi di alta qualità devono essere basati sui bisogni di tutti ed essere adeguati ai progressi della scienza medica. Non possono essere orientati, strutturati o determinati dai gruppi di potere o dalle aziende coinvolte nell'industria della salute.

Responsabilità sociale. I governi devono considerare come prioritari la salute e il benessere dei propri cittadini, e destinare a questo fine le risorse umane ed economiche necessarie. I servizi forniti dai sistemi sanitari nazionali e i progetti umanitari in campo sanitario devono essere gratuiti e accessibili a tutti.

Sono 18 i Paesi in cui Emergency ha lavorato dal 1994: Afghanistan, Algeria, Angola, Cambogia, Eritrea, Iraq, Italia, Libia, Nepal, Nicaragua, Palestina,

Repubblica Centrafricana, Ruanda, Serbia, Sierra Leone, Sri Lanka, Sudan, Uganda.

Sono 9 i Paesi in cui Emergency ha lavorato nel 2019: Italia, Sierra Leone, Repubblica Centrafricana, Sudan, Eritrea, Uganda, Iraq, Afghanistan, Yemen.

Emergency costruisce e gestisce ospedali aperti a chiunque ne abbia bisogno, invia team chirurgici in situazioni di emergenza, forma il personale sanitario affinché possa diventare autonomo.

Medici, infermieri, tecnici di laboratorio, amministratori, logisti e tanti altri: ogni anno circa 150 persone partono per lavorare negli ospedali e nei centri sanitari di Emergency. Devono avere una solida esperienza professionale, buona conoscenza della lingua inglese, disponibilità per almeno 6 mesi.

Da 10 anni Emergency è presente con medici, infermieri, mediatori culturali, psicologi anche in Italia: nei poliambulatori di Marghera, Polistena, Castel Volturno, Ponticelli, Sassari; negli ambulatori mobili di Milano, Latina, Ragusa; nello sportello di orientamento socio-sanitario a Bergamo; assicurando assistenza psicologica e infermieristica alla popolazione colpita dal terremoto; nel Mare Mediterraneo, a supporto delle operazioni di ricerca e soccorso dei migranti con l'associazione Proactive Open Arms.

Il lavoro di Emergency è possibile grazie al contributo di privati cittadini, aziende, fondazioni, enti internazionali e alcuni degli Stati dove essa lavora. In Italia usufruisce del 5 per mille.

L'86% delle risorse viene impiegato per gli scopi statutari (progetti umanitari

e cultura di pace) e più precisamente: l'80% per progetti umanitari, il 6% per la promozione della cultura di pace, l'8% per spese di gestione, il 6% per costi di raccolta fondi.

Il 14% va a oneri per attività di supporto e di raccolta fondi.”

(dai Report annuali di Emergency)

Ecco. Siamo partiti con queste prime informazioni su Emergency, informazioni che si possono trovare nei report annuali, nel sito, nelle diverse pubblicazioni realizzate dall'Associazione.

Quasi nessuno della sessantina di studenti coinvolti sapeva cosa fosse e cosa facesse Emergency. “La verità è che sapevo ben poco su Emergency prima di affrontare questo progetto, ora conoscendo ciò che ha fatto e continua a fare nel mondo, sento che l'importanza del suo operato non può passare inosservata” scrive Francesca Cavani, una delle studentesse.

La sede di Emergency alla Giudecca è uno spazio d'incontro e di confronto sui temi dei diritti, della guerra, delle migrazioni: qui si organizzano rassegne cinematografiche, presentazione di libri, azioni teatrali, concerti, testimonianze degli operatori impegnati negli ospedali e negli ambulatori, conferenze di esperti. Particolare attenzione viene data al rapporto con i giovani perché sono loro che possono cambiare il mondo, sono loro che possono portare avanti la lotta contro le disuguaglianze, contro le ingiustizie, contro l'egoismo imperante, contro la guerra.

Era da tempo che con Raimonda Riccini e Laura Badalucco si pensava ad una collaborazione più strutturata tra il Corso di laurea in Design del Prodotto e della Comunicazione Visiva e Emergency. C'era stata la bella esperienza dei *Pensieri Visivi per liberarsi dalla guerra*, un laboratorio di Design della Comunicazione che aveva visto impegnati 54 studenti, guidati da Gianluigi Pescolderung, nella produzione di manifesti contro la guerra, poi esposti nella sede di Emergency, alla Giudecca. Questa volta si è voluto fare un passo in più: Luciano Perondi, in collaborazione con Simona Morini e il supporto di Lorenzo Toso, ha proposto un vero corso curricolare, svoltosi in parte nelle aule universitarie e in parte nei locali di Emergency. L'obiettivo, poi raggiunto, era quello di progettare un atlante storico di Emergency in forma cartacea, in web e in gioco da tavolo.

È stata un'esperienza intensa e bella. Già la presenza di tanti studenti, curiosi e interroganti, nelle stanze e nei corridoi della nostra sede, dava gioia e calore. Poi, vedere e sentire i giovani interessati a conoscere la storia e la realtà di Emergency, e trovarsi a volte in difficoltà a rispondere a domande puntuali su progetti magari chiusi da anni, è stata l'occasione per me, per noi che in Emergency lavoriamo, di ripercorrere i passi fatti, di riflettere sui progetti, di ripensare a possibili ulteriori forme di comunicazione indirizzate a far conoscere di più e meglio quanto si sta facendo in Italia e nel mondo.

I ragazzi hanno studiato tutti i report annuali, consultato i libri, interrogato con domande precise Rossella Miccio, Presidente, Pietro Parrino, responsabile dei Progetti Umanitari, Giorgia Novello, medical coordinator dell'ospedale di Kabul, Francesca Basile, segretaria della sede veneziana, e me, hanno reso quanto hanno compreso di Emergency in immagini, grafici, testi, statistiche, cartografie, video, libri, giochi.

Avere utilizzato linguaggi diversi per raccontare la storia e il senso di Emergency è fondamentale: immagini che scorrono sullo schermo, un gioco da tavola, un libro illustrato, un grande pannello con istogrammi, una mappa, i suoni registrati all'interno di un ospedale, colpiscono molto di più di una conferenza o di una relazione scritta e ci rendono più sensibili e reattivi.

“Emergency ci ha fatto conoscere il suo operato e noi l'abbiamo reso visibile tramite l'atlante storico”, scrive la studentessa Antonella Bordignon.

Oltre a questo grande lavoro, oggetto dell'esame che alla fine gli studenti hanno sostenuto, c'è un altro elemento da considerare: per mesi i ragazzi si sono confrontati con i temi delle disuguaglianze, dei diritti negati a grande parte dell'umanità, della guerra che a noi, qui, nelle nostre città e nelle nostre confortevoli case, sembra lontanissima, quasi la trama di un film, e che, invece, è quotidianità in tante parti del mondo. Penso che questo li abbia aiutati ad allargare l'orizzonte.

C'è stato, poi, il momento dell'allestimento delle mostre e qui si è aggiunta Paola Fortuna, docente e vulcanica designer. L'esposizione realizzata agli ex Magazzini Ligabue è stata in quattro e quattr'otto smontata e trasferita alla Giudecca. Un grande lavoro e una grande fatica per gli studenti.

Va tenuto presente che nel progettare l'esposizione, docenti e studenti hanno dovuto mettere in campo tutta la loro creatività per individuare soluzioni a basso costo. Hanno riciclato materiale trovato in sede: le custodie di cartone dei binari elettrificati, debitamente tagliati e dipinti, sono diventati i pali rossi di sostegno, infilati in pesanti basi di cemento costruite dagli stessi ragazzi; il tavolo con panche usato per la festa del Redentore si è trasformata nella pedana che ospita un gioco; lampada, telefono, una vecchia macchina da scrivere sono gli elementi costitutivi della postazione di un reporter di guerra. A eguaglianza, qualità, responsabilità sociale, principi alla base dell'azione di Emergency, va, infatti, aggiunta la sostenibilità ambientale.

Era tutto pronto per inaugurare la mostra il 27 febbraio 2020: i pannelli appesi, il video montato, le didascalie sistemate, i libri stampati, le postazioni da gioco organizzate. Avevano già

confermato la presenza il rettore Alberto Ferlenga e il fondatore di Emergency, Gino Strada.

Ci ha pensato il COVID a scombinare i piani: 3 giorni prima sono state chiuse le Università ed è partito il lockdown. La mostra è ancora lì, a pianoterra della sede di Emergency alla Giudecca, e ancora oggi, nel pieno della seconda fase dell'epidemia, non sappiamo se e quando potremo aprire al pubblico. Spiace molto, anche perché gli studenti meriterebbero davvero un riconoscimento per il grande lavoro fatto. Ce la faremo, prima o poi, a ritrovarci e non solo dietro uno schermo, ce la faremo ad aprire le porte per fare entrare il pubblico a visitare la mostra, a condividere con i docenti e gli studenti il piacere di avere fatto un tratto di strada insieme.

Chissà che la pandemia, che ha cambiato radicalmente le nostre abitudini, non ci aiuti a lasciarci alle spalle il superfluo e gli errori e ci renda capaci di trovare/ritrovare i veri valori.

“Un racconto visivo che narra un'organizzazione nata per diventare inutile” scrive Lidia Bonato. È vero, la massima ambizione di Emergency è quella di diventare inutile. Significherebbe che non ci sono più diseguaglianze, che i diritti umani sono diventati esigibili da tutti, che la guerra è stata finalmente bandita.



2. Raccontare Emergency perché venga raccontata. Raccontare la guerra a chi potrà scegliere di abolirla

di Francesca Basile

“Lavorare insieme per un mondo senza guerra è la miglior cosa che possiamo fare per le generazioni future” sostiene Gino Strada nel discorso pronunciato alla cerimonia di consegna del Right Livelihood Award 2015.

Il secondo scopo statutario di Emergency, accanto a quello di offrire cure gratuite e di alta qualità delle vittime della guerra, della povertà e delle mine anti-uomo, è la diffusione di una cultura di pace, solidarietà e rispetto dei diritti umani e non c'è alcun futuro che non che non affondi le sue radici ora: il massimo investimento che possiamo fare è coinvolgere adesso chi avrà in mano le scelte di domani.

Raccontare Emergency agli studenti dell'Università Iuav è parte di questo investimento.

Raccontare non un'idea ma la realtà della guerra e la fattibilità concreta – perché concretizzata in 26 anni di impegno – di un altro mondo possibile, è stato passare il testimone della consapevolezza che sia irrinunciabile e ormai prorogabile assumere l'impegno alla costruzione della pace e

all'abolizione delle cause della guerra e quindi delle disuguaglianze che ne derivano.

Il racconto di 26 anni di Emergency è avvenuto attraverso lo studio degli annuari, dei video istituzionali, dei libri, del sito internet, delle pagine dei social network dell'Organizzazione.

L'analisi di tale documentazione, unita all'ascolto delle testimonianze dirette dei professionisti che lavorano

sul campo e alle interviste che gli studenti hanno potuto fare loro, ha concesso, da una parte, l'opportunità di testare l'efficacia del veicolo comunicativo di Emergency e, dall'altra, di riscoprire gli stessi contenuti in vesti grafico-concettuali nuove, ideate dallo sguardo delle menti sensibili e vivaci degli studenti di Design della Comunicazione, ed elaborate attraverso le competenze grafiche acquisite durante il corso.

La cornice didattico-disciplinare entro la quale si è svolto il laboratorio, ossia la Progettazione Grafica e l'Information Design, nelle sue varie declinazioni cartacea-digitale-interattiva, è stata infatti la lente privilegiata con cui gli studenti hanno analizzato e rielaborato il dato informativo messo a disposizione.

Alcuni studenti non conoscevano Emergency se non di nome, altri ne ignoravano l'aspirazione culturale accanto a quella sanitaria. Ognuno di loro tuttavia, alla fine del corso, ha "fatto il suo pezzettino" per raccontarla, facendola leggere, visualizzare, navigare e giocare a sua volta.

E la testimonianza degli studenti è un racconto che resta: atlanti storici, siti web, giochi da tavolo, raccolti in uno spazio di esplorazione trasversale e partecipativa.

L'allestimento della mostra dei prodotti finali del corso, infatti, non prescinde mai dal coinvolgimento del fruitore nell'interazione con il prodotto e quindi con il suo messaggio, che ancora una volta persuade al rifiuto della guerra e chiama alla responsabilità e all'impegno ad abolirla.



dueminuti
Atlante storico di Emergency

Dal 27 febbraio
al 09 aprile 2020

La necessità di disporre di informazioni affidabili e comprensibili anche in quei momenti di crisi che oggi chiamiamo "emergenza" è sempre stata una delle funzioni più importanti della comunicazione. In questi anni, la comunicazione ha svolto un ruolo fondamentale nel fornire informazioni e orientamento ai cittadini, e nel supportare le decisioni dei governi e delle istituzioni. L'Atlante storico di Emergency è un progetto che ha l'obiettivo di ricostruire la storia della comunicazione di emergenza in Italia, e di fornire un quadro di riferimento per la progettazione di strumenti e servizi di emergenza.

Il progetto è stato realizzato in collaborazione con il Dipartimento di Comunicazione e Informazione della Università Ca' Foscari di Venezia, e con il supporto del Comune di Venezia e della Regione del Veneto. L'Atlante è stato realizzato in formato digitale, e sarà disponibile online e in versione stampata.

Il progetto è stato realizzato in collaborazione con il Dipartimento di Comunicazione e Informazione della Università Ca' Foscari di Venezia, e con il supporto del Comune di Venezia e della Regione del Veneto. L'Atlante è stato realizzato in formato digitale, e sarà disponibile online e in versione stampata.

3. Didattica e corresponsabilità

di Luciano Perondi

La conoscenza e la consapevolezza nell'uso degli strumenti grafici è un aspetto fondamentale nel percorso verso quello che Neurath indicava come “sentimento di responsabilità a livello mondiale per la felicità altrui” (Neurath & Hayek, 1945), il perseguimento della Glücksmaximum (la massima felicità), la migliore vita per tutti (Neurath, 2005a, pp. 292–298, 2005b, pp. 466–472).

La responsabilità didattica è quella di costruire un percorso che metta gli studenti nelle condizioni di gestire con consapevolezza e coscienza critica la comunicazione dei dati.

Il percorso si fonda sul presupposto che sia possibile integrare la componente informale (Potter, 2002, p. 100) propria del lavoro del designer con conoscenze fondate scientificamente elaborate da altre discipline (tra cui statistica, scienze cognitive, sociologia, filosofia) e con l'applicazione del metodo scientifico alla progettazione.

Il progettista si trova infatti spesso a operare in territori di confine in cui non è stato ancora possibile elaborare conoscenze fondate ed è costretto a operare delle scelte per approssimazione ovvero per estensione, per ricombinazione, per violazione di

domini noti, in pratica ad attuare un processo che viene definito generalmente “creativo”.

È dunque fondamentale per un progettista grafico maneggiare con consapevolezza le basi di più domini, in modo da non commettere errori grossolani, e sapersi confrontare, anche linguisticamente, con specialisti di domini ignoti, riuscendo a trarre gli elementi fondamentali per elaborare le proprie scelte progettuali.

Per questo si è scelto di fare interagire direttamente il progettista con il committente, con lo scopo di creare una situazione sinergica in cui

progettisti e committenti si intrecciassero, superando la tradizionale divisione tra committente, pubblico e designer (Chiapponi & Perondi, 2019).

Non solo, il progettista in formazione deve anche confrontarsi con le conoscenze specifiche del proprio dominio, nello specifico di questo corso in particolare gli strumenti fondamentali dell'information design, in cui è stata "innestata" una componente di game design, con l'intento di esplorare le possibilità del gioco come artefatto informativo.

Information design

Pur considerando in maniera critica la locuzione "information design" o "design dell'informazione", ritengo che si debba considerare l'esperienza di questo corso all'interno di quell'alveo.

Richard Scarry, Il libro dei mestieri. I grandi classici, Mondadori, Milano, 2007 (What do people do all day? Random House, first edition 1968). © 1968, Richard Scarry Corporation © 1968, Arnoldo Mondadori Editore S.p.A. © 2015, Mondadori Libri S.p.A.



Le criticità della locuzione sono a mio avviso di due nature: etimologica e di sostanza.

A mio parere il termine "information" conterrebbe tutti gli elementi necessari a definire questo ambito della progettazione grafica e non si presta ad una serie di equivoci che l'uso di questa locuzione porta con sé.

In particolare informazione, nella sua forma originale, riguardava l'aspetto del "dare forma a un qualcosa". Questo descrive bene, a mio avviso, l'inscindibilità tra contenuto e forma implicito nel concetto sinsemico di scrittura (Perondi, 2012) e l'estrema rilevanza della componente espressiva nell'elaborazione di qualsiasi artefatto grafico, in particolare quelli ritenuti più "informativi".

Ho discusso questa tematica (Chiapponi & Perondi, 2019) ed è presente in questo stesso libro un'ampia trattazione sul tema da parte di

Simona Morini, per sintetizzare riporto quanto già scritto in materia:

"In questo senso, e collegandosi alla questione già esposta dell'empatia, è importante considerare che il linguaggio espressivo dettato dalla grafica vettoriale non è la forma grafica implicita del cosiddetto "information design": la modalità espressiva elaborata da Gerd Arntz, così compatibile con la curva di Bézier "non rigidamente geometriche" (Kinross, 2005, p. 128) non è l'unica modalità espressiva per trattare "dati e informazioni", né necessariamente la più efficace. **Infiniti sono gli esempi alternativi**, dalle tavole anatomiche di Frank Netter, al manuale di sci di Pierre Boucher, alle illustrazioni di Jan Lenica per "Population Explosion" (Antinori & Perondi, 2017; Capuano et al., 2016; Lussu, 1999, 2014; Tufte, 2001)."

Il corso

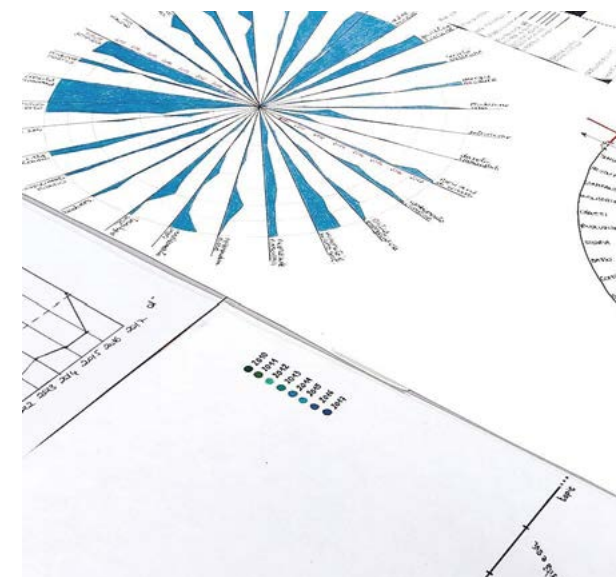
La gestione della didattica è avvenuta in completa interazione con il corso di Simona Morini, fornendo l'opportunità agli studenti di osservare le tematiche da punti di vista e con approcci diversi e garantendo loro ampi spazi didattici per poter elaborare una propria e consapevole visione critica, fatto che ritengo il fine ultimo di ogni operazione didattica.

Rilevante dal punto di vista didattico è a nostro parere stata la scelta di operare nella sede stessa di Emergency, in modo da immergere gli

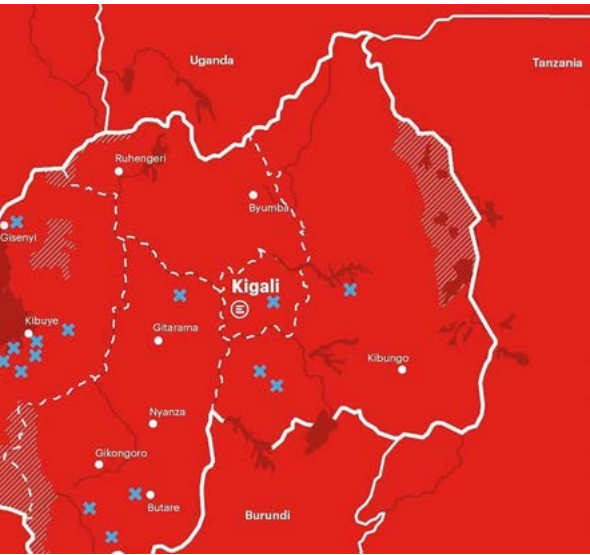
studenti in un rapporto costante con quello che stavano raccontando.

Pur proponendo un approccio fortemente legato alle qualità espressive degli artefatti, e spingendo gli studenti a elaborare strade espressive il più possibile autonome, ritengo che un progetto non possa essere espressione autoriale, ma debba emergere da una interazione collettiva di competenze.

Con il mio collaboratore, Lorenzo Toso, con cui ho condiviso e discusso ogni scelta didattica, abbiamo affrontato nel corso le seguenti tematiche: 1) la gestione delle variabili visive e del quadrifoglio sinsemico (Bonora et al., 2020), che implicano in particolare elementi di tipografia, definizione grafica delle forme e loro equilibrio, gestione elementare del colore (rapporto tra percezione e sintesi additiva e sottrattiva), gestione delle gerarchie e gestione del sistema di riferimento; 2) elementi di statistica e di grafica statistica;



3) elementi di cartografia;



4) elementi di sketching e prototipazione;



5) elementi base di board game design e play testing (specifici per i gruppi che si sono occupati di game design);



6) elementi di gestione del progetto e di produzione;

7) elementi di produzione delle immagini finalizzata ai social network (gestita interamente da Lorenzo Toso), di cui riporto alcuni post in queste pagine.

Il corso è stato impostato sui modelli teorici che ho, con vari colleghi, elaborato e testato empiricamente (in particolare e prima di tutto con Giovanni Lussu, ma anche Antonio Perri, Paolo Bernardis, Michele Sinico, Giampiero Dalai e innumerevoli altri) o che ho desunto dalla letteratura, pertanto farò riferimento alle varie pubblicazioni in cui ho discusso più largamente di questi modelli, pertanto

il presente testo sembrerà un po' autoreferenziale, ma ritengo che la didattica sia un processo di sintesi di un percorso di ricerca e professionale.

In particolare il corso è impostato sul modello didattico e teorico elaborato durante gli anni di didattica presso l'Isia di Urbino in collaborazione in particolare con Beppe Chia, Leonardo Romei e Berta Martini, ampiamente discusso nell'articolo "Beyond the discipline: a metadisciplinary approach for the didactic of communication design", pubblicato sulla rivista *Inmaterial* (Dalai et al., 2018) e integrato con l'apporto di Lorenzo Toso e dei colleghi con cui ho collaborato in questo corso.

In una prima parte del corso abbiamo proposto una serie di esercitazioni propedeutiche, atte ad allenare alcuni aspetti, in particolare relativi alla gestione del progetto grafico come scrittura, specifici di questo corso e non abituali per gli studenti.

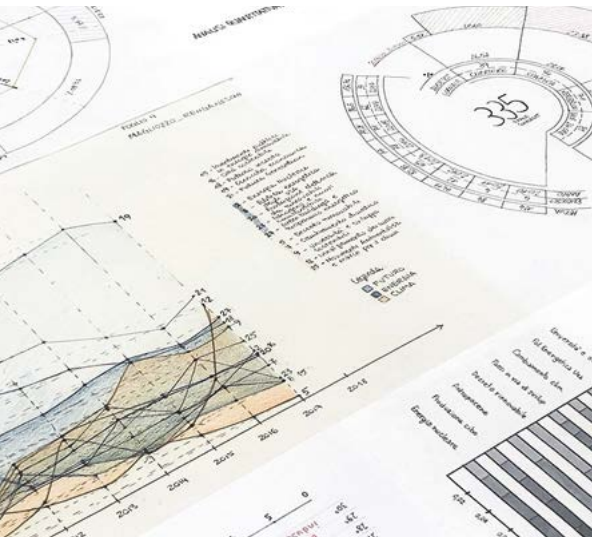
Le esercitazioni condotte riguardavano:

- 1) la visualizzazione di una ricetta di cucina dal celebre "La scienza in cucina e l'arte di mangiar bene", per esplorare varie modalità di produzione di artefatti attraverso il quadrifoglio sinsemico e per acquisire alcuni rudimenti riguardo alla produzione di sistemi notazionali coerenti;
- 2) la visualizzazione del processo di sanificazione delle mani, per introdurre il concetto di indizi procedurali e strutturali (Perondi, 2012);
- 3) la visualizzazione dei capitoli XVII e XVIII del "Viaggio di un naturalista

intorno al mondo", di Charles Darwin, con lo scopo di introdurre alcune nozioni elementari di cartografia e visualizzazione del rapporto spazio-temporale in una narrazione, poiché i due capitoli presentano una forte irregolarità nella dilatazione dello spazio o del tempo nella narrazione e perché presentano un singolare "salto temporale". Tale visualizzazione è stata inoltre realizzata in forma di **Falk Map**, in modo da costringere gli studenti ad un reframe riguardo alla gestione dello spazio grafico in un contesto in cui la lettura/consultazione è possibile in più direzioni e in forma sinottica, ma anche per il fatto che tale tecnica impone di concepire la grafica a partire dall'oggetto stesso, quindi elaborandolo fisicamente sulla carta in forma di sketch;



4) la visualizzazione dei dati raccolti nell'attività di ricerca di Paolo Giardullo sulla frequenza delle parole nei quotidiani, in modo da introdurre alcuni concetti elementari di statistica (deviazione standard, quartili, scale a intervalli equivalenti etc.) e permettere quindi agli studenti di trattare in maniera consapevole i dati a disposizione.



Questa didattica propedeutica è stata finalizzata a completare l'insieme di competenze già a disposizione degli studenti, integrato anche dal percorso di Tipografia condotto da Anna Sacconi all'interno del workshop pre-lab, con le competenze specifiche dell'information design.

Emergency

Forti dell'arsenale di competenze appena descritto, nella seconda parte del corso agli studenti è stato chiesto

di scegliere se realizzare l'atlante storico di Emergency in forma di libro, di sito web o di gioco, in base agli interessi, alle aspirazioni e alle proprie inclinazioni. In aggiunta a questo, è stata integrata una componenti di allestimento brillantemente condotta da Paola Fortuna, mentre per la parte propedeutica, in cui sono stati introdotti elementi di statistica, c'è stato il prezioso intervento di Paolo Giardullo e i cui esiti sono riportati a commento del suo intervento in questo libro.

In particolare mi vorrei soffermare sulla potenzialità del gioco come strumento di trasmissione della conoscenza e quindi ambito di potenziale grande importanza in un contesto il cui centro è massimizzare la trasmissione e la "metabolizzazione" dell'informazione.

La modalità del giocare può fornire un'esperienza molto coinvolgente in cui possono essere favoriti alcuni aspetti legati alla memorabilità delle informazioni oggetto della rappresentazione attraverso la ripetizione e alla elaborazione di una conoscenza strutturale di un tema (Jonassen et al., 1993; Jonassen, 2000, p. 61) attraverso la necessaria elaborazione di strategie di gioco da parte dei giocatori.

Nel gioco inoltre c'è modo di operare sulle qualità espressive, sollecitando, attraverso le variabili proprie del gioco stesso, emozioni e atteggiamenti nei fruitori/giocatori altrimenti difficili da raggiungere con altre modalità tipiche dell'information design.

Per questo motivo abbiamo posto al centro di questa parte del lavoro lo studio delle variabili di gioco, spingendo gli studenti a lavorare sugli aspetti legati al tempo e all'interazione tra giocatori, quali ad esempio la turnazione, avatar, interazioni tra giocatori al di fuori della turnazione, spazi fisici di gioco, la rivelazione delle informazioni – come testo di riferimento per gli studenti si è usato in particolare "Rules of play" (Tekinbaş & Zimmerman, 2003).

Questo ha portato gli studenti a lavorare su modalità di gioco coinvolgenti, ma talvolta anche emotivamente stressanti e impegnative, finalizzate a raccontare alcuni aspetti dell'esperienza Emergency.

Abbiamo inoltre spinto gli studenti a pensare il gioco in due forme distinte, una più classica, legata al gioco da tavolo, con possibilità di dilatare i tempi e prestando attenzione alla neutralizzazione delle strategie dominanti, con il fine di moltiplicare le possibilità di gioco e migliorare la durabilità; l'altra più legata al contesto della mostra, in cui la bassa soglia di accesso, ottenuta con la semplificazione delle regole e con l'uso dell'analogia per connettersi ad esperienze simili, e la rapidità di gioco, permettono di integrarsi con l'esperienza di fruizione della mostra.

Il gioco può trasformarsi quindi in una esperienza educativa, non necessariamente allegra, fortemente immersiva, in cui veicolare attraverso l'esperienza una serie di informazioni, dalle più quantitative (si veda il gioco

Dìrigo o Budget) a quelle più narrative (Equipe, Report, Docu, Trails).

Per quello che riguarda lo sviluppo degli atlanti digitali e cartacei, il lavoro ha avuto un approccio più convenzionale. Abbiamo però imposto agli studenti di non usare testi correnti, spingendoli a sviluppare il proprio pensiero nella forma più propria per un designer della comunicazione, la forma visiva, in cui non esiste una netta distinzione tra testo, notazione e immagine, le pagine e le schermate hanno quindi assunto una dimensione fortemente sinsemica.

Allo stesso tempo, grazie anche al fatto di avere a disposizione un importante repertorio di fotografie, anche d'autore, legate alla storia di Emergency, gli studenti hanno potuto sviluppare le tematiche tipiche di un atlante (cartografia e statistica) svincolandosi dallo "stile information design", fatto di grafica vettoriale dall'aspetto impersonale e comprendendo quanto questa dimensione impersonale sia essa stessa una qualità espressiva e una scelta di design.

Dal punto di vista didattico abbiamo proseguito con le modalità attivate nella fase propedeutica, in cui gli studenti hanno lavorato sulla razionalizzazione della gestione delle informazioni nella pagina e nell'artefatto grafico secondo il modello del quadrifoglio sinsemico in cui alla definizione di un sistema di riferimento si accompagna la definizione delle variabili visive organizzate in gruppi dissociativi (gerarchici) e associativi, secondo il modello proposto da Bertin

e adattato ai grafismi (Bonora et al., 2020; Perondi, 2012).

Al contempo abbiamo posto attenzione anche sull'organizzazione del lavoro, chiedendo agli studenti di impostare il proprio lavoro anche in questo caso sul modello già attuato nella fase propedeutica. La modalità proposta è stata quella della reiterazione: ovvero il riprodurre più volte con tempi più o meno dilatati, l'intero processo progettuale, dalla elaborazione della conoscenza alla realizzazione di artefatti grafici (per quanto prototipi), in modo di portare gli studenti ad acquisire una velocità e sicurezza di esecuzione e al contempo una flessibilità operativa in grado di adattarsi alle condizioni mutevoli di progetti dallo sviluppo imprevedibile.

In questo processo è stato necessario allenare negli studenti la capacità di produrre sketch e prototipi dei propri elaborati, possibilmente prodotti tramite disegno a mano in forma di wireframe con una leggera, ma evidente connotazione visiva.

Tale modalità di prototipazione consente di confrontarsi con gli stakeholders (docenti inclusi) restituendo una generale dimensione visiva e grafica di un artefatto, non separabile dalla elaborazione dei contenuti, escludendo però gli aspetti di dettaglio dell'esecuzione, che richiedono tempo e possono distrarre l'interlocutore.

Si è chiesto agli studenti di organizzare le proprie presentazioni tramite il formato Pecha Kucha 10x10 (10 slides per 10 secondi), una versione ridotta del Pecha Kucha tradizionale

20x20, in modo da allenare gli studenti a una sintesi nell'esposizione e in modo da poter gestire efficientemente il tempo in un corso con un limitato numero di ore di didattica. Il tempo di revisione era collettivo, in modo da massimizzare lo scambio di conoscenze e tenere il gruppo aggiornato sul lavoro dei colleghi. I lavori venivano revisionati attraverso una selezione casuale, in modo da spingere i gruppi a partecipare attivamente alla revisione dei colleghi per raccogliere più informazioni possibili per il proprio lavoro.

La didattica è stata svolta in aule *openspace* allestite da Emergency, in cui gli studenti avevano la possibilità di configurare gli spazi a proprio piacimento. Il contesto libero e informale era atto a favorire i contatti tra i gruppi e col personale e i volontari di Emergency e quindi tutti quei processi orizzontali di scambio di conoscenze fondamentali non solo nella formazione.



Gli esiti di questo percorso sono presentati nel presente volume.

Riflessioni finali

Ritengo che questo corso e questo libro siano un'occasione per riflettere più profondamente sul senso del nostro lavoro nell'ambito in cui operiamo ovvero il progetto della comunicazione.

Ritengo sia necessario riconsiderare la nostra attività in termini di responsabilità verso la società in cui viviamo, sia in termini di nostro impegno per contribuire alla crescita della consapevolezza umana riguardo ai problemi fondamentali, sia per quello che riguarda il nostro operare consapevole all'interno della società.

È a mio parere necessario mettere in discussione l'idea che la competizione e l'autoaffermazione individuale sia l'inevitabile valore di riferimento e il punto di arrivo di ogni attività professionale. Mi rifiuto di ritenere questa prospettiva desiderabile né tantomeno inevitabile.

L'idea stessa su cui è stata fondata la nostra collaborazione con Emergency è stata quella di un ribaltamento del meccanismo committente-designer come entità contrapposte in cui il designer è depositario di un "sapere" autoriale quasi esoterico che cala dall'alto. Si è proposta invece una collaborazione

coautoriale in cui le rispettive competenze sono state poste in condivisione per produrre un racconto collettivo.

Cito a proposito una parte del manifesto del Curriculum in Design della Comunicazione elaborato la scorsa primavera (2020) assieme ai colleghi Gianni Sinni e Gianluigi Pescolderung, anche se elaborata successivamente al corso, a mio parere sintetizza bene quanto si è cercato di proporre in questo progetto:

"[Il Curriculum] Ha come scopo lo sviluppo di competenze progettuali nell'ambito del design dell'informazione e dell'interazione e si propone di formare designer responsabili e consapevoli, in grado di elaborare con coscienza critica i grandi temi del presente."

Io sostengo quindi, e credo di condividere questa posizione con molti colleghi e non, che i valori fondanti del nostro lavoro debbano essere la solidarietà e la corresponsabilità e che il fine del nostro impegno sia garantire a più persone possibili, attraverso gli strumenti che come grafici abbiamo a disposizione, l'accesso ai benefici prodotti dalla conoscenza nelle sue varie forme e che non vi sia un bene che non sia condiviso. E credo che sia necessario portare all'interno della didattica e nella attività questa prospettiva.

Io perciò insisto nel sognare un mondo migliore.

Bibliografia

- Antinori, A., & Perondi, L. (2017). Information illustration, Information illustration: Una analisi dialogica sull'illustrazione sinsemica. *Progetto Grafico*, 31.
- Bonora, G., Dalai, G., De Rosa, D., Imperato, A., Martini, B., & Perondi, L. (2020). Sinsemia as a tool for designing interactive artifacts for teaching. The case study of The topography of Dante's Inferno and the detailed definition of reference frame. *2CO Communicating Complexity. Contributions from the 2017 Tenerife Conference*, 94–104.
- Capuano, L., Maccari, V., & Perondi, L. (2016). Fotografia e scrittura Photography and Writing. *Progetto Grafico*, 29, 134–143.
- Chiapponi, M., & Perondi, L. (2019). Appunti per un nuovo Isotype. In *Designing Civic Consciousness / ABC per la ricostruzione della coscienza civile*. (pp. 220–231). Quodlibet.
- Dalai, G., Martini, B., Perondi L. & Tombolato, M. (2018). Beyond the discipline: A metadisciplinary approach for the didactics of communication design. 3(6), 23–53.
- Jonassen, David H., Beissner, K., & Yacci, M. (1993). *Structural knowledge: Techniques for representing, conveying, and acquiring structural knowledge*. L. Erlbaum.
- Jonassen, D.H. (2000). *Computers as Mindtools for Schools: Engaging Critical Thinking*. Merrill.
- Kinross, R. (2005). *Tipografia moderna*. Saggio di storia critica. Stampa Alternativa.
- Lussu, G. (1999). *La lettera uccide: Storie di grafica*. Stampa alternativa & Graffiti.
- Lussu, G. (2014). *Altri fiumi, altre valli, altre campagne e altre storie di grafica*. Stampa Alternativa & Graffiti.
- Neurath, O. (2005a). Interventions in Discussions of the Social Policy Association. In *Otto Neurath Economic Writings Selections 1904–1945* (pp. 292–298). Springer.
- Neurath, O. (2005b). Socialist utility calculation and capitalist profit calculation. In *Otto Neurath Economic Writings Selections 1904–1945* (pp. 466–472). Springer.
- Neurath, O., & Hayek, F. (1945). Alternatives to market competition. Review of F. Hayek *The Road to Serfdom*, *The London Quarterly of World Affairs*, 121–122.
- Perondi, L. (2012). *Sinsemie, Scrittura nello spazio*. Nuovi Equilibri.
- Potter, N. (2002). *What is a Designer: Things, Places, Messages* (4th ed.). Hyphen.
- Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Tufte, E. R. (2001). *The Visual Display of Quantitative Information*. Graphics Press.



4. Visualizzazione dei dati e formazione di un “occhio consapevole”

Simona Morini

La caratteristica dei dati è di essere “freddi”. Il 5 ottobre 1835, a Parigi, nel corso di un incontro all’Accademia delle Scienze in cui si discuteva del confronto statistico tra due operazioni di calcoli biliari, si dicevano cose di questo tipo: “Nelle questioni statistiche... la prima cosa da fare è dimenticarsi dell’uomo preso isolatamente per considerarlo solo come una frazione della specie. È necessario strapparli alla sua individualità per riuscire a eliminare tutti gli effetti accidentali che l’individualità può introdurre nella questione” (Poisson et al., 1835). Non molti anni dopo, William Farr scriveva a Florence Nightingale: “Ti lamenti perché temi che il tuo rapporto sia arido. Più è arido e meglio è: la statistica dovrebbe essere la lettura più arida che ci sia” (Diamond e Stone, 1981, p. 70).

Non solo i dati sono freddi, quindi, DEVONO esserlo. Diversamente dalle altre scienze, infatti, la nuova scienza statistica non si occupava delle cause dei fenomeni, non si interrogava, per esempio, sulle cause della criminalità (un tema molto sentito all’epoca) ma si limitava a raccogliere dati, a registrare fatti utili per tenerla sotto controllo o contrastarla.

I numeri erano (e spesso sono ancora oggi) un feticcio, spesso fini a se stessi (si contava di tutto, anche il numero delle vedove che attraversavano il Pont Neuf a Parigi!). Servivano come ausilio e guida per la legislazione e per l’amministrazione dei nascenti Stati Nazionali. Sono stati l’anima e la filosofia della nascente burocrazia. Di una burocrazia colta e pensante, però,

che in un'epoca politicamente turbolenta (era ancora vivo il ricordo della Rivoluzione Francese e si preparavano le Rivoluzioni del '48) vedeva nella sorprendente regolarità dei dati – a fronte del disordine delle azioni individuali – la possibilità che la società potesse rispondere a leggi statistiche altrettanto rigorose di quelle che governavano gli astri. A.M. Guerry, esponente della nuova *statistica morale*, scriveva all'astronomo Adolphe Quetelet commentando le statistiche sulla criminalità che “una volta che ci si limita ai fatti, raggruppandoli in modo da separarli dalle circostanze accidentali, i risultati generali – i ‘dati’, diremmo noi – mostrano una tale regolarità che diventa impossibile attribuirli al caso (...) Siamo obbligati a riconoscere che i fatti di ordine morale sono soggetti, come quelli di ordine fisico, a leggi immutabili” (Hacking, 1990, p. 73). Nell'interpretazione che dava delle leggi statistiche l'astronomo Quetelet, quindi, si vedeva finalmente realizzato il sogno di scoprire ordine e “normalità” anche nel mondo umano. Per uno stato burocratico conta “l'uomo medio”. Le eccezioni sono irrilevanti per i suoi calcoli: semplici “errori”, che possono essere facilmente previsti e calcolati. Nascono e si rafforzano, a partire da queste premesse, i governi democratici, e con essi le masse e i fenomeni di massa. Si potrebbe osservare che è successo alla statistica più o meno quello che sta accadendo oggi con Internet. Nata come uno strumento per riformare e democratizzare la politica, così come

la intendeva per esempio l'illuminista Condorcet, fondandola su basi razionali e scientifiche, si è trasformata in molti casi in uno strumento burocratico di potere e di controllo sociale. Allora come adesso, la raccolta di dati e di informazioni rende le società “leggibili” e quindi più facili da governare (Scott, 1999, pp. 76-83).

Non sorprende che le più vivaci reazioni a questa nuova – e volutamente arida – scienza siano venute da filosofi e letterati. Dickens non ha smesso di ridicolizzare, nei suoi romanzi, le “stortistiche” del suo tempo. In *Hard Times* (Dickens, 2020) il figlio del protagonista Thomas Gradgrind, ardente fautore dei fatti e della inviolabilità delle leggi statistiche, risponde al padre scandalizzato dal suo comportamento truffaldino: “Molte persone occupano posti di responsabilità: di queste, una certa percentuale è disonesta: ti ho sentito dire centinaia di volte che è una legge. Cosa ci posso fare io?” Il fatalismo statistico non ha smesso di aleggiare attorno ai fautori delle leggi statistiche. William Farr, riformatore e iniziatore della statistica medica, avrebbe risposto che, una volta noti i fatti, è pur sempre possibile riformare la società in modo da modificare le condizioni che li generano. Questo comporta che i fatti nudi e crudi possano essere interpretati, ricercando le cause dei fenomeni e cercando di intervenire su di essi, cambiandone il corso. Resta il fatto, come ha osservato Ian Hacking, che nei nuovi stati liberali “sono i NOI che fanno le cose che possono

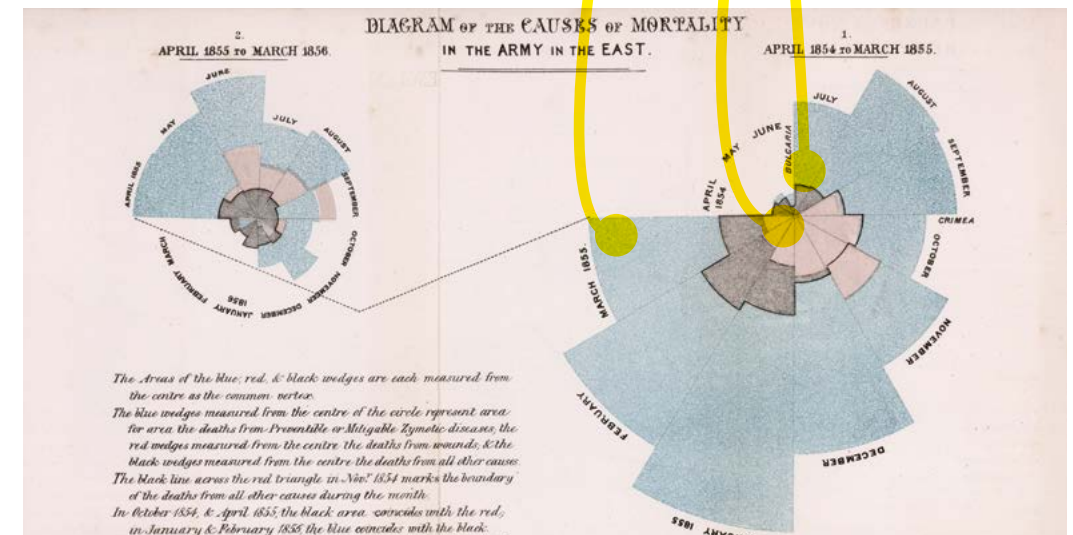
cambiare le leggi statistiche che governano GLI ALTRI” (Hacking, 1990, p. 119).

Circa due secoli dopo queste discussioni – e dotati di strumenti ben più potenti di quelli disponibili allora – sappiamo quante sofisticate forme può assumere questo controllo “invisibile”. Ma, allora come adesso, l'unico possibile strumento di difesa è l'educazione e la conoscenza. Soprattutto il problema dell'educazione delle MASSE.

Qui entra in gioco la visualizzazione dei dati. Se per il teorico William Farr, fondatore della medicina statistica, l'aridità dei dati era da considerarsi una virtù e una garanzia della loro

essere “caldi”, capaci di informare e di convincere allo stesso tempo.

Nel suo rapporto alla Royal Commission on the Health of the Army (esattamente il rapporto “freddo” di cui si lamentava nella lettera a Farr) aggiunse un diagramma circolare a ragnatela in cui mostrava la relazione tra il numero di decessi dovuti a infezioni e a precarie condizioni igieniche negli ospedali e quindi curabili (in azzurro), quelli dovuti alle ferite in battaglia (in rosa) e quelli dovuti a altre cause (in nero). Questo notissimo diagramma ebbe un effetto immediato sulla Commissione e generò una vera e propria rivoluzione della sanità mili-



oggettività, per l'infermiera Florence Nightingale, prima donna membro della Royal Statistical Society, impegnata a convincere le autorità della necessità di migliorare le condizioni sanitarie degli ospedali da campo presso i quali aveva lavorato durante la guerra di Crimea, i dati dovevano

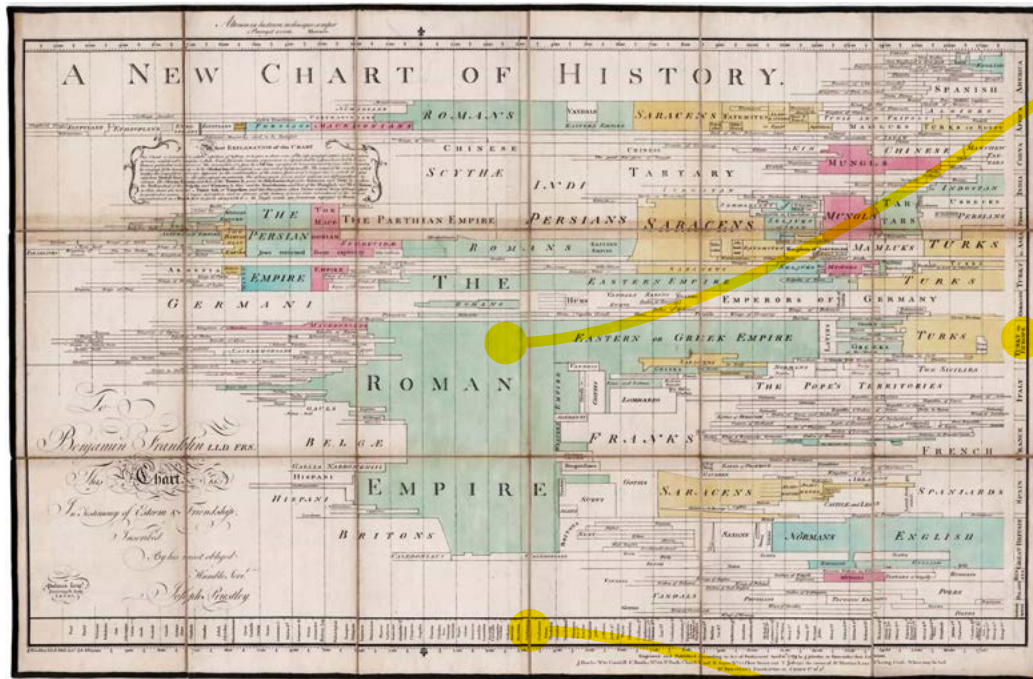
tare, per cui molti ospedali da campo vennero in seguito costruiti seguendo le regole igieniche e le indicazioni della Nightingale. Dunque, perché i dati servano a cambiare le cose, come pure voleva il riformatore William Farr, bisogna sì che siano precisi, attendibili, non influenzati dalle

opinioni personali (e in questo senso “aridi”) quando vengono raccolti, ma che abbiano (come voleva Florence Nightingale) un impatto emotivo e siano facilmente e immediatamente leggibili quando devono “convincere” o essere comunicati in pubblico, ai non esperti.

Che le visualizzazioni potessero essere anche uno strumento formativo e didattico, oltre che un efficace strumento di persuasione, lo aveva compreso già un secolo prima Joseph Priestley, scienziato sperimentale e dissidente protestante, autore di due

del suo tempo (letteratura classica, filosofia, matematica e logica) non fossero sufficienti a formare “giovani facoltosi interessati al futuro del loro paese” e destinati a una vita attiva nel commercio, nelle professioni liberali e nella sfera pubblica.

La conoscenza della storia, in particolare, gli sembrava indispensabile alla formazione della futura classe dirigente, e la carta doveva servire a “colpire in modo indelebile l’immaginazione con l’immagine della nascita, sviluppo, estensione, durata e situazione contemporanea di tutti gli



noti grafici: una carta delle biografie di scrittori illustri e una di storia, dedicata all’amico Benjamin Franklin. La carta di storia, in particolare, era stata compilata nella convinzione che le materie insegnate nell’università

imperii esistenti al mondo” (Priestley, p. 478). In poco tempo e senza bisogno di leggere, spostando **orizzontalmente** lo sguardo, lo studente avrebbe potuto cogliere la durata della fama, influenza e potere di un impero, mentre la

dimensione verticale informava sulla contemporaneità di idee, eventi e persone. Dallo **“spessore”** degli eventi, infine, era possibile cogliere la vitalità delle varie epoche. Delle mappe e delle rappresentazioni grafiche Priestley amava l’immediatezza e la capacità di sintesi. La Carta di Storia ebbe numerose ristampe e svolse sicuramente un ruolo importante nella riforma dell’educazione del suo tempo. Era tuttavia dedicata a un’élite e accompagnata da una forte credenza nella provvidenza e in una sorta di determinismo a sfondo religioso che poco si adattava allo spirito che poco dopo avrebbe animato le idee sull’educazione maturate dopo la Rivoluzione Francese.

Un terzo esempio, più vicino a noi, ma non distante dagli obiettivi che in diverse epoche hanno animato i “visualizzatori di dati”, è quello di Isotype, il rivoluzionario sistema grafico inventato agli inizi del secolo scorso dal filosofo austriaco Otto Neurath insieme alla moglie Marie Neurath e al disegnatore Gerd Arntz per visualizzare dati economici, sociali, storici e scientifici. Non diversamente dai grafici di Priestley, i pittogrammi di Neurath erano pensati come un ausilio alla didattica, ma anche come una sorta di “linguaggio pittorico universale” altrettanto potente di quello scientifico. Il progetto di Neurath, ispirato alla filosofia del Circolo di Vienna e concepito all’interno di quello straordinario esperimento socialdemocratico che fu la Vienna Rossa tra il 1918 e il 1934, si rivolgeva all’educazione della popolazione che

da poco avevano avuto accesso al voto, ed era molto più ambizioso e articolato di un semplice ausilio didattico. Nel disgregarsi dell’Impero austro-ungarico, infatti, i protagonisti della Vienna Rossa vedevano un’occasione per costruire una società cosmopolita, aperta e democratica, per la quale tentarono di inventare un linguaggio comprensibile a tutti, a partire dal semplice principio che “Le immagini uniscono, le parole dividono”.

In quella difficilissima congiuntura economica, venne portato avanti un coraggioso piano di edilizia popolare pubblica (le cosiddette *Gemeindebau*) accompagnato da un sofisticato programma educativo, anche al di fuori della scuola. Parte di questo programma consisteva nell’usare Isotype, cioè le visualizzazioni pittoriche, nei più diversi contesti: mostre, pamphlet, libri e riviste su temi di interesse generale come la demografia, il lavoro, la salute, l’agricoltura, l’industria e la politica. Nel 1934 Neurath inaugura a Vienna il *Gesellschafts und Wirtschaft Museum* (Museo sociale ed economico), nelle cui sale il pubblico poteva facilmente informarsi sugli argomenti economici e sociali di attualità.

Egli tenterà di aprire sedi del museo e di esportare il “metodo viennese” in altre città e paesi, compresa l’Unione Sovietica e gli Stati Uniti (Vossoughian, 2008).

La figura centrale di questo nuovo metodo era un nuovo professionista, il “trasformatore” il cui lavoro consisteva nel tradurre dati testuali e statistici



in rappresentazioni grafiche: un designer dell'informazione, diremmo oggi (Anceschi, 2010). Questo lavoro di traduzione e di trasformazione non era però uguale per ogni tipo di informazione e richiedeva un addestramento, l'educazione di un "occhio consapevole", capace di leggere e interpretare i dati, di confrontarli in modo da ricavarne delle informazioni rilevanti e di trasformarle in una storia interessante e coinvolgente. L'occhio consapevole è quindi una sintesi tra l'occhio dello scienziato, imparziale e "freddo" nel raccogliere e analizzare i dati come lo volevano i primi statistici, e l'occhio del comunicatore, "caldo" e capace di interpretarli e comunicarli come quello di Florence Nightingale.

"Perché – si chiedeva Neurath – 'educativo' dovrebbe essere sinonimo di 'freddo e arido'? Creare aiuti visivi, che siano belli e informativi,

è un'impresa difficile e complicata, paragonabile alla composizione di una nuova canzone o al progetto di un nuovo edificio (...) Nell'educazione visiva dobbiamo tener conto delle reazioni emotive del pubblico, ma questo non implica che dobbiamo rendere i diagrammi emozionanti.

Le persone devono aver l'opportunità di giudicare da sole, senza sentirsi controllati da "dittatori visivi" che decidono quale debba essere 'il cibo visivo' del pubblico" (Neurath, 1944, pp. 63, 65).

È a partire da queste premesse teoriche che abbiamo raccolto la sfida di Emergency e lavorato al progetto di un suo Atlante storico. Il termine "Atlante" compare nel 1595 nell'opera di Mercatore, autore di una mappa del globo terrestre, che usava una proiezione assai più precisa di quelle in uso ai suoi tempi e si riferiva al

mitologico Atlante, il gigante che sorreggeva sulle spalle la sfera celeste e che compariva nel frontespizio del suo libro. Solitamente usato in geografia, il termine è stato successivamente usato anche in molte altre scienze, dall'astronomia, alla botanica, all'anatomia, alla storia, per "mapparne" il territorio. Come hanno osservato L. Daston e P. Galison gli atlanti sono "dizionari delle scienze dello sguardo" che corrispondono alla sensibilità scientifica e all'idea di oggettività del loro tempo (Daston e Galison, 2010, pp. 22-27).

Nel lavorare all'Atlante di Emergency abbiamo quindi cercato di "allenare" lo sguardo a partire dalla consapevolezza, ben messa in luce da molti autori (Drucker, 2014), che spesso i dati appiattiscono aspetti della realtà che pure sono rilevanti per comprenderla. Così, per raccontare una storia così coraggiosa e densa di emozione come quella di Emergency attraverso i dati, è necessario usare visualizzazioni che in qualche modo aggiungano un accento qualitativo o "emotivo" al racconto dei fatti. Lungo una linea cronologica, per esempio, ogni punto, ogni anno, è uguale

all'altro anche se in realtà alcuni anni sono più "densi", o più "drammatici", o più "significativi" di altri. Così come i punti che indicano le sedi degli interventi e degli ospedali di Emergency non riescono ad esprimere la diversità dei contesti in cui questi ospedali sono stati costruiti. Infine, ci è sembrato importante provare a rappresentare anche visivamente la filosofia di fondo che, pur adattandosi alle diverse circostanze, ha ispirato Emergency: far diventare "inutile" la presenza del suo personale; il che ha significato formare infermieri e medici locali, cambiare le abitudini della popolazione, conquistarne la fiducia, mettendo a punto strategie di intervento facilmente replicabili in contesti molto vari. Abbiamo quindi provato a usare i caratteri, i colori, le immagini e anche forme di comunicazione non solo visiva come il gioco, in modo da integrare nel racconto emozioni e informazioni "qualitative", senza per questo rinunciare all'importanza che il tempo e lo spazio (i dati, insomma) continuano ad avere per la comunicazione del lavoro svolto. Il risultato finale, ci auguriamo, sono progetti svolti con occhio consapevole.

Bibliografia

- Anceschi, G. (2003). Neurath, Isotype e la terza competenza. *Progetto Grafico*, 2.
- Daston, L., & Galison, P. (2010). *Objectivity* (Paperback ed). Zone Books.
- Diamond, M., & Stone, M. (1981). *Nightingale on Quetelet*. *Journal of the Royal Statistical Society: Series A (General)*, 144(1), 66–79.
- Dickens, C. (2020). *Tempi difficili*. Feltrinelli. (Original work published 1854)

- Drucker, J. (2014). *Graphesis: Visual Forms of Knowledge Production*. Harvard University Press.
- Hacking, J. (1994). *Il caso domato*. Il Saggiatore. (Original work published 1990)
- Neurath, O. (1944). The human approach to visual education. *Health Education Journal*, 2(2), 61–66.
- Priestley, J. (1770). *A Description of a New Chart of History*. J. Johnson.
- Scott, J. C. (1999). *Seeing Like a State: How Certain Schemes to Improve the Human Condition Have Failed*. Yale University Press.
- Vossoughian, N., & Camp, D. (2008). *Otto Neurath: The language of the global polis*. NAI Publishers Rotterdam.



5. Condividere, riciclare, raccontare. L'allestimento della mostra *dueminuti*

Paola Fortuna

Una quarantina di tubi in cartone dipinti di rosso, altrettanti plinti in cemento, dei pannelli in laminil tesi fra i tubi. Il senso dell'allestimento della mostra *dueminuti* potrebbe riassumersi nell'essenzialità dei materiali utilizzati.

Credo tuttavia valga la pena raccontare come il progetto allestitivo è stato concepito e realizzato, perché molti e cruciali sono i temi, le questioni, le circostanze e i principi ispiratori che sottendono a quella selva di pali rossi, e numerose sono le persone coinvolte in questo progetto. E, prima ancora, vorrei soffermarmi sul senso e i modi dell'allestire.

Nella mia esperienza, l'allestimento di mostre, che siano di opere d'arte, di documenti, di artefatti, ha sempre rappresentato un momento progettuale di grande coinvolgimento intellettuale ed emotivo.

Analizzando le due parole – allestimento e mostra – è facile comprendere il motivo di questo coinvolgimento.

Cominciamo da mostra. “Mostrare”, si legge nel vocabolario Treccani, significa “far vedere, presentare ad altri perché veda, esamini, osservi”. Mostrare è far vedere, indicare,

rivelare, spiegare, ma la sua forma latina *monstrare* evoca un'attinenza con *monstrum*, ciò che desta stupore, meraviglia e induce a privilegiare “quali strumenti della conoscenza l'occhio e lo sguardo con una radicale tendenza alla visualizzazione” (Polano [1988] 2000, p. 18). Il mostrare rivela, o disvela, il meraviglioso, l'inusuale, e fa vedere ciò che non è immediatamente visibile. Mostrare, allora, spiega Nicola Marras “non è semplicemente esporre una cosa, un evento o una loro raccolta. È invece esporre, per trasmetterla,

una conoscenza che li comprenda e vi si confronti” (Marras [1988]2000, p. 43). Facendo vedere, la mostra si offre come mezzo di conoscenza.

Prendendo ora in considerazione l’allestimento, ricordo che allestire, metter lesto, cioè pronto, e quindi approntare, apprestare, mettere a punto, è termine che si riferisce ad eventi che devono essere organizzati, apparecchiati: uno spettacolo, una rappresentazione teatrale, una festa, una mostra. Allestire implica sveltezza, agilità, che dovrebbero essere sempre l’atteggiamento con cui ci si pone dinnanzi all’oggetto da mostrare. E, in questo legarsi al mostrare, l’allestimento è anch’esso strumento per la conoscenza, la comprensione.

Per allestire una mostra, gli ingredienti necessari sono ciò che si intende mostrare, quindi l’oggetto della mostra, lo spazio in cui l’oggetto o l’insieme di oggetti, è disposto perché sia visto, compreso, conosciuto, gli strumenti per il mostrare, le attrezzature utilizzate per rendere possibile la mostra dell’oggetto. E, elemento altrettanto necessario, è lo spettatore, il visitatore: colui al quale l’esposizione è indirizzata. Perché è chiaro che il mostrare implica qualcuno al cui sguardo sottopone l’oggetto che si espone. Mostrare è un’azione, un movimento da chi progetta l’allestimento a chi lo esperisce, un dialogo fra chi mostra e chi osserva. Ho ricordato più sopra che mostrare è far vedere, e come sottolinea Giovanni Anceschi, allestire mostre non è semplice comunicare, è far vedere ad altri ciò

che altrimenti non potrebbero vedere, o meglio che altrimenti non saremmo in grado di far loro vedere.

Non si può dunque non tenere conto del riguardante, a cui l’allestimento è rivolto, e il cui sguardo dà senso all’atto di mostrare.

D’altro canto, Ludwig Mies van der Rohe nel 1928, incaricato di realizzare il padiglione tedesco all’esposizione universale di Barcellona, affermava che, solo assumendo il compito di intensificare la vita, le esposizioni avrebbero trovato il proprio significato (Mies van der Rohe [1928] 1991, p. 304). Nella mostra si condensano eventi, stimoli che nella quotidianità sono più difficilmente coglibili, e l’allestimento consente di amplificarli, renderli più evidenti, più direttamente e intensamente esperibili.

Nel concepire una mostra, nel prevedere il suo allestimento, si immagina la presenza del visitatore che si muove nello spazio e si aggira fra espositori ed oggetti. Si pensa al suo sguardo che prima abbraccia lo spazio della mostra, per coglierne il senso, la complessiva cifra interpretativa, il messaggio trasmesso dal progetto di comunicazione, e poi si sofferma sugli oggetti, e passa dall’uno all’altro, in una sequenza che va immaginata, prefigurata, costruita, perché osserva Bernard Rudofski, l’allestimento ha il compito di aiutare lo spettatore a osservare ciò che potrebbe altrimenti sfuggire alla sua attenzione (Rudofsky, 1947, p. 60). E questo processo di osservazione e acquisizione graduale della conoscenza che l’allestimento propone,

avviene attraverso il movimento fisico nello spazio, in un percorso guidato attraverso il quale si dipana il racconto che la mostra ha messo a punto, ma che diventa per ogni spettatore un racconto diverso.

Una esperienza che si muove nella duplice dimensione dello spazio e del tempo.

Il tempo è un ulteriore ingrediente necessario alla messa a punto di una mostra. La temporaneità è infatti ciò che contraddistingue una mostra, la differenza dal museo e la avvicina all’evento. E questo le conferisce quel carattere effimero per il quale la consapevolezza della transitorietà, della breve durata influisce sulla scelta degli spazi deputati a ospitare la mostra-evento e sui materiali con cui l’apparato espositivo sarà realizzato, ma agisce anche da intensificatore di esperienza, uno strumento che condensa e moltiplica sensazioni, emozioni, stimoli, concentrandoli in uno spazio e in tempo definiti, limitati. Una mostra è la temporanea trasfigurazione di uno spazio mediante la collocazione di oggetti qui confluiti eccezionalmente, e che poi torneranno ai loro consueti luoghi – un museo, una collezione, un archivio – e tali trasfigurazione ed eccezionalità contribuiscono a determinare un’esperienza esteticamente prima e poi intellettualmente intensa.

È dunque dall’attenta e sapiente interazione fra questi elementi – spazio, oggetti, espositori, riguardanti, tempo – che nasce la mostra.

Qual è allora il ruolo del progettista, di colei o colui chiamati a immaginare e concepire questa interazione? Il nostro compito consiste nell’individuare, nel mettere a punto la giusta modalità perché questa interazione avvenga e si ponga come risonanza fra essi, come incessante dialogo. Per fare ciò, perché il dialogo fra quegli elementi si attivi, il progettista deve porsi in ascolto, più che far sentire la sua voce, essere regista accorto ma silenzioso. La cifra distintiva di un progetto di allestimento è il protagonismo assoluto degli oggetti, della loro relazione reciproca e con lo spazio e il riguardante, perché il messaggio che la mostra vuole comunicare sia chiaro e raggiunga lo spettatore. Il progettista deve allora avere la necessaria sensibilità e capacità di interpretare, di cogliere i nessi ed ex-porli. E nel farlo, dovrebbe porsi con la leggerezza e la capacità inventiva che si riscontra ad esempio nell’opera di Bruno Munari, per il quale l’interpretazione degli oggetti, delle forme è sempre continua reinvenzione.

dueminuti

Da questi principi, e dal tipo di approccio che ho cercato di illustrare qui sopra, scaturisce il progetto per l’allestimento di *dueminuti*.

La mostra nasce come momento conclusivo del Laboratorio di design della comunicazione 1, associato all’insegnamento di filosofia nel Corso di laurea in Design del prodotto e della

comunicazione visiva dell'università Iuav di Venezia, che nell'anno accademico 2019-2020 aveva assunto come campo di applicazione della visualizzazione dei dati statistici e cartografici e della loro integrazione con gli aspetti espressivi della grafica, l'associazione Emergency e la sua attività.

Il progetto che Luciano Perondi e Simona Morini illustrano in modo più puntuale e approfondito nei loro contributi a questo volume, prevedeva la messa a punto di alcuni strumenti di comunicazione – un prodotto editoriale, un sito web, un gioco da tavolo – per raccontare l'associazione umanitaria attraverso la sua storia, i paesi in cui opera, gli ospedali che ha fondato, le persone che cura – una ogni due minuti, le iniziative per la promozione della pace.

Per conoscere l'attività di Emergency è stato fondamentale entrare in sintonia con lo spirito che anima l'associazione e quindi dividerne anche fisicamente gli spazi, dove gli studenti hanno lavorato durante tutto il semestre e sviluppato i loro progetti in collaborazione con il personale e i volontari dell'associazione, coordinati da Mara Rumiz, responsabile dei Progetti Emergency di Venezia, e con il supporto organizzativo di Francesca Basile.

Gli studenti divisi in gruppi hanno elaborato otto diversi progetti editoriali, tre siti web e sei giochi da tavolo. Il tutto si configurava come un Atlante storico di Emergency che la mostra avrebbe fatto conoscere non solo a tutti i membri della comunità Iuav ma anche ai cittadini di Venezia.

La mostra doveva quindi porsi come un evento itinerante, da realizzarsi nella sede di Emergency alla Giudecca e allo Iuav, durante l'Open lab, negli ex-magazzini Ligabue.

L'allestimento partiva da queste premesse concrete, ma considerato il tema e le sue implicazioni umane, etiche, sociali, la sua realizzazione doveva porsi degli obiettivi che andassero oltre la semplice comunicazione, per quanto utile e importante questa sia, e muoversi secondo alcuni dei principi che sottendono l'opera di Emergency. Non poteva limitarsi a dispiegare i materiali, ordinare gli oggetti per agevolarne la comprensione, comunicarne il senso, ma doveva ispirarsi all'operato di Emergency e del suo fondatore.

Essenzialità e generosità, semplicità e precisione, efficienza e umanità, accoglienza e sicurezza: attraverso queste parole si è costruito il percorso espositivo concepito come una "bolla", uno spazio dove potersi fermare prima di riprendere il proprio viaggio, leggere, conoscere, anche giocare.

La scelta è perciò stata quella di trasformare il progetto di allestimento in un momento di condivisione, solidarietà, generosità, bellezza, facendo nostre le parole con cui Gino Strada spiega ciò che muove la sua associazione.

"Il lavoro di gruppo è necessario, afferma in un'intervista di alcuni anni fa, perché il fattore che alla fine determina i risultati, anche clinici, è la passione che si mette nel lavoro, non tanto la disponibilità economica. La passione deriva da una condivisione,

dal sentire comune di tutti quelli che prendono parte alle cure del paziente. Per questo, lavorare in team, significa migliorare la qualità delle cure" (5 marzo 2014, <https://bit.ly/2YpezV>).

L'allestimento è nato come un atto di creatività condivisa, al quale ognuno degli studenti partecipanti ha contribuito, in uno scambio incessante, generoso di idee e proposte, e con un coinvolgimento appassionato ed entusiasta nell'approntamento materiale della mostra.

In qualità di docente responsabile dell'operato degli studenti, mi sono impegnata a guidare, coordinare e indirizzare questa creatività, ma il lavoro è stato compiuto da ognuno di noi come gruppo, secondo una modalità che avevo già sperimentato in altre occasioni e in particolare nella realizzazione della mostra *Un grande numero. Segni immagini parole del 1968 a Milano*, con Giorgio Bigatti e Sara Zanisi, dove la condivisione, il mettere in comune idee ed energie scaturiva dalla sessantottina presa di coscienza

dei giovani come forza sociale ma diventò in quell'occasione un'esperienza di reciprocità e scambio importante per gli studenti.

Altrettanto significativa, nell'allestimento di *dueminuti*, è stata la scelta, dettata da necessità contingenti, ma divenuta principio operativo e mezzo espressivo caratterizzante del progetto, di utilizzare solo materiali di recupero o autoprodotti, con i quali perseguire comunque un obiettivo di qualità nell'esporre gli oggetti che raccontavano Emergency.

Il progetto allestitivo è quindi nato dando nuova vita e significato a cose che avevano ormai perduto senso e significato. Con gli studenti abbiamo setacciato la sede di Emergency alla ricerca di tutto ciò che avrebbe potuto diventare supporto, base, elemento per mostrare. Così, gli involucri cilindrici in cartone spesso delle "americane" per l'illuminazione sono diventati i montanti del sistema allestitivo, in un'operazione di reinvenzione e risignificazione per certi versi simile





a quanto faceva Kurt Schwitters con i suoi Merz, dove oggetti di scarto, materiali di rifiuto, ormai privi di funzionalità entrando in risonanza con altri elementi assumono e conferiscono all'insieme nuovi significati.

D'altra parte, l'idea del riciclo diventerà sempre più parte della nostra cultura e del nostro agire quotidiano, in vista di una salvaguardia del pianeta che fino a poco tempo fa era ignorata, nella convinzione della inesauribilità delle risorse a nostra disposizione. Il riciclo, come parte di una mentalità tesa a controllare l'uso di energie e evitare gli sprechi, si sta ormai affermando come componente di una economia circolare, e un suo recepimento come valorizzazione degli scarti, e quindi come un upcycling e non solo recycling, implica una

ricerca di qualità e quindi di un valore estetico.

Ancora una volta, sono state le parole di Gino Strada a convincerci che il progetto doveva possedere una bellezza intrinseca. Riferendosi agli ospedali costruiti per Emergency, Strada afferma la sua convinzione che la bellezza debba essere parte del progetto di cura e miglioramento delle condizioni di vita di chi si è trovato coinvolto in situazioni di guerra o di grave necessità.

“La voglia di farcela è fondamentale e viene stimolata dal trovarsi in un ambiente bello, piacevole, amichevole. È una scelta estetica che abbiamo sempre fatto e in cui crediamo. Il bello deve fare parte delle terapie e delle cure” (5 marzo 2014, <https://bit.ly/2Kh5E1H>).

La bellezza che abbiamo cercato di infondere nella mostra scaturisce dall'attenzione prestata alle proporzioni e ai rapporti cromatici fra gli elementi, all'interazione fra i sistemi espositivi e lo spazio; deriva anche dalla cura con cui ci si è impegnati a trasformare dei materiali eterogenei e di valore commerciale quasi nullo in un efficace e coinvolgente sistema di trasmissione non solo di informazioni, ma di emozioni, evocando alcuni caratteri simbolici del mondo Emergency.

I montanti rossi del sistema espositivo, quei pali che articolano lo spazio creando i percorsi e le isole in cui immergersi nella lettura delle pagine dell'Atlante, sono, come spiegato più sopra, dei semplici involucri in cartone trovati nel magazzino della sede di Emergency a Venezia. Sufficientemente alti e robusti, sono diventati, una volta dipinti di rosso, e inseriti all'interno di plinti in cemento, i sostegni per i pannelli. I plinti a loro volta sono stati realizzati dagli studenti, utilizzando polvere di cemento, acqua e secchi come forme.

Il colore dei montanti non poteva che riprendere il rosso acceso del marchio di Emergency, il colore dell'emergenza, del pericolo, ma anche della passione che anima l'associazione.

Nel campo degli allestimenti di mostre temporanee, il sistema a sostegni modulari sottili la cui distanza reciproca contiene i pannelli di supporto alle immagini ha una storia molto lunga e affollata, a partire dalla sala delle medaglie d'oro di

Marcello Nizzoli e Edoardo Persico per la Mostra dell'aeronautica italiana del 1936. La rigorosa griglia ideata dai due progettisti scandiva lo spazio con grande leggerezza, lasciando le immagini quasi sospese nella trasparenza dei supporti.

Ma più che l'astratta e geometrica perfezione dell'aerea struttura di Nizzoli e Persico, la sequenza di montanti che riempiono e scandiscono lo spazio si ispira visivamente ai progetti in cui le colonne sono disposte numerose all'interno di un ambiente, dando luogo a un effetto di selva, di foresta. Penso per esempio al Danteum di Terragni, con la sua rigorosa e monumentale fitta successione di colonne, o al progetto di Tessenow per la Festhalle della Kraft durch Freude, con la sua selva di colonne, o, più recentemente, all'atrio dello stadio di Bordeaux di Herzog&deMeuron, dove una moltitudine di sottili pilotis crea una foresta animata dal movimento della gente.

Nella sequenza degli esili e tuttavia solidi pali della mostra *dueminuti*





ritorna infine il ritmo dei pilotis che sostengono la lunga pensilina dell'ospedale Salam di Khartoum (Tam associati, 2007), stabilendo così un nesso ideale con il grande centro di cardiocirurgia voluto da Emergency.

E i rossi supporti, nello stabilire una forte presenza visiva nello spazio innescano un dialogo fra lo spazio, i pannelli che veicolano le informazioni su Emergency, e Emergency stessa.

Il sistema modulare messo a punto consente di trasfigurare gli spazi, suddividendoli visivamente e dando luogo a delle nicchie, piccole isole mentali, in cui è possibile dedicarsi alla lettura dei singoli atlanti o alla navigazione dei siti web ideati dagli studenti.

Dei semplici teli bianchi delimitano lo spazio espositivo, separandolo dagli altri ambienti, diventano superfici per la comunicazione della mostra e stabiliscono una continuità fra le varie componenti dell'allestimento.

La vista e il tatto non sono gli unici sensi coinvolti nell'esperienza della mostra: un audio che raccoglie suoni e rumori della città e degli ospedali, voci di bambini e madri, che si alternano alle parole di Gino Strada, crea un ambiente immersivo che aumenta il coinvolgimento emotivo del visitatore.

Infine, a sottolineare il carattere corale della mostra e del suo allestimento, si sono riprodotte, sul retro dei pannelli che raccontano Emergency attraverso la rappresentazione grafica dei dati e delle informazioni,

le riflessioni degli studenti coinvolti. Questi hanno sintetizzato in una frase ciò che hanno appreso su Emergency e il significato del loro progetto.

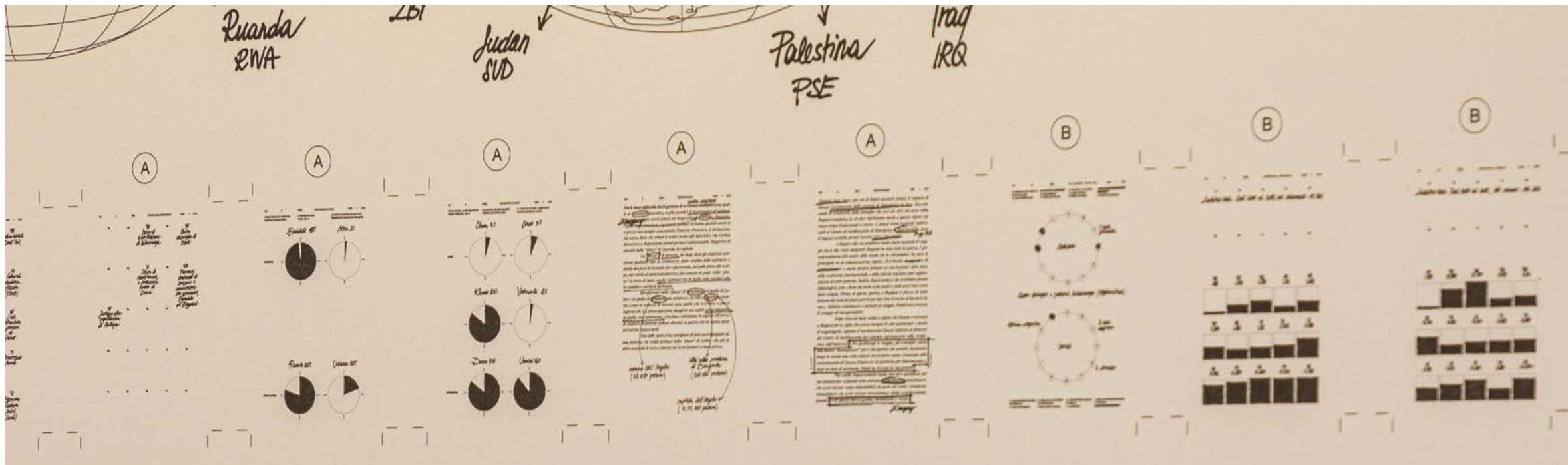
L'obiettivo didattico che ci eravamo posti di far acquisire agli studenti gli strumenti per tradurre in esposizione un progetto di comunicazione sociale ha avuto come primo importante esito l'approccio consapevole e responsabile, da parte degli studenti che hanno compreso come questa forma di

comunicazione richiede un coinvolgimento personale diretto. Credo, spero, di essere riusciti nell'intento di fare della didattica quella trasmissione, quel passaggio di cui parla Daniel Pennac quando definisce l'insegnante un *passeur*, che trasferisce o meglio condivide passione e curiosità, oltre che metodo.



Bibliografia

- Bucci, F., & Rossari, A. (2016). *I musei e gli allestimenti di Franco Albini*. Ediz. Illustrata. Mondadori Electa.
- Castiglioni, A., & Mastropietro, M. (1991). *Progettare mostre: Dieci lezioni di allestimento*. Lybra Immagine.
- Cimoli, A. C. (2007). *Musei effimeri: Allestimenti di mostre in Italia, 1949-1963*. Il Saggiatore.
- Marras, N. (2000). *Breviario strumentale, in Mostrare: L'allestimento in Italia dagli anni Venti agli anni Ottanta*. Lybra Immagine.
- Mies van der Rohe, L. (1991). *On the theme: Exhibitions. In The Artless Word. Mies van der Rohe on the Building Art*. MIT Press.
- Munari, B., & Fossati, P. (2008). *Codice ovvio*. Einaudi.
- Neumeyer, F., & Jarzombek, M. (1994). *The Artless Word: Mies Van Der Rohe on the Building Art*. MIT Press.
- Polano, S. (2000). *Mostrare: L'allestimento in Italia dagli anni Venti agli anni Ottanta*. Lybra Immagine.
- Rossi, U. (2015). Per gli occhi e la mente. La teoria espositiva di Bernard Rudofsky. *AIS/Design Storia e Ricerche,[e-journal]*, 6.
- Rudofsky, B. (1947). Notes on exhibition design: Herbert Bayer's pioneer work. *Interiors*, 12, 60–77.
- Serrazanetti, F. (2017). *TAMassociati: Taking care, architetture con Emergency*. Electa.



Docenti:
Luciano Perondi
Simona Morini

Con:
Paolo Giardullo
e Paola Fortuna

Collaboratore:
Lorenzo Toso

Emergency:
Mara Rumiz
Francesca Basile
Sara Ragni

Rossella Miccio
Pietro Parrino
Giorgia Novello

Progetto di:
Antonella Bordignon
Simone Cavellin
Alessandro Santoro



6. Visualizzare per informare: una responsabilità presente per costruire il domani

di Paolo Giardullo

Marshal McLuhan afferma che “il medium è il messaggio” (McLuhan, 1964), una frase che possiamo parafrasare così: il contenuto non può prescindere dal contenitore. Se guardiamo al contesto attuale noteremo quanto sia densamente popolato da dati (contenuti) di varia natura: dati sul nostro corpo, sui nostri acquisti, sulle performance di apparecchi tecnologici, sull’opinione pubblica e – più recentemente purtroppo – sull’andamento di contagi. A questi dati abbiamo sempre più accesso, li possiamo cioè consultare e, al tempo stesso, molti dei nostri canali informativi non fanno altro che proporceli, anche in maniera sistematica, attraverso diverse forme di elaborazioni grafiche.

Al giorno d’oggi, oltre che seguire una serie di standard metodologici, i dati hanno dunque una funzione narrativa sempre più diffusa. Il processo di produzione di dati a scopi commerciali e informativi infatti non può fare a meno della resa grafica (il contenitore) per veicolare i suoi significati. Questo richiama la questione della responsabilità di ciò che viene rappresentato e il come si realizza. La rappresentazione

dei dati, infatti, veicola un significato, una narrazione. Ricorrendo ad un altro adagio rispetto ai processi di costruzione della conoscenza scientifica è possibile affermare che i dati non sono mai «oggettivi» e non possono esserlo. Anzi, parlare di «dati grezzi» (raw data) appare un vero e proprio ossimoro (Gitelman, 2013). I dati sono sempre l’esito di una serie di scelte deliberate da parte di qualcuno che li raccoglie

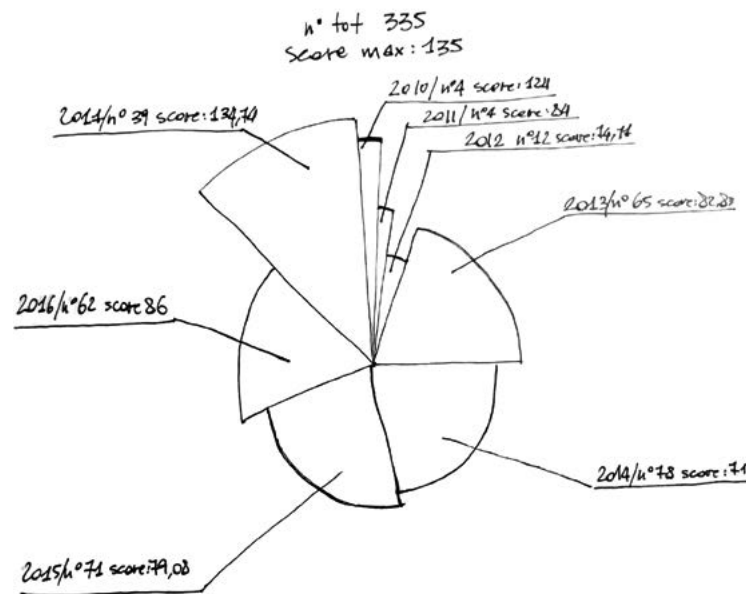
per uno scopo e con un intento. In effetti, i dati sono il frutto di una sistematizzazione del mondo secondo un processo di formalizzazione di alcune caratteristiche allo scopo di renderle rilevabili e, in seguito, misurate. Se questo è vero in senso assoluto la fase di rappresentazione non può esserne trascurata, essendo un ulteriore passaggio di elaborazione. I teorici del *data journalism*, il giornalismo che si basa sulle potenzialità di esplorazione dei dati digitali (Bradshaw, 2012), sottolineano l'estrema rilevanza della questione della visualizzazione come un'operazione di responsabilità che dovrebbe distinguere i professionisti da chi non lavora secondo principi etici del giornalismo o è semplicemente fazioso.

Ripercorrerò i tratti del contesto in cui ci troviamo, la rilevanza dei dati

nella costruzione dell'informazione per poi giungere ad una sollecitazione alla responsabilità per coloro che contribuiscono a tali processi attraverso la visualizzazione dei dati.

Datafication e Big Data: una condizione corrente

Un punto di svolta nella storia delle società occidentali è stata la creazione di apparati atti a produrre dati utili al funzionamento delle varie istituzioni e sullo stato di salute dei cittadini che le compongono. Max Weber considerava la calcolabilità come una proprietà capace di distinguere una società moderna da una tradizionale (Weber,

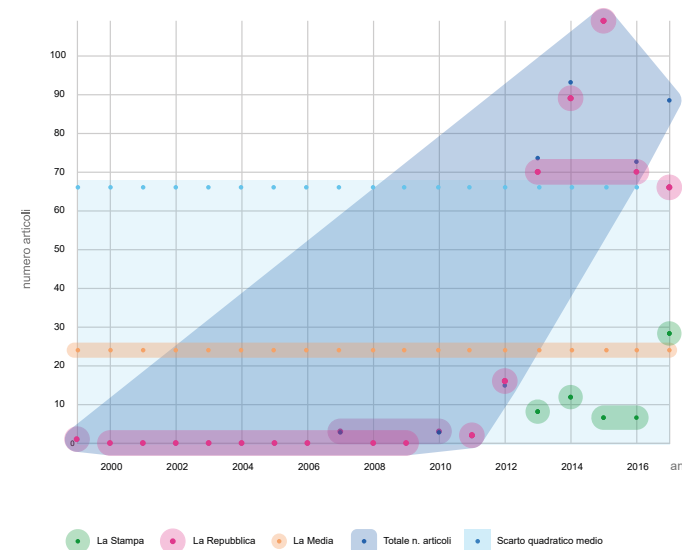


In queste pagine riportiamo gli elaborati sviluppati dagli studenti durante l'esercitazione tenuta da Paolo Giardullo. Bozza di lavoro degli studenti Boncristiano, Luise, Napoletano

1922). Rendere misurabili le popolazioni, il lavoro, le funzionalità del corpo, la produzione manifatturiera, la qualità dei servizi, è un passaggio cruciale per il funzionamento delle società (Espeland & Stevens, 2008). Al giorno d'oggi, il fenomeno della calcolabilità si è evoluto verso qualcosa di più complesso e più invasivo. Ci troviamo nella cosiddetta società della datafication. Per datafication si intende la resa di fenomeni e oggetti, precedentemente non quantificati, attraverso la loro classificazione e rappresentazione in formato digitale così da renderli misurabili (Mayer-Schönberger & Cukier, 2013). Una società dataficata si caratterizza per la presenza di infrastrutture ubiquo volte all'istantanea produzione di dati, che si affiancano, o meglio, che hanno intaccato la prerogativa degli apparati della statistica ufficiale.

La potenza computazionale (il numero di operazioni al secondo che i computer sono in grado di compiere) già dieci anni fa aveva raggiunto la quota globale di 6.7 miliardi di istruzioni eseguibili al secondo (Hilbert & Lopez, 2011). Questo aumento si accompagna all'espansione dei data centers che nel 2017 erano in grado di gestire 26 miliardi di terabyte di dati (Statista, 2020).

Le cifre citate prima rendono conto del volume dei così detti Big Data che continuamente produciamo e gestiamo ma non devono offuscare la rilevanza di altri elementi altrettanto cruciali: i dati sono prodotti in continuazione, e raccolti in tempo reale (velocità) su un'ampia serie di parametri (varietà) con cui questi dati sono prodotti (Brynjolfsson & McAfee, 2012). L'insieme di questi tre elementi (le tre V) caratterizzano i Big Data



Presenza degli articoli sulla stampa 3D pubblicati da Repubblica e da La Stampa dal 1999 al 2017. Lavoro degli studenti Caforio, Imache, Sanò

rispetto, ad esempio, alle statistiche ufficiali. Il grande salto deriva dal fatto che noi stessi siamo produttori, non totalmente consapevoli, di dati. I dati sono prodotti digitalmente attraverso la nostra interazione sulle e con le piattaforme web e, al contempo, ci appoggiamo su questi servizi per svolgere un crescente numero di attività, facendole direttamente online, come leggere le notizie o comunicare con amici e colleghi di lavoro. Altre, come ad esempio i viaggi, sempre più spesso passano da una piattaforma commerciale web per potersi effettivamente realizzare. Non solo. Poi – e durante – ne rendiamo conto ai nostri amici o a sconosciuti attraverso le nostre “stories”. Questa incessante relazione con il web (chattare, googolare, compiere acquisti online) sostiene una parte consistente delle nostre routine scandendo la nostra quotidianità.

Siamo così inseriti in un gioco di mutuo rafforzamento che si regge tra due capi: il numero crescente di pratiche quotidiane che passa attraverso operazioni che prevedono una consultazione di dati – sia diretta, sia indiretta – e il fatto che siamo noi stessi a produrli proprio attraverso quelle operazioni che compiamo e di cui non possiamo fare a meno.

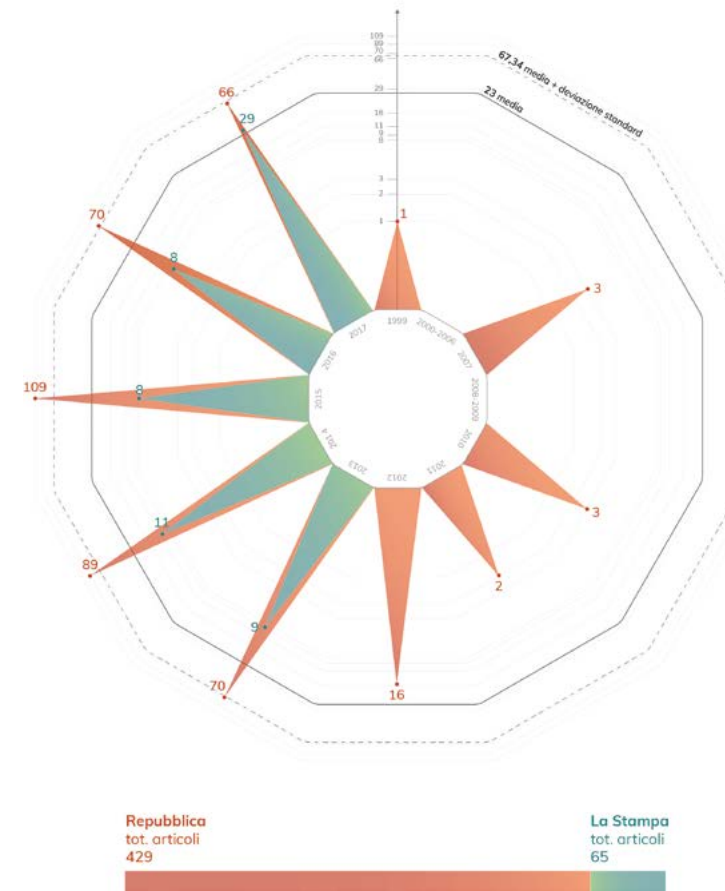
Un ulteriore elemento che sancisce il cambio di passo rispetto alla semplice calcolabilità novecentesca è dato dal fatto che i dati sono sempre più accessibili. Oltre che l’accessibilità ai dati prodotti per scopi commerciali – o ad una loro parte, essendo un’accessibilità non

completa, anche quando si è disposti a pagare – si registra una maggiore apertura di grandi *repositories* di dati pubblici a disposizione di giornalisti, studiosi e comunicatori. Si tratta del movimento degli open-data (Chignard, 2013). Quest’ulteriore aspetto che qualifica il contesto di una società dataficata apre molte questioni. Nelle pagine che seguono ne affrontiamo una in particolare e cioè quella della visualizzazione che, come vedremo, ha implicazioni sociali di assoluta rilevanza, al pari altre.

Il processo: dalla produzione alla visualizzazione

La rappresentazione dei dati, e come questi vengono visualizzati non è affatto un elemento accessorio. Una parte consistente del messaggio veicolato al fruitore di quei dati passa dalla sua rappresentazione. In una riflessione proposta da Flyverbom e Madsen (2015) rispetto alla ricerca sociale che sfrutta i Big Data emerge chiaramente come la visualizzazione rappresenti il culmine del processo di progettazione della ricerca.

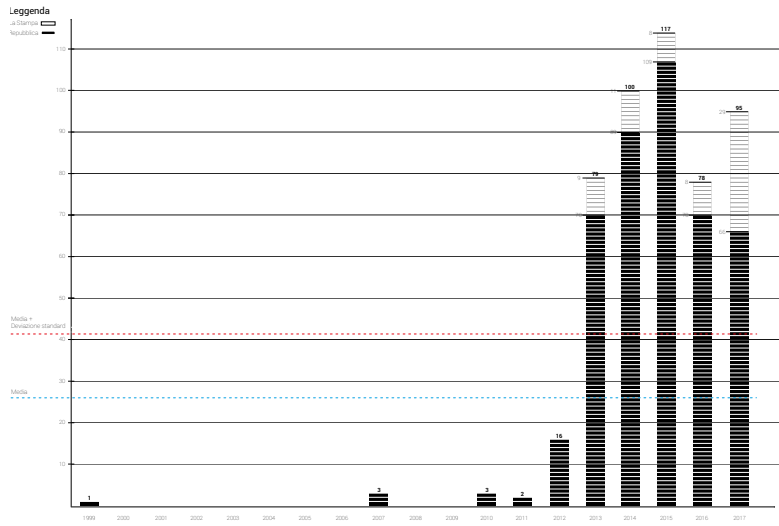
La letteratura delle scienze sociali sul tema dei big data si è concentrata poco su tali aspetti, privilegiandone altri due come l’economia politica della dataficazione (van Dijck, Poell & de Waal 2018) e il filone che si occupa delle pratiche di self-tracking, ovvero



Presenza degli articoli sulla stampa 3D pubblicati da Repubblica e da La Stampa dal 1999 al 2017. Lavoro degli studenti Bordignon, Maccagni, Zerani

l’auto-tracciamento di comportamenti e funzionalità biologiche mediante l’utilizzo di apposite app installate su dispositivi come il FitBit o l’Apple Watch (Lupton, 2016). L’insieme delle riflessioni e delle ricerche che si distribuisce tra questi due poli, pur trascurandola, non può evitare il rilevante aspetto della rappresentazione e la conseguente visualizzazione dei dati che ci restituisce un orizzonte gamificato di confronto con gli altri in una perenne classifica fatta di punteggi (Walz & Deterding 2015). È una questione non meno carica di implicazioni sociali.

La produzione di contenuti grafici è un aspetto che spinge investimenti da parte di testate giornalistiche, sviluppatori di app e piattaforme che puntano ad avere un ritorno economico nei termini di numero di lettori e di utilizzatori. Tuttavia, va ribadito, non si tratta solo della capacità di emergere in contesto di mercato. Oltre che essere il frutto di un investimento queste rappresentazioni sono le finestre con cui noi conosciamo l’entità della minaccia e in senso più ampio il nostro accesso alla consapevolezza di quanto avviene attorno a noi. Quindi, rappresentare la “normalità”, i parametri che servono a valutare una performance



Presenza degli articoli sulla stampa 3D pubblicati da Repubblica e da La Stampa dal 1999 al 2017. Lavoro degli studenti Ferrari, Rubini, Scanferla

buona o meno buona, l'immagine di ciò che è "top" fra i possibili acquisti hanno delle ricadute sulla rappresentazione, la comprensione e l'esperienza stessa della realtà.

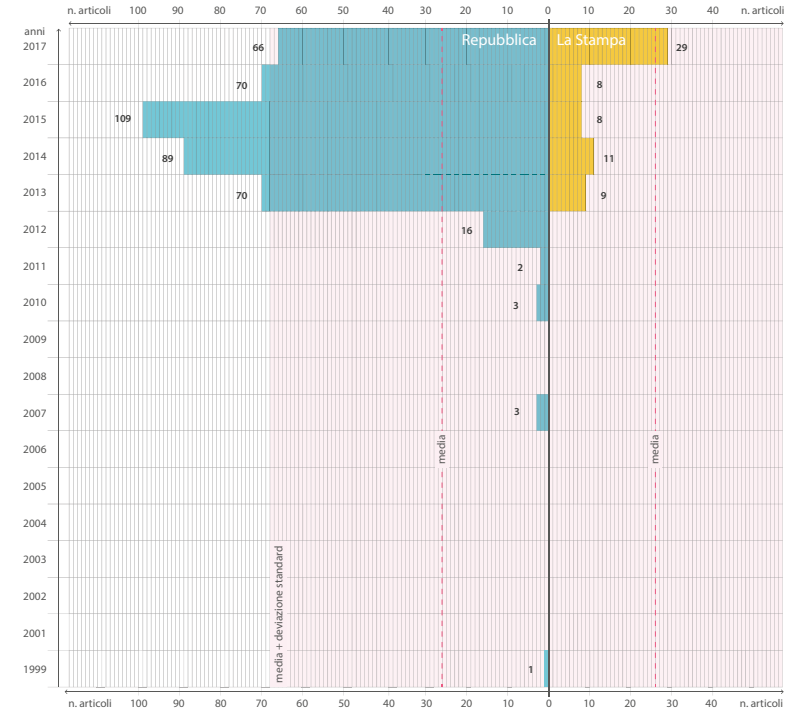
Nei giorni in cui scrivo, ad esempio, è impossibile guardare alle pagine dei quotidiani, soprattutto online, senza notare il chiaro investimento nella rappresentazione dei dati legati alla diffusione e all'entità dei contagi da Coronavirus in Italia; allo stesso modo, nei primi mesi del 2020, all'inizio della pandemia, avevamo preso confidenza con la mappa del contagio globale proposta dal Center for Systems Science and Engineering della John Hopkins University (<https://coronavirus.jhu.edu/map.html>). Accanto al contenuto dell'informazione, a passare da lì sono il senso di urgenza e della gravità della pandemia.

Infatti, una parte consistente della professionalità di questo modo di produrre e disseminare informazione, come ci ricorda il *data journalism* si riconosce dalla trasparenza e dalla

rendicontabilità delle proprie affermazioni (Bradshaw, 2012). Proprio da qui emerge il senso di responsabilità per un lavoro che ha oramai assunto un importante rilievo per la diffusione dell'informazione.

Una responsabilità nuova

È in un contesto come quello appena descritto che, in maniera molto forte rispetto ad un passato non molto lontano, si configura la responsabilità per la rappresentazione del dato. Se è vero che il dato non può essere neutrale, nemmeno chi lo rappresenta può esimersi dal prendere consapevolezza che fa parte di questo gioco. Che lo faccia per il proprio lavoro o per quello altrui, si tratta di una consapevolezza che dovrebbe sempre accompagnare una professionalità di questo tipo, sia che contribuisca allo sviluppo grafico di una app, sia che si proponga una



Presenza degli articoli sulla stampa 3D pubblicati da Repubblica e da La Stampa dal 1999 al 2017. Lavoro degli studenti Nitti, Bernacchia, Monaci

visualizzazione dell'andamento dei contagi da COVID-19. In entrambi questi casi si richiede una certa riflessività. Le considerazioni proposte dai teorici del *data journalism* ci aiutano a vedere la portata della questione e le sfide che si pongono davanti a questa professionalità.

Molti sono gli strumenti "ready to use" che permettono visualizzazioni preimpostate, tutto sommato gradevoli. Ciononostante, come evidenziano esperti nel settore, distillare informazione per il lettore in questo modo non solo offre una resa non originale ma può completamente offuscare parti di una vicenda o non sviluppare adeguatamente temi rilevanti.

Essendo un articolo un punto di vista attraverso cui viene narrata una vicenda la scelta di quale adottare deve essere fatta dall'autore anche dalla

gestione dei dati, da come visualizzarli e da quanta trasparenza si vuole lasciare.

Tra scorciatoie e trappole (Giardullo, 2016), in effetti la grande messe di dati e di strumenti hanno arricchito le possibilità dei ricercatori sociali, di giornalisti e comunicatori per narrare sia il presente che il passato e, soprattutto, fornire al lettore elementi per formare scelte e opinioni per il futuro. Tutto ciò richiede però il supporto di nuove competenze poiché ci si trova davanti ad una richiesta di responsabilità nuova.

Gli scienziati sociali, da tempo, sono stati chiamati a dichiarare le basi dei sondaggi elettorali pubblicati dai quotidiani. L'obbligo di rilascio di note informative a proposito dei risultati certifica non solo il loro ruolo nel dibattito politico ma anche

l'assunzione della responsabilità comunicativa del proprio lavoro (si veda in proposito il regolamento dell'AGCOM come pubblicato nella delibera n. 256/10/CSP). Oggi, nel contesto di sovraesposizione ai contenuti visuali, l'abbondanza e l'accessibilità di dati rendono il lavoro dell'*information designer* particolarmente rilevante e proprio per questo è necessaria una responsabilità nuova. Nell'assumersela, questa sempre più necessaria professionalità chiede una

collaborazione interdisciplinare. Non si tratta solo di dotare gli scienziati sociali e giornalisti di competenze grafiche ed estetiche, il cui lavoro è comunque un altro, ma di dare la possibilità agli *information designer* di assumersi consapevolmente e in maniera matura la responsabilità di offrire la rappresentazione più coerente, efficace e corretta con il messaggio che si intende mostrare.

Distribuzione percentuale di articoli tecnoscientifici apparsi in prima pagina in quattro testate italiane

Conteggio sourceSet per anno\mensilità

foglio 2



Distribuzione percentuale di articoli tecnoscientifici apparsi in prima pagina in quattro testate italiane
Lavoro degli studenti
Bonato, Callegaro, Cazzuffi

Bibliografia

- Bradshaw, P. (2012). What is data journalism. In J. Gray, L. Chambers, & L. Bounegru, *The data journalism handbook: How journalists can use data to improve the news*. O'Reilly Media, Inc.
- Brynjolfsson, E., & McAfee, A. (2012, Settembre 11). Big data's management revolution. *The Promise and Challenge of Big Data*. Harvard Business Review Insight Center Report.

- Chignard, S. (2013, Marzo 29). *A brief history of Open Data*. Retrieved Luglio 2020, from Paris Innovation Review: <http://parisinnovationreview.com/articles-en/a-brief-history-of-open-dataS>
- Espeland, W. N., & Stevens, M. L. (2008). A sociology of quantification. *European Journal of Sociology/Archives Européennes de Sociologie*, 49(3), 401-436.
- Flyverbom, M., & Madsen, A. K. (2015). Sorting data out: Unpacking big data value chains and algorithmic knowledge production. In F. Süssenguth, *Die Gesellschaft der Daten*. Bielefeld, Germania: Transcript Verlag.
- Giardullo, P. (2016). Does 'bigger' mean 'better'? Pitfalls and shortcuts associated with big data for social research. *Quality and Quantity*, 50(2), 529-544.
- Gitelman, L. (2013). *Raw data is an oxymoron*. MIT Press.
- Hilbert, M., & Lopez, P. (2011). The world's technological capacity to store, communicate, and compute information. *Science*, 332(6025), 60-65.
- Lupton, D. (2016). *The quantified self*. Polity Press.
- Mayer-Schönberger, V., & Cukier, K. (2013). *Big Data. A Revolution that Will Transform How We Live, Work, and Think*. Houghton Mifflin Harcourt.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The extensions of man*. Mc Graw-Hill.
- Statista. (2020). *Volume of data/information created worldwide from 2010 to 2024*. Retrieved Luglio 2020, from Statista.com: <https://www.statista.com/statistics/871513/worldwide-data-created/>
- van Dijck, J., Poell, T., & de Waal, M. (2018). *The Platform Society. Public Values in a Connective World*. Oxford University Press.
- Walz, S. P., & Deterding, S. (a cura di). (2015). *The gameful world: Approaches, issues, applications*. MIT Press.
- Weber, M. (1922). *Wirtschaft und Gesellschaft*. Johannes Winkelmann.

7. I progetti

7.1. *I libri*

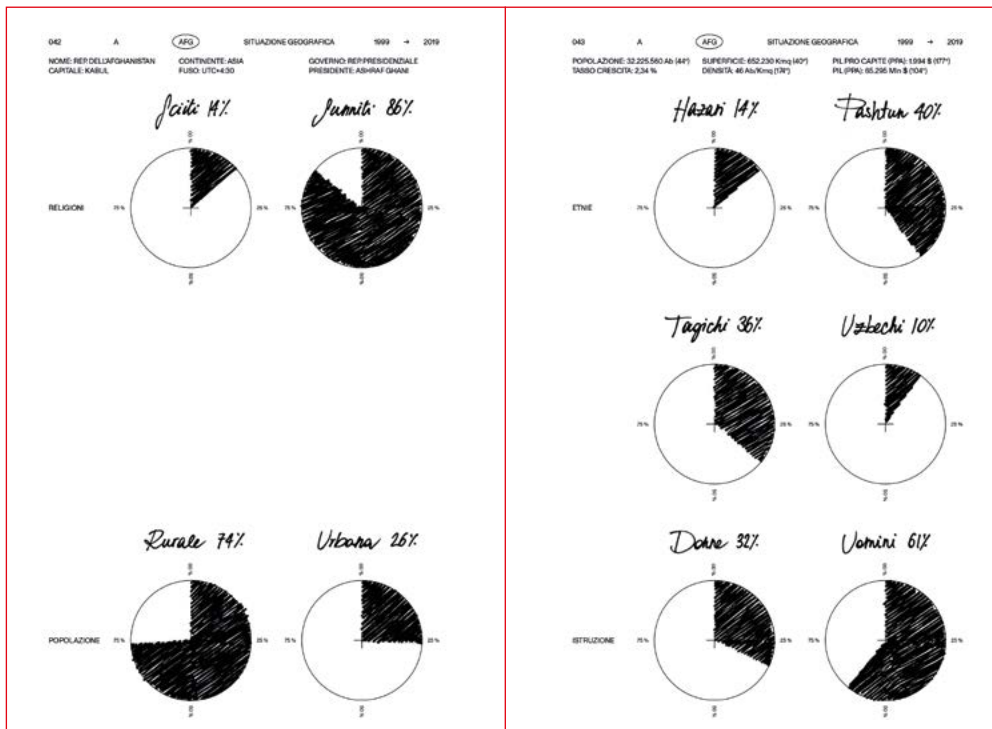
7.2. *I siti web*

7.3. *I giochi*

7.4. *Gli allestimenti*

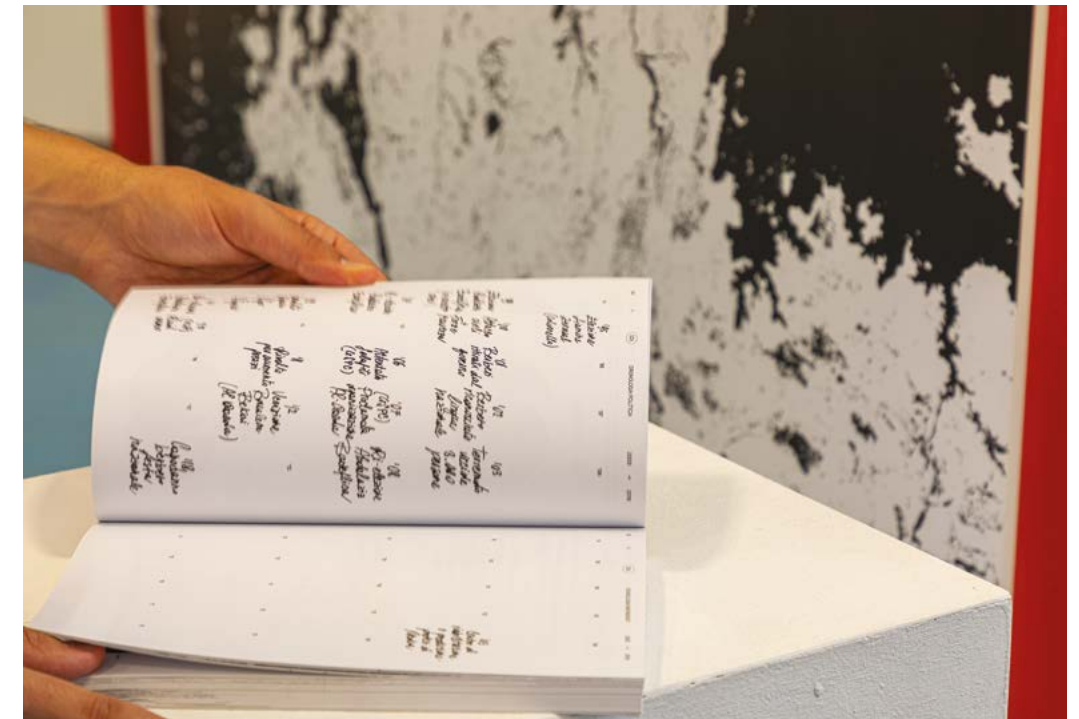
7.5. *Social network*

7.6. *Dietro le quinte*



Emergency 1994–2019

Antonella Bordignon
Simone Cavallin
Alessandro Santoro



054 A ADD SITUAZIONE GEOGRAFICA 2003 → 2019

Fra le tante difficoltà che la gestione di un centro sanitario come quello di Catumbela incontra, la più grande è il riformimento di farmaci. Ci siamo sempre serviti presso un magazzino di Caritas a Benguela. È l'unico della provincia a garantire farmaci di buona qualità anche se a prezzi non sempre convenienti. Tuttavia Francisco, il farmacista, mi aveva detto che ormai le scorte erano agli sgoccioli e che Caritas non aveva a disposizione alcuni farmaci indispensabili. Sugeriva di cercarli nella "plaza" di Luanda, la capitale.

La "plaza" è il mercato, un luogo dove gli angolani esercitano qualsiasi tipo di commercio, dalla vendita delle saponette a quella dei pezzi di ricambio per i fuoristrada, dal pollo fritto alle scarpe, dai vestiti al materiale elettrico, dal cemento al pane. Nella "plaza" si trova di tutto, anche i farmaci che in Italia sono venduti solo in candide e asettiche farmacie.

Evo già stato nella "plaza" di Catumbela in quella di Lobito e in quella di Benguela ma sembrava che solo a quando avremmo avuto la cefezza di trovare tutto quello che occorreva a prezzi ragionevoli. La preoccupazione maggiore era capire come muoversi in quella città labirintica, cresciuta a dismisura in seguito all'arrivo di migliaia di persone sfollate durante la guerra che ne hanno fatto un'enorme paracoppoli.

Una delle suore ci ha consigliato di farci accompagnare da una persona che vende farmaci nella "plaza" di Lobito, che già in altre occasioni le aveva aiutate ad avere farmaci a buon prezzo.

comune dell'Angola (128.084 persone)
città nella provincia di Benguela (200.000 persone)
capitale dell'Angola (5.172.900 persone)

055 A ADD SITUAZIONE GEOGRAFICA 2003 → 2019

È così che abbiamo trovato questo ragazzo alto, robusto, con una faccia simpatica che ispira fiducia. Il suo nome è Congo, o meglio tutti lo chiamano sempre e solo Congo. Non credevo che ci avrebbe aiutato: per noi è cosa improbabile chiedere a un commerciante di essere accompagnato da un altro negoziante perché quello che lui vende è troppo costoso. Invece Congo si è dimostrato disponibile.

Il giorno dopo siamo partiti per Luanda dove siamo arrivati nel pomeriggio. L'indomani all'alba eravamo nella plaza. Per un europeo un mercato africano può essere sorprendente per la quantità di attività—lecite e illecite—che vi si compiono, ma anche la presenza di un europeo, soprattutto se "bianco", può essere fonte di interesse, anche perché l'essere bianco viene associato con il disporre di quantità smisurate di denaro.

Quasi "scortato" dai miei due compagni a proteggermi da qualunque tipo di fastidio, ho potuto ammirare Congo contrattare per ampicillina e cortisone, con una competenza che niente ha da invidiare a un nostro bravo farmacista.

La trattativa, però, non lo distraeva dal continuare a proteggermi e, appena qualcuno si avvicinava troppo, con un solo sguardo sembrava che dicesse: «E con me, lascia perdere». Emergency

Grazie a lui, abbiamo potuto acquistare tutto il materiale di cui avevamo bisogno. Anche Congo ha dato il suo contributo al buon funzionamento.

Nel 2009 al Posto di primo soccorso (FAP) di O'Tatiek sono state effettuate 2.035 visite ambulatoriali di cui 150 erano casi di malaria. Sono stati trasferiti con l'ambulanza 23 pazienti.

Analisi del dato 150 casi

**FAP (First Aid Post)
O'Tatiek, Cambogia**

Nel 2009 ha curato:

- Vittime da mina
- Malaria
- Disturbi gastrointestinali
- Infezioni respiratorie
- Traumi

Si è occupato: Trasporto dei feriti con le ambulanze di Emergency dal FAP al Centro di chirurgia a Battambang

Personale locale: 4

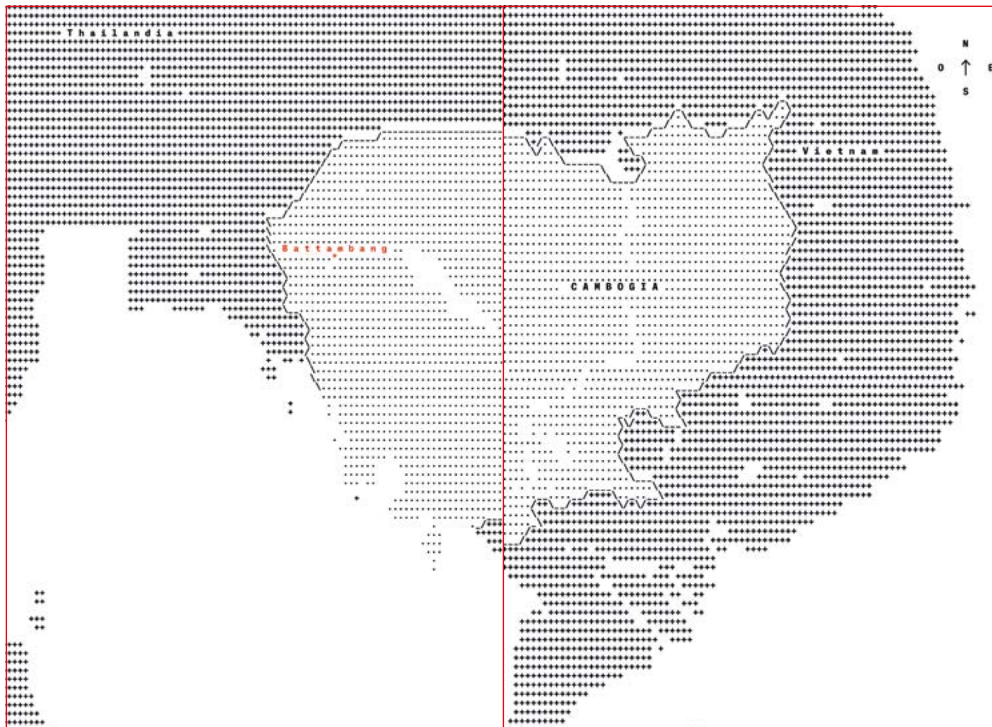
A circa 100 Km di distanza

**Centro chirurgia di guerra
Battambang, Cambogia**

Si occupa di:

- Traumatologia
- Chirurgia di guerra
- Chirurgia d'urgenza
- Chirurgia ortopedica
- Chirurgia ricostruttiva

Vengono svolti corsi di formazione per il personale locale



Il tempo dato *Linea temporale di processi e progetti*

Giovanni Cavazza
Edoardo Ferrari
Mario Sibau



RUANDA PERIODO '94-'94

Il genocidio

Nel 1994 viene consumato il genocidio ai danni dei Tutsi da parte degli Hutu, le due etnie principali di Ruanda e Burundi che si sono scontrate a più riprese in una guerra che ha radici profonde 40 anni.

7,5 MILIONI POPOLAZIONE RUANDA

- Superstiti
- Morti
- Rifugiati
- Rientrati

1 milione nascosti

KIGALI

Si tratta di Hutu imboscati nella "tourquoise", l'area occupata dai francesi.

18 CAMPO D'AZIONE [ITALIANO]

RUANDA INTERVENTI 1

Kigali nel 1994

— Strade asfaltate

Aeroporto Stadio

Lo stadio Amahoro fu temporaneamente un'area protetta dall'ONU e ospitò fino a 12.000 rifugiati, soprattutto Tutsi.

Il 6 aprile scoppia la scintilla che scatena l'incendio: l'abbattimento dell'aereo su cui viaggiavano i presidenti del Ruanda e del Burundi. L'indomani si apre la guerra civile generalizzata.

19 UWANJA WA HATUA [SWAHILI]

Emergency: ieri e oggi

25 anni a sostegno del mondo

Francesca Cavani
Rebecca Gasparini
Silvia Sani



IRAQ PERIODO '96-'05

Una nuova professione

Ha subito un'amputazione della gamba sinistra al di sotto del ginocchio. Arrivata al Centro di riabilitazione di Diana, ha affrontato non poche difficoltà.

Nigar 23 anni

Seguire il programma significa vivere per quattro mesi fuori della propria casa, e insieme con altre persone sconosciute. Il nostro personale si reca in visita alle famiglie, illustrando come si svolgono queste attività e la vita di chi le segue.

Corso di sartoria

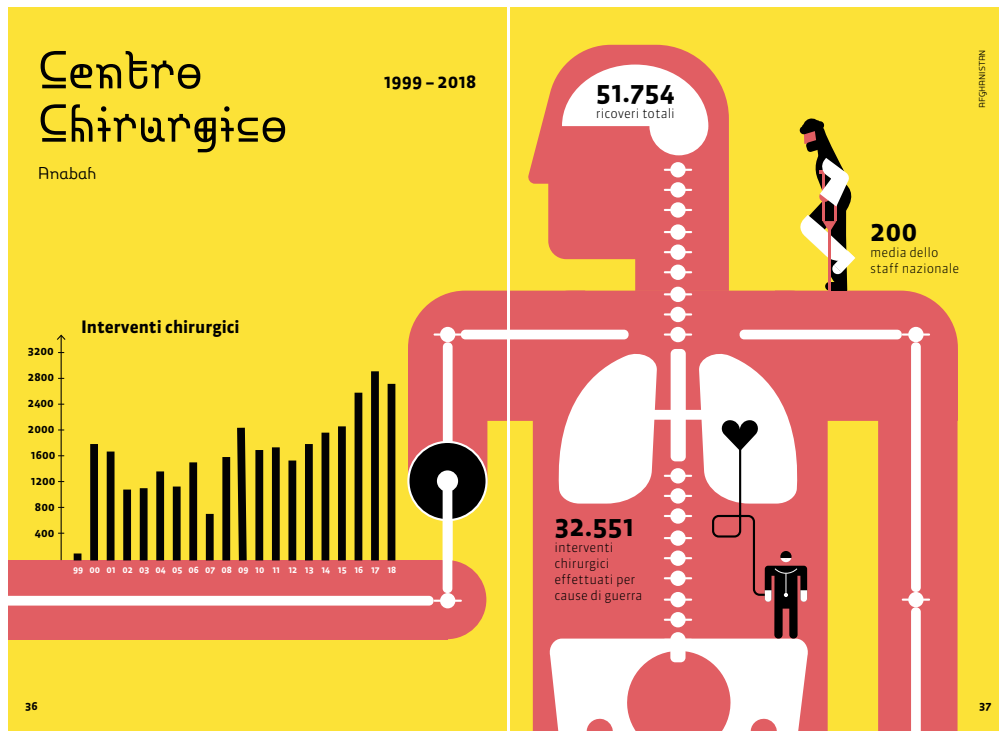
Ci si è accordati perché le giovani donne, rinunciando all'immersione totale, rientrino alle loro case al termine delle lezioni.

78 VOCI DAL CAMPO [ITALIANO]

إعراب INTERVENTI 5

Nigar ha così potuto terminare con successo il corso di sartoria a cui teneva molto.

79 نادر مينا دم تاروس [ARABO]



Sinergie di racconti e dati nella storia di Emergency

Elena Cazzuffi
Umberto Napoletano
Linda Raffaelli



Cure, atlante storico di Emergency

Milano, 1984 nasce Emergency, un'associazione umanitaria indipendente e no-profit, fondata per portare aiuto alle vittime civili della guerra e della povertà, offrendo cure mediche chirurgiche di elevata qualità. Da allora è intervenuta in 39 paesi, costruendo ospedali, centri di radioterapia, centri sanitari, ambulatori e polyclinici, centri di maternità e chirurgia, promuovendo una cultura di prevenzione e rispetto per gli individui.

La cura è il cuore di Emergency, un impegno che viene tradotto giornalmente nelle azioni di soccorso. L'attività si espone come medium di comunicazione molto più immediato e facile illustrare la storia di Emergency.

La cura è anche in quanto attività sociale: far interagire tra di loro diversi attori, dall'illustrazione alle fotografie, dai politici ai medici, è fondamentale per creare un terreno comune e promuovere una situazione pacifica, gradualmente all'interno di un progetto ordinato e semplice.

La fotografia, infatti, è un modo di agire e di comunicare immediato. Emergency è il punto di incontro tra la storia medica, ma non solo, e la cultura di pace. È la storia di un'attività che si svolge in un luogo di cura, ma che è anche un luogo di incontro e di scambio. La storia medica che segue questo atlante viene scandita capitolo per capitolo, creando una sorta di linea del tempo geografica, sotto tutti gli aspetti: dalla cura medica, dalla cura sociale che accompagna il cura, verso i rapporti con i Donatori e i Ricettori e l'attività culturale che differenzia in qualche modo le pagine, per questo ogni capitolo è preceduto da un'attività culturale, dal libro del giorno e del mese fino al filo conduttore con l'attività attuale in due mesi e un'attività culturale.

Per questo riguarda l'aspetto storico e geografico, in modo da poter illustrare, ad esempio, la situazione di un paese del tempo, si è scelto di utilizzare una foto del tempo, quella che si è scelta come quella che ha una sua storia, dal tempo storico, costruita da Emergency, che racconta gli anni principali di costruzione, recupero e di vita. È il modo di aprirsi a quella cultura che è un modo di aprirsi a quella cultura, di creare un filo che si lega al tempo, di creare un filo che si lega al tempo, di creare un filo che si lega al tempo, di creare un filo che si lega al tempo.

Anche in questo caso si è scelto un segno grafico che è un segno grafico e ad un segno più illustrativo. L'idea è quella di un segno che si lega al tempo, di un segno che si lega al tempo, di un segno che si lega al tempo, di un segno che si lega al tempo.

Laboratorio di Design della Comunicazione 1
AA 2016/17

Disegni: Luciano Morandi, Simone Morini
Foto: Paolo Corbelli, Paolo Corbelli
Collaborazioni: Lorenzo Testi

Emergency: Maria Monti, Paola Corbelli, Sara Pagni
Ricerca Museo: Paola Corbelli, Sara Pagni

Progetto di: Sofia Renganeschi, Maurizio Sanò

EMERGENCY

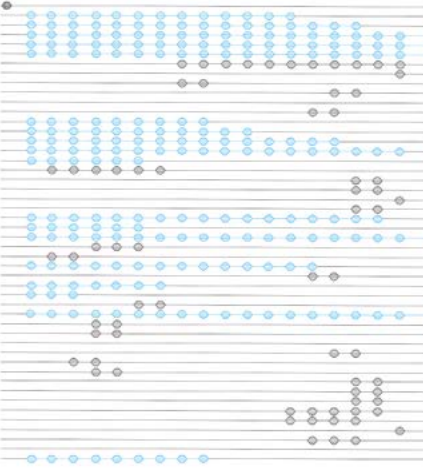
Cure, atlante storico di Emergency

Sofia Renganeschi
Maurizio Sanò

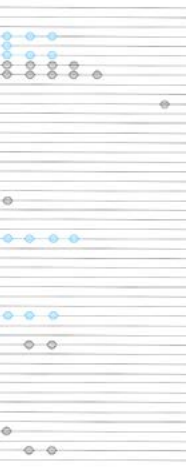


Indice dei progetti

2020 2019 2018 2017 2016 2015 2014 2013 2012 2011 2010 2009 2008 2007 2006 2005 2004 2003 2002



2001 2000 1999 1998 1997 1996 1995 1994



- Centro Chirurgia Pediatrica, Eritrea..... 20
- Centro di cardiologia, Libano..... 32
- Centro chirurgico per vittime di guerra, Lashkar-gah..... 48
- Centro chirurgico e di primo soccorso, Godeirah..... 80
- Centro chirurgico per vittime di guerra, Kabul..... 91
- Centro chirurgico e pediatrico, Ansbah..... 102
- Centro chirurgico e di primo soccorso, Batanabang..... 108
- Centro chirurgico per vittime di mine, Eritrea..... 108
- Programma di chirurgia di guerra, Misrata..... 146
- Ricostruzione reparto di chirurgia d'urgenza, Al Fashr..... 20
- Ristrutturazione reparto chirurgia, Kigali..... 110
- Fornitura di strumenti chirurgici, Kabilara..... 39
- Centro pediatrico, Port Sudan..... 44
- Centro pediatrico e banca del sangue, Bangal..... 50
- Centro pediatrico, Maje..... 60
- Centro pediatrico, Godeirah..... 68
- Complesso pediatrico, Bangal..... 41
- Intervento nel Complesso pediatrico, Bangal..... 40
- Centro riabilitazione e produzione protesi, Dohuk..... 82
- Centro di riabilitazione e produzione protesi, Medea..... 26
- Centro riabilitazione e produzione protesi, Diana..... 12
- Mansuona ortopedica e centro di fisioterapia, Jerm..... 24
- Centro maternità, Afghanistan, Ansbah..... 86
- Centro sanitario pediatrico, Adah..... 14
- Centro di riabilitazione, Sulaimaniya..... 304
- Centri di cura per ebola, Serra Leone, Godeirah..... 36
- Apertura centri sani, Punt Capri..... 24
- Progetto periferia, Italia..... 54
- Progetto ritorno al mare, Punt Capri..... 28
- Progetto diarchi, Sicilia..... 42
- Progetto storia, Teramo, Macerata..... 22
- Progetto storia, Messina, Ragusa, Catania..... 18
- Punti di primo soccorso (Iraq), Afghanistan..... 300
- Unità mobile per l'fortemente socio-sanitario, Italia..... 20
- Inizio di un team al Centro medico di guerra, Godeirah..... 29
- Inizio di un team nell'ospedale Misrata, Misrata..... 95
- Aiuto alla popolazione durante l'assalto, Faljeh..... 84
- Ambulanza Tiqui Responder, Italia..... 26
- Donazione di lenole e medicinali, Kirgizia..... 28
- Riforma di fornire la cura di un Malato, Nicaragua..... 72
- Ristrutturazione due centri sanitari, Benguela..... 28
- Fornitura di farmaci, Bangal..... 80
- Laboratorio di produzione di tappeti, Ansbah..... 84
- Ricostruzione di abitazioni, Punt Capri..... 16
- Aiuti alle vittime di guerra, Punt Capri..... 84
- Corse di igiene e primo soccorso nelle carceri, Lazio..... 42
- Aiuto all'ortopedico (Iraq) (Iraq)..... 84
- Ambulanza braccianti, Sicilia..... 48

Atlante storico illustrato di Emergency

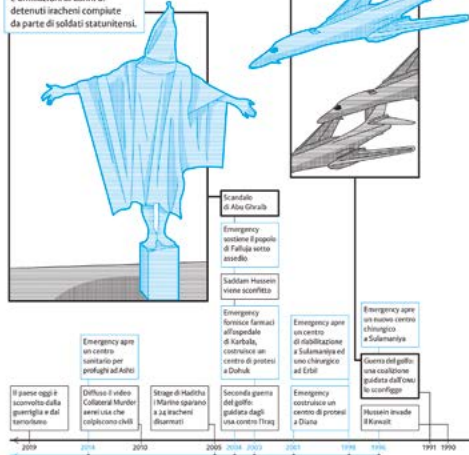
Lidia Bonato
Ornella Magliozzo
Francesca Palma



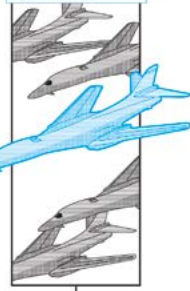
Iraq

Un paese cresciuto tra orribili atrocità

La Prigione di Baghdad, nota come Abu Ghraib, è stato al centro di una storia di sevizie e umiliazioni ai danni di detenuti iracheni compiute da parte di soldati statunitensi.



Il conflitto che oppose l'Iraq ad una coalizione composta da 35 stati guidati dagli Usa, che si proponeva di restaurare la sovranità al Kuwait.



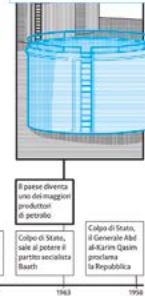
Il Transparency International pone l'Iraq all'undicesimo posto dei Paesi più corrotti al mondo.

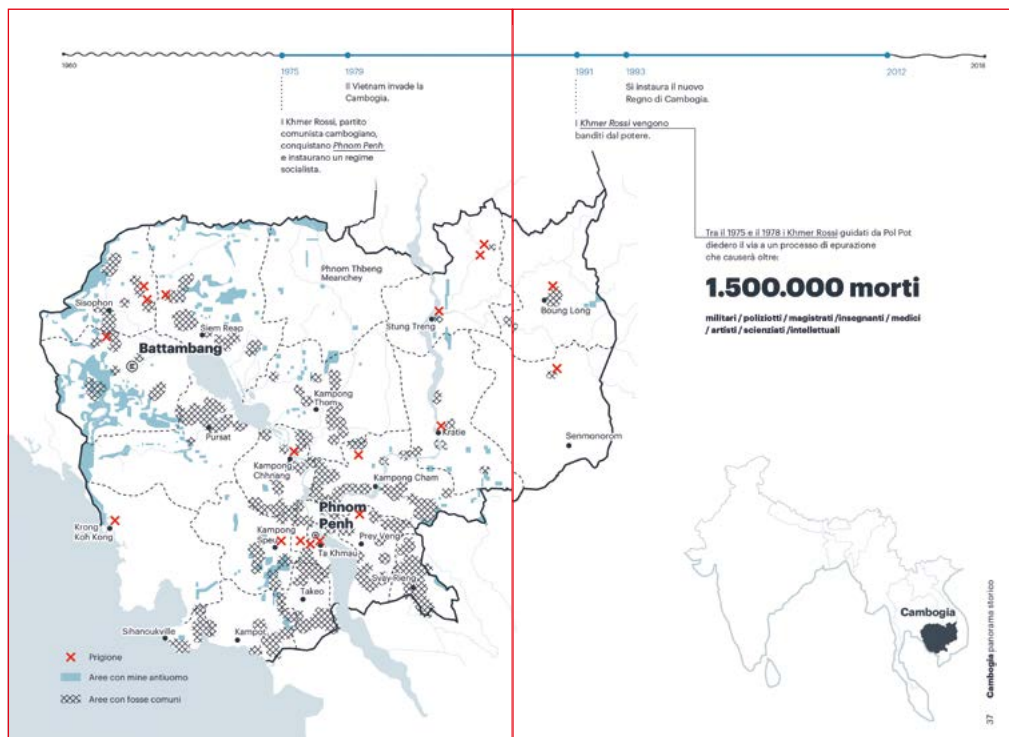


Hussain è stato il leader assoluto dell'Iraq in un regime dittatoriale dal 1979 al 2003. Fu giustiziato nel 2006, dopo una sentenza di condanna a morte di un tribunale iracheno.



L'Iraq basa il 98% del bilancio nazionale sul petrolio, dopo che l'ascesa dello Stato Islamico ha portato alla fine della produzione centralizzata.

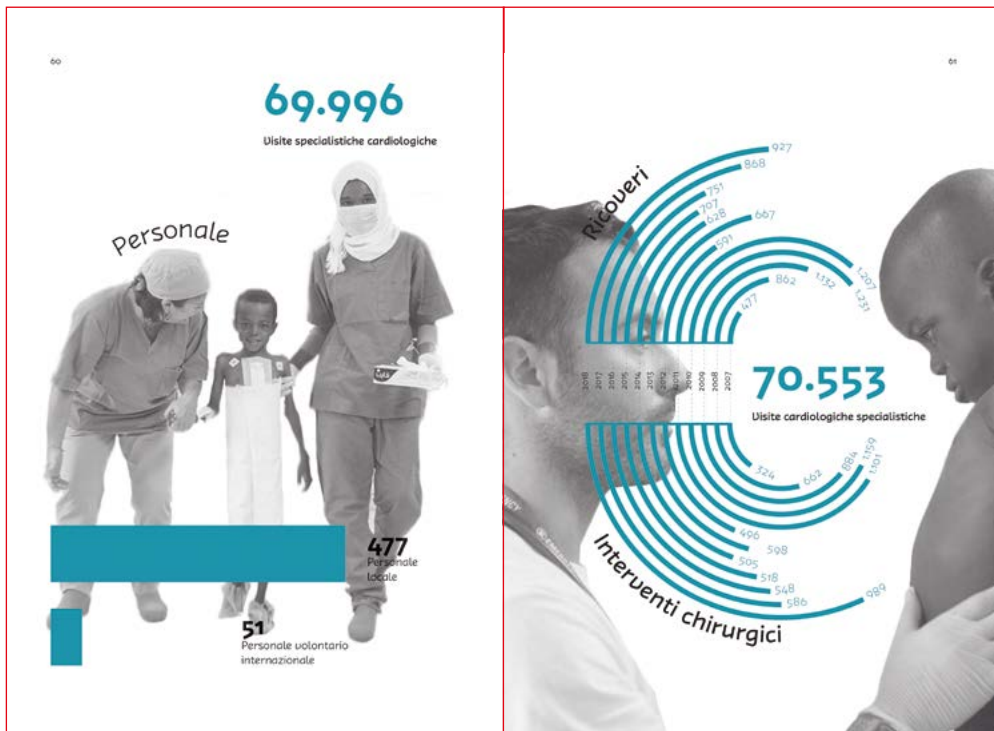




Emergency nel mondo – Atlante storico

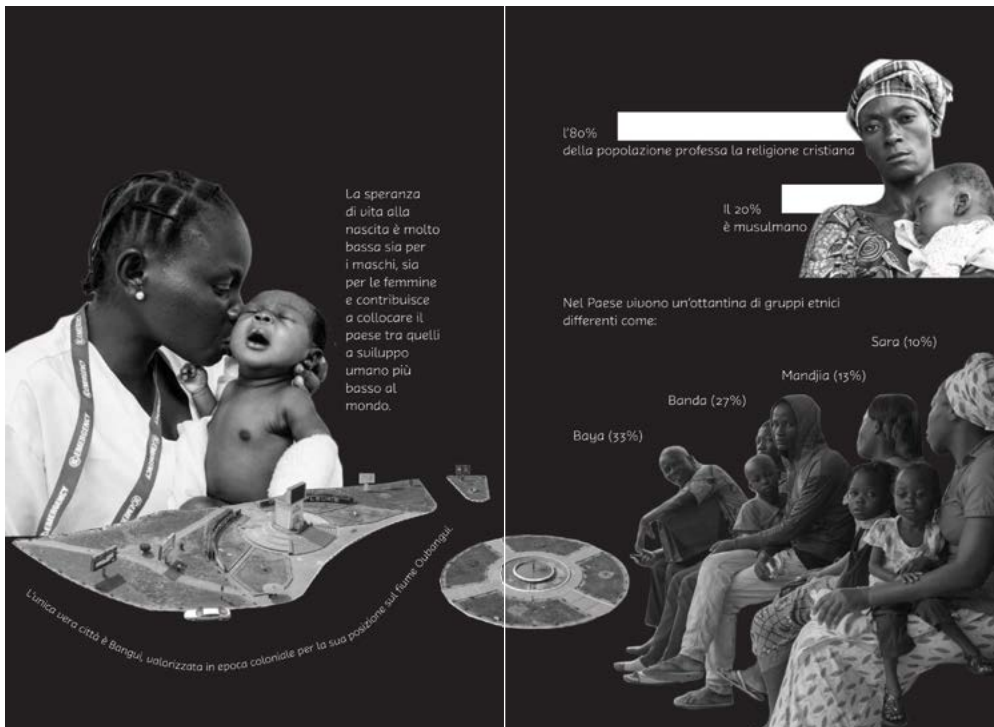
Raffaele Geronazzo
 Giulia Montesi
 Valentina Nitti





Piccole città

Caterina Bernacchia
Francesca Ciulla
Claudia Vagnoni



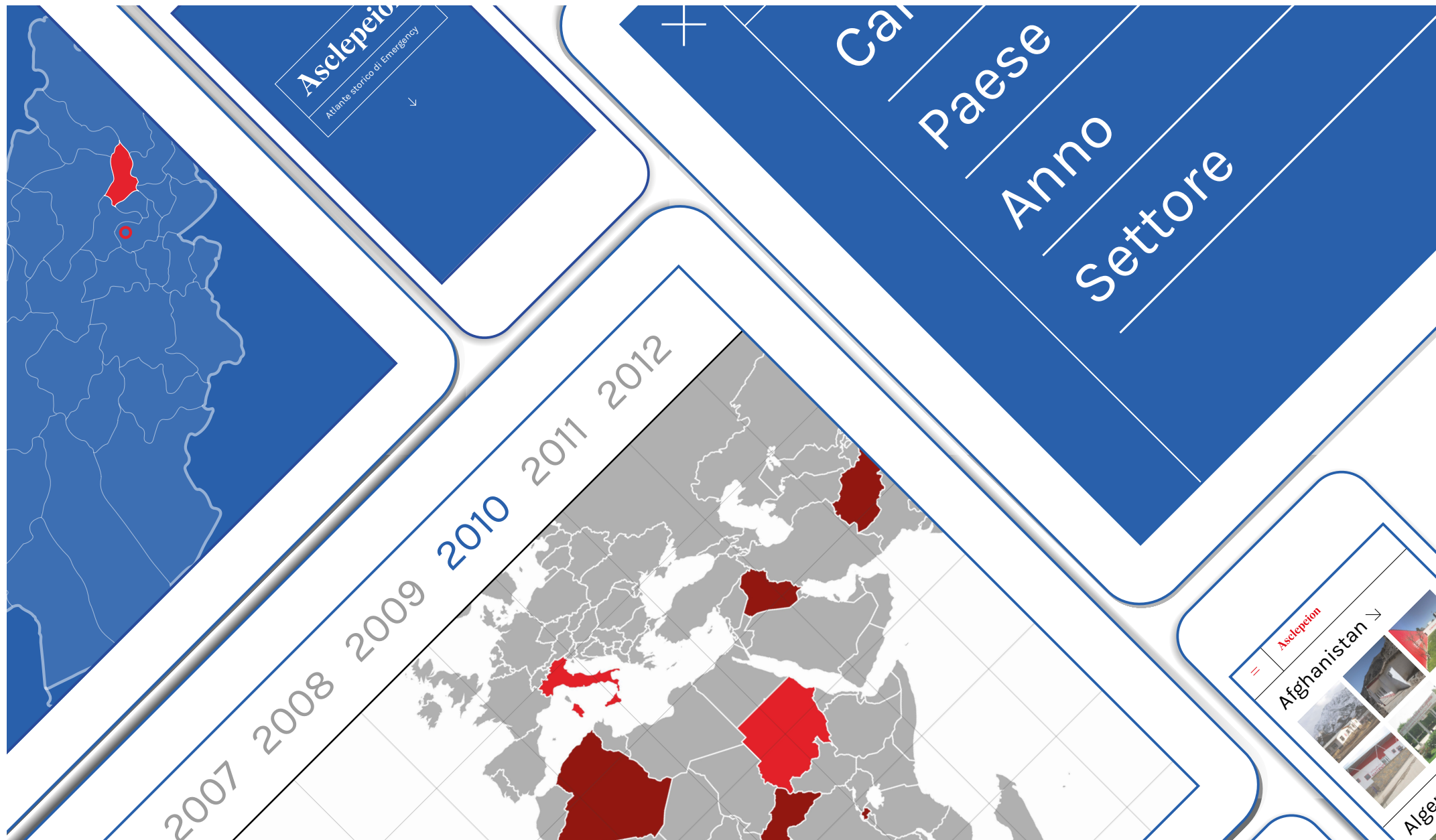
94 – Emergency

Alice Carraro
Leonardo Ceccon
Francesco Indrizzi
Beatrice Scanferla
Maria Francesca Zerani



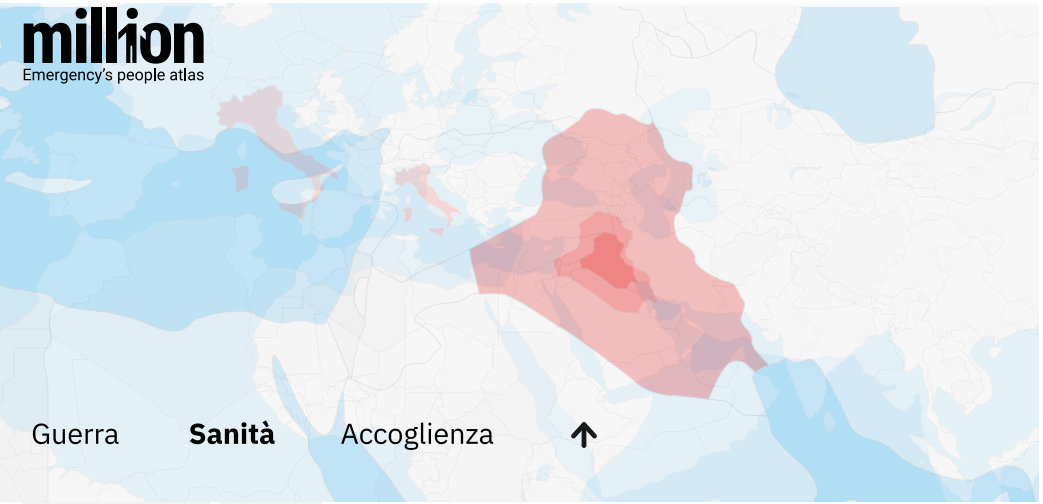
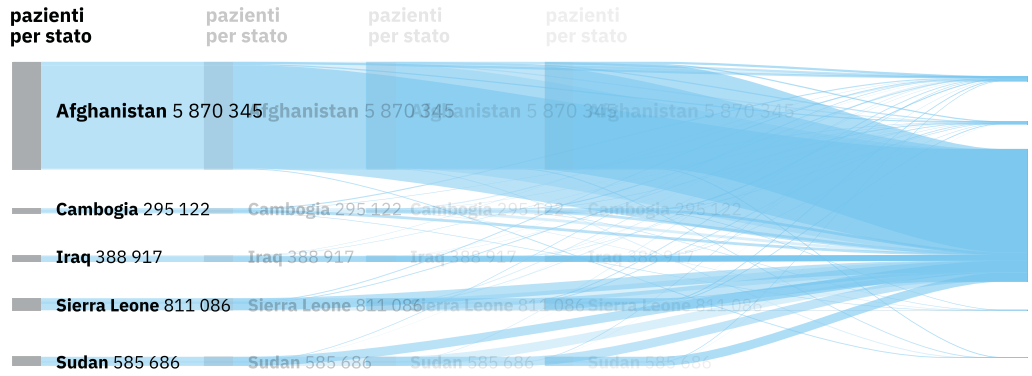
Asclepeion

Bruno Calza
Giovanna Margherita Riccio
Marika Troiano





← 9 256 143 Pazienti



Million *Emergency's People Atlas*

Beatrice Boncristiano
Giovanni Caforio
Giovanni Capra
Nicolò Luise



Scopo del gioco

Attuare una missione per il team di Emergency è una corsa contro il tempo!

Raccogliete 4 risorse per livello per completare la missione prima che scada il tempo e che vengano a mancare le frecce di spostamento.

Vittoria

I giocatori vincono quando viene completata l'intera missione, pertanto tutti e 4 i livelli. Ciò implica che vengono raccolti tutti i tasselli risorse.

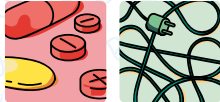
Contenuti

1. Una plancia da gioco inclusa delle risorse da raccogliere per missione

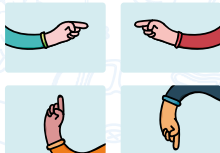
2. Un dado a 12 facce

3. Un cronometro

4. 4 pedine di diverso colore



5. 64 tasselli risorse, 16 per ogni missione



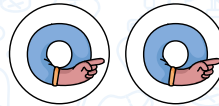
6. 6 frecce a destra, 6 a sinistra, 6 sù e 6 giù



7. 4 carte missione: blu, rosso, giallo, viola.



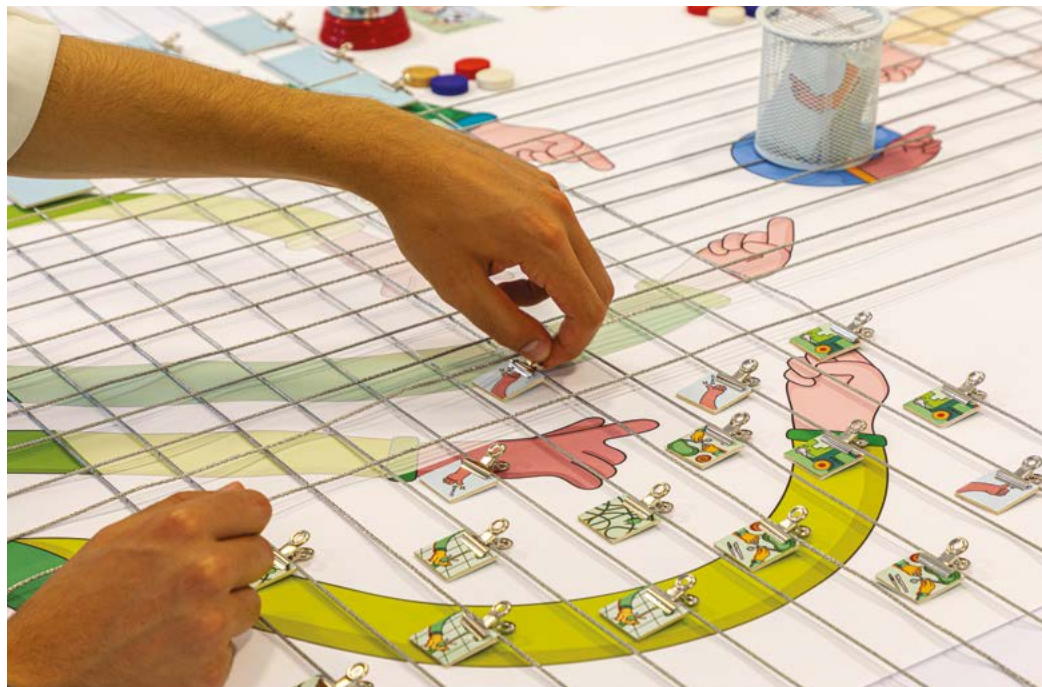
8. 16 tasselli imprevisto 8. 8 tasselli bonus



9. tasselli vita



10. 16 carte imprevisto

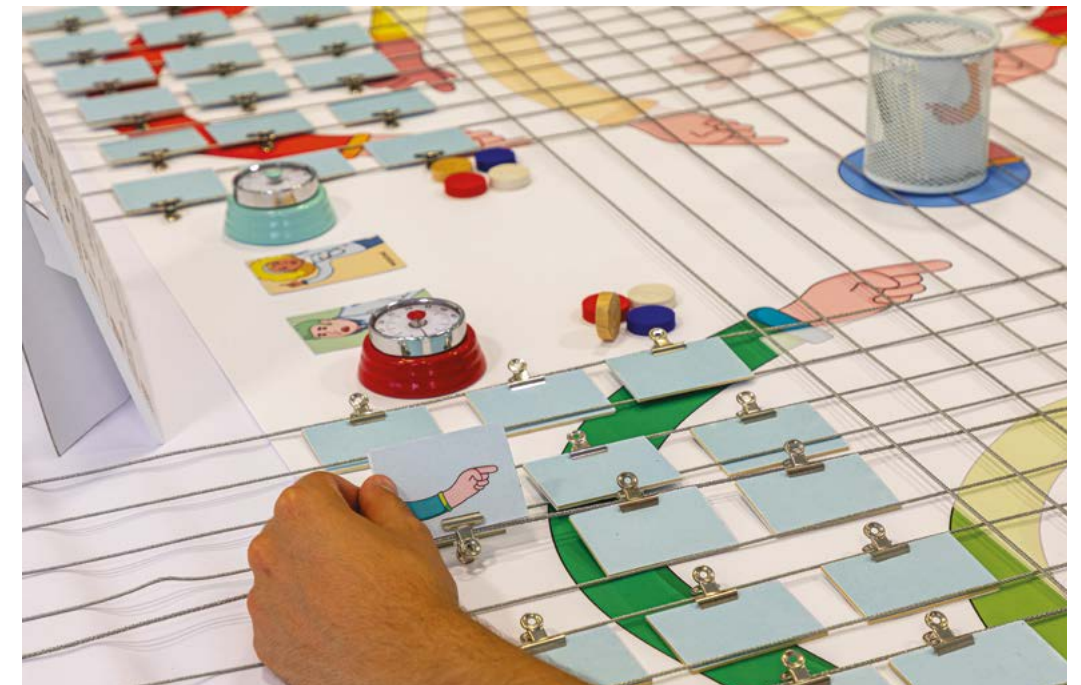


Dìrigo

Giulia Nicosia

Laura Viale

Tao Yang





Docu

Sara Corà
 Maria Giulia Marzocchi
 Francesco Piccolo

DOCU / da 4 a 10 giocatori

CONTENUTO

- 1 tabellone di gioco
- 1 mazzo ruoli
- 1 mazzo jolly
- 1 mazzo punti

Il tabellone rappresenta la pianta di uno degli ospedali Emergency, suddiviso per aree di lavoro: **SANITÀ, SERVIZI, SVAGO.**

Su ogni carta è riportata una testimonianza legata al ruolo indicato su essa e 3 aggettivi che lo descrivono. Sul tabellone sono riportate le 3 domande che il giornalista può fare per capire chi riveste il ruolo che sta cercando.



PREPARAZIONE

Posizionare il tabellone di gioco e mescolare il mazzo ruoli. Distribuire **3 carte ruoli ai giocatori**, escluso il giornalista. Posizionare entrambi i mazzi nell'apposito spazio sul tabellone.



TURNO DI GIOCO

Il primo giocatore, il **giornalista**, in base al settore che vuole riempire, comunica **chi cerca**.



Giornalista

MEDICO,
 FISIOTERAPISTA,
 FARMACISTA,
 CARDIOLOGO..

Successivamente ciascun giocatore, gli **intervistati**, sceglie una delle carte che ha in mano e legge la **testimonianza senza aggiungere altri dettagli**.



Quando tutti avranno parlato, il giornalista sceglie a chi rivolgere le **domande** di approfondimento per capire quale giocatore svolge il ruolo che sta cercando.

Il giornalista può anche decidere di non fare domande se ha già capito di chi si tratta.

LUOGO: DOVE LAVORI / TI TROVI
STRUMENTI: QUALI STRUMENTI USI
PERSONE: CON CHI ENTRI IN CONTATTO

I giocatori rispondono utilizzando l'**aggettivo**, presente sulla carta, riferito alla domanda mantenendo l'ambiguità. Tutti devono leggere la propria testimonianza anche se i ruoli sulle proprie carte non corrispondono a quello cercato. E' possibile che nel turno siano presenti più giocatori con lo stesso ruolo, in questo caso il giornalista potrà indovinarli tutti guadagnando ogni carta e più punti.





Report

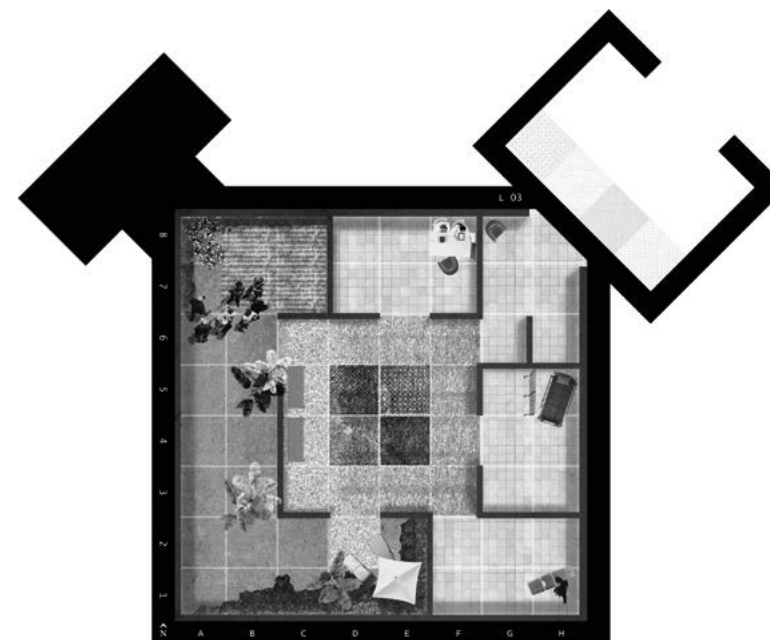
Alessandro Buzzo
 Agnese Maria Chiarot
 Tjasa Cordas
 Daniela Drumea







Equipe

Pietro Dal Maso
Dunia Maccagni
Cristina Lucia Pignoli





PLANCIA
Si compone di tre tabelloni assemblabili, in cui ognuno rappresenta un diverso livello. Assemblarli in ordine crescente. I tabelloni hanno una griglia di riferimento a coordinate, dove le ascisse sono lettere, le ordinate numeri. Le pedine sono libere di muoversi nelle caselle di ogni tabellone, ma non transitare nelle caselle che presentano un ostacolo o attraversare l'ostacolo. Non possono sostare più pedine in un'unica casella.




CARTE EMERGENZA
Le carte emergenza hanno come nemico il tempo. In alto di ogni carta è riportato il livello al quale si riferiscono, le caselle da raggiungere e il tempo concesso ai giocatori per svolgere l'azione.




CARTE IMPREVISTO
Le carte imprevisto riportano un evento inatteso che rallenta la missione nel livello. Se incontrata, i giocatori devono aggiungere due nuove carte al mazzo obiettivo.



CARTE DIREZIONE
Le carte direzione indicano il verso in cui i giocatori possono muovere le pedine. Distribuire in base alla quantità di giocatori presenti (1 carta per 4 giocatori, 2 carte per 2 giocatori, 1 carta per 2 giocatori e 2 carte a 1 giocatore per 3 giocatori). Orientare le carte secondo il sistema di riferimento presente su ogni tabellone. Scambiarsi le carte direzione solo a se indicato da una carta alterazione.




CARTE OBIETTIVO
Ogni livello viene superato quando il mazzo di carte obiettivo è terminato. Le carte riportano un avvenimento successo nel tabellone e l'intervento che i personaggi (le pedine) devono svolgere. Le carte direzione vi permette di spostare le pedine di quante caselle desiderate nella direzione indicata. I movimenti terminano quando si incontra un ostacolo (muro, esplosione, macerie, ecc.).



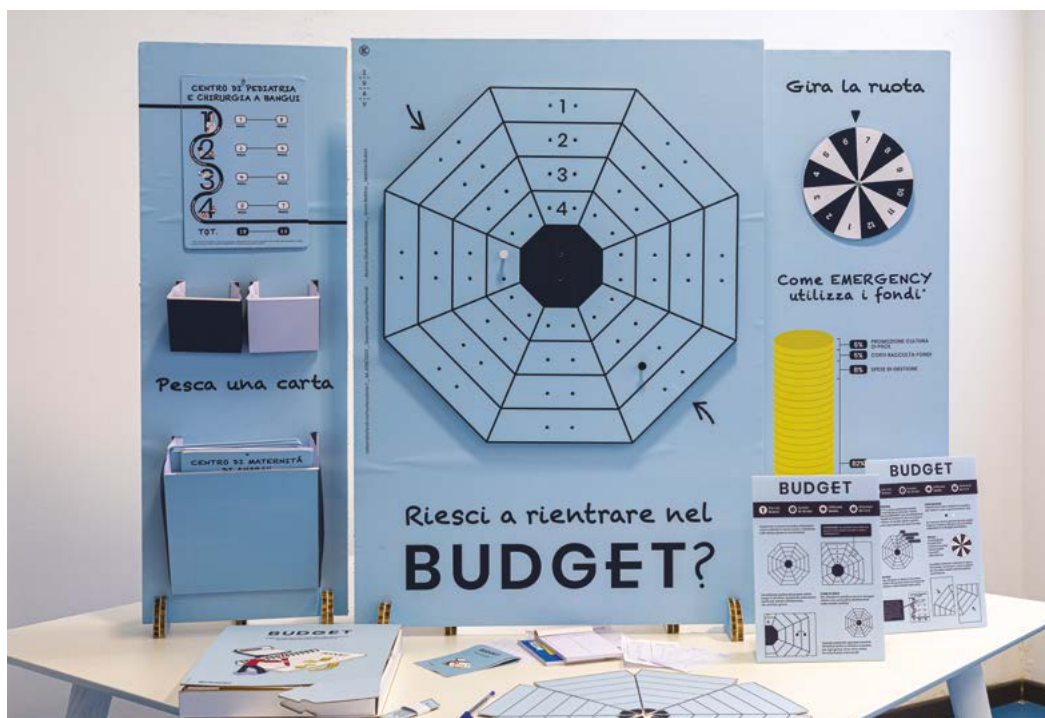
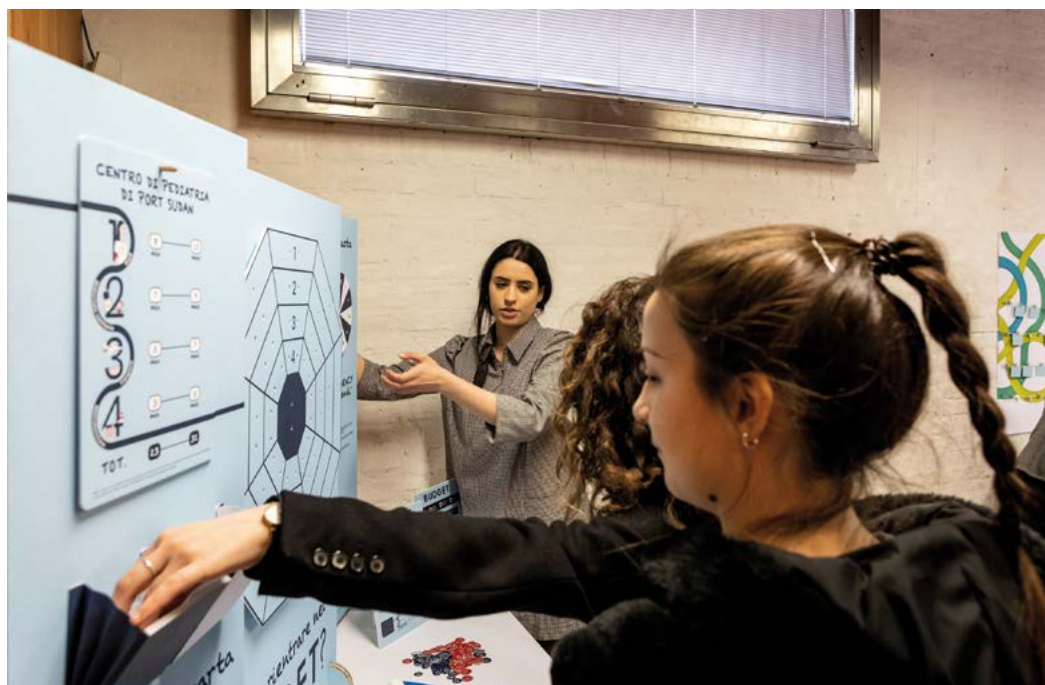
CARTE TRACCIA
Le carte traccia limitano i movimenti. In alto di ogni carta è riportato il livello al quale si riferiscono, le caselle da raggiungere e il numero di mosse concesse per raggiungere le caselle indicate.



CARTE ALTERAZIONE
Le carte alterazione modificano le azioni di ogni giocatore impegnato nella missione. Se incontrata, i giocatori devono scambiarsi in senso orario le carte direzione.



CARTE PERSONAGGIO
Le carte personaggio indicano una particolare abilità che ogni pedina, in quanto personaggio impiegato in una missione Emergenza, ha durante la missione. I giocatori potranno utilizzare tale abilità solo volta durante il gioco.



Budget

Giulia Beltramino
Anna Bettino
Martina Rubini

Leggere le carte progetto

Ciascuna delle otto carte progetto rappresenta una necessità di EMERGENCY: portare a termine una iniziativa costituisce l'obiettivo del gioco.

Prima di giocare è necessario studiare attentamente la carta progetto, la quale è composta da cinque differenti settori (ad esclusione del centro) ognuno dei quali rappresenta una diversa risorsa da stanziare per raggiungere gli scopi prefissati.

Le risorse sono:



Staff: costituisce la risorsa umana di cui EMERGENCY si avvale per le più svariate ragioni: dal riparare le ambulanze a cambiare i letti, dal costruire una protesi al distribuire il cibo.



Materiale sanitario: rientrano in questa categoria i medicinali,

5

gli strumenti e i supporti necessari a espletare il principale dei compiti di EMERGENCY: garantire cure gratuite e di qualità a chiunque ne abbia bisogno.



Trasporti: comprende i veicoli che EMERGENCY destina al funzionamento di un progetto per gli scopi più vari: trasportare i feriti o raggiungerli nelle loro abitazioni per garantire il follow-up, trasportare attrezzature medico-sanitarie o i materiali da costruzione.



manutenzione: sono le attività e le iniziative volte a preservare e garantire il funzionamento e/o la disponibilità di risorse, strumenti, spazi necessari al raggiungimento dell'obiettivo.

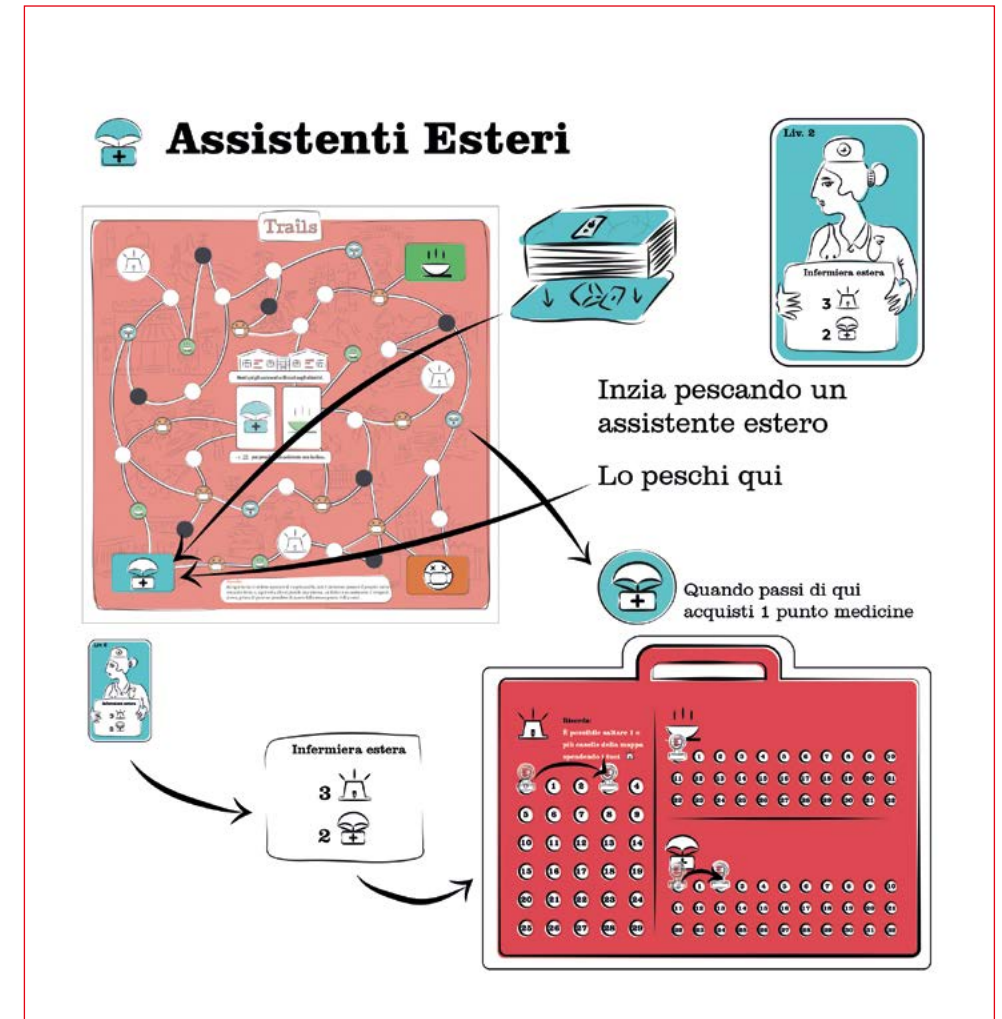


Mensa: EMERGENCY garantisce tre pasti al giorno per i pazienti e per i loro accompagnatori.

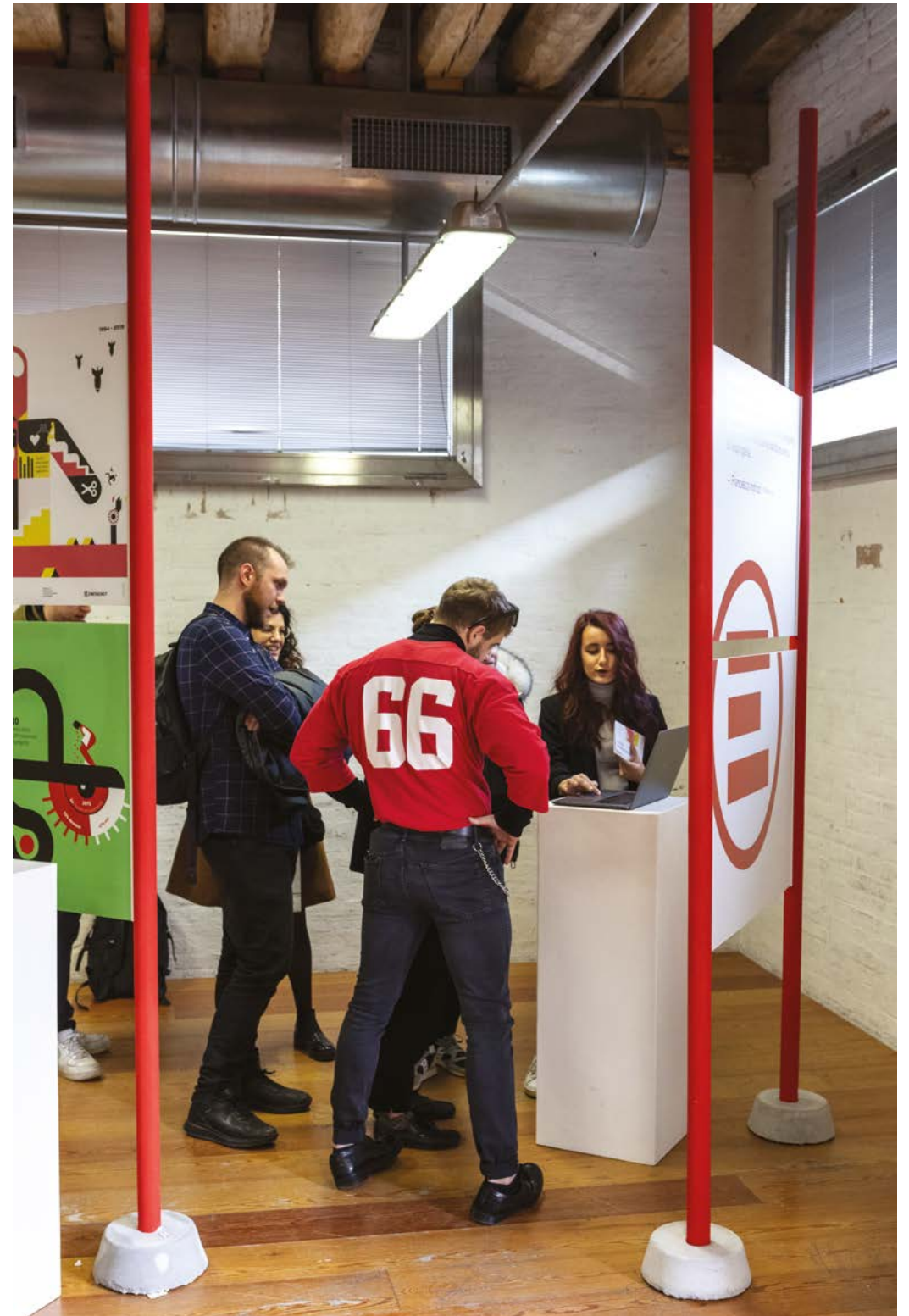
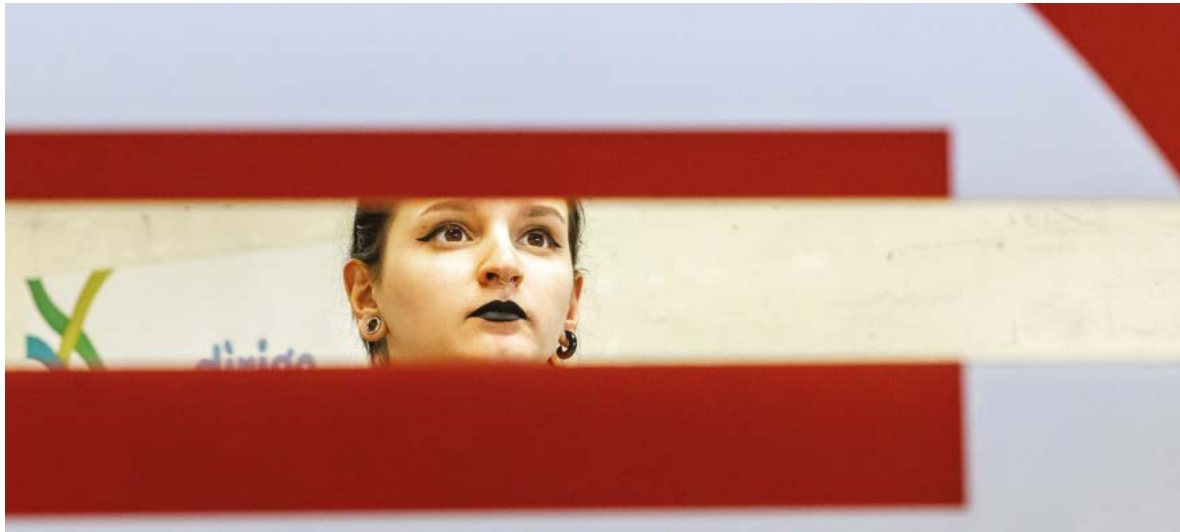


Trails

Federico Angelo Franzese
Nacir Imache
Arianna Monaci

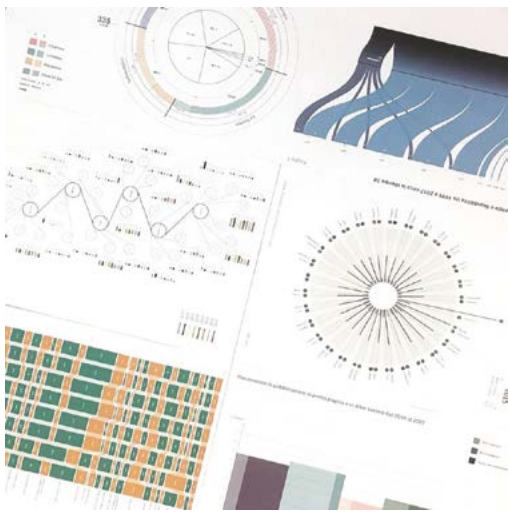
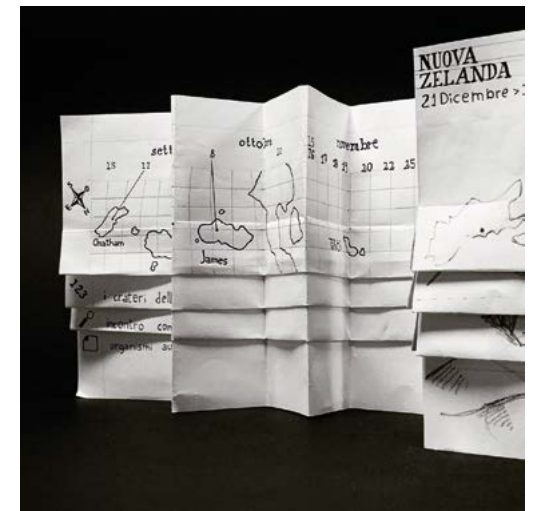
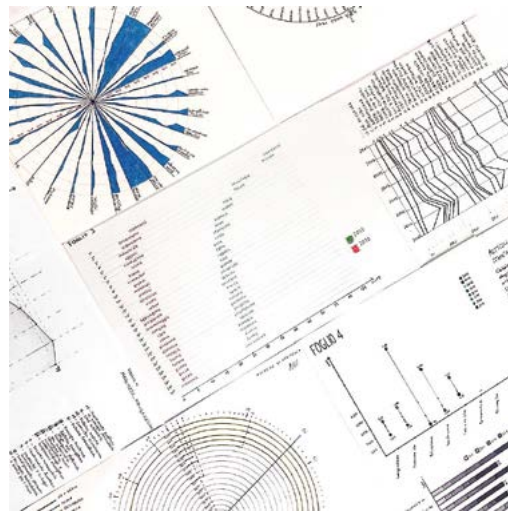
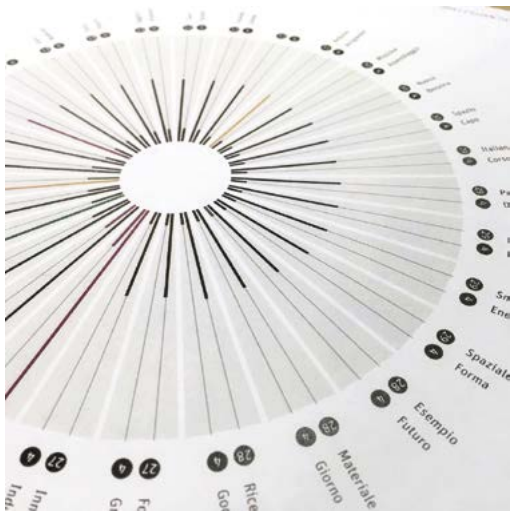
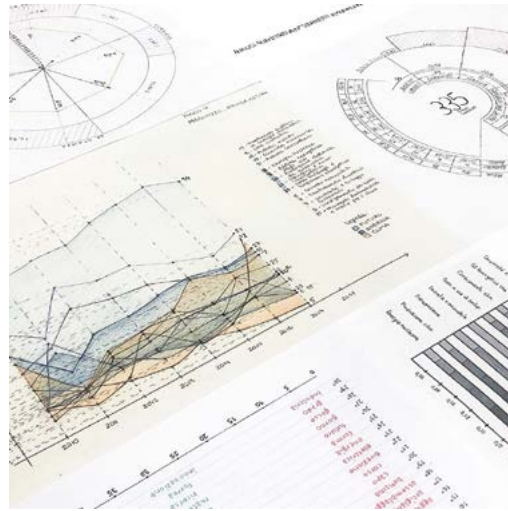
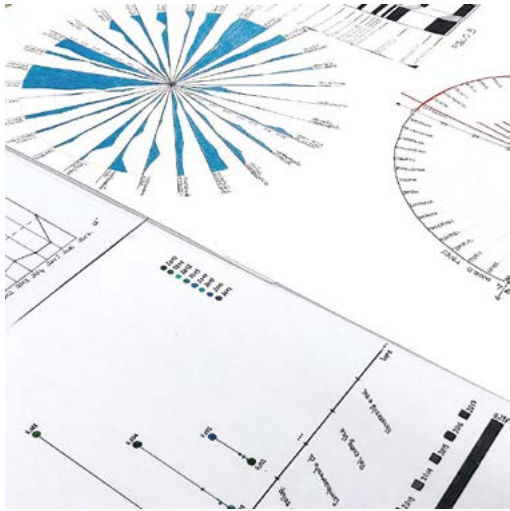


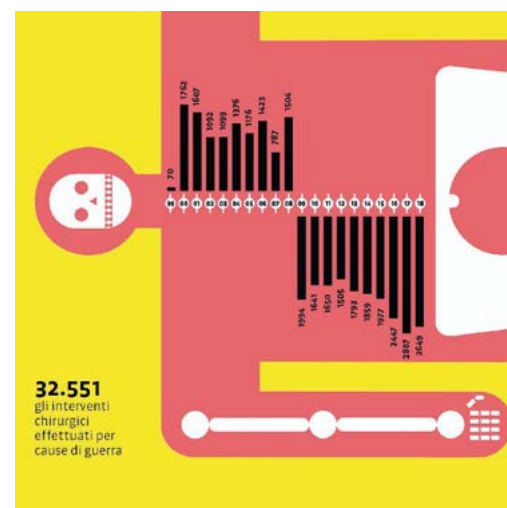
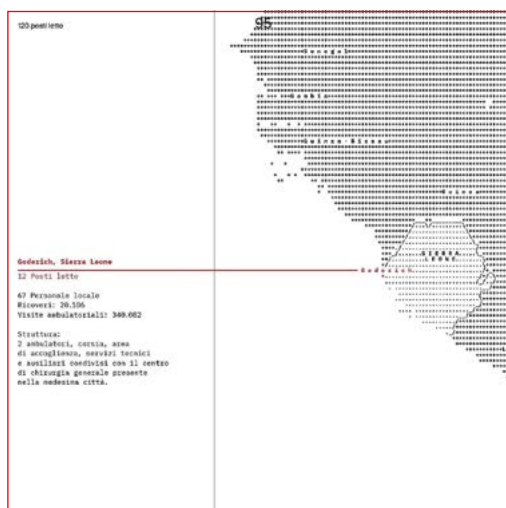
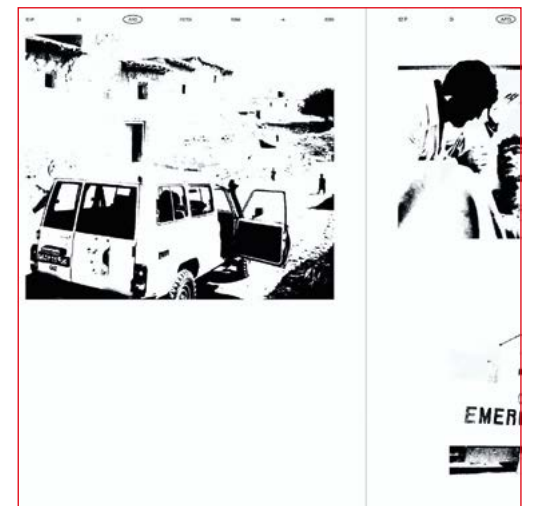
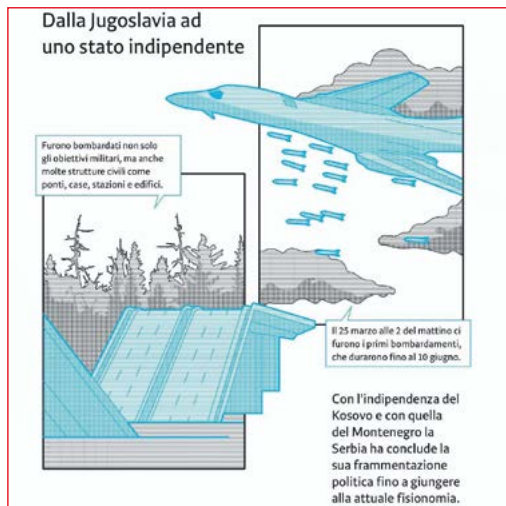
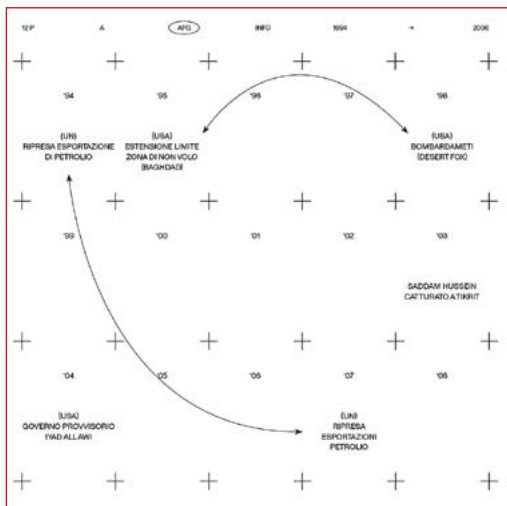
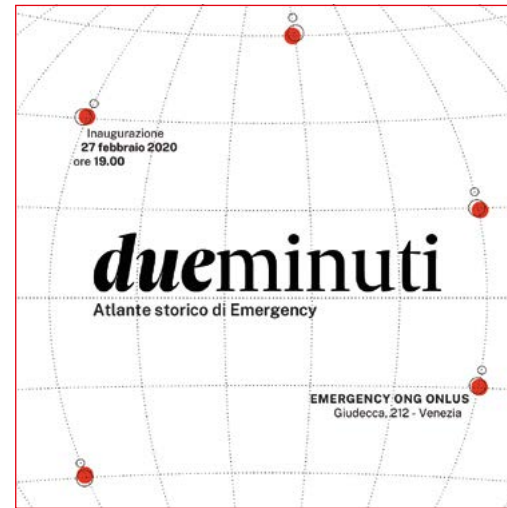


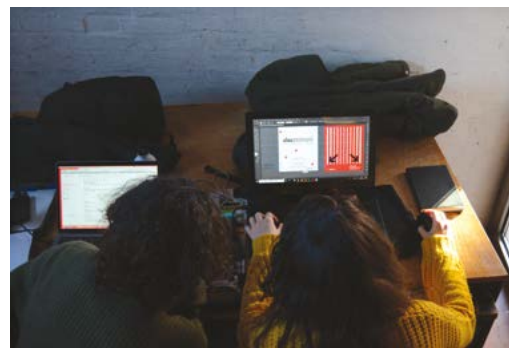
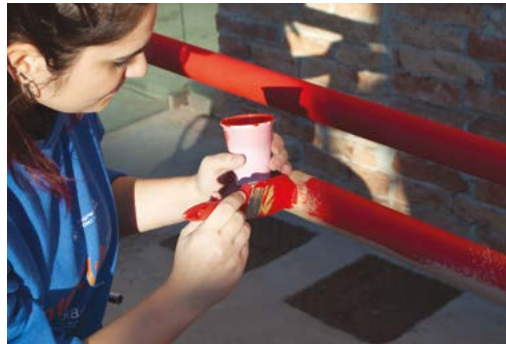


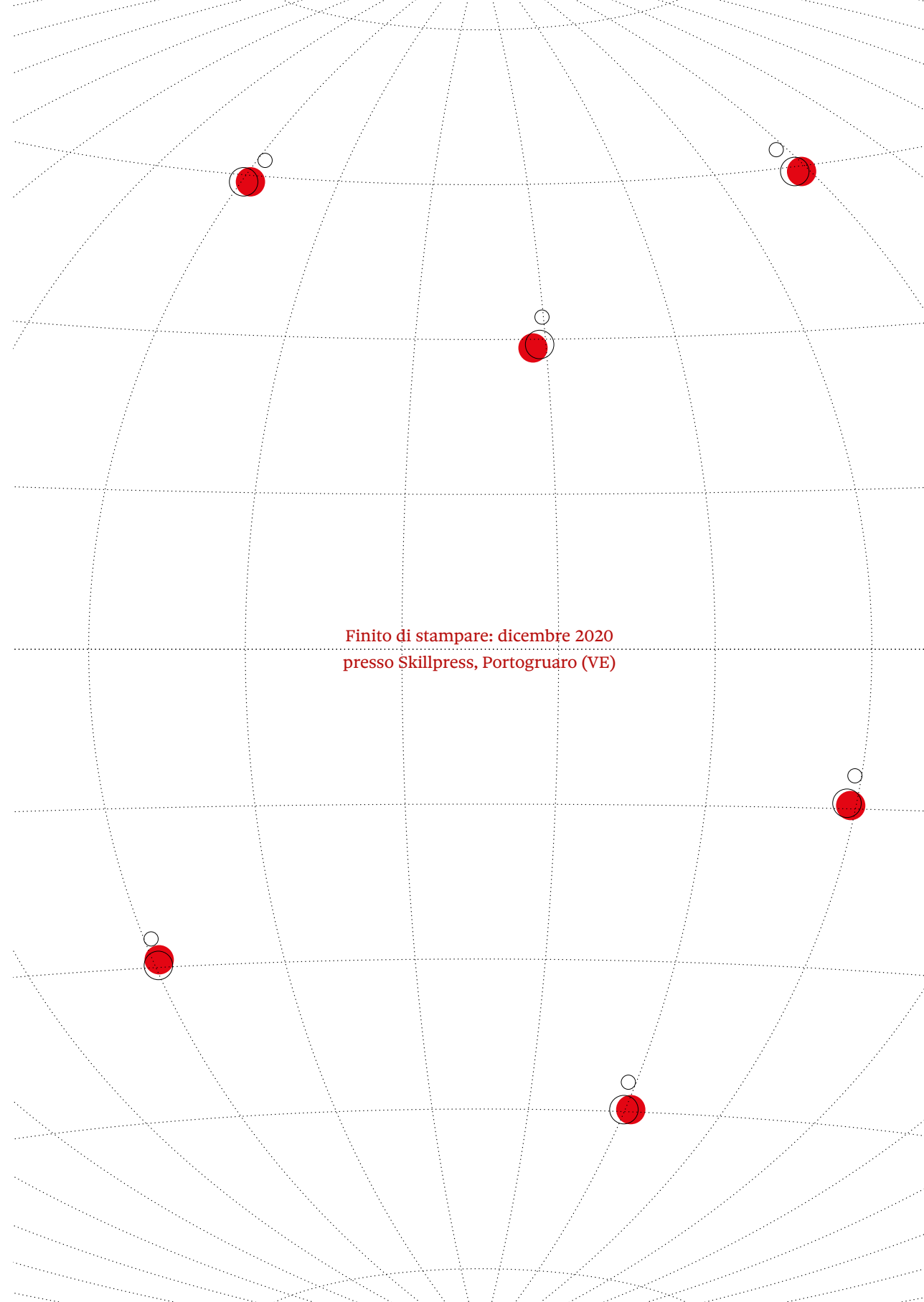












Finito di stampare: dicembre 2020
presso Skillpress, Portogruaro (VE)

Sono lo studente di
Perondi e Fortuna.
Oggi 7/02/2020 ore
15:15 porto via i tubi in
cartone rosso e le
boxi in cemento.
Grazie per la
disponibilità

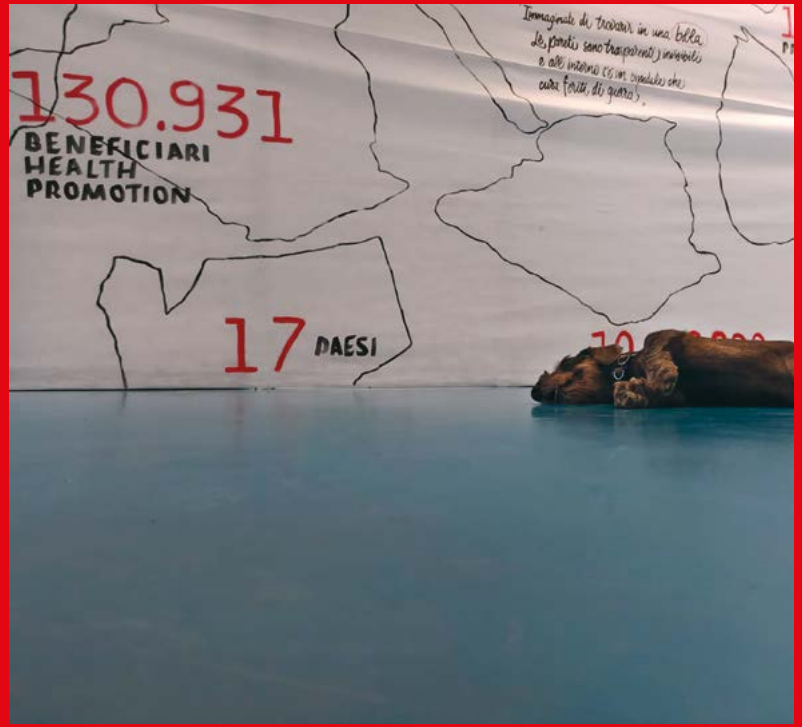
Proprietà dell'Università
AV di Venezia
115340-0
Riscossione Inveniente 2013

FORNITORE: FORNITORE
FATT. NR: 1000 DATA

CE
Il Germany: 德國製造: 德國製造

YLCN148214

Contact address
Fujitsu Techn
Mies - van -
30807 Munic





grazie, Gino Strada